

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

2  
2  
5

# LEVEL

SUBAT 2002 • www.level.com.tr • 2002-02 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV Dahil)

Ü AY 2 CD (DEMO CD'Sİ VE MÜTHİŞ BONUS LEVEL CD'Sİ) VE COMPLEX FUAR DAVETİYESİ HEDİYEMİZ!

2 CD

BONUS LEVEL CD

Half Life ve Quake 3 için ödül alınsa Medallikasyonu, bagışlaçık yapıcı 20 oyuncu, 5 Türk oyuncunun demosu ve 2002 yılının en iddialı oyunlarına videoları BONUS CD de

Half Life en sonunda yenildi mi? Cevabı bu sayıda, demosu CD'de

## MEDAL OF HONOR Allied Assault

### RİDEKİLER

### K BAKIŞ

Dieva! Total War

Cast 2

n Storm

gic The Gathering Online

### C İNCELEME

antis 3

Sturmovik

rop Universalis 2

thic

### ONSOL İNCELEME

ent Hill 2 (PS2)

isted Metal Black (PS2)

rry Potter (PSOne)

ider Man 2 (PSOne)

### AM ÇÖZÜM

ization 3

saver 2

## 2001'İN EN İYİ OYUNLARI

Geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarını sizler için seçtik.

## SOUL REAVER 2

Efsane oyunun üçüncüsünü inceledik ve tam çözümünü yazdık.

## SILENT HILL 2

Hiç bir oyun psikolojinizle bu kadar oynamamıştı...

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL



9 771301 213116

# İkili hanelere ne kaldı?

**5** yilda ne yapabilirsiniz? Bir üniversite diploması alabilirsiniz. Memnun olmadığınız hayatınızı sil baştan kurabilirsiniz. Her gün bir saatınızı ayırarak, herhangi bir konuda uzman olacak bilgi düzeyine ulaşabilirsiniz.

Veya yaklaşık 20.000.000 hart, 2.000.000 kelimededen oluşan 5682 sayfa yazabilirsiniz. Bu sayfaları bir araya getirip oluşturduğunuz dergiyi çocuğunuza gibi sevebilirisiniz. Tıpkı canlı bir varlık gibi, sürekli gelişmesi için çabalarsınız. Çabalarınızın, sizin okuyan onbeşin kişi tarafından takdir edildiğini görünce, tüm ayın yorgunluğunu unutup gülümseyebilirisiniz. Okuyucusu, editörü, yazarı ve yazılarıyla bir bütün olup, bir aile gibi olabilirsiniz. Ve işte, bunu başardığınız zaman, yaptığınız şeyin her ay benzer oyunları inceleyip yazmaktan öte bir çaba olduğunu görür ve sevinirisiniz.

5. yaşıımıza giriyoruz bu ay. Şu an elinizde tuttuğunuza sayı, 61. sayımız. Başından beri bizimle birlikte olanlara, mutlu yıllar. Bizimle yeni tanışanlara da, hoşgeldiniz diyorum...

Daha yolu başındayız.

Tüm LEVEL ekibi adına  
Sinan Aksoy  
Genel Yayın Yönetmeni



*iyi ki doğdun LEVEL*



**→** Ingiltere'den kovulan büyük beyn Dr. Moreau Ekvador'un batısındaki bir adada çalışmalarını devam ettirmiştir. Doğal yaşamı insanlaştırıp ideal bir toplum kurmak amacıyla hayvanlar

### Dr. Moreau'nun Adası film ve romanından sonra oyun olarak da hayalgümüze sesleniyor.



ve insanların üzerinde deneyler yapan bu "yari deli" araştırmacının adası bir süre sonra karışmıştır. Deneylerinde hesaba katmadığı "ruh" faktörü onun sonu olur. Herşey yakılır yıkılır ve doktor öldürülür. Adası ise terk edilir.

Biz adaya olaydan yıllar sonra bir kaza sonucu ayak basıyoruz ve hikayemiz böyleslikle başlıyor.

Başlangıçta seçeceğimiz karaktere göre ise oyuncunun hikayesi açılıyor. Bir 3D shooter-adventure olacak oyun için

<http://www.vivisector.com> adresine bakabilirsiniz.



## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

### NASCAR RACING 2

Papyrus Racing Games oyunlarının ikincisini çıkartarak bir seri olma yolunda ilerliyorlar. Sürüş tecrübesini yeni teknikler kullanmanıza izin vererek daha da artırıyorlar. Ayrıca yeni NASCAR kuralları içinde motorları rektifiye etmeye bir sınır getirecekler. 2002 sürücülerini, renklerini ve takım isimlerini de oyuna ekleyerek yepyeni bir seri yaratmak peşindeler.

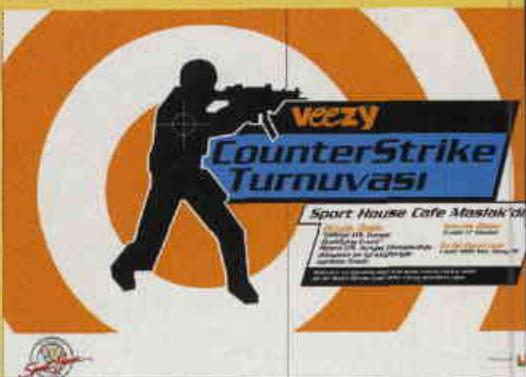
### ARMY MEN REAL TIME STRATEJİ

Army men artık eskisi gibi değil. Yeni Army men'de plastik askerciklerimiz gerçek zamanlı oalrak çatışıyorlar. İki takımında elde tutması gereken çok önemli iki



**→** Geçen sene düzenlediğimiz Counter-Strike turnuvasının ardından bu sene çok daha büyük bir turnuvaya hazırlıyoruz. Daha büyük mü dedim? En büyük, mega, dev bir turnuval Weezy ve Sport House Cafenin iş birliği ve Level'in organizasyonu ile hazırlanan turnuva 17 hafta boyunca sürecek ve tam 512 takım, 3072 oyuncu yarışacak. Böylece ülkemizde bugüne kadar yapılmış en büyük oyun turnuvası olmakla kalmayıp, dünya çapında hatırlı sayılır büyülükté bir turnuva olacak. Turnuvanın yurt çapına yayılabilmesi için Ankara, İzmir, Antalya ve Kıbrıs'da alt turnuvalarının yapılarak finalerde yurt çapından katılan takımların yarışması için çalışmaları yapılıyor. Katılımcılardan hiç bir ücret alın-

mayan turnuvaya ilgili ayrıntılı bilgileri [www.weezy.com/csturnuva](http://www.weezy.com/csturnuva) adresinden alabilirsiniz. Dileyenler her hafta sonu 10:00 - 17:30 saatleri arasında Maslak Princess Hotel'de bulunan Sport House Cafe'ye gelerek en sıkı Counter-Strike oyuncularının maçlarını izleyebilir. ☺



**→** Her Dwarf, Yüzüklerin Efendisi filminde gördüğünüz Gimli karakterine benzemez. Hele hele Diggles'taki dwarflar tam aptal. Tabii ki böyle aptal kulları olan Odin de bu oyunda aptal olmuş.

Odin'in evcil hayvancı Fenris kötü kalpli korkunç bir yaratığa dönüşmüş ve yeraltına kaçmıştır. Odin kuşusunu altı halkalı bir zincirle bağlı tutuyordur. Bu halkalar da yeraltında bir çok yere dağılmış durumdadır. Bu sorundan kurtulmak için Diggle'lara gidip yeraltını iyi bilen bu dwarflardan yardım ister. Dwarflar da Odin'den görevi başarırlarsa yarı tanrı sayılacaklarının garantisini alıp işe girerler.

Oyun Lemmings'i andırın bir real time strateji ve savaştan çok kaynakların idaresi ve etrafi keşfetmekle ilgili. Diggle'larını-



zi yönetirken onların kazacağı yönü belirlemekten beslenmelerine ve kullanarak geliştirecekleri yeteneklere kadar herşeyle siz uğraşacaksınız. Ayrıca karşınıza çıkan Troll'ler ve diğer Dwarf kabileleri de başınızda iş açabilecekler. Siz ise çok geniş bir alanda etrafı dağılmış olan halkaları arayacaksınız. ☺

kaynak var. Elektrik ve plastik. Ne için? Tabiki asker üretmek için. Hikaye gene klasik fakat grafiklerde epes bir ilerleme görünüyor.

### WESTWOOD

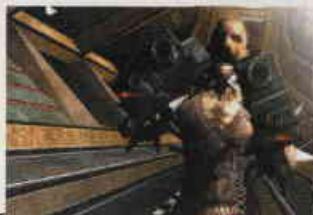
Westwood studios MadOnion.com ile bir takım çalışmasına gidiyor. Böylelikle Westwood'un gelecek oyununu kendi makinalarında çalıştırıp çalıştırılamayacağını bilmek isteyen oyuncular Command & Conquer: Renegade'in sayfasından MadOnion'un performans analizi programını kullanarak meraklılarını giderebilecekler. Bunun için yalnızca sitedeki "Analyze My Computer" butonuna tıklamaları yeterli olacak.

# dreddvsdeath

REBELLION

**→** Hayır, Judge Dredd ölüme karşı savaşıyor. Dredd Death adlı rakibiyle karşılaşıyor. İngilizlerin karikatür tarihindeki en ilginç kahramanlardan biri olan Judge Dredd (senaristi İskoç, çizeri İspanyol) eskiden New York şehri olan Mega City One'da yasaları korumaya çalışan bir yargıç-cellattır. Bir 3D shooter olacak olan oyunda Dredd ile herşeyi yapabileceğiz. Görülerimiz ve oynanış çok esnek olacak ve oyuncu istediği şekilde görevinin sonunu getirebilecek. Fakat doğru bir şekilde yargılanmadan çok fazla sivil vurursak yoldaşımız olan diğer yargıçlar bize karşı dönebilirler. Elimizde Dredd'in

altı farklı tipte kurşun atabilen silahı Lawgiver olacak. Fakat filminde de gördüğümüz motorsiklet Lawmaster'i maalesef kullanamayacağız. Yalnızca ara filmlerde seyretmekle yetineceğiz. Death ise tek başına değil. Onunda Fire, Fear, Mortis ve Mean Machine gibi yandaşları var. Çizgi romanın kendine has kara mizah oyunda da aynı şekilde kullanılacak. Dredd vs Death çok karizmatik bir oyun olacağı benziyor. ☺

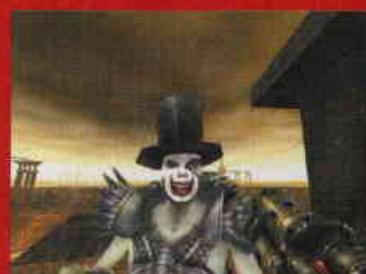
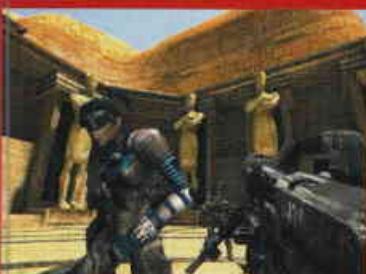


# unreal tournament 2

INFOGRAMES

**→** En sonunda Unreal Tournament 2'nin yapımına başlandığı resmi olarak açıklanıldı. Oyunla ilgili en değişik özellikler, birden çok oyuncunun beraber kullanabileceği araçlar olması. Oyunda Deathmatch, Capture the Flag, Domination 2, Survivor ve Bombing Run modları olacak. Tek

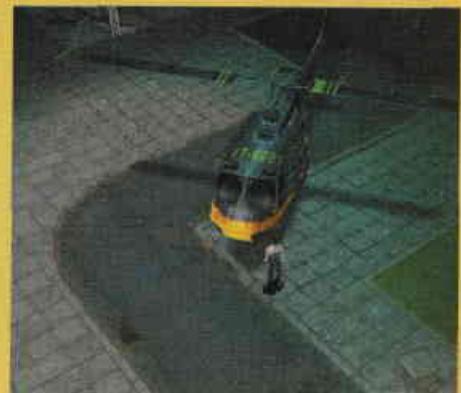
kışlık oyun zevkinin multiplayer ile birleştiğen oyunda botlarla oynarken farklı anlayamayacağınız söyleyor. Önceki oyunun yapay zekasını gözönüne alırsak Infogrames'in boşatış yapmadığın rahatlıkla söyleyebiliriz. Simdilik resimleri idare edeceğiz ama dileriz bu avuntu çok sürmez.



## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

### COLD ZERO: THE LAST STAND

Eski bir özel birlik üyesi son derece gizli bir görevde büyük bir hata yapar ve kurtarması gereken rehinelerden birinin ölümüne sebep olur. Bunun üzerine istifa eder ve bir özel güvenlik şirketinde işe başlar. Rastlantı bu yaya güvenliğinden sorumlu olduğu şirkette saldırıyla uğrar ve bir tek o kurtulur. Şimdiki görevi kimlerin saldırısını bulmak ve dünyayı muhtemel bir virüs salgından kurtarmaktır. Aslında Cold Zero şu alışlageldik "önüne çıkan vur patlat ve rahatla" oyularından. Binaların içine girebildiğiniz zaman tavanın kabolduğu, Porcheleleri havaya uçurduğunuzda içinden cepheye çıkan oyularдан. Karşınıza çıkan düşmanlar ise Terminatör filminde fırlamış tipler. Hani rahatlamak için birebir



### SUDDEN STRIKE 2

CDV ve FireGlow oyunun ikincisini yapmak için anlaşmaya vardılar. Birinci oyunun 600.000 satması üzerine harekete geçen firmalar yeni oyun hakkında da iddiyalı konuşuyorlar.

### BİR SIMS DAHA MI?

Evet aynen öyle. Bu seferki The Sims: Vacation Peki ne mi yapacağız? Simlerimizi tatil götürüreceğiz! Laf aramızda tatil sözcüğü biz Level çalışanlarına uzak bir diyarın ismi gibi geliyor değil mi Sinançığım? Ufak adamcıklarımı plajlara, dağ tepelerine ya da ormana kampa görmeye karar verdikten sonra yola çıkalcağız

# farwest

JOWOOD

→ Uzak batıda ufak bir çiftliği elimize alıp onu bogenin en büyüğü yapmak ve zenginliğimize zenginlik katmak için hazırlanalım. Önce 500\$ ile kabsanın barına gidip sürümüzü yönetecek kovboylar kırayıcağız. Daha sonra viskisiz ve kurufasulyesiz duran yan adamlarımıza burları temin edeceğiz. Sürülerimizi eksiksiz olarak götürüp satacağız, kazandığımız paraya yenerini alacağız. Adamlarımızın kalitesini ve sayısını artırırken çiftliğimize de yeni binalar ekleyeceğiz ve böyle

## Hadi bakalım mikro Dallas olmamıza az kaldı.

boyle işimiz iyice büyüyecek, unumuz artacak. Tabi bu arada hastalar, kızdırıllar ve soyguncu kovboyları da başımız derde girebilecek. Yani o kadar toz dumana bulşacak bir sürü adamı oturduğumuz yerden yönetip para ya para demeyeceğiz. Jowood uzun zamandır oyunlarında kafayı viruslere takmış durumdaydı. Şimdi de inekleri deli dana yapmasın?! ☺



nalar da gelecek. Toplam sekiz yeni görevin yanında multiplayer için yeni haritalar da var.

## GHOST RECON

Tom Clancy's Ghost Recon'a ek görev paketi geliyor. Takımı hazırlayın. Ubi Soft bu yeni pakette Eritre ile Eritre arasında geçen çatışmalara bizi de sokuyor. Birleşmiş Milletler Gücünün bir parçası olarak bölge düzene sağlamak ve savaş lordlarını yola getirmek için bölgeye gideceğiz. Paketle birlikte yeni silahlar, araçlar (en sonunda), düşman tipleri, efektler ve bi-

# homeplanet

REVOLT GAMES

→ İnsan ilk uzaya açıldıktan sonra yeni gezegenler ve ikiler keşfetenin hemen ardından bu biliminin başına ne gibi belalar açacağını öngörememiştir. İnsanlar arasında süre gelen paylaşım mücadeleinin tam ortasında kendi ana gezegenimize ulaşmaya çalışan Troiden klanının bir pilotu olarak filomuzu korumak birinci görevimiz. Homeplanet işte bu senaryonun etrafında dönen bir uzay simülasyonu. Oyun boyunca alacağımız 20 görevde yaptığı hareketler gerek uzaylıların gerekse üçüncü güc olan konfederasyonun bize karşı olan tepkisini belirleyecek. Uzaylılar bu kargaşadan uzak durmaya çalışıp bize teknoloji satacak. Toplam 60 farklı tipteki uzay gemisinden yalnızca 6 adedi bizim kılannımıza açılacak. Gemimizi istediğimiz gibi donatabileceğiz. Yalnızca uzayda değil gezegenlerin yörungelerinde de çatışmalara gire-



ceğiz. Kendi filomuzu yöneterek oyunun gerçek zamanlı strateji öğelerini kullanacağız. Eğer canımız sıkılırsa görev editörünü kullanarak kendimize yeni oyuncular da yapabileceğiz. Bakalım güç kimini olacak? ☺

# atrox

INTERACTIVE IDEAS

→ Atrox çok yaratıcı bir hikaye sahip bir real time strategy. 2334 yılında Albert Einstein'in dengi bir bilim adamı insan ruhundaki iyi ve kötü tarafları klonlama yöntemiyle ayırmaya kalkar. Projesinin adı Angel'dir. Sonuçta ortaya çıkan iki melekten kara olan bilim adamını öldürür. Ak melek ise ortadan kaybolur. Kara melek özel cyborglar yaparak dünyayı ele



geçirmeye çabalarken Ak melekte insanlığın son temsilcisi olan Inteliom ve Hornian'ları yaratır. Böylelikle evrenin tarihinde büyük bir damga olan 'Art-Rocks War' başlar.

Atrox Kore'de piyasaya çıkan ve iyi satıyor. Şimdi de Avrupa ve Amerika pazarına uygun olarak düzenlenip piyasaya sürülecek. ☺



## BİR RÜYA GERÇEK OLUYOR

Defalarca sorulan umutsuz bir soru: Nasıl oyun yapabilirim, nerden başlamalıyım? Nihayet bu soruya olumlu cevap verebileceğiz, çünkü Türkiye'de bir üniversitede ilk imza atıyor. Akademik hayatına bu yıl başlayan İzmir Ekonomi Üniversitesi, İskoç Dundee Üniversitesi desteği ile seneye "oyun produktörlüğü" bölümünü açıyor. Bir lisans programı olacak bu bölüm ilgili ayrıntılı bilgiyi önemizdeki aylarda ileteceğiz. Haber için Göker Nurbeyle'r'e çok teşekkürler.



Izmir Ekonomi Üniversitesi

## altinjoystick

→ Resident Evil, 15 Mart'ta Amerika'da gösterime girecek. Özel araştırma takımı S.T.A.R.S'in Racoon City'dındaki ormanda zombilerle dolu, terkedilmiş bir araştırma enstitüsü bulmalarını konu alan filminde, tanıdığımız isimlerden Milla Jovovich, Alice'i canlandırmışken, Michelle Rodriguez'ı Rain rolünde beyazperdede göreceğiz. Event Horizon ve Mortal Kombat ile yakından tanıdığımız Paul Anderson da boyelikle bir oyunu daha beyazperdede uyarlamış oluyor.

Ote yandan ilk 1979 yılında çekilen Alien serisinin beşinci de yolda gibi gözüküyor. İlk filmin yönetmeni Ridley Scott, Allen 5 için ciddi şekilde düşündüklerini belirtti.



Alien durur da Predator olmaz mı? Predator 3'ü 2003'un Haziranında Amerika'da gösterime girecek. Filmde insanlar, Pradatorların dünyayı işgal etmelerini engellemeye çalışıyor.

Yeni bir film üzerine düşünen sadece Ridley Scott değil, Steven Spielberg beklenen açıklamayı yaptı. Indiana Jones geri dönüyor. Senaryosu ve ismi şimdiden belli olan filmde, Kate Capshaw, Wilhelmina 'Willie' Scott yani Indiana Jones'un karısı olarak karşımızda olacak. Tahtta ki Harrison Ford'unda döndüğünü söylemeye gerek yok... Oyunseverleri tek hayal kırıklığına uğratacak şey ise, isminin Fate of Atlantis olmayacağıının kesin olması... Ama işte bomba burada patlıyor, çünkü son anda elimize geçen bir habere göre yeni bir Indiana Jones oyunu yapılıyor. Star Trek: Deep Space 9'ın yapımcısı Collective Studios tarafından girişilen proje henüz çok genç, ama detaylı bilgiler elimize ulaşıkla sizlerle paylaşacağız. ☺

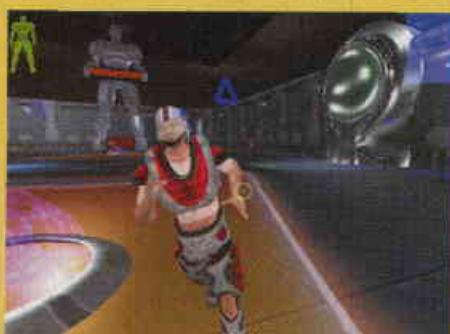
## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

### CANAVAR

DreamCatcher, The Adventure Company adlı yeni bir firma kurdu. Adından da anlaşılacağı üzere firma adventure oyunları yapacak.

İlk oyunları ise şu ünlü Loch Ness gölü canavarı hakkında olacak. Cameron adlı bir dedektifin yöneteceğimiz oyunda Chicago'dan yola düşüp göl civarındaki ünlü bir fizikçiyi ziyarete gidiyoruz. Fakat biz oraya vardığımızda adamımızın kaybolduğunu öğreniyoruz.

Eh mesleklerimiz de polislik olunca burnumuzu olaya sokmadan duramıyoruz.



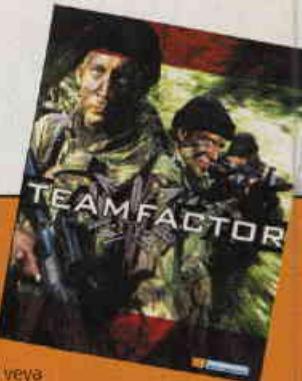
### SPEEDBALL ARENA

Speedball mantık olarak rakibinizin elindeki çelik topu kapıp onun dik duran kalesinden içeriye atmayan bir oyundur. Hayır henüz dünyamızda oynanmamış fakat bilgisayar oyunlarında 2100 senesinde oynanacağı öngörülüyor. Mantık olarak çok sert olan bu oyun vahşilik sınırını zorladığı için gerçek hayatı ne kadar kabul görür, ya da kim oynamak ister bilemez.

Bitmap Brothers müthiş grafiklerle sanki gerçekten varmış izlenimini vermeyi başardıkları yeni bir speedball oyunu üzerinde çalışıyor.

## teamfactor

7ix



→ Team Factor takım halinde ve yalnızca multiplayer oynanabilen bir 3D shooter. Hasarlı operasyonlara giyen özel birlikleri kömür alıyor. Fakat diğer oyunculardan farklı olarak RPG eğenleri ceniyor. Nasıl mı? Oncelikle kendinize mevcut üç takımından birisini seçiyorsunuz. Mavi takım NA-

TO kuvvetlerini, kırmızı takım Rusları ve siyah ta-

kim da İsrail veya Çin gibi diğer ülkelerin özel birliklerini temsil ediyor. Daha sonra kendinize bir uzmanlık alanı seçiyorsunuz. Bu uzmanlıklar ise Soldier, Specialist, Scout ve Sniper olarak değişiyor. Uzmanlık alanlarınız içinde daha da ilerleyeceğiniz özel yeteneklerinizi belirleyerek kendinizi belli bir yöne doğru kanalize ediyorsunuz. Böylelikle zaten seçtiğiniz sınıfa göre belli silahları kullanabilirken o silahlar içinde daha da özel olnalarla yönelik yerinize size özel bir karakter türü belirliyorsunuz. Tüm bu belirlenen özellikler ise Team Factor'un online ve tabanında depolanacak. ☺

## tombraider yeni kuşak

CORE

→ Eeet şimdilik biraz dedikodu yapma zamanı. Elimizde Tomb Raider Next-Gen ile ilgili bir takım bilgiler var. Bunlar resmi kaynaklar tarafından tam olarak onaylanmadı ama biz Tomb Raider bağımlılıklarına daha fazla bekletmemek için biraz etrafı karıştırıralım dedik. Yeni oyun üç ana bölge üzerine geçecek. Buna bir de Paris olacak. Önce şehrin üstünde başlayan koşuşturmaca sonrasında şehrin altındaki tünelerde devam edecek. Bir cinayette suçlanan Lara kendini temizle çıkartmaya çalışacak. Oyunun bir yerinde Curtis adlı bir erkek kahramanı da oynayabileceğimiz söylüyor. Ayrıca uğradığımız bölgelerde heryere giremeyeceğiz. Bazi yerler ancak hikaye ilerledikçe açılacak. Yeteneklerimiz ise sabit olmayaçak. Biz kullandıkça o konudaki yetenekle-



rimiz geleceğek. Artık konu arkeolojik sitelerde koşuşturmadan çıpı biraz daha detektif hikayesine dönüyor galiba. Firma her sene bir Tomb Raider oyunu çıkartma konusunda belli sorumluluklar almasına karşın bu konuda geç kalmış ve başka projelere yönelmek istiyormuş. ☺

# jane's attack squadron

MAD DOC

**→** Mad Doc firması İkinci Dünya Savaşı'nda geçen bir simülasyonda batı Fransa, batı Almanya, Britanya Savaşı ve Avrupa'nın diğer bölgelerindeki çarpışmaları senaryolarına dahil ediyor. 14 tır uçak olacak. Her simülasyonda olduğu gibi burada da tek kişilik



görevlerden campainglere kadar bir çok seçenekimiz olacak. Oyunun en etkileyici yanlarından birisi hasar modellemesi olacak. Kurşun izlerini ve uçakların vurulduğu zaman aldığı hasarı son derece gerçekçi yapmayı planlayan firma tüm oyun boyunca vurulan hiç bir uçağın aynı izleri taşıma'yacağını söylüyor. Ayrıca oyun yalnızca it dalaşı, ağırlıklı olmayacağı. Yer hedefleri, ağır ve hafif uçak savar silahları, piyadeler, kanyon, jip, tank gibi yer araçları da hedeflerimiz arasında olacak. Hatta Kanal Savaşları'nda gemilere ve denizaltılar bile saldıracagız. Her ne kadar bu oyunun içinde Japonlar olmasa da Pearl Harbor filminde bol bol dolduruşa gelmişlik zaten. Artık Jane's Attack Squadron ile kurtlarımıza dökeriz.

# Sayılmazı

**61  
0  
10  
39**

Elinizde tutmakta olduğunuz Level sayısı.

61 aydır, hazırlanırken hiçbir seyin ters gitmediği Level sayısı.

**90  
97  
98  
35**

The Sims'in oyun listelerinde ilk onda bulunduğu hafta sayısı.

Şimdiye kadar bir PC oyununa verdigimiz en yüksek not (Baldr's Gate 2).

Şimdiye kadar bir konsol oyununa verdigimiz en yüksek not (Gran Turismo A Spec).

Arcanum oyun naritasının bir ucundan diğer ucuna yürüseren gelecek olan saat sayısı.

**2.000.000**

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura oyun naritasının kaç sektörden oluştuğu.

# mobile forces

RAGE SOFTWARE

**→** Unreal Warfare teknolojisine üzerine kurulmuş bir 3D shooter daha mı? Rage takım bazı böyle bir multiplayer oyun üzerinde çoktan çalışmaya başladı bile. Oyundaki en önemli yenilik araç kullanabilmeniz. Fakat her oyuncu aracı bir yerinde olağan için silahı ateş edemeyecek ve bir aracı tam işler hale getirmek için en az iki kişi gerekecek. Bir kaç tür olacak araçları lastiklerini patlatabilecek, pencereden içeri el bombası atabilecek, tek atışta benzini deposunu vurarak havaya uçurabileceksiniz. Yapımlar bir sürü silah eklemek yerine farklı özellikleri olan az sayıda silah oyunu koynayı uygun görmüşler. Her silahın iki farklı atış şekli ve nüha göre avantaj ve de-



zavantajları olacak. Ayrıca bomba, roketatar gibi ağır silahlar da kullanabileceksiniz. Vücutunuzun farklı yerlerinden vurulduğunda farklı zararlar alacaksınız. Mobile Forces için 2002 ortalarını bekleyeniz zorundayız.

# SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

## ■ ACTIVISION'DA PARA BOL

Activision firması Return to Castle Wolfenstein'i yapan Gray Matter'in % 60 hissesini alarak firmaya sahip oldu. Soldier of Fortune'u yapan grup Raven Software'in de sahibi olan Activision böylece 3D shooter pazarında yerini daha da sağlamlaştırdı.

## ■ TRAINZ

Hala büyümemiş olanlar için bir tren oyunu bu. Kendi trenlerinizi yürütmek için önce bir alan yaratırsınız. İster kendi doğınızı koyup içinden tünel geçiriyor, isterseñetrafiççarşırçimenlik yapıp yesertiyorsunuz. Daha sonra makaslarınızı koyuyor, treninizi seçiyor, herşeyi boyuyorsunuz. Hava durumunu da ayarlıyor-



sunuz. Gece mi olsun gündüz mi olsun son olarak ta ona karar veriyorsunuz. Treninizi koyuyorsunuz yola ve ister dışarıdan seyrediyorsunuz isterseñetrafiççimenlik yapıp yesertiyorsunuz. Treninizin içine girip çıkışlıyor, etrafında gezinebiliyorsunuz. Kisacası çocukların yapamadığınız bir sürü şeyi de rahatlıkla yapabiliyorsunuz.

## ■ BUKA

Rus firması Buka, Echelon: Wind Warrior adlı bir oyunu başlattı. Eskişinin devamı olacak olan oyun 45 görev içerecek. Ayrıca MARCH! Adlı bir 3D shooter ve NUM adlı bir korku adventure'ın da ilk çalışmalarını başlatmışlar.

# türkoyunları

**→** Hatırlarsınız Eylül 2001 sayımızda Türkiye'de yapılan oyunlar hakkında bir dosya hazırlamıştık sizlere. Aradan geçen zaman içinde ne olup ne bittiğini öğrenmek için tekrar kapılarını çaldık.

Biliyorsunuz Mevlüt Dinc yaklaşık 14 senedir oyun yapımcılığının içinde olan ve yaptığı işlerle kendini defalarca kanıtlamış bir usta. Dinc Interaktif'in en son yaptığı çalışmalarından biri Intel'in teknoloji demosuydu. Demo bitmiş ve Intel 7 Ocakta Pentium IV işlemcisinin tanıtımı için kullanılmış.

Daha önce dergimizde verdiğimiz Slashers adlı oyunun programcısı Galip Kartoğlu da Mevlüt Dinc'in kadrosunda çalışmaya başlamıştı. Oyunun ismi artık Dual Blades ve Gameboy Advanced için hazırlanıyor. Oyunla ilgili bilgileri <http://www.metro3d.com> adresinden bulabilirsiniz.

Bu güzel gelişmeler dışında bir önemli haberimiz daha var. Ubisoft'un online digital TV'lerde kullanılacağı ilk üç oyundan birisini de gene Mevlüt Dinc'in bir çalışması Street Racer olacak. Çocuk Odası ve Güzel İstanbul projeleri ise şu anda beklemeye alınmış durumda. Mevlüt Bey yurt dışı ile bağlantılı yaptıkları işlerin iyi gitgitini fakat Türkiye'nin şartları yüzünden ülke içi işlerin iyi gitmediğini söylüyor haklı olarak. Dedektif Fırtına'nın yapımcısı Cartoon Studios



ise bir süredir Dedektif Fırtına 2: Eşek Adası üzerinde çalışıyordu. Oyunun dublajı, müzikleri, çizimleri ve animasyonları bitmiş. Yalnızca geri planları kalmış. Dublaj çalışmalarında ünlü sanatçılar çalışmış. Yeni oyunda Level Dergisiyle ilgili küçük bir bölüm de olacak. Tabii ki oyun Türkçe. Ayrıca render'a ağırlık verilmiş bir çalışma. Toplam 4 CD tutan emeklerini kopya oyun fiyatına çok yakın bir fiyattan piyasaya sürecekler.

PUSU'cular ne alemde diye sorarsanız onlar çoktan kendilerine bir sponsor bulup kiralanan bir ofiste çalışmaya başladılar bile. Artık ikinci teknoloji demosunun üzerinden çok sular akmış durumda. Oyun için bölümler yapılıyor, dokular çiziliyor ve herşey gayet güzel ilerlemekte diyorlar. Daha fazla bilgi için sıkıştırıldık ama açık vermediler. PUSU ile ilgili ayrıntı bilgiler için Mart sayımızı beklemek zorunda kalacaksınız. ☺

# oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

## BU AY

Black & White: Creature Isles	
Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
Cossacks: The Art of War	CDV
Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
Heroes of Might & Magic IV	3DO
Tropico add-on: Paradise Island	TAKE 2
Knights of the Cross	CENEGA
Serious Sam: The Second Encounter	TAKE 2

## MART 2002

Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Mafia	TAKE 2
Might & Magic IX	NEW WORLD COMPUTING
Command & Conquer: Renegade	

## NİSAN 2002

Necrociide: The Dead Must Die	NOVALOGIC
-------------------------------	-----------

## MAYIS 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne	TAKE 2
Battlefield 1942	EA
Hidden and Dangerous II	TALONSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS

## HAZİRAN 2002

Counter-Strike: Condition Zero-VIVENDI (YENİ)	
Prisoner of War	Codemasters
TOCA Race Driver-Codemasters	
Warcraft III: Reign of Chaos	VIVENDI

## EYLÜL 2002

Age of Mythology	MICROSOFT
------------------	-----------

## 2002 VE SONRASI

Beach Life	Eidos
Bread	CDV
Brokersword: The Sleeping Dragon	
Call of Cthulhu	FISHTANK INTERACTIVE
Duke Nukem Forever	GODGAMES
Dungeon Siege	MICROSOFT
Escape From Alcatraz	CDV
Freelancer	MICROSOFT
Grand Theft Auto 3	TAKE 2
Jane's Attack Squadron	XICAT
Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
Lords of The Realm III	Sierra
Lost Continents	VR1 Entertainment
Medieval: Total War	ACTIVISION
Neocron	CDV
Neverwinter Nights	INTERPLAY
O.R.B.	STRATEGY FIRST
Predators	EIDOS
Republic: The Revolution	EIDOS
Seadogs 2	EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix	
Star Trek Bridge Commander	ACTIVISION
Team Fortress 2	SIERRA
The Thing	VIVENDI
Tomb Raider: Next Gen	EIDOS
Unreal 2	Infogrames
Quake IV	Activision

# darkplanet battlefornatrolis

**→** Türü yeniden keşfetmeye ne gerek var diyenler için yeni bir gerçek zamanlı strateji daha geliyor. Eldeki malzemeyi her seferinde değişik şekilde karıştırarak farklı çorbalar elde etmek gibi, oyun yapımcıları da biraz fantazi, biraz bilimkurgusu 3D ile bir araya getirip biraz daha farklı bir oyun yapmışlar.

Natrolis gezegeni üzerinde birbirine hakimiyet kurmaya çalışan üç ilk vardır. Bunlar insanlardan oluşan Colonistler, kertenkele benzeri bir ilk olan Sorin ve Alien filminden fırlamış gibi görünen Dreil'dir. Colonistler teknoloji, Sorinler ise büyüğün üzerine kültürlerini kurmuşlardır. Dreil bu ikisinden farklı olarak kendi doğaları gereği ortama uyum sağlamış ve bedensel yeteneklerini kullanarak savaşmaktadır.

Türlerin birimleri birbirini dengeliyor. Örneğin



Colonist birimlerinden Gunner'lar uzaktan rakiplerine etkili atışlar yaparken yakın savaşta Marine'ler tarafından korunmazlarsa yok olmaktan kurtulamıyorlar. Büyü ve teknoloji bu sıralar bir çok oyunda bir araya getirilmeye başlandı. Bakalım sonu nereye varacak? ☺

# medieval total war

Bekle bizi Avrupa! Bütün kalelerini zaptetmeye geliyoruz!!!

**2**000'in en çarpıcı strateji oyunlarından biri *Shogun: Total War*'dır. Bugüne dek görmemiş olduğum kadar çok birimi, oldukça geniş bir 3D arazide şiddetliyordu. İlk oynadığında beni en çok etkileyen birimlerimi birlik olarak yönetmenize karşın, her birimin tek tek savaşıyor olmasını istiyordum. Bu sistem sayesinde yüksek bir tepeden savaş meydanını izleyen bir komutan gibi hissediyordunuz kendinizi. Birliklerin yenildikçe dağıldığını, birimlerinin kaçmaya başladığını görebileceğiniz başka bir oyuncu pek yoktur. Üstelik savaşların arasında, bir masaüstü strateji oyunu oynarcasına hazırlanmış ana harita, aynı bir derinlik katıyordu oyuna. Commodore günlerinin *Defender of the Crown*'ından bu yana özlediğim bir şeydi bu. *Braveheart*'da yapılmaya çalışılmış ama başarısız olmuş olan ana harita üstünde bölgelerin yönetimi *Shogun*'da oyuncun bütünlüğe çok iyi oturtulmuştur. Ana haritada düşmanın savaştan önce destek birimlerini toplayabilmesi, ancak bunu bizim yapamamamız gibi sınır bozucu bir hata dışında oyundan hemen hemen mükemmel.

Şimdi *Shogun*'un yaratıcıları Total War adıyla süreceğini anladığımız serinin ikinci oyunuya tekrar karşıyız. Bir devam oyunundan ilk olarak neyi beklersiniz? Elbette ki doğru olan şeylerin bozulmamasını. *Medieval: Total War*'ın ilk vadedi bu. Aynı *Shogun*'da olduğu gibi geniş mekanlarda hiç görülmemiş sayıda birimi yönetirken, ana harita da bölgelerini genişletmek, ticaret yapmak ve ordularınızı konumlandırmak ugraşıyorsunuz. *Medieval*'nın *Shogun*'un izinden hiç sapmamış olması ilk oyunu sevenlerin *Medieval*'dan hoşnut kalarını garantiliyor gibi.

#### Yeni Özellikler

Ama *Medieval*'in yerinde saydığını da hiç düşünmeyin. Aradan geçen iki senedir içinde oyun oldukça gelişmiş. Hatta gelişmekte kalmamış

dünyanın öbür ucuna yani ta buralara kadar gelmiş. Bu seter oyunumuz ortaçağ Avrupa'sında geçiyor. Hatta Avrupa ile sınırlı kalmayıp Anadolu'yu da sınırlarına katıyor. Elbette bu oyunda Türkler olacağının anlamına da geliyor ki bizi en çok heyecanlandıran bu oldu. Sadece Türkler mi, aynı zamanda oyunda 11 diğer uygarlık da var. *Shogun*'da sadece Japonlar, ek görev paketi *Mongol Invasion*'da da ek olarak sadece Moğollar olduğunu düşünürseniz, *Medieval*'nın *Shogun*'dan çok daha geniş olduğu açık. Üstelik oyundaki her uygarlık kendine has birimlere ve hatta taktiklere sahip. Bu yüzden her uygarılıksa oynarken farklı taktikler geliştirmeniz gerekiyor. Muhtemelen Türkler olarak oynarken Hilal taktiği daha bir etkili olacaktır. Gerçi Onur Barium arkadaşımızın sandığının aksine bu taktikle kaleleri, hele İstanbul gibi döneminin en büyük ve en iyİ savunulan şehrini almak mümkün değil.

Oyunun yapımcıları Onur'un yaptığı hataya

**MANGONEL** İyi bir ortaçağ oyunu, sağlam kuşatma silahları olmadan düşünülemez. Hiç bir ordu Mangonelin karşısında, surların arkasında bile güvende söylemez.



**TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**

09. 2002

Tür • Strateji

Yapım • Creative Assembly

Dağıtım • TalonSoft

**Bize Göre** • Medieval, bugüne kadar görülmüş en gerçekçi savaş meydanlarını sunacak gibi gözüküyor. Şimdiden 2002'nin en iyi oyunları arasında olması kesin.

düşmemiş kale kuşatmalarını bu sefer çok daha ciddiye almışlar. Artık kaleleri kuşatıp içerdeki kırımları teslim olmasını beklemek yok. Kuşatma başladıkten sonra amacınız kaleyi yıkıp içeri girmek. Bunun için oyuna pek çok kuşatma aracı eklenmiştir. *Mangonel*, *Trebuchet*, *Siege Cannon*, *Catapult* bunlardan birkaçı. Hala kuşatmaları kaldırmak gibi bir alternatif var. Üstelik

bu savaşlar başka bir alanda değil kalenin çevresinde gerçekleşiyor. Zaten kalelerde tüm bu çığın kuşatma araçlarına karşı savunmasız değil. Kaleleri de farklı eklemlerle güçlendirebiliyorsunuz. Surların çevresine hendekler açmak, okçu kuleleri eklemek gibi alternatifleriniz var. Ancak bunlarda yeni bina yapmak gibi her turn'deki bir bina yapılma hakkınızı tüketiyor. Bu yüzden dikkatli kullanmanız gereklidir.

#### **İnce İşler**

Medieval'in Shogun'dan daha üstün olduğu bir yan da diplomasi. Bu sefer işler sadece delicesine ordu üretip düşman topraklarına yığmakla bitirilemiyor. Oyunun içinde stratejik anlaşmalar imzalamak, ticaret yolları kurmak, komşu krallıkların prensesleriyle evlenip o krallıklar veraset ile ele geçirmek gibi seçenekler var. Oyunda ticaret daha da gelişmiş. Artık belli ürünler sadece belli bölgeler üretebilecek

rakterler. Kralınız zamanla experience kazanıp yeteneklerini geliştirebilecek. Ayrıca savaşlar sırasında onu nasıl hareket ettirdiğinizde oldukça önemlidir. Mesela Kralınız savaş sırasında ön cephelerde ordusunun yanında savaşırsa hem askerlerine ekstra moral verecek hem de bu özelliği ile ülkenizecek. Dini yapılar yapıp çevrene gülüküler saçarsanız halkın size sevgi ile bağlanacak ama ortalığı kasıp kavurur, katılımlara girişirseniz yarattığınız korku ile hükmenebileceksiniz.

Oyunun orta çağ konu aldığı ve orta çağın başından sonuna oynayabileceğinizi söylemiştim. Ancak ortaçağ sadece bir dönem olarak bulunmuyor oyunda, o dönemde yaşanmış önemli olayların pek çoğu özel görevler olarak karşınıza çıkabilecek. Mesela Haçlı seferleri, 100 yıl savaşları, İstanbul'un Fethi gibi. Bunları yerine getirmek zorunda değilsiniz. Ancak yerine getirmek size ekstra avantajlar sağlayacaktır.

**« Medieval gelişmekle kalmamış buralara kadar gelmiş. Bu sefer oyunumuz ortaçağ Avrupa'sında geçiyor. Hatta Avrupa ile sınırlı kalmayıp Anadolu'yu da sınırlarına katıyor. »**

ve bu bölgelerden kuracağınız ticaret yolları ekonomik açıdan büyük önem taşıyacak. Ayrıca kendi yöneticilerinizin bağlılığını sağlamak için onları prenseslerinizle evlendirilecek veya yeni ünvanlar verebileceksiniz.

Oyunda artık deniz savaşları da görebileceğiz. Deniz kenarında bir bölgenniz varsa burada bir donanma kurabileceksiniz. Ancak donanma savaşlarını 3D olarak görme veya yönetme şansınız yok. Savaş otomatik olarak hesaplanıp size sonuç bildirilecek. Ama belli denizlere açılan bölgelerin stratejik önemlerinin artması bile oyunun havasını etkileyecektir. Üstelik deniz üzerinden ticaret yapma ve birliklerinizi gemilerle düşman topraklarına taşıma şansınızda var. Kısacası denizlere hakim olmak oyunun kaderini değiştirebiliyor.

Deniz savaşlarını 3D olarak göremesek de savaş meydanlarında sizi bekleyen sürprizler var. Öncelikle birimlerin dokuları genişletilmiş. Böylece birimler daha gerçekçi en azından daha 3D görünüyorlar. Üstelik aynı anda 10.000'den fazla birim savaşabiliyor. Bunu birde yazıyla yazmak lazımlı "on binden fazla birim"!!! Yani savaş meydanları orta çağda ne denli kalabalık ise Medieval'da da o denli kalabalık gibi gözükmeyecektir. Üstelik oyunda ırklara özgü 100'den fazla farklı birim var. Birimlerin tümü tarihsel olarak doğru ve diğer birimlere karşı avantaj ve dezavantajları var. Gerçi Türkler için develi savaşçı gibi bir birim konmuş ve ben tarih derslerimizden deveye binen Türk askeri hatırlamıyorum. Ama o kadar hata kadi kizinda dahi olur.

#### **Kara Murat olacak mı?**

Savaşlar sırasında özel karakterleriniz de olacak. Bunlardan bir kısmı Robin Hood, Jean D'arc, Selahattin Eyyubi gibi tarihi karakterler, bir kısmı ise general, kral, varis gibi genel ka-



# iron storm

50 yıl süren bir 1.Dünya Savaşı'nın tam göbeğinde bir asker olmak! Ne dersiniz

**W**anadoo RPG'den spora bir çok tür oyunu denemiş ve oyunlarının çoğunda konu ve içerik ön planda olmuş bir firma. Iron Storm'u yaparken ilk düşündükleri Quake, Medal of Honor ve Rogue Spear oyunlarının en güzel yanlarını alıp birleştirmek olmuş. Aksiyon, sessizlik ve adventure tarzı bir oyun ortaya çıktığında da kimse durumdan şikayetçi değilmiş, çünkü esas istedikleri oyun boyunca delice ödüne gelen vurmak yerine bir çok yerde saklanarak hayatı kalmayı başarabileceğiniz bir oyunmuş. Firmanın oyularında gerçekçilik payının ne kadar önemli olduğunu dikkat edersek gerçekten de Iron Storm'u Quake gibi oynarsınız bir kaç dakikada öleceğiniz garantisidir. Önemli olan ve sizden istenen gerçek bir savaştaymış gibi düşünmeniz, her hareketinizi ona göre yapmanız.

Oyun paralel bir dünyada geçiyor. 1. Dünya Savaşı 1918 yılında bitmek yerine tüm hızıyla devam eder ve tam 50 yıl boyunca ortalık kasıp kavrular, bu sırada değişen çok şey olmuştur tabii. Arma burlardan çıkartacağınız, oyunda uzayı, orc, buyucu veya yıldız savaşlarının olmayacağıdır. Herşey gerçekçilik sınırları içerisinde kalacak. Alternatif bir tarih demek de bu za-

ten. Wanadoo oyunu yaparken bazı konularda gerçekten inanılmaz araştırma yapmış. Gerçekten de nerdeye silahlarınızdan çıkan barut kokusunu hissedebileceğiniz bir ortamda 1. Dünya Savaşı'nda kullanılmış üniformaların türlerinden, yine 1. Dünya Savaşında icat edilmiş ama ortaya çıkartılmamış teknik silahlara; savaş alanlarında karşılaşabileceğiniz hayvanlardan, her tür alarm sesine kadar en ufak ayrıntı incelemiş, araştırılmış ve en nihayet oyuna başarıyla geçirilmiş.

#### Orduların hisse senetleri

1. Dünya Savaşı devam etmektedir. Rusya'daki komünist devrim hiçbir zaman olmaz. "Ekim Devrimi" dedikleri olay gerçekten olur ama Rus Sivil Savaş Bolşeviklerin Baron Ungern-Sternberg tarafından yenilgiye uğratılmasıyla biter (bu Baron arkadaş gerçekte yaşamış, Cengiz Han düşündür anlayışıyla büyümüş, bir Moğol'dur). Bu adam Atlantik'ten Vladivostok'a uzanan dev bir Rus-Moğol ordusu kurar Moğolistan'ın derinliklerinden batıya doğru hareket etmeye başlar. Bunun üzerine İtilaf Devletleri ve Almanya düşmanlıklarını bitirerek bu korkunç orduya karşı birleşirler ve "United States of

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12. 2002

Tür • FPS

Yapım • Wanadoo

Dağıtım • Wanadoo

Bize Göre • Birinci Dünya Savaşı'niambaşaşa yaşıamak gibi farklı bir konuya karşıma gılmaları ve gerçekçilikten öden vermemeleri çok pozitif özellikler. Piyasaya çıktığında beklentiği kadar ses çıkartacak mı göreceğiz.

Western Europe" isimli bir birlilik oluşturular. Böylece Batı Avrupa'nın önemli ülkeleri ve onlara destek veren Amerikan ordusu, çığın baronun nerdeye sonsuz adam gücüne ve maddi zenginliğine karşı inanılmaz bir çaba sarfmeye başlar. Savaş 50 yıl boyunca sürer ve bu sırada tüm Avrupa'nın ve Amerika'nın ekonomik prensipleri askeriyenin etkisi altında büyür. ITTAQ (International Technological Trade and Armies Quotation) kurulur ve her ordu "kapitalize" edilerek hisse senetleri alınıp satılmaya başlanır. Bu hisse senetleri "geleneksel"

**SAVAŞ ALANLARI:** Çarpışmanın geçtiği her mekana gösterilen özen, şimdiden göz alıcı. İster açık arazide isterseñiz iç mekanlarda şartlı emage saygı göstermek gereklidir.





ve "teknolojik" başlıklı 2 ayrı piyasada işlem görür ve orduların gün içerisindeki başarılarını göre artar veya azalır. Buradan para kazanan ordular da kendilerine yeni donanımlar ve silahlar alarak kendilerini geliştirirler.

**ALTERNATİF ASKERLER:** Konu hiç bitmeyen bir 1. Dünya Savaşı olunca tasarımcılar da ekipman ve silahlar konusunda olağan hayatı güçlendirmiştir.

« Nerdeyse silahınızdan çıkan barut kokusunu hissedebileceğiniz bir ortamda akılınıza gelebilecek milyonlarca ufak ayrıntı incelenmiş, araştırılmış ve en nihayet oyuna başarıyla geçirilmiş. »

#### Paralel Dünyada Mermi Sesleri

Daha oyunun sadece %40'ı bittiğinden şu ana kadar söylediğim bazı ayrıntılarda değişiklik olabilir ama, değiştmeyecek bir şey varsa o da multiplayer seçeneği. 32 kişiye kadar destek verecek oyunda multiplayer tutkunlarını mutlu edecek her mod var: death match, team death match, capture the flag, koruma/suikast düzenleme vb. Ayrıca bunlardan başka 2003'te çıkartabileceklerine inandıkları oyunun tamamen online bir versiyonu üzerinde de çalışıyorlar.

Son olarak oyun yapımcılarından Bay Lusson'la Bay Vincent'a "iyi tamam da Half Life'dı, Quake'dı, oyunuz nasıl insanların bu tutkularını yok edecek? Net-Cafeler'deki Counter çigliklarının yerine Iron Storm'un ismini duyabilecek miyiz?" diye sorduğumuzda bize bilgi bir ifadeyle "Bir oyunu etkileyici yapan arka planıyla oynanışının yeterince örtüşmesi ve tüm bunları çok başarılı grafik ve ses efektleriyle desteklemektir. Biz oyunumuzda hepsine güveniyoruz, inanmazsınız sırı mermi sesleri için tahtasıydı, demiriyydi, çamuruydu, beyniyydi en azından bir düzine ortamda ayrı ayrı sesler kullanıdık. Gerçekçilik başka bir şey" diye karşılık verdiler.

Ne diyelim umarım haklı çıkarlar ve herkes mutlu olur. ☺

Gökhan & Batu | [gokhab@level.com.tr](mailto:gokhab@level.com.tr)

Gördüğünüz gibi geniş ve detaylı bir arka planla karşı kaşıyınız. İşte bu alternatif dünyada siz bir Amerikan Teğmeni olan Weasel'i yöreniyorsunuz. Etrafında Wiz olarak bilinen bu asker savaşın ortasında doğmuş ve tüm yaşantısı savaşta geçen ve hayli başarı da edinmiş biridir. Etrafında oldukça az konuşan biri olarak bilinir ve hepsinden önemlisi bazı gizli gücleri olabileceği iddia edilir. Ama dikkat edilmesi gereken yanı savaşı seven bir insan olmaktan çok uzak, tek amacının bu korkunç cehenneme de hayatı kalmak olması.

Oyun toplam 6 ayrı bölgeden oluşuyor. Bu bölgeler tamamen lineer bir oynanışa sahip; yanı bir bölgedeki işinizi bitirmeden diğer bir bölgeye geçiş mümkün oluyor. Gerçi oyunumuz sadece 7 aydır yapım aşamasında ama yine de

görevlerin ve bölgelerin dizaynı nerdeyse bitmiş durumda. Bir bölgeden diğer bir bölgeye geçiş ancak önemli bir nesneyi veya insanı yok ettiğinizde olacak (yani klasik "bölüm sonu canavarı" olayı). Tabii bu son arkadaşa gelene kadar öünüze çıkacak altetmeniz gereken askerlerin herhangi bir haddi veya hesabı olmayacaktır. Bunun dışında oyundaki önemli diğer bir karakter (kontrol etmeseniz bile) Kaptan Cecile Newcastle. Oyun boyunca size görevlerinizi anons etmesinin yanında radyo bağlantısıyla da görev boyunca rehberlik ediyor. Bu arada görevlerinizi yapmaya çalışırken karşılaşacağınız tehlikeler sadece insan formunda olmayacağı tabii. Mayınlar, dikenli teller, tanklar, hava saldırısı ve makinelî yuvaları da başınıza bir hayli bela açacak.



# outcast 2

Tatlım, bugün adamın biri seni aradı, uzaydan mı gelmiş, yardım mı istiyormuş ne?

**O**utcast şimdiden kadar çok az oyuncunun hakkını vererek başarılı adventure ve action oyunlarını birleştirmeyi başarmış..."

"...Oyun içindeki bütün bireyler, askerler, Taron'lar ve hayvanlar birbirinden, sizden ve çevrelerinde geçmişte ve yakın zamanda olmuş olaylardan haberdar..."

"...Oyunun kendi software grafik motoru var ve ister inanın, ister inanmayın, 3D kartlara destek veren birçok grafik motorunun yapamadığı işleri beceriyor..."

Okumuş olduğunuz satırlar günümüzden iki buçuk yıl öncesine ait. Derginin çatı katında

incelemesinden bu alıntıları yaptım ki, 3D kartların oyun piyasasıyla yeni tanıtıçı bir dönemde Outcast'in 3D hızlandıracı desteği olmaksızın nasıl bir başarı sağladığını daha iyi anlatabileyim. Yine Sinan Çelebi'nin Oyunname'ye yazdıklarından anlıyoruz ki, Frenk memleketlerinde husule gelmiş bir kumpanya olan Appeal Games, şahısların fikirleri ile zikirlerinin örtüşmesinde de bir ilk teşkil etmiş bulunuyormuş. Cutter Slade isimli bir zatı muhteremi canlandırdığınız oyunda, arzın dışına, başka diyalarda sökün edip oradaki mahlukata yardım ediyor, bu sırada arzı yutma tehlikesi istigal eden bir siyahi

## TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

2003

Tür • Yanıtı yazının içinde saklı!

Yapım • Infogrames

Dağıtım • Infogrames

Bize Göre • Devam oyunu yapmak her zaman için daha riskli ve daha zor bir uğraştır, hele aradan iki büyük yıl gibi bir zaman geçmişse.. Bz Outcast'i, O2'nin teminatı olarak kabul ediyor, Appeal'den güvenimizi esirgemiyoruz!

rica ilk oyundan çok daha gerçekçi mimikler ve vücut hareketleri bekliyoruz.

Yapımcıların oyunla ilgili söyledikleri bir söz var: "Biz oyuncuların duvarımıza assak yeridir." Günümüzde oyuncuların hangi türde ait olacaklarına karar vermek yerine, bir oyuncunun hangi türde ait olduğunu bulundurduğunu tartışmak yerinde olacaktır. Ve söyle devam ediyor: "Biz Outcast 2'yi tasarlarken oyuncunun amaçlarını düşünük, bu amaçları gerçekleştirmekte kullanacağı en ilginç yolları saptadık ve birleştirdik ve oyunun içine koymuk."

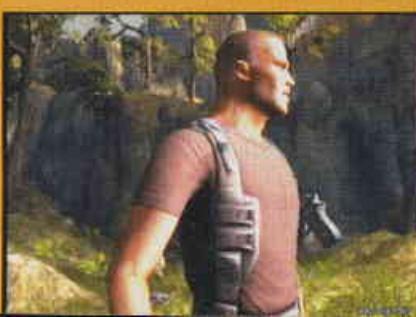
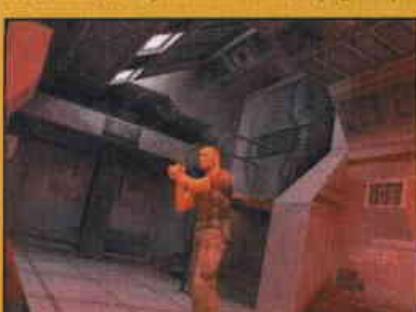
Outcast 2 için firma -şimdilik- daha fazla konuşmamayı tercih ediyor, ama ilk Outcast gibi bir referans ve kafalarında bunca parlak fikir varken, 2002 boyunca O2 ile ilgili duyacıklarımızın bunlarla sınırlı kalmayacağını tahmin etmek isten değil. Bizden ayrılmayın efendim.

Batu & Gökhan I  
batuher@level.com.tr

Yapımcıların oyunla ilgili söyledikleri bir söz var: "Biz oyuncuların duvarımıza assak yeridir."

tozu bir sandığın içinde, Sinan Çelebi'nin Eylül '99 sayısında kaleme aldığı elyazması Outcast

**BIÇKIN DELİKANLI:** Cutter Slade, Appeal Games'in yeni 3D Grafik motoru sayesinde inanılmaz detaylı görünüyor.



# magic the gathering online

Magic çılgınlığı sanal dünyada yepyeni bir boyutla geliyor!

**M**tG Online daha önce MtG'yi taklit etmeye çalışan veya gerçek oyun mekanlığını sanal dünyaya aktarmaya çalışan oyuncuların (Apprentice dahil) hepsine son noktayı koyuyor ve hepsine haddini verecek şekilde zengin, büyük ve derin içeriğiyle karşımıza çıkıyor. Çok hızla MtG Online, kart oyunun birbirini bilgisayar versiyonu. Ama insanın aklına ilk gelecek şekilde evde tek başımıza oynayabileceğimizde, kartları kullanarak deck'ler oluşturacak ve delice sayıda çok turnuvaya katılacak ve akabinde derecelere girerek online kartlar kazanabileceksiniz. Turnuva sistemi de normalden farklı olmayacağı gibi, gerçekde nasıl oynuyorsanız her şey aynı olacak. Elbetteki bir online rating sistemi olacak ve bunun da hesaplanma şekli değişimeyecek.

MtG'i oynarken en çok karşılaşılan problem deklenecek). Kartlarınızı kullanarak deck'ler oluşturmak ve delice sayıda çok turnuvaya katılacak ve akabinde derecelere girerek online kartlar kazanabileceksiniz. Turnuva sistemi de normalden farklı olmayacağı gibi, gerçekde nasıl oynuyorsanız her şey aynı olacak. Elbetteki bir online rating sistemi olacak ve bunun da hesaplanma şekli değişimeyecek.

**« 15\$ olarak belirlenen oyunda alacağınız booster'ların ve deck'lerin fiyatları ise 14 Ocakta gerçek dünyadakinin aynısı olarak belirlendi. »**

İeceğimiz basit bir oyun olmaktan çok öte. Her şeyden önce bu oyun tamamen online; başkalarına karşı oynanıyor. Ama bundan çok daha önemli özelliği hiç kimseyin hiçbir kartı olmaması. Yani size baştan verilen hiçbir kart yok (ya da çok sınırlı miktarda var), yapmanız gereken bir adet kredi kartı kullanıp Wizards'in hesabını kabartmak. Diğer bir deyişle sanal kart satın alacaksınız! Evet, aynı gerçek dünyadaki booster pack veya deck'ler alacak, aynı gerçekde gibi burları açacak ve tamamen gerçekteki rarity-foil sistemiyle aynı olan kartlara sahip olacaksınız. Bu kartların hepsi Wizards'ın sunucusu'larında saklanacak (ve tabii çok sık ye-

lerden biri anlaşmazlıklar konusunda karar verme, zamanlama sorunlarıdır. Wizards bunların hepsi rahatlıkla çözülecek bir sistem geliştirmiştir ve tüm kuralları bilgisayara enince ayrıntısına kadar aktarmışlardır. Yani 3. bir kişiye ihtiyaç duyulmadan oynanacak ve yapay zeka Level 5 Judge gibi davranışacak. Oyunlara isterseniz izleyici olarak da katılabilecek ve dünya şampiyonlarının oyunlarını evinizde otururken birebir izleme şansı bulabileceksiniz.

#### Splendid Genesis

Şimdilik 7th edition ve Invasion'dan sonraki serilerin olduğu oyunda iteriki Expansion'ların hepsi

**TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**

**04. 2002**

Tür • Online Kart Oyunu

Yapım • Leaping Lizard Software

Dağıtım • Wizards of the Coast

Bize Göre • MtG hayranları için havada, karada ve suda satın alınacak ilk cısmı olacaktır. MtG'den haber olmayan ama öğrenmek isteyenler için ise kesinlikle çok iyi bir başlangıç.

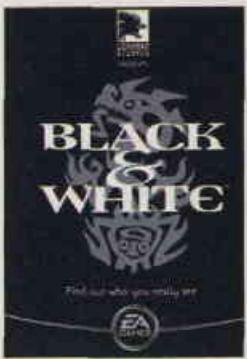
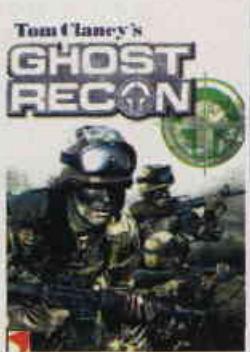
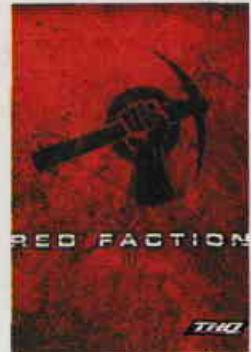
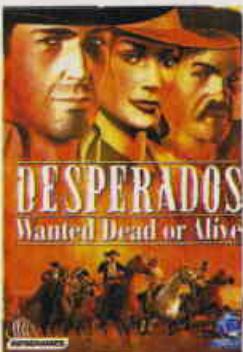
elbette ücretsiz olarak sunulacak. Fiyatı 15\$ olarak belirlenen oyunda alacağınız booster'ların ve deck'lerin fiyatları ise 14 Ocakta gerçek dünyadakinin aynısı olarak belirlendi (ve bu inanılmaz protestolarla karşılandı, değiştirilme durumu gündemde). Wizards bunu bir serideki tüm kartları topladığınızda gerçekleriyle değiştirme fikriyle üstünü kapatmaya çalışsa da aynı fiyat uygulamaları gerçekten çok saçma.

Ve son olarak 24 Şubat'ta Saklı Kent'te sechedule 5 kere yapılan Pro Tour'a (bu seferki Fransa'da) katılmak için bir Qualifier yapılacak, eğer MtG kariyerinizde bir kaç basamak yükselmek istiyorsanız bundan iyisini mumla arasınız bulamazsınız,

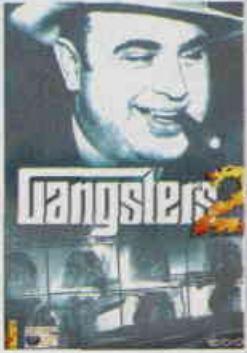
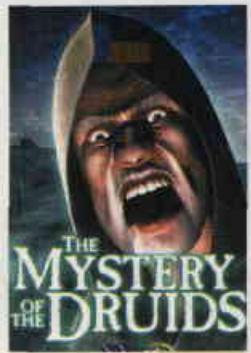
Biz de orada olacağız. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





# LEVEL YILIN EN İYİ OYUNLARI



## 2001'in EN İYİ OYUNU İÇİN ADAYLAR

**Allon vs Predator 2**


Ne demişiz: "... Doğrusu AvP 2 aslında ilk oyunda bulunması gereken hemen herşeyi bünyesinde barındırıyor. Monolith bu oyunla Blood günlerindeki haklı ününü tekrar kavuşturacak gibi görünüyor..."

**Level Notu:** 83

**Black & White**

Ne demişiz: "...Herşey bir yana, sırf üstlendiği görevi tam olarak yerine getirdiği için bile alınır Black & White. Sanıyorum geçen sene Sims'in başardığını bu sene Black & White başaracak. Şimdi den yılın en iyi oyununu seçmiş gibiyim"



**Level Notu:** 85

**Civilization 3**

Ne demişiz: "...Birkaç yıl önce ilk

**Civilization** yazımı yazdığını

başlığı Büyükk Oyun'du ve CivIII'ü beklerken korktuğum şeylerden biri de bu sözü geri almakti. Buna gerek kalmaması, hatta bu tarz oyunları sevenler için yeni oyunun her zamankinden büyük olduğunu

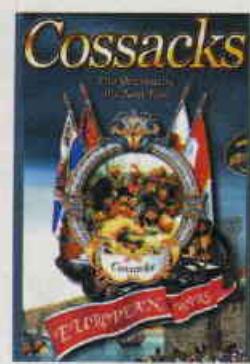
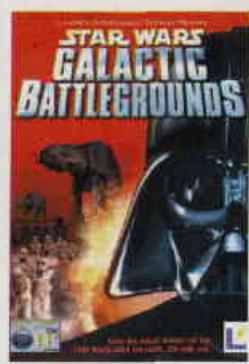
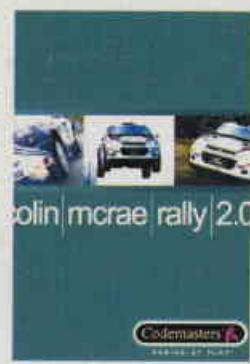
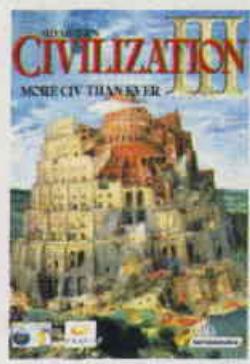
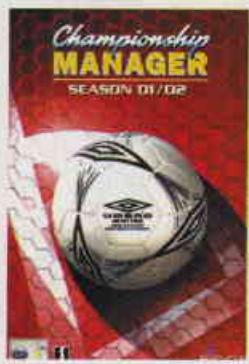


görmek iyi bir duygular..."

**Level Notu:** 94

**Commandos 2**

Ne demişiz: "...Eğer son zamanlarda bir oyunun grafiklerinin güzellikleri gözlerinizi yuvalarından ugraymadırsa, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda mükemmel bir oyun bulamadıysanız, Commandos 2'yi oynayın... Zorlanmanız imkan dahilinde ama

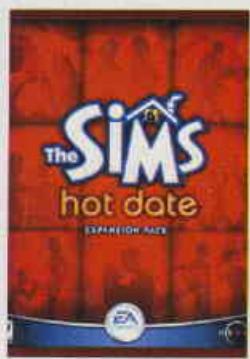
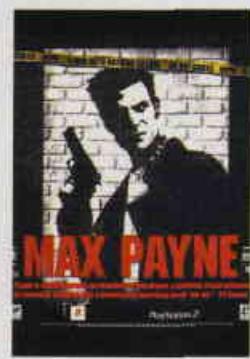


Bir sene daha rüzgar gibi geçip gitti. Genelde PC oyunları açısından kit bir yıl oldusaya da oldukça fazla hit oyun gördük bu sene. Özellikle FPS, Aksiyon ve Strateji oyunları yıla damgasını vurken diğer tüm türler bizi başarısız ve sıkıcı oylulara boğdu. Özellikle Adventure ve Simülasyon türleri bu sene de düşüşe devam etti. Hiç beklenmedik bir şekilde 3D Real-Time Stratejiler bu sene 2D'ler karşısında çok zayıf kaldı. Yıl boyunca 2D'nin muhteşem dönüşüne tanık olduk.

2001'in en ilginç noktalarından biri de çok ama çok uzun zamandır beklenen üç oyunun çıkışmasıydı. Yaklaşık 2 yıl gecikmeyle gelen Black & White, Anachronox ve Max Payne'in çıkışıyla hepimiz derin bir oh aldıktı.

2001'de yillardır yaşanan özgün oyun çıkaramama sorunu biraz olsun aşıldı. Giants, Arcanum, Black & White, Operation Flashpoint ve Evil Twin gibi yaratıcı oyunlar bir parça zenginleştirdi oyun dünyasını. Ama yine de ağırlık devam oyunlarındaydı. Bu sene yılın oyunu seçtiğimiz oyun ve büyük ödüllerimizi kazanan oyunların 6'sı devam oyunu. Özgün oyun sayısı ise sadece 3.

İşte 2001 böylece geçip gitti. Ve Level Editörleri her senenin sonunda olduğu gibi yılın bütün oyunlarını masaya yatırıp, hararetli tartışmalar sonucunda en iyilerini seçtiler. Bu arada sizde kendi en iyilerinizi seçmek için ay boyunca level.com.tr'yi ziyaret etmeye unutmayın.



pişman olmanız değil."



**Level Notu:**

93

#### Tom Clancy's Ghost Recon

Ne demişiz: "...Ghost Recon çok iyi bir oyun ve kendisi türündeki birçok oyundan daha üstün. Eğer savaş oyunlarını seviyorsanız kesinlikle arşivinizde bulunmalı..."

**Level Notu:** 88

**Giants, Citizen Level Notu: 92**

#### Kabuto

Ne demişiz:

"...Giants kesinlikle ilk çıktığı andan beri bir klasik, bir kültür, oyun dünyası için bir gurur abidesi. Çok uzun yıllar sonar torun-

larınız "De-decişim o muhteşem Giants oyununu bize anılsınsa" dediklerinde yüzünüz kızarsın istemiyorsanız hemen alıp oynayın."

**Level Notu: 92**

#### Max Payne

Ne demişiz:

"...Max Payne'in bugüne kadar yapılmış en iyi 3rd Person Shooter olduğu açık. Bu oyunu Tomb Raider'la karşılaştırmak açıkça küfür sayılır..."

#### Operation Flashpoint

Ne demişiz:

"...Eğer zor ve gerçekçi savaş oyunlarından, savaş oyunlarından veya sadece zor oyunlardan hoşlanıyorsanız, Operation Flashpoint'i mutlaka



# EN İYİ OYUN

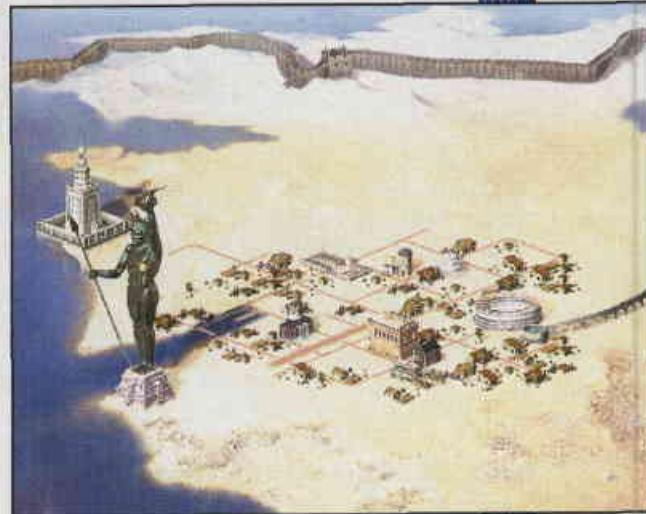
## CIVILIZATION 3

Önce ateşi buldu insan, daha sonra yazdı... Hayvanları evcilleştirdi ve doğaya hükmetmeye ögrendi.

**K**rallıklar kurdu, krallıklar yıktı... vebanın ne olduğunu öğrendi. Dünyayı muhteşem eserlerle donattı insan. Matbaayı keşfetti, tüfeği ve treni. Savaglara ve ağığa bogdu dünyasını, tek bir bombayla şehirleri yıktı. Elektriği, bilgisayarı ve oyunlarını buldu. Sürekli ileri gitti ama hatalarından ders almayı pek de bilemedi. Ve 20. yüzyıla veda ederken bir oyunla bütün tarihinin özünü çikardı. Bize sorarsanız bir oyun ile bugüne dek başarılışmış en büyük şey nedir diye. Dünya tarihini tek bir oyun içine sığdırabilmeiktir.

Her şeyden önce bu yüzden Civilization III'ün apayrı bir yerli var bizim için. Önümüze geleni vurdugunuz sıradan bir oyun değil o ve size dünyanın kaderini baştan yazma hakkını veriyor bir parça.

Civilization III'ü özel kılan başka bir nokta ise devam oyunu yapılması: en zor olan bir seride bugüne dek yapılmış en iyi devam oyunlarından birinin gerçekleştirilmiş olması. 1991'de çıkan Civilization'ın ardından 1997'de Civilization II geldi. Her iki oyunda çıktıgı dönemde sarsıcı bir etki yarattı ve kısa sürede klasikler arasında kendilerine saygın bir yer edindi. Ancak bu tarihten itibaren yapılan tüm Civilization oyunları flyaskoydu. Multiplayer Edition, Civ II'yi ileyi götürüremekten Call to Power ve Call to Power 2 ne yasadılarak ne de kalite olarak Civilization III adını hak ediyordu.



# AKSİYON ADAYLARI

## Max Payne

4 yıl boyunca bekledik. Her yıl daha iyi bir görünüşle çıktı karşımıza. Kafamızda büyütük, şırdık... Peki bunca bekleyişin ardından Max Payne, yılın en iyi aksiyon oyunları sıralamasında kaçını olabildi acaba?

## Oni

Belki Max Payne kadar abartılı reklam kampanyaları ile duyurulmamıştı. Ama grafiklerinin temizliği ve mükemmel oynanabilirliği basittiği ile PC'nin en başarılı dövüş oyunlarından birisiymi Oni.

## Giants

Görsel olarak kelimenin tam anlamıyla "muhteşem" bir oyunu Giants. Bir aksiyon oyunu olmasına rağmen, ufak dozajda strateji de içeriyordu. Uzun süre bekledigimiz, ama bekledigimize degen oylardan birisiymi Giants.

# EN İYİ MÜZİK

## Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

İki yıl östüste Yılın RPG oyunu seçtiğimiz Baldur's Gate serisinin muhteşem bir şekilde kapadı Throne of Bhaal. Ama aklımızdan çıkmayan bir özelliği vardı; müzikleri. Bhaal'in tohumu olan yönettiniz ana karakterin ilk oyundaki ayak işlerine bakan çırktan, dostlarının bile çekinerek ve "efendim" ile hitap ettiği efsaneye dönüşmesini irdelercesine kullanılan orkestral melodiler, kulgımızın pasını silmişti. Bravo Bioware.

## El Sid Meier

Zaten iyi olan grafiklerini bir parça cıalamak dışında Civilization II'nin üzerinde ne konabileceğini konusunda açıkçası bizimde çok bir fikrimiz yoktu. Ama Civilization'in babası Sid Meier'in vardı. Heyecanla geçen bekleme süresine fazlasıyla değil ve sonunda Sid Meier'in hala oyun dünyasının tepesinde olduğunu ispatladı.

Beklenenin aksine Civilization III'de seride eklenen çok az yenilik var. Oyuna eklenen elle tutulur iki özellik kültür ve kaynaklar o kadar isabetli kararlar ki oyun Civilization II'yi oynayanlar için tamamen tanıdık ama şaşırtıcı derecede daha derin hale gelmiş. Call to Power'da olduğu gibi tamamen değiştirilmiş ve hatta sulandırılmış bir Civilization hayal kırıklığı olurdu elbet. Ama Civilization III'de ki bu oldukça az eklemelere karşı oyun bizim için fazlaıyla tatmin ediciydi.

Çünkü Fraxis'in tercihi oyuna bir dolu yeni özellik eklemek değil varolanları kusursuzlaştırmaktı. Civilization zaten çok iyidir ve bize Fraxis onu biraz daha yontarak Rönesans heykellerinin mükemmelliğine ulaştırdı. Öncelikle Civilization III'deki en büyük başarı oyundaki dengelerin mükemmel kurulmuş olması. Yaptığınız her hareketin olumlu ve olumsuz sonuçlarını çok rahat görebiliyorsunuz. Ayrıca oyundaki derinlik ve çeşitlilik de hayranlık uyandırıcı. Civilization II'nin tersine aynı gerçek dünyadaki gibi dünyanın patronu olmak için hem askeri olarak hem de kültürel olarak çok güçlü olmalısınız. Bunun dengesini yakaladığınız an yolunuz açılıyor. Ama tuturamadığınız anda Avrupa ülkeleri gibi kültürel açıdan çok yol alıp sonunda askeri açıdan

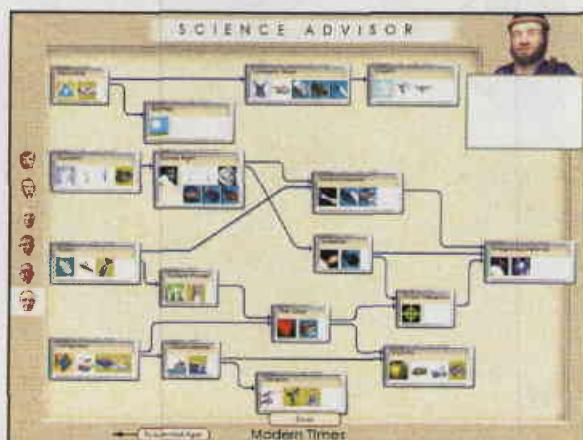
sizden güçlü bir devletin gölgesi altında kalmaya yada Rusya gibi askeri açıdan güçlenip sonunda şehirlerinizin tek tek sizi terk edip başka ülkeler katıldığını görmeye mahkumsunuz.

Tüm bu ince işçiliğe oldukça kolaylaştırılmış bir oynanış ve serinin doğasına uygun harika grafikleri ekleyince elinize 2001'in en iyi oyunu Civilization III geçiyor. Civilization IV çıkışına dek 5-6 sene hiç sıkılmadan oynayacağınız ve oynadığınız dünya denen küreyi daha iyi anlayacağınız bir oyun.

## Diger adaylar kaçinci oldu?

- |           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| <b>2</b>  | <b>Operation Flashpoint</b>         |
| <b>3</b>  | <b>Commandos 2</b>                  |
| <b>4</b>  | <b>Black and White</b>              |
| <b>5</b>  | <b>Alien vs Predator 2</b>          |
| <b>6</b>  | <b>Clive Barker's Undying</b>       |
| <b>7</b>  | <b>Max Payne</b>                    |
| <b>8</b>  | <b>Giants: Citizen Kabuto</b>       |
| <b>9</b>  | <b>Ghost Recon</b>                  |
| <b>10</b> | <b>Return To Castle Wolfenstein</b> |

# EN İYİ OYUN



## EN İYİ SES

### Tom Clancy's Ghost Recon

İçinde Tom Clancy'nin adının geçtiği herhangi bir oyunun, köküne kadar gerçekçi olacağından emin olabilirsiniz. Ama Ghost Recon'daki silah seslerinin gerçekliğini duyduğumuzda, Counter Strike dahil, bütün askeri oyunlardaki silahların seslerine burun bükmeye başladık. Tabii EAX teknolojisi de işin içine girince, 1 km uzaklıktan gelen çatışma sesleri de, kafanızın üstünden geçip kulübün ahşabına saplanan kurşunun sesi de insanın tüylerini eşit derecede diken diken etmeyi başarıyordu.

EN İYİ

## Clive Barker's Undying

Clive Barker'in romanlarını okumamış olabilirsiniz. Ama Undying'in o korkunç, insanı neredeyse zivanadan çıkartan atmosferini bir kere tattınız mı, adamın kitaplarını okumak için anlaşılr bir istek oluşuyoruz içimizde.

## Alien vs Predator 2

Bir film atmosferini bu kadar verebilen bir oyun henuz yapılmadı. Marine'de korkuyu, Predator'da avcı olmanın tadını, Alien'da ise içgüdüleriyle hareket eden bir hayvani oynadığımızı gerçekten hissetti bu oyun bize.

## Return to Castle Wolfenstein

İlk Wolfenstein, birçok kişi tarafından PC tarihinin en önemli yapıtı olarak bilinir. RTCW ise muhteşem grafikleri ve mükemmel multiplayer oynanışı ile ismini hakeden bir oyundu bizim için.

ADAYLARI

## FIRST PERSON SHOOTER

# EN İYİ AKSİYON

ADAYLARI

## Tom Clancy's Ghost Recon

Eski CIA danışmanı ve yazar Tom Clancy'nin tüm taktik aksiyonlarında olduğu gibi Ghost Recon da eksik yönlerine rağmen, türden hoşlanan oyuncuların kaçırılmaması gereken bir yapıttır.

## Operation Flashpoint

Bu oyunun, Amerika başta olmak üzere, birçok orduda acemi askerlerin sanal ortamda eğitimi için kullanıldığını söylesem inanır mısınız? Operation Flashpoint taktik aksiyon oyunları türünde çok zor geçilecek bir standart getirdi.

## Deadly Dozen

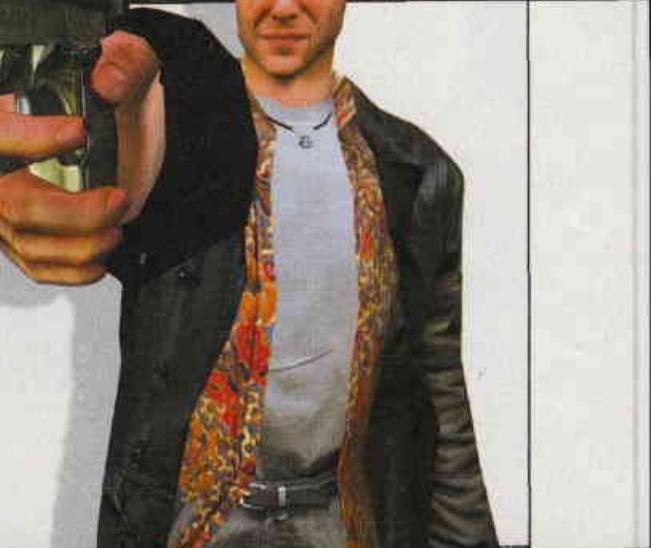
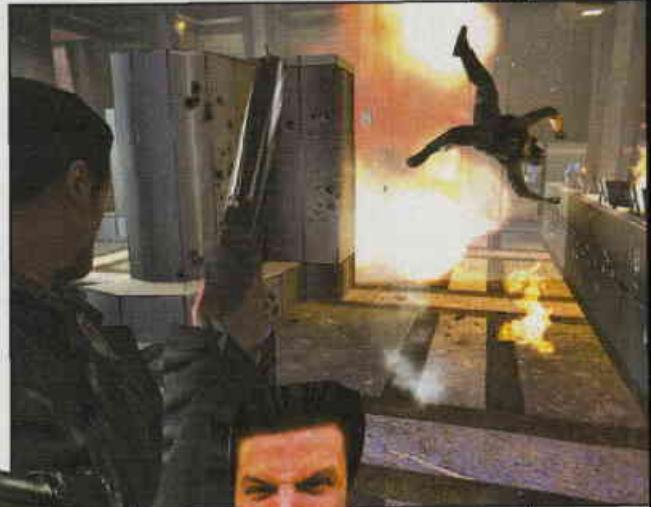
Açıkçası, bu yıl yukarıda adı geçen iki oyun haricinde pek taktik aksiyon oyunu çıkmadığından Deadly Dozen'ı fasüle olarak buraya alındı. Birçok açıdan vasıt bir oyun olan DD'in, yılın en iyi taktik aksiyon oyunu olabileceğini düşünmüyorsunuzdur umarım :)

## MAX PAYNE

Çıktığı güne kadar Max Payne hakkında hemen herkesin görüşü aynıydı.

**H**erkes farklı cümlelerle oyunun mükemmel olacağını ve 2001'in en iyi oyunu ödülüne büyük ihtimale kapacağını düşünüyordu. Ama Max Payne'in çıkışıyla işler bir anda değişti. Herkes farklı yorumlarda bulunmaya, insanlar beğenmeler ve beğenmeyenler olarak kutuplaşmaya başladı. Çünkü Max Payne üçlarda gezinen bir oyundu, en iyi özelliklerle en kötülerini yan yana barındırıyordu. Kimsenin mirin kırın edemeyeceği güzellikte grafikler, hızlı aksiyon, meşhur Matrix efeklimiz Bullet time ile yükselen oyun, hiç bulunmayan yapay zeka, kısa oyun süresi ve çok kötü işlenmiş ve oyunla entegre edilememiş klişe hikaye ile düşüyordu.

Ama sakin ve objektif gözle Max Payne'e bakınca gereğinden fazla şışirilmiş çok iyi bir oyun görüyoruz. Belki ikinci seferden sonra oynamak istemeyeceğiniz bir oyun. Ama ilk oynadığında aldığımız aksiyon duygusunu açıkçası bugüne kadar hiç bir 3rd Person Shooter verememişti. Zaten dergimiz ortak kanışınca Max Payne TPS gibi kısır bir türde bugüne kadar çıkışmış en iyi oyundur. Ve doğal olarak yılın en iyi aksiyon oyunu olmayı hak ediyor.

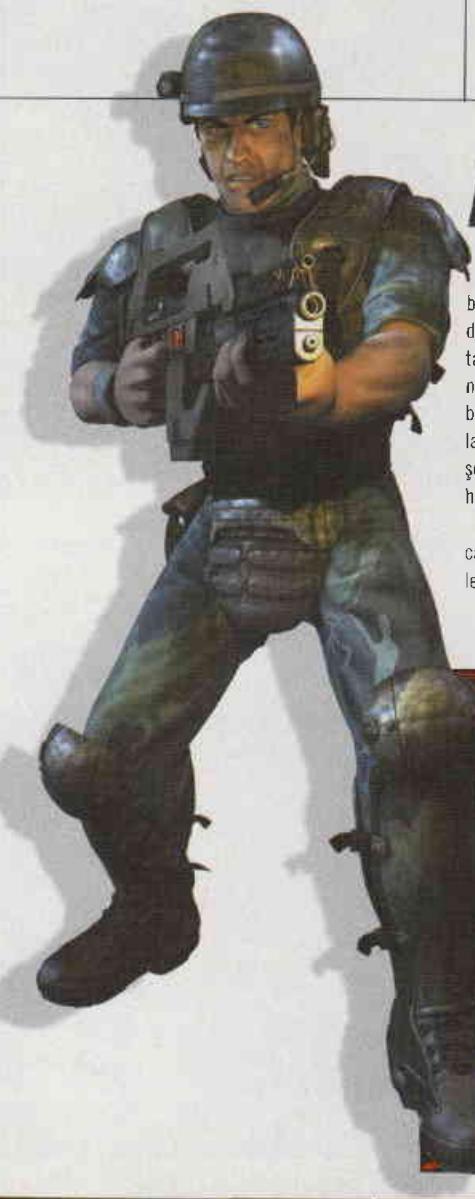


## EN İYİ TEKNİK GRAFİK

### Commandos 2: Men of Courage

Commandos 2, iki boyutlu ve üç boyutlu grafikleri bu kadar kaliteli bir şekilde bir araya getirdiği için, teknik olarak rakipleri arasından sıyrılmayı başardı. Dış mekanlardaki mimari detay, bina içlerinde her detayı görmenizi sağlayan üç boyutlu görüntüde de devam ediyordu. Karakterlerin animasyonlarında da tek bir aksama olması, Commandos 2'nin teknik grafik dalında ödül bileğinin hakkıyla almasını sağlayan son nokta oldu.

# ALIEN VERSUS PREDATOR 2

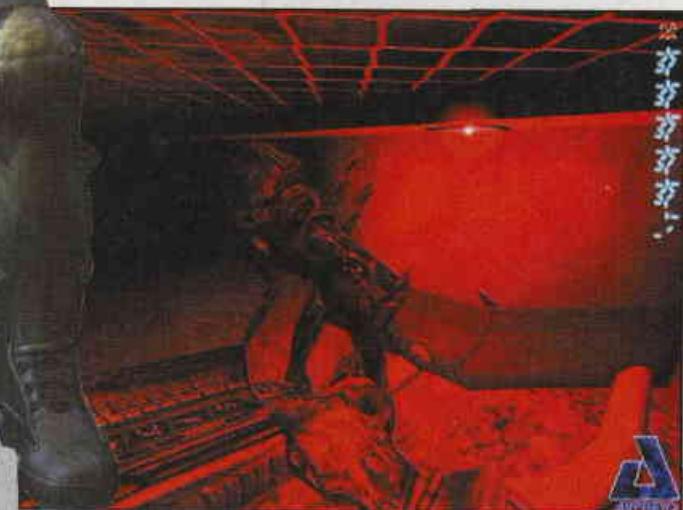


2001'de belki hiç de hazır olmadığımız bir dönemde en büyük korkularımızdan biri geri geldi.

**A**vP'nin yıllar önce çıkan tek bölümlük ilk demosu bile tek başına oyuncuları klostrofobik yapmaya yetmişti. Bu sene AvP, Lithtech motorunun gücüyle geri döndü ve bizleri kendine hayran bıraktı.

Bir FPS'de hem Alien, hem Marine hem de Predator olarak oynayabilemenin keyfini zaten ilk oyunda fazlasıyla tatmıştık. Bu sefer aynı tadi daha iyi grafikler ve biraz daha dengele bir multiplayer sistemi ile tekrar tadacaksınız. Ancak AvP 2'yi yılın FPS'si yapan bu değil. Asıl sebep oyuncun sinematik yapısı. Monolith oyunu o kadar iyi kurgulamış ki kendinizi bir anda Alien 2'nin içinde buluyorsunuz. Bire bir uygulanmış araçlar, silahlar benzer karakterler ve filmin başı ile aynı yapılan oyuncun giriş... Her şey bir korku filmi havasında başlayıp gelişiyor. Ve oyuncun sonuna kadar her an yerinden sıçrayacakmışçasına tedirgin bir halde oynuyorsunuz.

Elbette AvP 2'nin en büyük rakibi Return to Castle Wolfenstein idi. Ancak Wolfenstein'in hikayesiz, sıkıcı, labirentimsi yapısını AvP 2'nin sürüklemeyle karşılaşırınca birinci seçmek hiç zor olmadı.



## EN İYİ SANATSAL GRAFİK

### Giants: Citizen Kabuto

Beklendiğimizden çok daha iyi çıkan oyumlardan birisiydi Giants. Özellikle de grafik güzelliği açısından, rakibi pek az buluyordu. Daha oyuncun ilk sahnesinde, göz alabildiğine uzanan yeşil bir adanın en yüksek yerinden, ucu gözükmeyen bir okyanusun üzerindeki yabancı güneşin yansımmasını gördüğünüzde oyuna aşık olacağınızı biliyordunuz.

## Commandos 2

Teknik grafik dalında ödül almış bir oyuncun, stratejik derinlik ve insan düşünmeye zorlamasının zor olduğunu düşünüyorsanız, bir daha düşünmenizi tavsiye ediyoruz.

## Black & White

Oyun dünyasına yeni bir şeyler katan oyular çok seyrek geliyor. Geçen yıl bunu başarıran Sims idi, ve hala tüm liselerde ilk onda yer alıyor. Acaba bu yılın yeniciliği Black & White aynı başarıyı sağlayabildi mi?

## Fallout Tactics

Fallout serisine Level yazarları arasında aşık olmayan yoktur (sadece arabadan anlayan Onur hariç). Fallout Tactics de uzun ve sıkıcı gecelerimizi aydınlatan, mükemmel bir strateji oyunuuydu. Ama acaba en iyisi miydi?

EN İYİ FPS

STRATEJİ  
ADAYLARI

EN İYİ



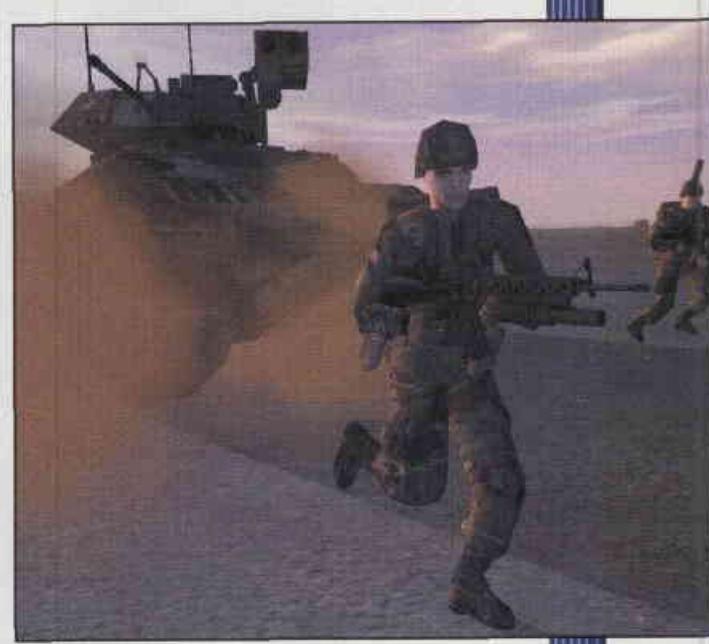
# EN İYİ TAKTİK AKSİYONU

## OPERATION FLASHPOINT

2001'in benzersiz oyunlarından biri Operation Flashpoint idiler kuşkusuz.

Bugüne dek yapılmış en gerçekçi taktik kombat olan oyun herkes tarafından oldukça beğenildi. Bugüne kadar 30 oyunlarda görülmemiş ebatta bir haritaya sahip olan oyun bu özelliği ile herkesi çok şaşırttı. Arada hiç yükleme yapmaksızın Operation Flashpoint'de haritanın bir ucundan diğerine yürümek saatler alabilirdi. Bu devasa haritaya ve yüksek dokulu sık grafiklerne rağmen, oyun orta derece bir sistem ile gayet iyi çalışıyordu.

Oyunun tek sorunu oldukça zor olmasına rağmen. Mesela pek çok oyuncunun takıldığı bir görevde sadece yıldızlara bakarak yolunu bulmanız gerekiyordu. Ama askerlik dediğiniz için kolay olduğunu kim söyledi ki? Operation Flashpoint yılın taktik savaş oyunun ötesinde bugüne kadar yapılmış askeri simülasyonlar içinde en iyilerinden biridir.



# ADVENTURE ADAYLARI

## Dracula 2

Fransızların iyi yaptığı tek bir şey varsa, o da sanatsal içerikli adventure oyunları olsa gerek. Dracula 2 de İşleniş ve grafik olarak yılın en başarılı adventure oyunlarından biriydi.

## Myst 3: Exile

Atrus'un yeni çağının peşinden koşan adamımız yine alışılmışın dışında bir dünyanın kurallarını ve bilmecelerini çözmeye çalışıyordu.

## Mystery of the Druids

Almanların son zamanlarda yıldızı parlayan CDV firmasından çıkan MotD, adventure türüne yeni bir şey katmıyordu. Ama konusu ve Monkey Island tadında oynanışı sebebiyle, sevildi.

EN İYİ

# EN İYİ HİKAYE

## Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Gelen maillerden anladığımız kadariyla birçoğunuza gece ve gündüz ayırdımeden ayırdı oynadığı Arcanum, ilk Fallout'u yanıp ekibin yeni oyunu. Grafikleri çok iyi değildi belki, ama hikayesi insanı en başından bitirene deðin rahat bırakmayacak kadar derindi. Teknoloji ile yeni tanışmış bir dünyada, büyümeli teknolojinin çatışmasının ortasında, bir zeplin kazası olur. Sağ kalan tek kişi (biz) bir tarikatın kehanetlerindeki kurtarıcı olarak görülür ve daha ne olduğunu anlamadan mühîş bir maceranın içine sürüklendir. Sürekli gelişen dünyası (oyunun sitesinde sürekli olarak Arcanum dünyasından güncel haberler veriliyor) da oyunun hikayesinin bir parçası oldu ve Arcanum'u yaşayan ve sürekli gelişen bir oyun haline getirdi.

# COMMANDOS 2

1998'de Commandos ilk çıktığında ona hayran kalmıştık.



**A**ma bu sene Commandos 2'yi görünce açıkçası duygularımız hayranlığın ötesindeydi, vurulduk, çarpıldı, yanık kül olduk. İlk oyunдан bu kadar farklı ve bu kadar güzel bir oyun beklemiyorduk kesinlikle. Özellikle izometrik bakıştan oynadığımız oyunda zoom seçenekinin olması ve bir pencereden bir odayı gözlerken odayı 3D olarak görüp, istedigimizce evirip çevirebilmemiz gibi teknik detaylar bizi hayran bırakıyor.

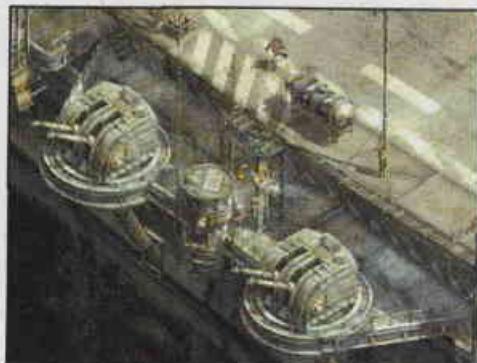
Çok daha iyi grafikler, çok daha iyi müzikler, çok daha geniş haritalar, çok daha fazla karakter fonksiyonları vs.. Commandos 2'de ilk oyunun çok daha ötesine gidilmemiş bir nokta daşı gelmiyor akılma şımdı. 3 sene öncesinin en iyi stratejilerinden birini alıp her açıdan çok daha yüksek seviyelere çırakıp piyasaya sürerseniz ne olur? Elbette yılın strateji oyunu seçilmeye garantisiniz. Bu sene diğer pek çok oyun türündeki kıskınlığa karşılık strateji oyunları yıldız gibi parladı. O kadar çok güzel strateji oyunu geçti ki bu sene elimize, eğer Commandos 2 gelip de hepsinin tozunu attırmamasıydı yılın oyununu seçmek bir hayli zor olacaktı.

# EN İYİ STRATEJİ

## EN İYİ ATMOSFER

### Clive Barker's Undying

Korkağımızı tahmin ediyoruz, ama bu kadar korkağımızı değil! Dört yetişkin Level editörünün yüregini ağızına, hem de güneğündüz getirmeyi başaran Undying'in atmosferi önünde eğiliyoruz. Korku romanı yazarı Clive Barker'ın oyunun hikayesini yazmasının yanı sıra, yapılmaması boyunca işin içinde bulunması bunda büyük rol oynamış. Sesterin son derece gerçekçi olması, bulunduğu nuz mekanlarında daha önce yaşanmış korkunç olayları "hissetmeniz" vs. Oyundaki hemen her şey, atmosferi destekliyordu. Ama oyun anlaşılmaz bir şekilde satışlarında beklenen başarıyı elde etmedi ve yapımcı ekip dağıldı. Yani Undying 2, şimdilik uzak bir hayal olarak görünüyor.



## Anachronox

Japon tarzı RPG oyunları yapmakta, sadece Japonya'nın başarılı olmadığını gösterdi bize Anachronox. Hikaye-sağlam, eserler zekiceydi.

### Arcanum

Of Steamworks and Magick Obscura: Fallout'un yapımcısından, daha azını beklemek yanlış olurdu. RPG türüne yepyeni bir yaklaşımyla alışılmadık bir oyun dünyası ve müthiş bir hikaye sundu Arcanum.

## Evil Islands

Rus bir yapımcının ilk 3D oyunu olan Evil Islands, üç boyutlu grafiklerle izometrik RPG yapılabileceğinin başarılı bir örneğidi.

## RPG

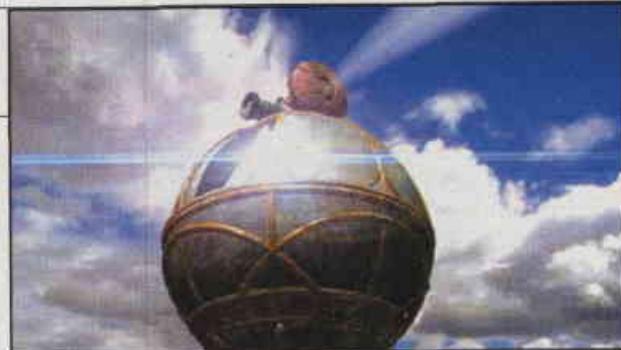
### ADAYLARI

# EN İYİ ADVENTURE

## MYST 3 EXILE

Bulmacaların büyüülü alemi Myst.

**S**adece adventure türü için değil, olağanüstü grafikle-  
riyle oyun dünyası için de bir devrim olmuştu Myst  
(herhalde o olmasaydı, adventure türü hala eşya top-  
luyor olurdu). Ardından Riven geldi ve Myst'in yaptığı yoldan  
emin adımlarla ilerledi. Serinin sonuncu oyunu Exile ise  
tam bir başyapıt. Artık Myst dünyası çok daha geniş ve ta-  
mamıyla üç boyutlu. Ayrıca 32 bit render edilmiş grafikler  
hiç olmadığı kadar güzel ve sesler hiç olmadığı kadar ger-  
çek. Yine ait olmadığınız bir boyuttasınız ve yine eve geri  
dönmek için tek şansınız birbirinden karışık düzenekleri  
çözmek. Tabii ki yine sahnede Atrus var. Üçüncü boyut Myst  
dünyasının kendine özgü mimarisini de yüzeye çıkarmış.  
Çevrenizi çok daha iyi algılayabiliyor ve kendinizi Myst'in  
renkleri arasında çok daha kolay kaybedebiliyorsunuz.  
Myst, aslında yalnızlık duygusunun sanal alemdeki adı  
bence. Birbirinden orijinal bulmacaları çözerek, hikayenin  
derinlerine daldıkça, kafanız karışacak ama aynı zamanda  
rahatlayacak da. Myst ekolünün son basamağı Exile, oyun-  
cuya bir oyun değil, parçası olabilecekleri bir alem vaat  
ediyor.



# YARIŞ

**ADAYLARIK**

## 4x4 Evolution

Yol olmayan, istediğiniz yere gitmekte serbest olduğunuz bir yarış oyunu yapmak, oldukça zor bir iştir. Ama 4x4 bunu başarmıştı.

## Colin McRae Rally 2

PC ve konsollar için hazırlanan en başarılı ralli oyunu olduğunu düşünüyoruz Colin'in. Arabaların ve pistlerin detayları kadar, fizik kuralları da oyunda büyük önem taşıyordu.

## F1 2001

EA Sports'un ikinci F1 yarışı denemesi, turnayı gözden vurdu. Gran Turismo tarzı ehliyet sınavları oynanışa bir başka tad katıyordu (zor olsalar da).

2001'İN EN İYİ YARIŞ OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN...

32. sayfada

## EN İYİ MULTIPLAYER OYUN

### TOM CLANCY'S GHOST RECON

Bu yıl, Counter Strike'nin çok fazla gelişmemesinden de  
kaynaklanan bir gazla, alternatif oyunlar multiplayer gün-  
demindeydi. Ayrıca, Internet altyapımızın hala yeterli olma-  
ması nedeniyle, Devasa Online oyunlar da bir türlü gün-  
deme yerlesmedi.

Takım oyununu ön plana çıkartan Wolfenstein başarılıydı,  
ama hem deathmatch, hem görev, hem de botlar söz  
konusu olduğunda Ghost Recon ağır basındı. Ubi.com:  
sunucusu üzerinden de sorunsuz olarak oynanan oyun, şu  
an için en başarılı multiplayer oyun.



## EN İYİ YAPAY ZEKA

### BLACK & WHITE

Yapay zeka, sadece düşmanlarınızda olacak diye bir kural yok. Black & White, getirdiği "yaratık eğitme" sistemi ile bu yıl hepimizi dumura uğrattı. Yaptığınız şeyleri izleyip, onları öğrenen ve siz taklit ederek büyüyen dev bir yaratığa sahip olmak, hoş birşey. Ama bundan daha iyi olanı, yaratığınız daha siz "tarlaları da sulamalıım" diye düşünmeden köyünüzdeki tarlalara yağmur büyüsü atması, yani sizden önce sizin ihtiyaçlarınızı farketmeye başlamasıydı.

## FIFA 2002

Yillardır ufak makyajlarla tekellerinde tuttukları futbol oyunu türüne ilk defa taze soluk üfledi bu yıl EA Sports. Yeni pas sistemi, daha başarılı hakemler, zorlayan bir yapay zeka FIFA'nın geliştirilmiş yönleri idi.

## NHL 2002

Ölkemizde ne yazık ki pek bilinmeyen buz hokeyi, NHL 2002 ile bilgisayarlarla mükemmel bir şekilde yansıdı. Bu yıl içinde tek bir spor oyunu alırsanız, bu NHL 2002 olmalıydı.

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Konsolların bir numaralı "boarding" oyunu olan Tony Hawk, aynı başarıyı PC'de de gösterdi. Kafa bulandıran akrobatik hareketler, müthiş rahat kontrolleri sayesinde yapmak çok kolaydı.

# EN İYİ RPG

## ARCANUM

2001, RPG türü için "ek görev paketi yıl" oldu desek yeridir.

**I**ewind Dale : Heart of Winter, Baldur's Gate 2 : Throne of Baal ve (RPG'den sayarsanız) Diablo 2 : Lord of Destruction herhalde yıl içinde piyasaya çıkan diğer RPG'lere göre çok daha fazla oyuncunun yüzünü güldürdü. Asıl oyunlara gelince, geçen yıl yaşanan çekişmenin aksine, bu yıl birinciylə belirləmemiz zor olmadı : türün gelmiş geçmiş en iyi örneklerinden Fallout 1 ve 2'nin yapımcıları bu kez de "Arcanum" ile altın madalyayı kaptılar. Arcanum'un Fallout'dan çok çok daha detaylı karakter tasarımlarına, derinlemesine hazırlanmış bir atmosfer sahip olmasına, 19. yüzyıl teknolojisi ile "Orta Dünya Kültürü"nü karıştırmasına hayran olduk. Tüm bu başarılı arka plana karşın, kendisine yakıştıramadığımız grafikleri nedeniyle Arcanum'a Level Classic ödülüne kıl payyla (ve içimiz sizləyarak) veremedik. Ancak yıl sonunda baktık ki grafikleri beklediğimiz gibi olmasa da Arcanum, diğer özellikleriyle hala rakiplerinin kat kat ilerisindeydi. Bize de, hakkını teslim edip, Arcanum'u "gönüllerin klasığı" seçmek kaldı!..

# EN İYİ SPOR

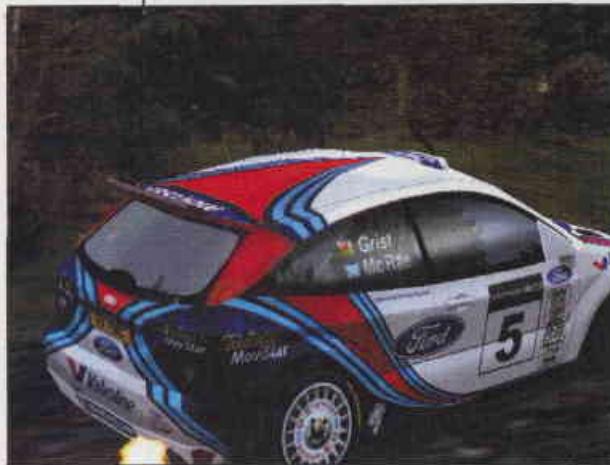
### ADAYLARI

# EN İYİ YARIŞ

## COLIN MCRAE RALLY 2.0

Geçtiğimiz sene bu günlerde listenin tepesine oturdu Colin McRae Rally 2.0.

**O**na buna bakmadan, kimseyi umursamadan ve de yerinden kimildamadan etrafı izledi Colin McRae Rally 2.0. Bir sene öncesinden galibiyetini ilan etmek de her oyuna nasip olmaz. Ama bir düşünsenize, var mıydı alternatif? Ne atlama, ne ziplama; grafikse grafik, sesse ses. Zaten ismi itibarıyle de vermesi gerekeni verdi bize. Daha gerçekçi bir araç fizik motoru, daha iyi bir "yarış" oyunu şimdiden kadar yapılmadı. Fizik motoru, çünkü arabaların testlerinde kullanılan kriterlere bile cevap verebilen, Colin McRae tarafından bizzat onaylanmış bir sistem; "yarış" oyunu, çünkü sadece gaza, frenе basarak ve iyi direksiyon kırarak kazanabileceğiniz zorlukta bir parkur yaratıldı. Sonra en iyi görsellikle süslendi ve gerçek motor gürültüsüne kadar seslendirildi. Sonunda da geçtiğimiz yılın, ama belki de tüm zamanların en iyi gerçek yarış oyunu ortaya çıktı. Rakipleri ise sadece gaza basma zevki verebildi, ama yarışma zevki değil.



# EN İYİ SIMULASYON

ADAYLARI

## Fly! 2

Bu yılın savaş simulasyonları için pek parlak geçmediği belli. Üç adayımızın birinin uzay, ikisinin sivil havacılık simulasyonundan oluşması da bunun bir ispatı. Fly! 2 de başarılı bir sivil simulasyon olarak zihnimizde kalmış.

## Independence War 2

3 yıllık bir aradan sonra geri dönen Particle Systems, I-War 2 ile eski başlarına yeniden ulaştı. Dev kruvazörler ile uçmak, onlarca benzer simulasyon arasından sıyrılmaması için yeterliydi. Ama daha da artıları vardı.

## ms Flight Simulator 2002

Her yıl olduğu gibi bu yıl da MSFS gündemdeydi. 11 Eylül teröristlerinin eğitim aracı olarak kullanılmakla suçlandı. Tabii ki bu gerçek değildi, gerçek olan MSFS2002'nin, yılın en iyi sivil havacılık simulasyonu olduğunu.

## EN İYİ OYUN FİKİRİ

### BLACK & WHITE

Peter Molyneux'un üç yıllık çalışması için "En İyi Oyun Fikirleri Yumağı" desek daha doğru olur. Bir oyunda bir arada bulunması imkansız gibi görünen onlarca fikri, Black & White'da birleştirmeyi başardı. Müthiş bir kaynak yönetimi, gerçekten öğrenme yeteneği olan bir yaratık, üç boyutlu dövüş, tüm dünyayı etkileyen gerçek bir fizik motoru bunlardan en önemlileriydi. Oyundaki köylülerin isimlerinin, Outlook Express'inizdeki adres defterinden alınması, oyuncunun internete bağlanıp bulunduğuuzun yerdeki hava durumunu oyuna yansıtması, oyuncunun başında gördüğünüz isminizin arada sıradı kulağınızda fısıldanması ise önemsiz olanlar. Varın gerisini siz düşünün!

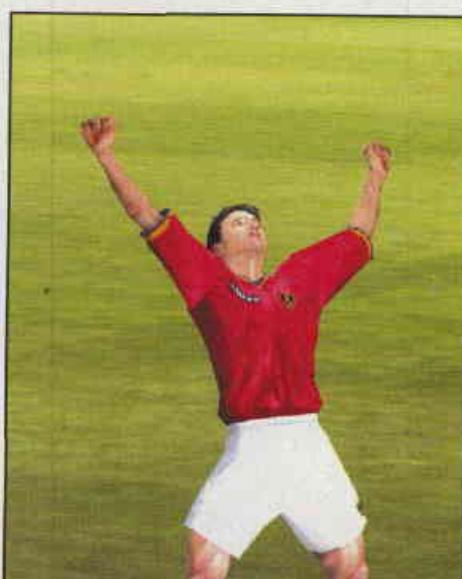
# FIFA 2002

**EN İYİ SPOR**



Bu yıl Fifa'yı bilgisayarımı yüklediğimde bu kadar çok değişiklikle karşılaşmayı kesinlikle beklemiyordum.

E A'ın her yıl yaptığı gibi oyununun çok satması için yaptığı yalan reklamlardan biri olarak görüyordum yeni pas sisteminin oynanışlığını. Halbuki yanlıan bu sefer ben olmuşum, adamlar hakkaten birşeyleri değiştirme kararı almışlar ve bence son başarılı olmuşlardır. Hatta spor oyunları editörü olarak Fifa'nın NHL'yi geçmesindeki katkim yadriganamaz. Benim için eski kaliteyi korumak yılın spor oyunu olmak için yeterli bir kriter değil. Eskiyi geliştirmek çok daha önemli bir başarı. İşte Fifa bu yeni pas sistemi ile Playstation'daki oyunlarla benzerlik göstermeye çalışıyor ve bunu bir nebze de olsa başarıyor. Artık Fifa'da da gerçek hayattakine benzer goller atabiliyoruz. Sonuç olarak Fifa kesinlikle hakkıyla "Yılın en iyi spor oyunu" ödülüünü alıyor.



## EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI

### RED FACTION

Büyük gümbütülerle gelen Red Faction'ın en büyük iddiası oyundaki herşeyi, özellikle de duvarları yıkmasına izin veren Geo-Mod teknolojisi idi. Oyun geldiğinde gördük ki Geo-Mod gerçekten oyunda uygulanmış. Uygulanmayan, 15 tonluk bir sarkıtın 1 santimlik bağlantı ile tavanla bağlı kalamayacağı, veya bütün destekleri yok edilmiş bir odanın göçmeden ayakta duramayacağı gibi çok basit fizik kurallarıydı. Buna, oyunun ultra-kısa olması, embesilce davranışları yapay zeka ve sürekli koridorlarda geçen boğucu bölümler eklenince Red Faction, incelendikten sonra bir yerlere kaldırıldı ve çoktan unutuldu bile.

## Baldur's Gate 2

Throne of Bhaal: Bhaal tohumlarından birisinin büyüğü çıraklıktan, yarıtanlığa yükselmesinin hikayesini son dereceli başarılı bir şekilde noktaladı Throne of Bhaal.

## Diablo 2: Lord of Destruction

Aramızda "tüm zamanların en büyük yama dosyası" olarak adlandırdığımız LoD, Diablo 2'yi gerçekten olası gereken oyun haline getirdi. Bir ek görev paketi olarak, tek bir eksik yoktu.

## Sims Hot Date

Sims hayranları 2 yıl boyunca ev işi, karıyer derdi uğraşıp durduktan sonra sokaka çırpı kurtlarını dökmeyi çoktan haktırmıştı. Sims Hot Date, Sims için yapılmış en doğru görev paketi oldu.

**EN İYİ  
GÖREV PAKETİ**

**ADAYLARI**

# INDEPENDENCE WAR

**1998'de sessiz sedasız piyasaya çıkmıştı**  
**Independence War**

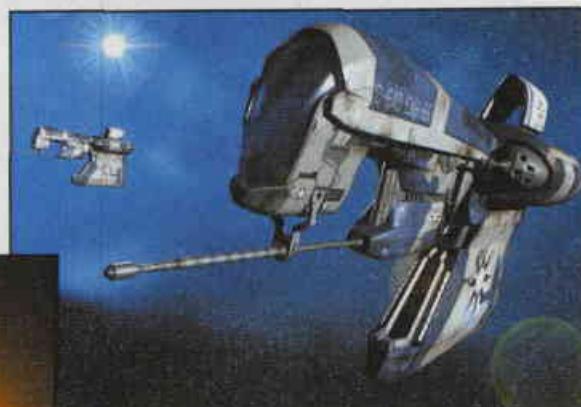
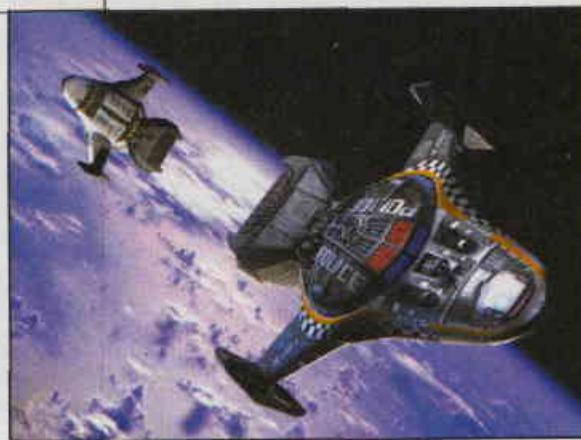
**K**armaşık ama zevkli bir oynanışı olmasına rağmen, "karmasha"nın "zevk"e ağır basması, birçok oyuncu tarafından terkedilmesine yol açtı. Ama bu yapımcı Particle Systems'in tam üç yıl sonra yeni bir özgürlük savaşına ile geri dönmesini engellememi.

Independence War 2, ilk oyunun kompleks yapısını, gerçekçi uzay gemisi mekaniklerini alıp geliştirmiştir. Ama aynı zamanda kontrollerin de basitleşmesi ile, oyunun oynanabilirliği artmıştır. Artık simulasyondan hoşlanan, ama zora gelermeye oyuncuların da hoşuna gidecek bir hal almıştı oyun.

Önükçe geniş bir sistem içindeki istediğiniz noktaya gidebilme özgürlüğü de oyunun artışıydı. Oyunun gelişmiş yolculuk sistemi sayesinde (LDS System), rotanızı çizdikten sonra bir noktadan diğerine gitmek çokçuk oyuncağıydı. O gittiğiniz noktada ne yapacağınız ise tamamen size kalmıştır.

Yönettiğiniz geminin bir savaş gemisi değil, ağır sınıf bir kruvazör olması da alışılmışın dışında bir oyun tecrübesi yaşamamızı sağlıyordu. Özellikle, kruvazörün kaptan köşkünün gemiden ayrılmış, diğer gemilere bağlanabilmesi ilginçti. Tabii, uzaktan kumanda ile başka gemileri yönetebilmeniz de.

Kısaçısı Independence War 2, beklenenden fazlasını vermemi başardı. Ve yılın en iyi simulasyonu olarak seçilmeyi de haketti.



Peki ya, 2002 sonunda hangi oyunları en iyi olarak seçeceğiz? Bu işin en iyileri olarak iddia ediyoruz. Şimdi söyleğimiz oyunlar gelecek yıl içinde çok canlar yakacak. Ve birçoğu da bizden olduğu kadar, diğer oyun dergilerinden de ödül alarak kapatacaklar perdelerini. Bakalım kristal küremizde akseden oyunlar hangileri...

İannıza (veya net üzerinden herhangi birine) DM'lik yapabilecek olmanız mühüm heyecanlandırıyor bizi.

## C & C: Renegade

C&C dünyasının içinde tek bir asker olmak, çok zor olacak. Ama iyı olacağının da eminiz. Duyu oynamaya fırsatını bulduğumuz kısa süre içinde gördüklerimiz, kesinlikle olumlu yöndeydi.

## Unreal 2

İlk oyunun attığı taşın hala denizi dalgalandırdığı düşünülürse, yeni Unreal motoru ile yapılan Unreal 2'nin neler yapacağı konusunda çok umutluyuz. Bu sefer sağlam bir hikaye ve silah arkadaşları da sizlere bekliyor.

**Medal of Honor: Allied Assault**  
Şimdiden rahatlıkla Mo-HA'nın yılın en iyi ak션 oyularından olduğu kesinleşti. Çünkü dergide konuya ilgili ilgisiz, oyunu oynamamış tek bir kişi kalmamış durumda.

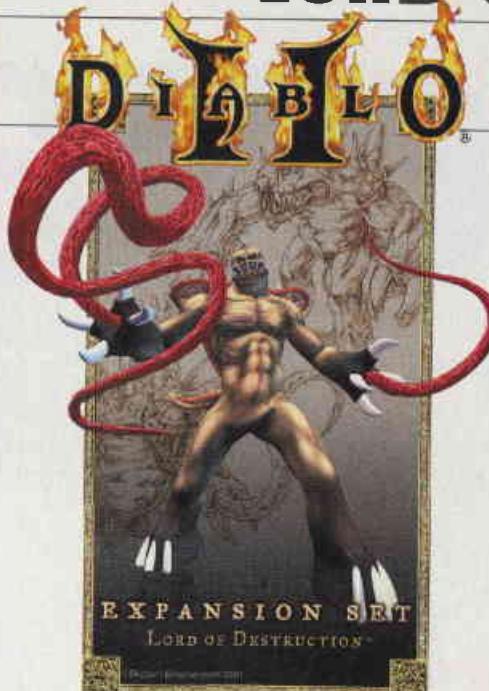
## Neverwinter Nights

3rd Edition AD&D kurallarını adamatlı bilgisayar ortamına getiren ilk RPG olması değil, kendi zindanlarınızı yapıp, arkadaş-



# EN İYİ GÖREV PAKETİ

## LORD OF DESTRUCTION

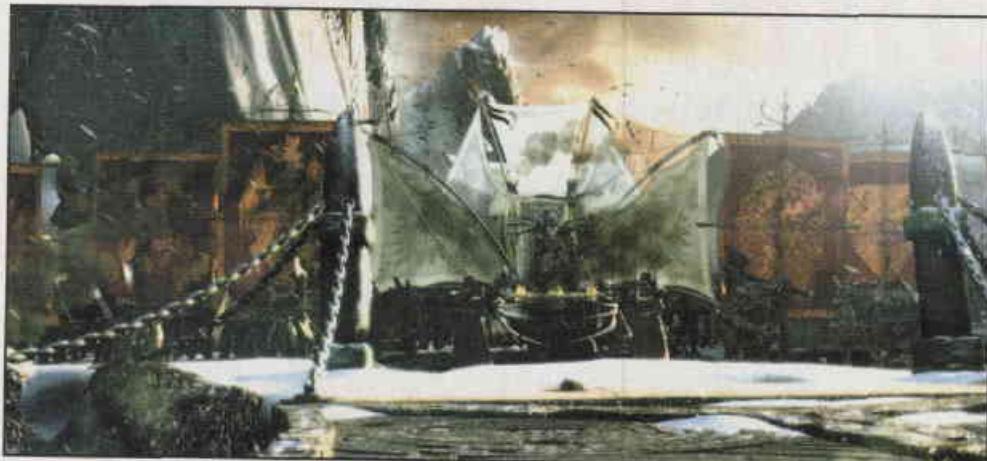


Bundan 4-5 sene öncesini hatırlayanlarınız bilir, eskiden ek görev paketleri gerçekten çok özeldi.

**S**adece özel oyular için çıktı. Bizce bu özelliklerin kalmadı artık, oyun firmaları tamamen ticari amaçlı bir kaygıyla gelen geçen her oyuna ek görev paketi yapıyorlar. Hatta neredeyse oyuncun bir kısmını kirip sonradan paket olarak çıkartmak için bir yana ayryorlar. Ek görev paketlerini yükleyip oynadığınızda kendinizi kandırılmış gibi hissediyorsunuz.

*'Lord of Destruction'*'ın en iyi ek görev paketi seçmemizin sebebi bu gürühün içinden çıktı bizi en fazla tatmin eden ek görev paketi olmasına. Yeni karakterler, rune gibi eklenen özellikler ve orjinal *Diablo 2*'nin üçte biri kadar uzun süren yeni haritalar, birbirinden güzel müzik ve videolar, Blizzard'daki ustalar ellerinden çıkan her işte olduğu gibi *Lord of Destruction*'da da kusursuz bir iş çıkarmışlar. Üstelik yeni harita ve karakterlerin *Diablo II* dekile oranla daha farklı ve yaratıcı olması Oyunu en başından tekrar oynamak için çok iyi bir sebepti.

Ayrıca *Diablo II*'nın dünya üzerinde en çok oynanan multiplayer oyulardan biri olduğunu ve ek görev paketinin multiplayer oyuna katkıyı yarattığı yeminleri düşününce *Lord of Destruction* yılın en iyi ek görev paketi olmayı hak ediyor.



### Freelancer

Wing Commander serileri, Privateer ve Starlancer'in yapıcısı olan birisinin yaptığı uzay simulasyon/ticaret oygununun başarısız olması mümkün değil. Eğer olursa, gelin bizi dövün!

### Jedi Knight 2

"Raven'dan babam çıksa yerim" demişti Madd. Haklıydı da. Grafik motoruyla vs. ile uğraşmadan direkt hikaye ve atmosfere yonelen Raven, Star Trek'ten sonra Star Wars evrenini de müthiş bir şekilde aksiyon oyuna uyarlayacak.

### Sims Online

Sims'ler kasabaya çapaklığa gittikten sonra, bir sonraki adım ne olabilir? Diğer gerçek Sim'lerle tanışmak tabii ki! Bu oyundan korkuyoruz. Eğer piyasaya çıkarsa, aramızdan birkaç kişiyi bir daha görememe tehlikesi var.

### Star Wars Galaxies

Ve işte bu oyundan daha çok korkuyoruz. Çünkü bir çıktı mı, ve de söylemlerinin yarısı kadar iyi olursa, aramızda dergi yapacak tek bir insan kalmayacak! Devasa Online bu Star Wars evreni, hepimizin hayallerini süslüyor.

...GÖRÜYORUZ



LEVEL

# inceleme

## Bilen Adam

Oyun dünyasının perde arkası veya "Patron, biz bu oyunu çıkartamayacağız galiba!"

**C**iddi bir oyuncunun taşıması gereken bir çok meziyetin arasına, son zamanlarda sabır da eklendi. Nedeni basit: Oyunları söz verdikleri zamanda çkartmaktan aciz olan firmalar. Eminim *Duke Nukem Forever*'ı veya *Team Fortress 2*'yi beklemekten en az benim kadar sıkılmışsınızdır. Bir oyun gereğinden fazla geciktisi, bunun bir nedeni olabilir: Ekip içinde büyük problemler yaşanmaktadır. Genellikle yapımcı ekip ile dağıtıçı firma arasındaki anlaşmazlıklar veya ekip içi çatışmalar yüzünden ayrılmış gidenler, gecikme için iyi bir sebeptir. Geçmiş sayılarımıza bakıorum da, *Duke Nukem*'in ilk haberini 1998 yılında yapmış... Aradan geçen 4 yılda **3D Realms**'dan birkaç resim, birkaç MB video ve birkaç programcı haricinde hiçbir şey çıkmadı. Bu da demek oluyor ki, Duke'un başı didi anlamda dertte.

Beklemekten yorulduğum bir diğer oyun

olan *Team Fortress 2*'nin sorunu ise çok daha basit: *Counter Strike*. Herhalde *TF2*'yi yapmaya başladıklarında, hiçbir **Valve** çalışanı, 20 yaşında bir gencin tek başına yaptığı bir modifikasyon olan *Counter Strike*'nın tüm dünyada en çok oynanan oyun olacağını tahmin edememiştir. Ama aynen böyle oldu. *Team Fortress 2*'yi yapan ekip hiç beklemedikleri bir şekilde, milyonlarca kişinin gönlünü verdiği müthiş bir fenomenle yarışmak zorunda kaldılar. Ve en sonunda CS'nin yaratıcısı "Gooseman"ı de ekibe katılmaktan başka çareleri kalmadı. Şimdi *Team Fortress 2*'nin akibeti Duke'den daha parlak görünüyor. **Valve**, oyuna ilgili bazı bilgileri önmüzedeki ay açıklayacağını söyledi. Biz de meşakta bekliyoruz.

*Warcraft 3*'ün gecikme nedeni ise, **Blizzard**'ın akıllıca pazarlama taktiği sadece. Dikkat edin, adamlar bir oyunu tamamlamalarına altı

ay kala, bir sonraki projelerini duyuruyorlar. Ve oyunu, mutlaka en az 1,5 yıl geç çkartıyorlar. Böylece oyuncuları meraktan kudurtarak müthiş bir pazar potansiyeli yaratıyorlar kendilerine. Bir **Blizzard** oyununu beklerken, fazlaıyla sabırlı olmanız lazım, ama en azından "acaba oyun çıkmayacak mı?" gibi bir korku yaşamazsınız.

Bu yazımızda iki ders çkartılabiliriz. **A**- Adam gibi plan yapmadan oyun yapımına girişirseniz, *John Romero*'nın *Daikatana*'sından beter rezil olursunuz. **B**- Ben delirmeden önce *Warcraft 3*'ü bitirin artık! Ömrümü tükettin ulan Blizzard! Daha *World of Warcraft*, sonra da *Starcraft 2*'yi yapacaksin!

Evet, doğru tahmin ettiniz. **Bilen Adam**, **Mad Dog**'un köşesini dove dove elinden aldı. Kendisi şu an alçıda. *Stephen Hawkins*'in üfleerek çalışan klavyesini bulduk da yazısını yazdı.

## TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınızı bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

### FIRST PERSON SHOOTER



**Medal of Honor: Allied Assault** %95  
Alien vs Predator 2'nin egemenliği sadece bir ay sürdü. Ama MoH o kadar iyi ki, bundan hiç şikayetimiz yok.

### STRATEJİ



**Civilization 3** %94  
Strateji türünün mihenk taşı sayılan Civ3, "Yılın en iyi oyunu" ödülünü bilden almayı başardı.

### ROLE PLAYING



**Baldur's Gate 2** %97  
Level'in şimdide kadar verdiği en yüksek notu almayı başaran BG2, bu listeden zor gider.

# nasıl puan veriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden oyunlar arada sırada oynamaya değer önemli olan her oyunu incelemiş olmasına ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmışınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkîye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriterde ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karneşî'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hattettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıçı firmaların bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece,

## INFO-BOX

## TÜR

**Bilgi İçin** • Oyunun yapımı ve dağıtıcı firması ve web adresi

**Minimum Sistem** • Yapımı firmaların önerdiği minimum sistem gereklilikleri

**Multiplayer** • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

## OYUNUN ADI

## NOT

**Grafik** • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

**Atmosfer** • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuzu ne kadar inandırdığı

**Ses/Müzik** • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

**Oynanabilirlik** • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilebilir, oyuncuya gereksiz detaylarla bogmadan ne kadar zorlayıldığı

## SPOR



## FIFA 2002 %92

Hala daha iyi yok. Bu ne istikrardır? Takdir etmek lazımlı. 2003'e ne planlıyorlar merak ediyoruz.

## ACTION



## Max Payne %92

Max Payne de "Yılın en iyi aksiyon oyunu" ödülüne bileğinin hakkıyla almayı başardı.

## ADVENTURE



## Atlantis 3 %88

Daha iyi gelene kadar demetik geçen ay. Atlantis 3, sadece daha iyi değil, mükemmel bir adventure.

## İNCELENEN OYUNLAR

### sf 38 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

### sf 42 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

### sf 44 COMANCHE 4

### sf 46 ATLANTIS 3: A NEW WORLD

### sf 48 GOTHIC

### sf 50 EUROPA UNIVERSALIS 2

### sf 52 IL2 STURMOVIC

### sf 54 S.W.I.N.E.

### sf 56 THE STING!

### sf 58 RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

### sf 59 SUPER STREETCAR CHALLENGE

### sf 60 STAR TREK ARMADA 2

### sf 61 GORASUL

### sf 62 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

### sf 63 AQUANOX

### sf 64 ALFRED HITCHCOCK'S FINAL CUT

### sf 65 SHADOW OF ZORRO

### sf 66 NEW YORK RACE

### sf 67 FRANK HERBERT'S DUNE

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

### PC

- 1- The Sims: Hot Date
- 2- Championship Manager 01/02
- 3- Harry Potter
- 4- Return to Castle Wolfenstein
- 5- The Sims
- 6- Empire Earth
- 7- Max Payne
- 8- Civilization 3
- 9- The Sims
- 10- Zoo Tycoon

### geçen ay KONSOL

- |         |  |              |  |
|---------|--|--------------|--|
| (1) (2) | 1- Max Payne                             | (PS2)        |  |
| (1) (4) | 2- Grand Theft Auto 3                    | (PS2)        |  |
| (1) (1) | 3- Harry Potter                          | (PSOne)      |  |
| (1) (3) | 4- FIFA 2002                             | (PSOne, PS2) |  |
| (1) (9) | 5- 007 Agent Under Fire                  | (PS2)        |  |
| (1) (1) | 6- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2, PSOne) | (PS2)        |  |
| (1) (6) | 7- Pro Evolution Soccer                  | (PS2)        |  |
| (1) (9) | 8- Dropship: United Peace Force (PS2)    | (PS2)        |  |
| (1) (9) | 9- Driver 2                              | (PSOne)      |  |
| (1) (9) | 10- SSX Tricky                           | (PS2)        |  |

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

## YARIŞ



## Gran Turismo A-Spec %98

Playstation 2 alaklı alıcı hiç kapanmadı alet. Tek sebebi işte bu mendebr oyun!

## SİMÜLASYON



## Flight Simulator 2002 %90

Herşeyin savaş olmadığına inanan simulasyoncular için, bir cennet. Microsoft bu işi biliyor.

medalofhonor

# alliedassault

Bir büyük savaşın ardından...



**1** 1999 yılında Playstation için çıkan bir oyun başta ben olmak üzere çoğu PC kullanıcısının ağını sulandırdı. Doğrusu diğerlerini pek bilemem ama onlarla uzun zaman geçirmeme karşın oyun konsollarına asla fazla isınmadım. Ancak Playstation için yapılan Medal of Honor adlı bir oyun vardı ki, hem benim gibi FPS tutkunu PC kullanıcılarının ağını suyuna akıtmıştı, hem de konsol oyuncuları dünyasına bayağı bir yenilik getirmiştir. Ve oldukça çok satan bir oyun olmayı da başardı. Haliyle bunun bir de PC versiyonunun yapılması kaçınılmazdı.

#### Port mu?

Tabii sıradan bir insan konsol ve PC oyuncularının arasındaki farkı asla anlamayabilir, ama oyuncularla biraz zaman geçirmiş biri arada dağlar kadar fark olduğunu bilir. Programlama yöntemlerinden genel tasarım metodlarına

« Playstation için yapılan Medal of Honor adlı bir oyun vardı ki, hem benim gibi FPS tutkunu PC kullanıcılarının ağını suyunu akıtmıştı. »

değ hemen her şey farklıdır. Mesela konsol oyunlarındaki arabirimler her zaman için nispeten basit ve game pad ile rahatlıkla kumanda edilebilecek biçimde tasarınlırlar. Ayrıca her sistemin donanım yapısı da tamamen kendine hastır.

Belirli bir sisteme göre yazılmış olan programların başka bir cihazda çalışacak şekilde yeniden düzenlenmesine “port etmek” denir. Ne var ki yukarıda belirttiğim sebeplerden dolayı port edilen oyuncular çoğu zaman tüm orijinalitelerini kaybederler, hatta çoğunlukla oldukça sorunlu yazılımlar haline gelirler. İşte bu yüzden Medal of Honor’ın PC için hazırlığını duyduğumda doğrusu kafamda soru işaretleri belirmiştir. Acaba programcılar işin kolayına kaçip ucuz ve kötü bir port yaparak PC piyasasından sağıbildiklerini sağlamak yoluna mı gideceklerdi?

Neyse ki 2015 programcıları bu türden ucuz bin numaraya kalkışmak yerine, PC için tamamen yeni bir Medal of Honor yapmaya yönelmişler. Allied Assault adı altında hazırlanan bu yeni MoH tamamen PC’ye özel ve daha önce Playstation için hazırlananlarla sadece temel konuyu paylaşıyor. Bunun dışında oyun

motorundan grafiklere ve genel tasarıma kadar her unsur tamamen en baştan tasarlanmıştır.

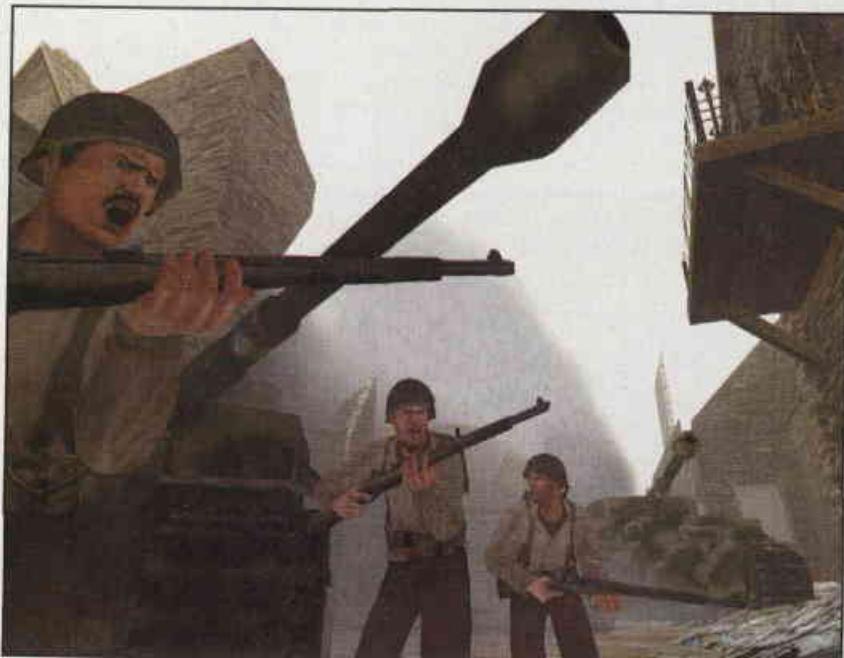
Allied Assault tipki yakınlarda çıkan Wolfenstein gibi geliştirilmiş bir Quake 3 motoru kullanıyor. Ayrıca her iki oyunda temel olarak İkinci Dünya Savaşı temalı denebilir. Ancak

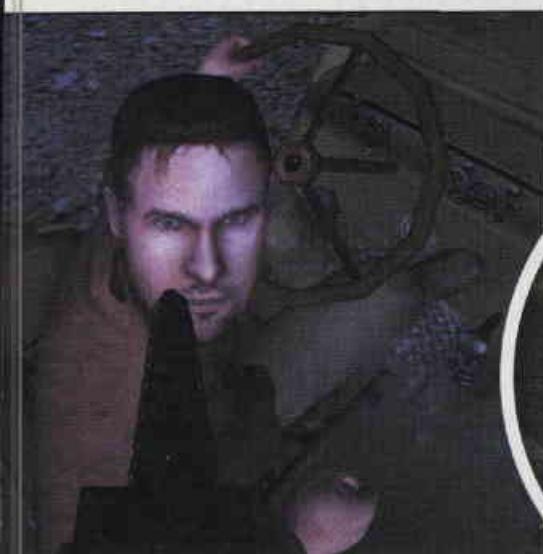
## MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT'DA MULTIPLAYER OYUN TÜRLERİ VE ÖZELLİKLERİ

Her ne kadar Wolfenstein ve Allied Assault hem aynı grafik motorunu, hem de benzer bir temayı paylaşıyor olsalar da, aralarında pek çok fark var. Bunlardan en önemlisi de multiplayer alanındaki değişik tasarımları. Wolfenstein sadece grup oyununa izin veren 7 adet Multiplayer haritaya sahip. Bu haritalardaki oyuncular karşılıklı iki takım halinde ve önceden belirlenmiş görevler çerçevesinde oynanabiliyorlar. Bunun dışında herhangi bir oyun seçeneği mevcut değil.

Ancak Medal of Honor bu açıdan oyunculara çok daha fazla çeşitlilik sunuyor. Dört farklı multiplayer oyuncu türüne imkan tanıyan Allied Assault ile ister klasik karşılaşmalar yapabilir, isterseniz de görev bazlı senaryoları takımlar halinde oynayabilirsiniz. Her iki oyunun da Omaha Beach senaryosu mevcut, ancak genel olarak bakıldığına Allied Assault hem harita sayısı, hem de harita detayı açısından Wolfenstein’den biraz daha önde görünüyor.

Wolfenstein oyunculara dört farklı muharip sınıfından biri olarak oynamama imkanı sunarken, Allied Assault sadece farklı silahlar seçebilmenize imkan tanıyor. Öte yandan Allied Assault daha rahat oyun tasarımlıyla ille de takım oyununa bağlı kalmak istemeyenler ve klasik Deathmatch türünden hoşlananlar için Wolfenstein’den çok daha iyi bir seçenek gibi görünüyor.





alarlarındaki tüm benzerlik bundan ibaret. Bunun dışında Allied Assault her açıdan Wolfenstein'dan farklı bir çizgi izliyor.

#### Tek adam...

Allied Assault genel konu olarak İkinci Dünya Savaşı'nın en sıcak saatlerini ele alıyor. Müttefikler Kuzey Afrika'ya çıkartma yapmak ve Alman üstünlüğe son vermek üzeredirler. Ancak henüz önlerinde çok ciddi çarpışmalar vardır ve işin en zor tarafı kiyiya çırıp uygun bir pozisyonu tutabilmektir. Bunun içinde de öncelikle gizlilik yapılması planlanan bölgedeki topçu bataaryalarını devre dışı bırakmak gereklidir. Gönderilen ajan yakalanınca bu defa seçme askerlerden oluşan bir grup komando Alman askeri kılığında kiyiya çıkar. Ve Allied Assault böylece başlamış olur.

Şimdi kalkıp ta bu oyunu Wolfenstein ile karşılaştırmamak olmaz, çünkü her ikisi de aynı zamanları konu alıyor, benzer silahlara benzer düşmanlara karşı çarpışmanızı imkan tanıyor. Ne var ki Allied Assault ve Wolfenstein bunları tamamen farklı şekillerde yapıyorlar. Wolfenstein ne kadar bilim-kurgu ağırlıklı ise, Allied Assault o kadar gerçekçi bir havaya sahip. Tabii bol aksiyon ağırlıklı bir FPS ne kadar gerçekçi olabilir, orası ayri bir konu. Ancak burada kasadettiğimi sanırım Wolfenstein oynamış olanlar hemen anlamışlardır. Allied Assault kesinlikle zombiler ya da süper askerler içermiyor, karşınıza çıkacak en korkulusi düşman Alman tankları ki onlar da yeterince tehlikeli zaten.

Oyunda en tecrübeli askerler arasından özel olarak seçilen bir komandoyu canlandırırsınız. Ancak tabii ki tek başınıza tüm Alman ordusuna karşı çıkmaz beklenmiyor ve sık sık diğer müttefik askerleriyle birlikte savasıyorsunuz. Allied Assault siz savaşın en tehlikeli dönemlerinde Alman ordusuna karşı bazı çok gizli operasyonlar yürütmeniz için çeşitli cephelere götürüyor. Kuzey Afrika'da başlayan olaylar tarihin en büyük askeri harekatlarından bir olan Normandiya Çıkartması'na ve oradan da soğuk Kuzey Avrupa ülkelerine uzanıyor.

Bu görevler boyunca bir askerin yapması gerekenleri yapıyorsunuz, verilen görevleri başarmaya ve sağ kalmeye çalışıyorsunuz. Bu görevler kendi içlerinde iki kısma ayrılmıyor. Öncelikle her ana bölümde varmanız gereken bir ana hedefiniz var, mesela bir kimyasal silah fabrikasını yok etmek gibi. Ancak tüm bölüm boyunca fabrikayı arayarak harita temizlemiyorsunuz. 2015 programcılar çok ustaca bir düzenleme ile oyuncuya hiç boş bırakmayan, devamlı küçük ama zor görevler yükleyerek ana hedefe doğru ilerleten bir oyun yapmayı başarmışlar. Zaten Allied Assault en önemli puanları buradan kazanıyor diyebilirim. Oyun sizi asla boş bırakmıyor ve heyecanı ya da gerilimin dozu hemen hiç düşmüyor. Üstelik bunu yapmacık bir ifadeyle ve sahte bir gülüşle değil, doğrudan savaşın sıcağını kullanarak yapıyor, yani oyun doğallığını hemen her an koruyor.

#### INFO-BOX AKSIYON (FPS)

Bilgi İçin • [www.moha.ea.com/](http://www.moha.ea.com/)

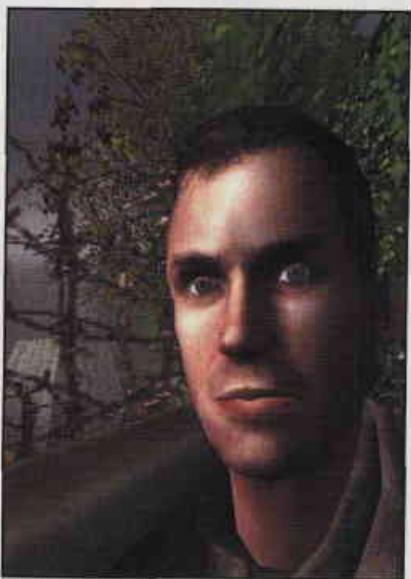
**Yapım** • 2015

**Dağıtım** • Electronic Arts/Aral İthafat

**Minimum Sistem** • Pentium II-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,2 GB sabit disk alanı.

**Multiplay** • Internet ve LAN üzerinden 2-32 kişi.



**Wehrmacht'ın silahları...**

Oyun boyunca karşınızda düşmanın kimliği asla değişmiyor, Wehrmacht'ın uzun süren bir savaşıyla bilenmiş tecrübeli askerleriyle çarpışmakta olduğunuzu asla unutmayın. Ancak dediğim gibi bu savaşta yalnız değilsiniz, çoğu zaman bir gizli ajan, bir Fransız direnişçi, bir grup seckin komando ile omuz omuza dövüşyorsunuz. Hatta sıra Normandiya çi-

Hatta bazı nadir durumlarda kurşunlarını bünyenize duvarın arkasından gönderebiliyorlar. Ancak bu çok sık olmuyor ve çok büyük bir problem yaratmıyor.

**Keskin nişancı...**

Allied Assault size İkinci Savaş'ın en çok kullanılan bazı silahlarından yararlanma imkanı sunuyor. Ancak bunların arasında Panzerfaust dışında pek ağır silah yok. Ağır silah ihtiyacınızı karşılamak için daha farklı yöntemlere başvurmanız gerekecek. Bunu sabit ya da cip üzerinde takılı ağır makinellileri kullanarak karşılayabilirsiniz. Ayrıca bir bölümde çaldığınız Tiger 2 tankını düşman hatları arasından geçirmeniz gerekecek, burada sağlam tank savaşları yaşayacaksınız.

Oyun grafik açısından oldukça başarılı, ancak zaten hayli modifiye edilmiş bir Quake 3 motorundan da daha az beklenemedi. Bu nedenle birim animasyonlarından çevre tasarımasına kadar her ayrıntıya büyük özen gösterilmiş. Oyun sizi tozlu, yıpranmış, savaştan yorgun düşmüş bir dünyada en tehlikeli yerlere götürüyor ve bundan zerre sıkılmıyorsunuz. Ancak burada iki nokta var ki oldukça canımı sıktı. İlk el bombalarının 88 mm Tiger tankı topundan ya da Panzerfaust roketinden çok daha geniş bir alanda etkili olmaları, bu oldukça saçma. İkincisi ise yapımcıların

**MEDAL OF HONOR**

**Grafik** • Oldukça geliştirilmiş Quake 3 moturu ve tasarıma gösterilen özen sayesinde grafikler çoğu FPS'den çok daha iyi bir çizgi yakalamayı başarmış.

**Atmosfer** • Allied Assault gerçekten savaşa gitmeden İkinci Dünya Savaşı atmosferini tadabileceğiniz yegane oyun.

**Ses** • Ses efektlerine gösterilen özen kendini her an belli ediyor. Müzikler ise ancak kaliteli filmlerde rastlanabilecek cinsten.

**Oynamabilirlik** • Düşmanlarınız iyi gizleniyor ve pek az iska-lıyorlar. Arabirim ve genel tasarımdaki pürüzsüz yapı oyunu oynamayı kolaylaştırıyor bile denebilir.

canlı kılıyor. Sesi bu kadar iyi kullanan pek az oyuna rastladım diyebilirim. Müzikler ise kelimemin tam anlamıyla mükemmel. Her ne kadar bazı oyular gibi değişken bir müzik sistemi kullanılmamış olmasa da, her bölüm için ayrı bir beste hazırlanarak buna ihtiyaç duyulması önlenmiş. Doğrusu ben pek az oyunda bu kadar gaza getirici, atmosferi köรükleyici müziklere rastladım.

Oyunun oynanışı akıllıca tasarlanmış olan arabirim sayesinde en basit FPS'den bile çok daha kolay bir hale gelmiş. Mesela siz haritada ilerledikçe bitirdiğiniz görevleri ve verilen yenilerini bir tuşa basarak görebiliyorsunuz. Ayrıca envanter yönetimi son derece basit ve akıllıca halledilmiş. Elinizdeki kısıtlı sayıdaki envanter malzemesini uygun yerde tek tuşa basarak kul-

**« Half-Life gibi FPS alanında yeni ufuklar açan bir baş yapımı tahtından etmese bile, bayrağı onun bıraktığı yerden taşımaya devam edebilecek kapasitede olduğu su götürmez bir gerçek. »**

kartmasına geldiğinde, tüm Amerikan ordusuyla birlikte Omaha Beach olarak bilinen Alman malı kryma makinesinden canlı kurtulmaya çabalıyorsunuz. Özellikle bu çıkartma sahnesinin bugüne dek herhangi bir bilgisayar oyununda gördüğüm en dehşet bölümünü söylememiyim. Eğer "Saving Private Ryan" adlı filmi görmemiş olanlarınız varsa, bu oyunu oynamadan önce mutlaka filmi fırsatı. Çünkü oyun sadece çıkartma bölümünde değil, diğer pek çok bölümde de bu filmdeki canlısı kışımı aynen canlandırıyor.

Ancak en iyi oyun bile yapay zekanın za-yifliği yüzünden yerlere serilebilir, bu tehlike her zaman vardır. Neyse ki Allied Assault bu açısından da kendini kurtarıyor. Gerek yanınızda dövüşenler, gerek karşınızda düşmanlar hafife alınacak türden "adamlar" değil. Herşeyden önce kolay kolay kendilerini kurban etmeyenler, gerektiğinde kısıtlı da olsa bir takım çalışması sergileyebiliyorlar ve en önemlisi hemen hiçbir kurşunu israf etmiyorlar. Ateş etmek ve kaçmak dışında pek çok farklı davranış daha sergilediklerinin altını çizmeliyim. Mesela birileri ortama bir el bombası atarsa etraftaki herkes bağırarak birbirini uyarıyor ve çatışmayı bırakıp siper almaya çalışıyorlar, oynadıkça çok daha orijinal hareketleri sizin de gözünüzü çarpacaktır. Ancak bu arada bir kaç önemli hata da gözüme çarpmadı değil. Bunlardan biri düşmanların sizi duvarların ötesinden de rahatlıkla görebiliyor olmaları.

oyuna en küçük kan ya da parçalanma efektini bile koymamış olmaları. Mesela tank topuya göbekten vurdugunuz bir adam olduğu yere devriliyor. Öte yandan oyunda kan efektinin olmamasının görsel açısından çok daha önemli bir yan etkisi daha var, o da karşınızda adamları tam olarak vurup vuramadığınızdan emin olamamanız. Bence bu çok saçma, yani gerçekten yaşanmış son derece kanlı bir savaşın oyununu yaparken kan efektini koymayarak insanları şiddetten koruyacaklarını mı sanıyorlar? Bunun dışında bazen vurulan adamların yerin biraz üstünde asılı kalmaları gibi küçük grafik hatalara da rastlanabiliyor. Ancak zaten bunun olmadığı bir FPS'ye henüz rastlamadım.

**Sessizliğin olmadığı yer...**

Allied Assault ses efektleri açısından da son derece başarılı. Arka plan sesleri her mekan için ayrıca hazırlanmış ve duruma göre değişen ek ses efektleri ile desteklenmiştir. Silah ve patlama efektleri ise bunların üzerine ayrıca bindiriliyor, bu da oyun atmosferini inanılmaz

ıyanırsınız. Bu şekilde bomba yerleştirmek ya da benzer işleri yapmak çok kolaylaşmış. Ayrıca elinizde olan tüm silah, malzeme, sağlığınız gibi bilgiler görüşü kısıtlamayan ikonlarla ekranda gösterilmiş. Kontrolleri istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, ancak buna ihtiyaç duymayabiliyorsunuz bile. Çünkü oyun standart FPS kontrollerine ayarlı olarak geliyor, küçük ama çok önemli bir detay.

Medal of Honor: Allied Assault uzun zamanın beklediği bir FPS idi. Ve gördüğümüz kadaryla beklediğimize fazlasıyla değilmiş. Half-Life gibi FPS alanında yeni ufuklar açan bir baş yapımı tahtından etmese bile, bayrağı onun bıraktığı yerden taşımaya devam edebilecek kapasitede olduğu su götürmez bir gerçek. ☺

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



# soul reaver 2



Ölmek bilmeyen bir vampir için reçetesini olan, şu çocuğa versin bir zahmet...

**V**ampirler... Ne ilgingiz var? hayvanlardır onlar öyle? Her türlü kılığa girmek gibi bir hıyları vardır vampirlerin, bu yüzden multi-task yapmak arasında kalırlar genellikle. En faydalı özellikleri, bir bakişlarıyla istediği her hatunu tavlayabileceklerdir; yanı parti ortamlarında yanlış kalmak gibi bir dertleri olmaz genellikle. Sarmışak hayvanı ve su içeceğini ile araları pek yoktur. Bir vampire yapılabilecek en kötü şaka, "tansiyonum düşüyor galiba, hacı be, dolapta bana bir bardak soğuk su ile sarmışak yoğurdu kapıp gelir misin?" olacaktır. Tabii böyle bir şakanın



dan diriltili katil olarak kullanılmasının ardından, Nozgoth ülkesi tamamen karanlığa gömülmüştü. Kain ise kendisini



öğrenir. Bu arada zekası olan bir kılıç, Soul Reaver, Kain'le ilk savaşında Raziel'in vücutuna yerlesir. İlk oyun, Kain bir

oyunun çok daha atmosferik hale gelmiş.

Oyunumuz Tomb Raider tarzı bir aksiyon. Raziel'i arkadan görürsünüz. Karşınıza çıkan düşmanlar ya insan, ya da yaşanın ölüm kivamında yaratıklar oluyor. Dövüş sistemi oldukça başarılı. En yakındaki düşmanı otomatik olarak hedeflemenizi sağlayan bir tuş var. Elinizdeki silaha göre değişen hafif ve ağır iki saldırdıda bulunabiliyorsunuz. Gökündüz ise, ölen düşmanların ruhlarını emerek artıriyorsunuz. Dövüşler tatlı oluyor, düşmanlar ne pat diye ilk dokunuşa ölüyor, ne de öldürüne kadar imanınızı gevretiyor. Yanlız oyunun mühüm bir falsosu var, kontrol tuşlarını kesinlikle değiştiremiyorsunuz! Saldırın, savunma vs. tuşlarını değiştirebilirken, yürümeye tuşlarını ayarlayamamak nasıl bir saçılıktır akıl erdirmek mümkün değil.

**«Oyun yapıyoruz. Bunun çocuğu var, aptali var. Herşeyi basitleştirelim»**  
düşüncesi ile yapılan oyular, beni bozar»

üstünde anında altıda bir kilo kaybetmeniz mümkünür, ben den söylemem.

#### Yanlış tarif etmişler hanımfendi!

Daha önce PC'de çıkan iki Legacy of Kain oyununu da ben incelemiş ve ikisine de iç karartıcı bilir hikaye kondurmuşum (az önce okudum "acaba ne yazmışım" diye, bunuyor olabilirmiyim?). Raziel adlı vampiri konu alan ikinci oyun Soul Reaver 2. Kisaca östünden geçersek hikayenin, ilk oyunda (Blood Omen) şövalye Kain'in öldürülmesi ve bir büyüğün tarafından

dirilen büyüğü de emdiğinden sonra bu karanlık dünyanın efendisi olmuştu. Soul Reaver 1'de, Kain'in sağ kolu olan Raziel'i yönetiyorduk. Bizzat Kain tarafından bir vampirin yok edilebileceği tek yer olan Sonsuzluk Şelalesi'ne atılır. Raziel, yanar, erir ve ufaktan delirir. Ama bir güç tarafından, tamamen yokolmadan önce kurtarılır. İkinci oyunda Raziel'in Kain'den intikam alma çabasını anlatılır. Ama oyun boyunca Raziel, kendi geçmişyle yüzleşir. Kain tarafından mezarından kaldırılmıştan önce onurlu bir Seraphim şövalyesi olduğunu

zaman tünelinden kaçarken Raziel'in peşinden tünele atlama siyasi biter. İlk iki oyunun hikayesini size özetlemiyorum, çünkü Soul Reaver 2 hikayeyi tam bu noktada ele alıyor. İlk oyunu oynamamış olanlar lörk diye hikayeye girmekten hoşlanmayacaklardır diye düşünüyorum. Soul Reaver 2'nin hikayesinden fazla bahsetmeyeceğim, ama ilk iki oyunun destansı anlatımının, Soul Reaver 2'de de devam ettigini söylemeliyim. Hatta gelişmiş grafikleri, mükemmel seslendirmevi ve daha da önemlisi, özenle yazılmış hikaye sayesinde





## INFO-BOX ADVENTURE (AKSIYON)

Bilgi İçin • [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)

Yapım • Crystal Dynamics

Dağıtım • Eidos Interactive

**Minimum Sistem** • Pentium III 450, 128MB Bellek, 16MB Ekran Kartı, 850MB HD Alanı

**Multiplay** • Yok

### Ne, kan bankasına mı gelmiştim?

Tanrı bunda, oyunun aslen PS2 için yapılmış olmasının parmağı da olabilir. Oyunun konsol orijinal olduğunu gösteren bir diğer etken de, Save sistemi. Oyunu istediğiniz anda kaydedemiyorsunuz. Her bölgede bulunan bir Save noktası var, sadece buralarda save edebiliyorsunuz. Gergi bu pek sorun olmuyor, tipki ilk oyunda olduğu gibi Soul Reaver 2'de de paralel iki dünya var: yaşayanların dünyası ve ölüler dünyası. Raziel'in enerjisi belli bir seviyenin altına indiğinde, ölüler dünyasına geçiyor. Ve tekrar yaşayanların dünyasına dönenimel! İçin sağlığı doldurması gerekiyor, ki bu çok basit, çünkü ölüler dünyasında Raziel mühüm güçleniyor, östeliğ enerjisi de kendiliğinden dolmaya başlıyor.

Soul Reaver 2 asıri miktarda adventure öğesi içeriyor, birçok bilimce de bu iki dünya arasında ne zaman geçiş yapacağınızı bulmakta yaşıyor.

### SOUL REAVER 2

84

**Grafik** • Bir PS2 oyunu, PC'ye bu kadar iyi adapt edilebilir. Yolsek çözünürlükte ve özellikle anti-aliasing açıksa, oyunun grafikleri tadından yemiyor.

**Atmosfer** • Oyun içi grafiklerle yapılmış demolarda anlatılan hikaye, son derece profesyonel. Anlatım da öyle. Oyunun genel atmosferi, sağlam bir fantazi romanı kıvamında gidiyor.

**Ses** • İlkinci oyunda hala ilk oyundaki wasat sesler devam ediyor. Düşmanları ölüten "vah-vah" der gibi ses çıkartması can sıkıcı. Müzikler ise akıne esince güzelleşen cinsten.

**Dynamikler** • Tuş kontrolleri değiştirilebilirseniz, kusursuz diyeğimdir. Şu halıyla, olsanızıza kadar zorlanacağınız denem gerekiyor. Oyun ise genel olarak, zor.

Mesela, ölüler dünyasında demir parmaklıkların yürüyüp geçebilirsiniz, ama duvarlara tırmanamazsınız. Ama bazı yerlere de sadece ölüler boyutundan ulaşabiliyorsunuz. Takıldığınız bir yerde mutlaka diğer dünyaya geçmeniz gerekiyor, İki dünya arasında geçiş yaparken farke-deceğiniz gibi mekanların şekil değiştirmesi yüzünden, bazı yüzeyle sadece bir dünyada zıplayıp ulaşabiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri mührüs olmuş. Yeni bir grafik motoru kullanıldığı sanıyorum, ama eski grafik motoru neredeyse mükemmel olmuş. Hiçbir aksama veya takılma yok. GeForce 2 taktılı AMD-Athlon 500'ümde 1024 x 768 çözünürlükte ve Anti-Aliasing açık olarak ilk defa bu kadar temiz bir oyun oynadığımı hatırlıyorum.

### Ee, değil tabii, ama farketmez...

Oyun içindeki demoların uzunluğu ise alım başı gitmiş. Bazi demolarda beş dakikayı bulan konuşmalar geçiyor. Ama bunlar kesinlikle siz sıkmıyor. Çünkü karakterlerin arasındaki konuşmalar mükenmel yapılmış. Herkes, konuşması gerektiği gibi konuşuyor. Diyaloglar, herkesin anlayabilmesi için basitleştirilmemiş. Oyunlarda aradığım özelliklerden birisidir bu. "Baba, oyun yapıyorum. Bunun çocuğu var, aptalı var. Herseyi basitleştirelim" düşüncesi ile yapılan oyunlar, özellikle böyle yapıldığını gizleyemiyorsa, beni bozar.

Yanlız, oyunun sesleri wasat geldi bana. Neden bilmiyorum, ama Soul Reaver 1'de de böyledi. Müzikler ise inisiği çıkışlı. Çok iyi müzikler de var, sinir bozaları da.

İlk oyunda düşmanları öldürmek için gereken özel hareketler kaldırılmış. İlk oyunda karşılaştığınız düşmanların çoğu vampir olduğundan, belli bir süre dövdükten sonra bir vampiri öldürmeye kullanılan taktikleri uygulamanız gerekiyor. Sersemleyen vampiri alıp güneşe veya suya atmak, duvardaki bir kazığa geçirmek gibi. Gergi, bu oyunda bulacağınız silahlarla da yeterli miktarda dehset saçırorsunuz. Düşmanınızı mis-

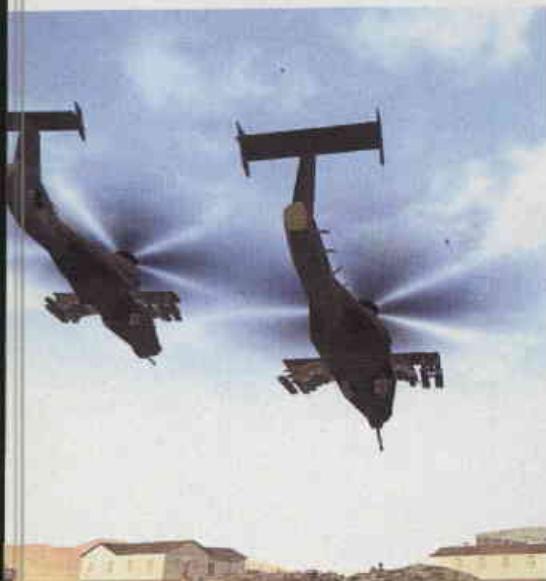
raktan geçirerek gibi mesela. Şimdi düşündüm de, bu özel öldürme seanslarının kaldırılmış olması olumlu bile geldi. Neden diyecek olursanız, her düşmanı öldürmek için herifi sırtlanıp en yakındaki güneş huzmesini, su birkintisini veya kazığı aramak oyunun akışını bozuyordu. Evet, bu satırları yazarken fikrim değişti, yeni sistem daha iyi olmuş.

### Siz söyle odaya gegin, hemen geliyoruz!

İlk Soul Reaver'in bayağı fanatığı vardı. Zamanında oyun hakkında uğradığım soru bombardimanından bunu biliyorum. Bu oyuncuların koşarak gidip bir Soul Reaver edinmesi zaten şart. Diğerlerini ise söyle kandırabilirim sanırım: Soul Reaver 2 gelecek yıl, yılın aksiyon oyunu, hatta belki de yılın adventure oyunu olmaya bile aday gösterilebilir tarafımızdan. Koşarak en yakındaki vampir-kopya oyuncu amcasın kollarına atın kendinizi. Çünkü Soul Reaver 2'nin orijinali yok güzel olkiemde. Ama siz, kendinizi bu mührüs oyunundan mahrum bırakmayın sakın. ☺

Sinan Akkol | [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)





# comanche4

**Uçmak ya da uçmamak, işte bütün mesele...**

**D**ogrusu oyun yapımcılarının bir oyunu piyasaya çıkarmadan önce yayımladıkları bütün o basın bültenlerine inanmak ne kadar akıl kâridir bilemiyorum. Bir web sitesine girip ön incelemeleri okursunuz, şirketlerden gelen özel basın bültenlerini incelersiniz, hatta bazen projenin başındaki elemanlarla röportajlar yaparsınız. Tüm bu kaynaklardan oyun hakkında bir sürü şey öğrenirsiniz, ya da en azından öğrendiğinizi sanırsınız. Sonra oyun piyasaya çıkar ve aslında onun hakkında hiçbir halt bilmediğinizi farkedersiniz. Çünkü ya size bildirilen unsurların çoğu oyunda yoktur, ya da bir noktada programcılar tamamen tarz değiştirdiğinde farklı bir oyun yaratmıştır.

Tabii durum böyle olunca ya bir oyun hakkında ön bilgileri edinmekten kaçınacak, ya da kendinizi hayalkırıklıklarına hazırlayacağınız. Bizim gibi işi oyularla ilgili bilgi edinmek olantılar için ilk seçeneği uygulamak pek mümkün değil, hem ayrıca hayatın hangi alanında her beklenimize ulaşabiliyoruz ki, değil mi? Fakat tabii bu her yeni gelen oyunun ta-

mamen kötü, berbat, iğrenç olduğu anlamına gelmiyor. Burada esas sorun yeni çıkan bir oyunun bekletileri ne kadar karşılayabildiği, çok kötü yapımları zaten yoğunlukla daha isimlerini görür görmez ayırdedebiliyorsunuz.

## Jetonu nereden atıyoruz?

Bu tür beklediğimizden çok farklı çıkan oyunlara iyi bir örnek olarak Comanche 4 gösterilebilir. Oyun çıkmadan önce hakkında söylenenlere bakacak olursanız, Comanche 4'ün oldukça ciddi ve detaylı bir helikopter simülasyonu olacağını sanmış olmanız şaşırıcı olmayacağındır. Her ne kadar serinin ilk iki oyunu tamamen farklı bir tarza sahipse de, Comanche 3 çoğu açısından oldukça ciddi bir simülasyon sayılardı. Ve genel görüş serinin son oyunun da bu yönde hazırlandığı şeklindeydi. Söylendiği kadariyla oyunun grafikleri ve genel yapısı oldukça detaylı hazırlanıyordu.

Bu noktada grafiklerin önemini vurgulamak gereklidir. Özellikle söz konusu olan oyun devamlı alçaktan uçmanızı gerektiren bir helikopter simülasyonu ise, o zaman yer şekilleri, ağaçlar ve yer birimleri gibi unsurların grafik detayı hayatı önem kazanır. Comanche 4 grafik açısından hayatı iyi denebilir, patlamalar ve benzeri efektlər oldukça detaylı, yer birimleri de fena sayılmaz. NovaLogic oyunlarında görmeye alıştığımız Voxel grafik motoru yerini vektör bazlı bir yazılıma bırakmış. Aslına bakarsanız bu oyunun arabirimini ve grafiklerini gördüğüm anda aklıma gelen ilk şey Del-



## COMANCHE 4

70

**Grafik** • Oyun grafikleri pek çok açıdan oldukça hoş ve özellikle efektlər hayatı gösterili. Ancak tüm grafik detayları açabilmek için ciddi güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

**Atmosfer** • Doğrusu insanı çok saran, ekran başına bağlayan bir atmosferi yok bu oyunun. Ancak zaman zaman aksiyon hayatı hızlanabiliyor.

**Ses** • Ses efektləri fena sayılmaz, ancak ağırlıklı olarak rotor gürültüsü ve patlamaları duyacaksınız. Arada telsiz konuşmalarına da bolca yer verilmiş.

**Dünyanabilirlik** • Dünyanabilirliğin simülasyondan ziyade FPS türünde daha yakın olduğunu söylemek yanlış olmaz. Düşmanın aşırı isabetli atışları bazı görevleri geçmemi zorlaştırılır.

ta Force: Land Warrior grafikleri oldu. Açıkta olduğumda söylemiyor tabii ama eminim ki burada kullanılan grafik motoru Land Warrior için hazırlanmış olanın daha geliştirilmiş bir versiyonu. Bana öyle geliyor ki Nova Logic bu kadar üzerinde çalıştığı grafik motorunu tek oyunda kullanıp bırakmaz. Laf aramışında Delta Force 4 üzerinde çalışıkları gibi bir sevgiye kapıldım dersem yalan olmaz hani.

## Vurkaçoğlu Comanche Bey...

Ancak Comanche 4 ile Land Warrior arasındaki tüm benzerlikler grafik motoru ya da arabirimle kısıtlı değil. Her ne kadar bu oyunun ciddi bir simülasyon olacağı söylendiye de, gerçekte yapı olarak ilk iki oyuna benzer bir tasarım sergiliyor. Comanche 4 bir uçuş simülasyonundan ziyade, bol aksiyon ve pat-



lamaları olan bir Arcade havasına sahip. Herşeyden önce oynamış tarzı neredeysse Land Warrior ile aynı, yani bu oyunu tipki bir FPS oynar gibi klavye ve fare kombinasyonu ile oynayabiliyorsunuz. Oyun birkaç açıdan oynamak üzere tasarlanmış ve özellikle kokpit kamerası son derece yararsız denebilir, bu da oyuncuya çoğu zaman dışarıdan görerek oynamak zorunda bırakıyor. Tabii ki joystick ve kontrol pedalları kullanarak oyunu kokpit kamerasından oynayabilirsiniz, ancak bunlar oynamışa ne gerçekçilik, ne de kolaylık katmıyor.

Uçuş dinamikleri ve savaş alanındaki etki-leşim açısından da Comanche 4 için çok gerçekçi bir oyun demeye imkan yok. Altınızdaki araç bir helikopterden ziyade uçak daire gibi hareket ediyor, oysa en gelişmiş helikopterler bile kullanması bu denli kolay araçlar değildir. Aynı şey savaş alanındaki elektronik karşıtlıklar ve radar alanları için de geçerli. Her ne kadar bu helikopterin en önemli özelliği radar'a çok fazla görünmemesi ise de, ne alçaktan uçmanızın ne de buna benzer görünmenizi önleyeceğin tedbirler almanızın oyuna pek etkisi olmuyor. Düşmanlarınız yerden biter gibi ortaya çıkıyor ve etrafından üzerrine yağıyorlar. Ve zorluk seviyesi ne olursa olsun genellikle pek iskalamıyorlar, yani devamlı kaçmak ve atışlara cevap vermekten başka yapacak bir şey yok. Bu yüzden oyun ciddi bir simülasyondan ziyade sıradan bir Arcade tadi taşıyor. Öyle ki programcılar her uşakta standard olarak bulunan

Chaff ve Flare gibi basit savunma sistemlerini bile oyuna koymaya lütfum görmemişler.

#### At, vur, ögün!

Aynı hava görevlere de birebir yansımış denebilir. Oyunda bir dizi Campaign senaryosu mevcut, ancak bunlar aslında içerikte birbirinden çok farklı olmayan görevler için konu başlığı şeklinde kullanılmış. Hesapta dünyanın farklı yerlerinde, değişik düşmanlara karşı görevlere çikiyorsunuz. Ancak görevlerin hemen hepsi önceden belirlenmiş noktalar arasında uçarak

sion Editor ile kendi görevlerinizi tasarlayabilir ya da Multiplayer olayına girebilirsınız. Ancak doğrusu herhangi bir FPS dururken neden kimseyin kalkıp bu oyunda Deathmatch çevireceğini anlamış değilim. Fakat bir denemek lazımlı, ilginç olabilir.

#### Ama fazla da ögünme...

Comanche 4 iyi grafikleri olan, kısmen de olsa simülatör sınıfına sokulabilecek bir oyun, ancak bunun için biraz uğraşmak gereklidir. Çünkü genel tasarım simülasyon seven oyuncuları

### **«Eğer güçlü bir bilgisayarınız, büyük patlamalara karşı ilginiz ve arada bir istim bırakmaya ihtiyacınız varsa bu oyun sizin kısa bir süre için eğlendirebilir.»**

hareket eden ya da etmeye herşeyi patlatmayı gerektiriyor. Tabii bolca düşmanın karşılaşmanız ve fazla sıkılmamanız için bu noktalar sizin mümkün olduğunda dolaştırılacak biçimde yerleştirilmiş. Ve neredeysse hemen her görevde bombalamamanız gereken bir düşman üssü var denebilir. Görevlerin neredeysse hiçbirini sizin öyle uzun uzadıra havada tutacak kadar kapsamlı değil, ancak düşman ateşinin gerçek olamayacak denli isabetli olması yüzünden bir çögünü birden fazla defa oynamanız gerekebilir. Tabii görevlerde hemen herşey önceden script edilmiş olduğundan, ikinci ya da üçüncü oynamıştı her unsuru yerini ezberlemiş oluyorsunuz. Bu da oyunu bir defa bitirdiğinizde ikinci kere oynamaya ihtiyacı duymazsınız. Single Player görevleri bitirdikten sonra eğer isterseniz Mis-

memnun edemeyecek kadar Arcade kahiyor. Eğer güçlü bir bilgisayarınız, büyük patlamalara karşı ilginiz ve arada bir istim bırakmaya ihtiyacınız varsa bu oyun sizin kısa bir süre için eğlendirebilir. Ama ciddi bir helikopter simülasyonu arıyorsanız o zaman başka bir adrese bakmanız gerekecek. ☺

Mad Dog | dog@dog.com.tr

#### **INFO-BOX | SİMÜLASYON (AKSİYON)**

Bilgi İçin • [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)  
Yapım • Novalogic  
Dağıtım • Novalogic

Minimum Sistem • P3-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Var

# atlantis3



## thenewworld

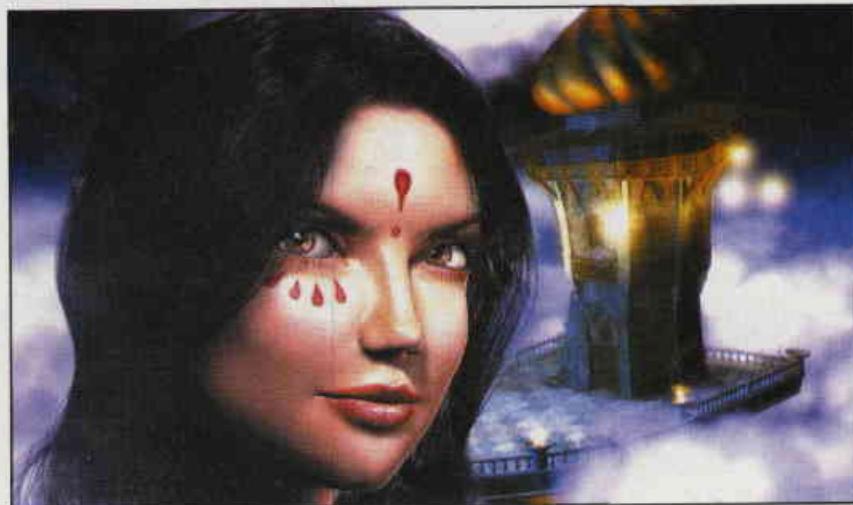
Kayıp kıta bir kere daha mı keşfedilecek?

**F**ransızların, eski filmleri, şarabı ve öpücüklerinden başka ünlü olan bir tarafları varsa o da kesinkes adventure üretimindeki büyük potansiyelleri olur. Atlantis benim hatırladığım ilk ve en iyi örneklerden biri. İlk çıktığında piyasadaki tartışmasız en iyi Adventure olmuş, müzikleriyle geneliminin sarkmasına neden olmuş hatta daha sonraki yıllarda Avrupa'da soundtrack'i ayrı bir CD olarak çıkmıştı. Atlantis 2 çok daha büyük ve kısmen onun yolundan giden başarılı bir deneymişti. Atlantis 3 ise akılınıza gelecek, gelmeyecek hemen her konuda çok başarılı bir oyuncu. Ses, grafik, akıcılık, atmosfer, oynamabilirlik, konu, demo, uzunluk, zorluk, akılınıza gelecek her konunun hiç birinde negatif bir özellik sunmuyor. Bu enes lezzeti hepinizin yaşamasını daha yazının başında söylemek, bekletmeden açıklamaya geçiyorum.

### Kristalden kurukafa

Cryo'nun hemen tüm adventure'larının görünüşü ortaktır ve hemen hepsi birinci gözden gözüken ve ekranada ufak bir düğme veya menünün olmadığı, her yöne doğru 360 derece donebileceğiniz tarzdadır. Bu hem oyundaki atmosferi maksimum derecede artırmırken hem de çok daha iyi bir görüş açısı ve inceleme olağanı sunar, ama FPS'lerdeki gibi bir ilerleme söz konusu değildir. Onun yerine kare kare ilerlersiniz. Ama oyun boyunca karşılaşacağınız bu ekranların bir çoğu sanat şaheseri modunda sizin beklerler ve gerçekten de açık havadayken rüzgari hissetmeniz, karanlık dehizlerde ise yersiz bir korkuya kapılmanız an meselesidir.

Grafiklerin bir hayli başarılı olmasının yanında ses efektleri ve müzikerler de tartışmasız çok iyi. Geçenin bir yanısı oyunu oynar-



ken, kaybolmuş Sibirya'lı kadın bir avcının ruhunu yönettiğimiz yeraltı mağarası sahnesinde gölge koyunlar ve 4 elementin gücünü ararken ürperdiğim ve buraları bir an önce geçmek için koridorlarda hızlı hızlı ilerlediğimi bile hatırlıyorum. Yani teknolojik olarak bir hayli yeterli ve doyurucu bir oyuncu bu Atlantis soyunun en son temsilcisi.

**«Ses, grafik, akıcılık, atmosfer, oynamabilirlik, konu, demo, uzunluk, akılınıza gelecek her konunun hiç birinde negatif bir özellik sunmuyor.»**

Elbette ki bu teknolojik davete demolar da en güzel giyafetleriyle eşlik ediyor. Gerek her an karşınıza çıkabilecek, gerekse de önemli işleri başardığınızda görebileceğiniz bu demoların karakterlerin çizimleri ve hareketleri epey gerçekçi (aslına bakarsanız bu konuda yeryüzünün en iyisini başarmış olan Dracula'ya yetişermese de, kimse demoları gördüğününe üzülmeyecek).

### Kurukafadan kristal

Ama benim gözümde Atlantis serisini, diğerlerinden farklı Adventure'lar yapan bu teknolojik makyajlar değil asıl da. Bunlar parası olan her firmanın biraz zamanla yapabileceği geçici özellikler. Benim asıl ilgimi çeken ve Cryo'nun hiç bir oyununda bozmadığı en büyük özelliği "konu" ögesi. Atlantis serisinin ilki hepinizin bildiği veya bir şekilde duyduğu Atlantis Kıtası

efsanesini işleyen bir oyundu. Atlantis 2 ise astral seyahatlerle başlayan ve efsanevi Shambhala'da (bence bu ismi bir araştırm) geçen bir oyundu. Bizim oyunumuzda ise olaylar, insanlığın ulaşabileceği en büyük güç olan sonuz bilginin içinde saklı olduğu kristal bir kurukafa etrafında gezer (belki aramızda bilen

vardır, geçmişte bir zamanda gerçekten çok eski insanlara ait kristal bir kurukafa bulunmuş ve o zamanlarda böyle bir cismi işleyebilecek hiçbir teknoloji olmadılarından kafaları karıştırılmıştı). Yani demek istediğim hep olduğu iddia edilen, olmadığını da kimsenin kanıtlayamadığı çocukların göre de sadece bir "inanç işi" olan olaylardır bunlar. Cryo bunları en başırdı şe kilde hakkını vererek işler. Atlantis 3'de olaylar çığın ve (doğal olarak) kötü kalpli bir adamın yaptığı uzun araştırmalar sonucu bu kurukafayı bulmasıyla başlar. Kurukafa'nın gözlerine baktığında şu anda burada söyleip sürprizi bozmak istemediğim bir takım olaylar olur. Bu sıralarda geng, yetenekli ve hoş bir arkeolog hanım da civara kendi araştırmalarını yapmak için gelmiştir. Ama ilginç rastlantılar sonucu kötü başkahramanımızın kazalarının olduğu yolu düşer ve buradaki bir mekanizmayı ha-



### ATLANTIS III

88

**Grafik** • Çok iyi ve tain istenebilecek gibi. Renkli, yumuşak ve ıfak ayrıntılarla dolu. Sür-i hoş, etkileyici ve yetenice geniş. (daha ne diyeyim?)

**Atmosfer** • Tüm ayrıntılar ve özellikler başarıyla birleştiğinden ve arka plan konusu tüm fantastikliğiyle göz kamaştırdığından atmosfer konusunda tek söyleyebileceğim, bu oyunu seveceksiniz!

**Ses** • Atlantis'in müzikleri genelde ta Atlantis 1'in aklılamasında Mad'in dediği gibi başıbaşına bir yazı konuşusudur. Kesinlikle doğru ve yeterli bir yorum.

**Oynanabilirlik** • Ara birim ve karakteri yönlendirmeniz 0-6 yaş arası için dizayn edilmişcesine basit. Bulmacalar ise, en kolayından en zoruna herkese hitap edecek kadar çeşitli ve eğlenceli.



reket ettirerek bir boyut kapısından geçerek bambaşa dünyalara doğru yola çıkar. Oyunun bundan sonrası anlatmayacağım, ama bir sürü farklı dünyaya gidecek, farklı yaratıklar göreceğ, astral seyahatler yapacak, başkalarının vücutlarında ilginç maceralar yaşayacak, aşık uğruna nice tehlikeleri göze alacak, uzayın derinliklerine ve zamanın olmadığı yerlere gidecek ve daha sonra zamanla belirecek olan insanlığı da yakından ilgilendiren nihai amacınıza ulaşmaya çalışacaksınız.

#### Tek, Ezeli ve Ebedi Bilgi

Atlantis serisinin ve Cryo'nun tüm adventure'larının en belirgin özelliği "ben bulmacayı" diye haykıran çok sayıda kolayından zoruna bulmacalarıdır. Bir adventure'da normalde karşınıza çıkacak bulmacalar oyunun aki-

şıyla ilgili oyunun içine gizlice entegre edilmiş sorular veya sorunlardır. Ama Cryo'da her zaman olmamakla beraber bir yere gelirsiniz ve sizden bir anda çok alakasız, oyunun konusuya hiç bir ilgisi olmayan düz puzzle'lar sorulur. Gerçi bu olay can sıkıcı gözükebilir ama oyunla büyük bir uyum içerisinde olduğundan hiç göze batmıyor. Bu bulmacalardan hiçbiri saçma değil (Monkey Island 2'de bir yerde yanındaki köpeği giymeye çalışmanızı akıl etmenizi istiyorlardı); ama yine de kimileri biraz uğraştırıracak nitelikte (neye şanslısunız, bir aksilik olmasa gelecek ay LeVel'i almak için bir nedeniniz daha olacak, tabii tam çözümü istiyorsanız).

Atlantis 3, bir çok yarısıla benden artı puanları topladı. Garip çekiciliğine karşı koyacak adventure sever olduğuna pek inanmıyorum.

rum, eğer şu ana kadar adventure'lara uzak kaldıysanız da, Starcraft, Counter ve Fifa'larınıza biraz ara verin derim. Kesfedilecek güzellikler çok, siz aramasını bildiken sonra... İşte size bir tanesi! Tam karşınızda!

Yine de esas isteğim bir Adventure oynamasından çok, oyun boyunca işlenen konuların özne ineilmek sevgili Level halkı. :)

Gökhan & Batu | [gokhab@level.com.tr](mailto:gokhab@level.com.tr)

#### INFO-BOX ADVENTURE

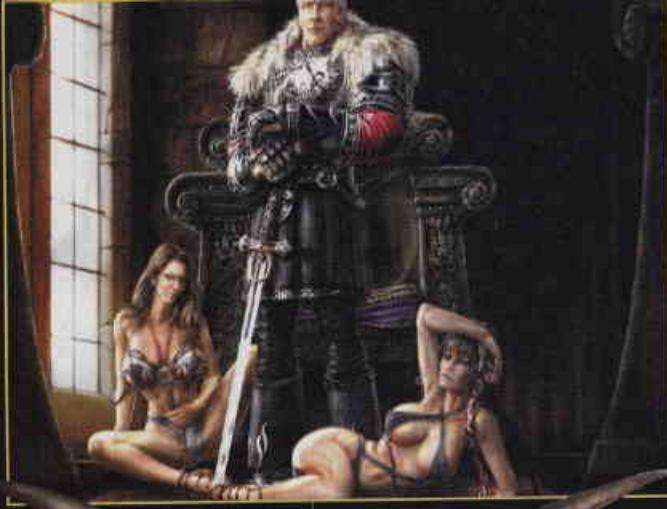
Bilgi İçin • [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

Yapım • In Games

Dağıtım • Cryo

Minimum Sistem • Pentium II 350, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk

Multiplay • Yok



# gothic

Aslolan rollerdir, efektler bahane...

Bir yapımı firma, ürettiği oyunun içinde "RPG" harfleri geçiyorsa çok dikkatli olmak durumadır. Çünkü "Role Playing" üzerine kurulmuş bir oyunun yalnızca grafiklerinin ve müziklerinin kalitesi onu kurtarmaya yetmez. Van Gogh tabloları ve Bach konçertolarıyla yarışacak durumda bile olsanız, RPG oyuncusunu tatmin edemezsiniz. Onlar sizden sağlam bir altyapı beklerler. Karakterlerin yalnızca bugünde yaşamamasını, geçmişlerinin, geleceklerinin, kendilerine ait öykülerinin olmasını beklerler. Karakterler arasında iletişim olmasını, ağaçtan düşmüş armutlar gibi programcıların bırakıkları yerlerde durmamalarını, gerçek yaşamda gibi konuşmalarını, tartışmalarını beklerler. Hepsinden önemlisii, kendi karakterlerinin olabildiğince özgür olmasını, serbestçe kararlar alabilmesi, allıklarları kararlarla göre oylarının akışının değişimini beklerler. Kisaca "rol yapmak" isterler. Siz bu olanakları oyuncuya sağladıkten sonra grafik ve ses, yemeğin sosundan başka bir şey değildir artık...

Eğer bu sözleri Piranha Bytes firmasından bir yetkiliye söylemiş olsaydım bana herhalde söyle yanıt verirdi: "Hier, mein Widder!" (yani: "Buyur koğum!") ve bana Gothic CD'lerini uzatırırdı..

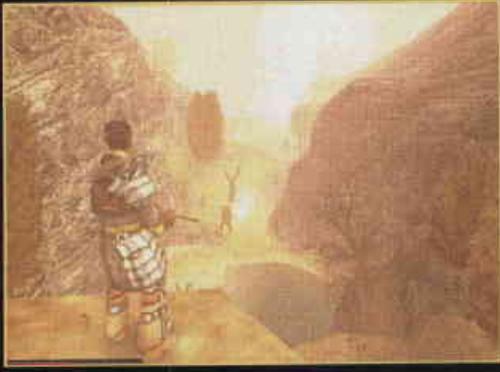
#### Senaryo yazmak/Saksiyi Çalıştmak

Gothic oldukça farklı bir öyküyle konuya girerek daha ilk anda bir sifir one geçiyor:

Myrtana adlı ülkenin Kral II. Rhotbar tarafından yönetildiğini öğreniyoruz. Kral, ülkesine yönelik tehditleri bir bir ortadan kaldır-

mış, barış içinde bir krallık kurması için önündeki tek bir engel kalmıştır: Durmak nedir bilmeyen orclardır! Orcularla savaş krallığı pahali patlar, eldeki kaynaklar hızla tükenmeye başlar. Bunun üzerine kral, ülkenin tüm mahkumlarını Khorinis madenlerine çalışmaya gönderir. En ifak bir suçlamada bile insanlar sorgusuz sualsız tutuklanır ve savaş için hammadde sağlamak üzere Khorinis'e gönderilirler. Hatta kral, mahkumların kaçmaması için ülkenin en güçlü on iki büyüğünün yardımını ister ve madenlerin etrafına insanların

çeriden dışarıya çıkmalarını engelleyecek büyük bir bariyer yapar. Ancak büyünün etkisi beklenenin üzerinde olur, bariyer, büyüler de içinde tatsak edecek kadar genişler. Bu sırada oluşan şanslıktan yararlanan mahkumlar, nöbetçileri alt edip idareyi ellerine alırlar. Kralın madenlere ihtiyacı vardır ve bu nedenle içerdeki mahkumlarla anlaşmazdan başka çaresi kalmaz. Bariyerin dışından mahkumların isteklerini içeri gönderip, bunun karşılığında içерiden maden almaya başlar. Bir taraftan da yeni suçuları çalışmak için içe-





## GOTHIC

75

**Grafik** • Karakter ve mekanların düzliği biraz rahatsız edebilir, ancak ışıklardırma ve kaplamalar çok iyi.

**Atmosfer** • Senaryo ve karakterlerin derinliği, halyle sağlam atmosfer beraberinde getiriyor.

**Ses** • Arka planda dinlendirdi, bazen varlığı bile fark edilmeyen bir fon müziği var. Eşekler de kulagi rahatsız etmeyi.

**Dynamanabilirlik** • İşte oyunun en zayıf noktası. Üzerini kırmızı kalemlle çizip, alın buray, düzeltip geri getirin demek gerekiyor.

Riye göndermeye devam eder.

İşte bizim canlandırdığımız karakter de yok yere suçlanıp bariyerden içeri atılanlardan birisi, Amacımız ise "ateş büyütücüleri"nden birine dışarıdan aldığımız mektubu ulaştırmak. Bakalım bu iş göründüğü kadar kolay olacak mı?

### Karar vermek/Olanları değiştirmek

Oyun yukarıdan madenlerin olduğu vadide düşerek başlıyorsunuz. Düşüğünüz sudan çıkar çıkmaz birkaç serserinin düzenlediği hoş geldin partisine istemeden de olsa katılıyorsunuz ve partili sıkı bir yumrukla noktalıyorsunuz. Ayıldığınızda adının Diego olduğunu söyleyen kişi size "Eski Kamp'a kadar rehberlik ediyor ve böyleslikle perde sizin için açıyor.

Kolonide yalnız kalmak ölmekle eşdeğer olduğundan sizin de kendi tarafınızı seçmeniz ve oyundaki üç kamptan birine katılmaman gerekiyor. Unutmanız gereken, yaptığınız bu seçimler oyunun her aşamasında olumlu ya da olumsuz sonuçlara neden oluyorlar. Gothic'de karakterler arasında tam bir etkileşim bulunuyor. Bu nedenle kuracağınız dostluklar, birine yapacağınız herhangi bir iyi-kötülik size aynı şekilde yansıyor. Birinin eşyalarına fazla

sokulmanız kavga başatabileceği gibi, davet edilmediğiniz yerlere girmeniz de nöbetçilerin arasında üzerinde saldırmalarına sebebiyet verebilir. Aslına bakarsanız, Gothic'deki karakterler, neredeyse Ultima gibi her karakterin ayrı bir kişi tarafından yönetildiği, her birinin ayrı işinin gücünün olduğu online RPG'lerle kıyaslanacak kadar gerçekler.

### Görev almak/Deneyim Kazanmak

Oyunda kurduğunuz dostluklar kadar, karakterinizi geliştirmeniz de büyük önem taşır. Bunu da klasik yoldan, başkaları tarafından size verilen görevleri başarıyla tamamlayarak yapıyorsunuz. Bu görevler ana maceranın bir parçası olabilecegi gibi tamamen asıl senaryodan bağımsız olabiliyorlar. Kazandığınız tecrübe puanlarını ve görevlerde elde ettığınız madenleri harcayarak dövüş, büyüm ve -onlar kadar hayatı olmayan- ziplama vb. yetenekler

karşınıza çıkıyor. Karakterinizi Tomb Raider oynar gibi dışarıdan, arkası planlı görürsünüz, ama bir zemine yaklaştığınızda karakterin önündeki alanda ne olduğunu göremiyorsunuz. Çoğu oyunda bu sıkıntıyı çözme için karakterler saydamlaşıyorlar ama Gothic'de ne yazık ki böyle bir şegeğiniz yok. Ayrıca oyunda geniş bir haritanın olmaması da çoğu yerde kendini hissettiriyor.

### Değerlendirme yapmak/Enginar pişirmek

Neyse ki oynamabilirlikte yaşanan bu sorular grafiklere yansımamıştır. Gothic'de açık havada geçen sahneler ve özellikle gece-gündüz geçişleri başarıyla hazırlanmış. İşıklardırma efektleri de bu başarıdan nasibini almıştır. Karakterin kaplamaları detaylı ve oyuna büyük cesitlilik sağlamış ama insana "Keşke daha fazla polygon kullanılsalarmış!" dedirtiyorlar. Daha kıvrımlı, bükümlü manzaralar ve

«"Role Playing" üzerine kurulmuş bir oyunun yalnızca grafiklerinin ve müziklerinin kaliteli olması onu kurtarmaya yetmez.»

rınızı geliştirebiliyorsunuz.

Her zaman olduğu gibi ilk görevlerde size fasulye muamelesi yapılacaktır, doğrusu da budur. Dövüş yeteneklerinizi geliştirmeden boyunuzu aşan görevler üstlenmenizi hiç tavsiye etmem. Başlangıçta gilek, mantar falan toplama görevleri var, onlarla birazlık idare ediverin!

Daha ileride dövüş yeteneklerinizi kullanmanız gereken görevler karşınıza çıkınca Gothic'in önemli bir eksisini fark edeceksiniz: Oyun son derece kullanıcıyı bir ara birime sahip! Fare ve klavyeyi aynı anda kullanarak karakterinizi yönlendirebiliyorsunuz ama ekranın hiçbir imleç bulunmadığı için eşyaları almak başı başına sorun oluyor. Ancak eşyanın çok yakınına gelip, işmamasını sağlayıp, ondan sonra yön ve aksiyon tuşlarının birlikte kullanarak almanız mümkün. Dövüşken de yön + aksiyon tuşu kombinasyonunu kullanmanız gerekiyor ama çoğunlukla vuruşları istediğiniz gibi yapamıyor, vurmanız gereken yerde iskalıyorsunuz.

Bir diğer sorun eşyaları alırken ya da dar yollarda hangi yoldan gitceğini ararken

karakterler üzerinde o kaplamalar eminim çok daha güzel durdurdu ama genel bakışınız grafikler rahatlıkla geçer puan alıyoysa.

Gothic'in sunduğu grafiklere karşılık istediği bedel ise bana biraz ağır geldi. Oyunun minimum gereklilikleri PII400 ya da esdeger işlemci, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı vb. var ama bu konfigürasyonda çalışırken bile arada sırada tekleyebilecek bir oyun. Grafik kalitesini düşürerek performansı artıracılarınızın ama yine de frame değişme oranı azalabilir, makinenize güvenmiyorsanız dikkatli olun!

Kuşbakışı bakacak, hatta o kuşun yerine bir RPG oyuncusu koyacağ olursak, Gothic'in artılarının eksilerinden belirgin şekilde fazla olduğunu göreceğiz. Eğer makinenizle ilgili bir sıkıntınız yoksa ve arabirimdeki bazı sorunlarda algırmadıysanız -ki asıl aradığınız iyi bir senaryo ve etkileşim ise alıgyorsunuz da...- Gothic'e muhakkak ilgi gösterin. Yok, RPG deyince ilk akımıza gelen Diablo oluyorsa, siz rafoların başka tarafına bakabilirsınız. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

## INFO-BOX RPG

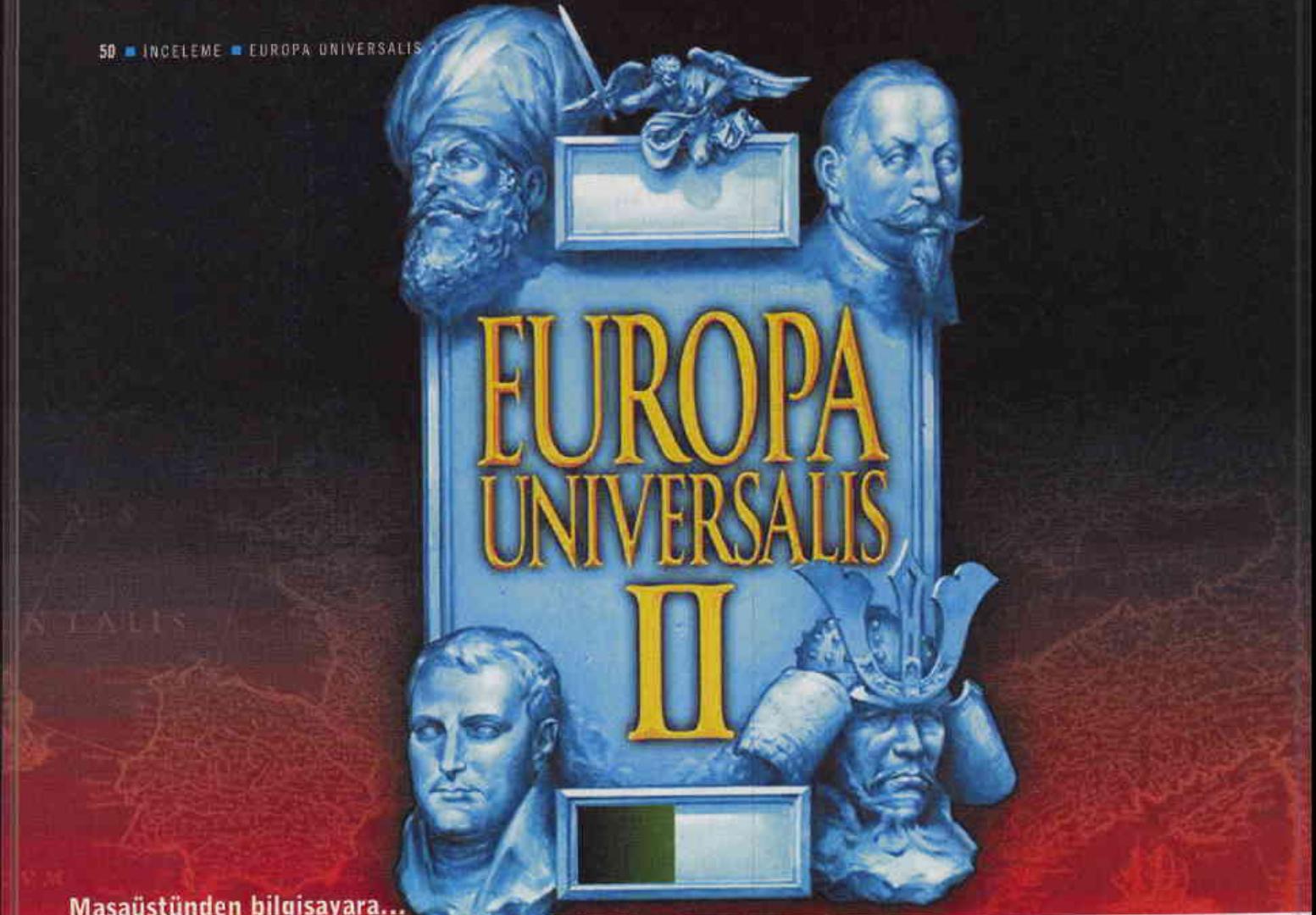
Bilgi İçin • [www.gothicthegame.com](http://www.gothicthegame.com)

Yapım • Piranha Bytes

Dağıtım • Xcite Entertainment

Minimum Sistem • Pentium II 400, 128 MB RAM, 700 MB HDD, 16 MB 3D ekran kartı

Multicast • Yok



Masaüstünden bilgisayara...

**E**uropa Universalis adını büyük olasılıkla duymamışsınızdır. Çünkü aslında bu bir masaüstü oyunudur. Kısaca anlatmak gerekiyse, masaüstü oyunları bol geyik ve şamata eşliğinde bir grup arkadaşla yada eşle dostla oynanan oyunlardır. Bunlara masaüstü oyunları denir çünkü oyun için gereken herşey bir masanın üstünde hazırlanır.

Masaüstü oyunları zevkli olmalarına rağmen ne yazık ki canınız her istediginde oynamazsınız. Hergeldiğinden önce bu sürüyle hazırlık, boş zaman ve bütün bunları balsanız bile arkadaş gerektirir. Eh, hal böyle olunca beigeilen masaüstü oyunlarının bilgisayara uyar-

ı saatler süren bir oyun. Bu kadar uzun süremesinin sebebini biraz oynayınca insan gayet güzel anlıyor. Çünkü EU 2 belki de yapılmış en ayrıntılı ve tarihi gerçeklikteki strateji oyunu. Hatta o kadar ayrıntılı ki yanında 120 sayfalık bir de kitapçıkla beraber geliyor. Zaten bu kitabı gibi hazırlımadan bu oyunu ağız tadıyla oynamayı düşünmeyin yoksa ilk on dakikada bayıp oyundan soğursunuz.

#### İstikrar ve din...

EU 2'de en önemli unsurlar mantıklı ve istikrarı olmak. Bu oyunda öyle kafaniza göre sağ solu işgal edemezsiniz. Eğer mantıklı bir sa-

galışarak başarabilirsiniz. Türklerle İstanbul'u fethederken kazanacaklarınızı düşünün, Bizans'la onu savunurken artık bunun son kaleniz olduğunu düşünün ve buna göre oynayın.

Politikaya gösterilen özen dine de gösterilmiş. O dönemde din ve siyasetin ne kadar iç içe olduğunu düşünürsek bu şaşırtıcı değil. Her ülkenin dini olduğu gibi bir de mehzbevi var. Hristiyanlar katolik, ortodoks ve protestan; müslümanlar ise sünni ve şii olarak mehzplere ayrılmış. Bununla da kalmayı ülkelere farklı din ve mehzplere gösterdiği hoşgörüyü de eklemiştir. Hoşgörünüz diğer devletlerle aranızı belirleyen ana unsurlardan biri olduğu gibi ülkenizde de iç huzur ve düzeni için stability kadar etkileyen bir unsur. Çünkü her bölgenin nüfusunda farklı oranlarda çeşitli din ve etnik gruplardan insan var. Buna dikkat etmezseniz ülkenizde sık sık isyan çıkacaktır. Din kısmında bir de çok güzel bir özellik var. Oldukça masraflı ama kendinizi dininizin savunucusu ilan edebiliyorsunuz. Bu büyük bir prestij ama eğer yenilirseniz ya da dininizi korumazsanız bu ünvanı kaybedersiniz, o yüzden dikkatli olun.

#### Farklı ülkeler, farklı stratejiler...

Oyunda bütün ülkeler başladıklarında birbirlerinden farklı güç ve özellikler. Tarih kitaplarda ne yazıyorsa enince ayrıntısına kadar

**«Bu kadar detaylı bir strateji real time olunca çoğulkulukla işler panik havasında yürüyor. »**

lanımları gayet iyi oluyor. Özellikle biz temeller için kurması ve bir turunun bitmesi saatler alan bir oyunu sadece mouse tıklatarak oynayabilemek gayet güzel. Zaten dikkatinizi çektiyse bilgisayara doğru düzgün aktarılan masaüstü oyunları dehşet tutuyor. Buna en iyi örnek, TSR'dan Baldur's Gate serisi olacaktır.

EU 2 ise 1419 ile 1820 arasında Dünya'da olup bitenleri her devletin kendi gözünden oynayabileceğiniz bir strateji oyunu. Masaüstünde hazırlaması ve bir tur bite oynamama-

ı vaş sebebiniz olmaksızın ilişkilerinizin iyi olduğu kişilere yada sizinle aynı dinden olanlara saldırırsanız bu sizin için çok kötü olur. Ordularınızın moralinden tutun da başka devletlerin size güvenine, ülkenizin iç huzuruna bile etki ediyor. Buna stability denmiş yani tutarlılık, istikrar. Bunun oyunda önemli bir yere konulması gerçekçilik açısından çok güzel olmuş, gerçek bir lider gibi ve gerçek bir ülkeyi yönetir gibi davranışmalısınız. Bunu da tarihi, yönettiğiniz ülkenin gözlerinden görmeye



## EUROPA UNIVERSALIS 2

75

**Grafik** • Oyunun geçtiği zamanların havasını veren hoş grafikleri var.

**Atmosfer** • Grafikleri ve müzikleri ile estetik bir atmosferi var ama tadını çıkartmamısurun, oyunun hızlanmasıyla beraber bozuluveriyor.

**Ses** • Ses efekteri güzel, Hele müzikler harika, klasik müzik seviyorsanız sırı müzikleri için alınabilir.

**Dynamabiliyet** • Oylar çok hızlı gerçekleşiyor. Sıra tabanlı olsa yeteri olacak arabirim gerçek zamanlı bir strateji oyunu için yetersiz kalıyor.

### INFO-BOX ■ STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • [www.paradoxplaza.com/](http://www.paradoxplaza.com/)

Yapım • Paradox Entertainment

Dağıtım • Strategy First

**Minimum Sistem** • Pentium 2-266, 64 mb ram, 4mb ekran kartı 500mb boş harddisk alanı

**Multiplay** • Internetten Ip bağlantısı ya da yerel ağ ile



ülkelerin durumlarına yansıtılmış. Başka ülkelerde politik ilişkileriniz, dini hoşgörünüz, askeri gücünüz oyuna başladığınızda diğer ülkelerden farklı. Mesela Osmanlı İmparatorluğu ile Grand Campaign'ı oynamaya başladığınızda her açıdan bir süper güç olarak başlıyorsunuz. Özellikle siyasi ayarların inceliği şuna kadar okuduğunuz dinî ve politik derinliği gölgdede bırakacak cinsten. Bu ayarlar o kadar ince ki kendi başına bir yazı konusu ama ben sadece çok küçük bir kısmını fikir versin diye anlatabeam. Ordunuzun sayı üstünlüğüne mi yoksa kaliteye mi dayanacağını burdan ayarlıyorsunuz. Askeri politikanızı sayı üstünlüğünə dayandırırsanız çok ucuza asker yetiştirebilirsiniz ama bu asker yetiştirdiğiniz bölgenin nüfusunu azaltacağı gibi bu az eğitilmiş ordunun morali de düşük olur. Öte yandan kaliteye ağırlık verirseniz küçük ama güçlü bir ordunuz olur. Bu ordunun eğitimi ve bakımı ise çok daha pahalıya malolur. Savunmaya mı, saldırıyla mı, donanmaya mı, kara orduuna mı ağırlık vereceğiniz üzereki bölgeye baştan belli, ama tabii ki istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Bir orta sınıf oluşturmak yada aristokratları güçlendirmek, kontrollü veya serbest ticareti sağlamak gibi ayarlar sizin ülkemizi yapı olarak başka ülkelerden ayıriyor ve stratejilerinizi özellikleriniz üzerine kurmaya zorluyor.

Bu kadar detaydan sonra savaşın da çok karışık olmasını bekliyor insan ama savaşlar diğerlerinin yanında nispeten basit kalyor çünkü taktik bölüm yok. Yani savaşlar sayısal olarak hesaplanıyor. Yetişirebileceğiniz üç tip ünite var, piyade, atlı ve topçu. Ana ordunuz üzerindeki liderinin komutasında, mesela Osmanlı ile başladığınızda ordunun başında 2. Murat var. Yalnız diğer ordularının komutanlarının isimleri biraz komik. Mesela ikinci imparatorluk ordusunun başında Diyarbakır yada Adana isimli bir komutan görmek sizi şaşrtmasın. Oyunda öyle sağa sola rastgele saldıramayacağınızı söylemiştim, olay bununla da kalmıyor. Savaş ilan ettiğiniz bir ülkeyi yenmek için onları köşeye sıkıştırmanız gereklidir. Önce ordularını meydan savaşında yemeli, daha sonra da kalanları aylarca kuşatma altında tutmalısınız.

### Gerçek zaman...

EU 2 bu kadar detaylı bir oyun olmasına rağmen oynaması bir o kadar da zor bir oyun. Ve bu zorluğun tek sebebi de ne yazık ki oyunun bu kadar detaylı ve gerçekçi olması değil. Masaüstündeki orjinalli sıra tabanlı bir oyun olmasına rağmen ne yazık ki bilgisayara aktarılırken oyun gerçek zamanlı hale getirilmiş. Bu kadar detaylı bir strateji real time olunca yoğunlukla işler panik havasında yürü-

yor. Siz orada siyasi ayarlar üzerinde ince ince düşünürken sürüle olay oluyor. Ya da siz birşeyle ilgilenemeye çalışırken ekranın sağında küçük ikonlar belirip söñüyor. Bu ikonların başka devletlerin size gönderdikleri mesajlar olduğunu düşünürseniz bunları okumamak çok kötü sonuçlar doğurabiliyor. Arabirim oyun sıra tabanlı olsayı yeterli olurdu, ama ne yazık ki gerçek zamanlı bir oyun için çok hantal ve yetersiz kalıyor. Bütün eksik yönlerine dayanabileceğinizi düşünüyorsanız ve ancak oturup sakin kafaya çözecek vakitiniz bolsa alın derim, çünkü insanı çoğulukla rahatlatmak yerine stresse sokuyor. ☺

Ali Güngör





IL-2

# sturmovik

Tarihten altın yapraklar...



**T**arih kitaplarında Napoleon Bonaparte ve Adolf Hitler isimlerini biraz araştıracak olursanız, farklı çağlarda yaşamış bu iki diktatörün korkunç derecede birbirine benzeyğini görürsünüz. Mesela her ikisi de "şeref ve onur" gibi erdemlerden neredeyse tamamen yoksundurlar. Her ikisi de Cumhuriyet rejimi içinde iktidara gelmiş, ancak kendilerini imparator ilan etmişlerdir. Her ikisi de tüm Avrupa ve Kuzey Afrika'yı işgal etmeye çalışmış, bir dereceye kadar da başarılı olmuşlardır. Ve her ikisi de senenin dokuz ayı dondurucu bir kışın hüküm sürdüğü uçsuz bucaksız

bitenirken onlar daha yeni yeni toparlanıyordu. Bu yüzden 1943 yılina kadar dövüşe dövüse gecilmek ve kara kışın bu soğuya karşı hazırlıklı olmayan Alman ordusunu eritemesini beklemek zorunda kaldılar. Doğu cephesi savaşları dünya tarihindeki en kanlı, en vahşi çatışmalara sahne olmuştur denebilir. Neredeyse ekşi 40 dereceye varan soğuklar sadece yazılık elbiseleri olan Alman askerlerini kırıp geçirirken, büyük şehirlerde muhasara edilen Ruslar açlıktan ölmemek için cesetleri yemek zorunda kaldılar. Geniş Doğu cephesi-

geliştirilmeye başlanmış bir uactı ve öncelikli olarak yer birliklerine yakın destek vermek için tasarlanmıştı. Alman Panther ve Tiger tankları karşısında çoğu ülkenin zırhlı araç tasarımları pek işe yaramıyordu. Ruslar çok sonraları Stalin tanklarını geliştirmeyi ve dengeyi kurmayı başardılar, ancak o zamana dek Sturmovik uçakları sayesinde tüm Doğu cephesini çökmekten koruyabildiler.

Sturmovik dönemin tipik avcı uçaklarından çok daha ağır ve yavaştı. Ancak bunun sebebi tasarımının kötü olması değildi. Ağır ve yavaş bir uçak olmasının başlıca sebebi neredeyse uçan bir tank haline gelecek denli zırhlı olmasıydı. Gövdemin iç kısmını tamamen kaplayan özel bir zırh sayesinde pilot ve önemli cihazların çoğu ağır kalibreli silahlara dayanıklılığı korunuyordu. Ayrıca sonraki modellere bir de kuyruk topçusu eklenmiş, böylece uçağın zayıf kalan arka kısmı da avculara karşı belirli bir korumaya kavuşmuştu. Uçak bol miktarda bomba ve roketin yanı sıra yüksek kalibreli otomatik silahlara da sahipti. Gerekçiğinde kanat altlarına otomatik top podları da takılabilirdi. Bu haliyle Sturmovik çoğu zırhlı aracı tereyağı gibi birebiliyor, gerekçiğinde piyade birliklerine çok yakından destek verebiliyordu. Üstelik zırhlı gövdesi sayesinde kolay kolay düşürülemedi, haliyle düşmanın başına çok büyük bir bela oluyordu. Sturmovik çeşitli varyasyonlarıyla beraber dünya havacılık tarihinin en çok üretilen uçaklarından biri olmuş, gördüğü her cephede düşmena kan kusturmuş bir uactı.

### Cılgın Ivan...

İşte Rus firması Maddox Software tarafından hazırlanan Sturmovik simülasyonu siz o bela-

**«Sadece yazılık elbiseleri olan Alman askerlerini kırıp geçirirken, büyük şehirlerde muhasara edilen Ruslar açlıktan ölmemek için cesetleri yemek zorunda kaldılar.»**

Rusya topraklarını bir defada işgal etmeye kalkışacak kadar salaktır! Bu işgal hareketi her ikisi için de sonun başlangıcı olmuş, biri Elbe adasında sürgünde, diğeri Berlin'de bir sığınakta nalları dikmiştir. En azından tarih böyle söylemektedir.

### Josip'in seçimi...

Şüphesiz Stalin daha en başından beri Hitler'in böyle bir manyaklığa kalkışmasını bekliyordu, ancak saldırının beklenenden çok önce olmuştu. Ne Kızıl Ordu ülkesini savunmaya, ne de Almanlar o toprakları işgal etmeye hazır değildiler. Fakat Ruslar tamamen hazırlıksız yakalanan taraf oldu. Ruslar iyi silah tasarımlarına sahiptiler, ama üretim henüz yeterli değildi. Silahlanma yarısında Almanlar'ın çok gerisinde kalmışlardı. Alman askerleri savaşta

de tüm bunlar olurken Stalin bir yandan eldeki tüm imkanları toplayıp Amerikan yardımını da kullanarak Kızıl Ordu'yu yeni baştan kurmak zorunda kaldı. Ama Almanların elindeki kaynaklar Ruslardan çok daha hızlı tüketiyordu ve yabancı bir ülkede adım adım ezilmekten başka çareleri yoktu.

### Ölümün kanatları...

İşte tüm bu hengame içinde ortaya çıkan bir uçak modeli vardı ki, Rus halkın ve Kızıl Ordu'nun moral kaynağı olmuş, neredeyse savaşın sembolü haline dönüşmüştü. Tıpkı Britanya'yı korumaya çalışan inatçı RAF'ın Spitfire'ları, gururlu Luftwaffe'nin Messerschmidt'leri, çığın Amerikalıların Mustang'ları gibi, Kızıl Ordu'nun da Sturmovik'leri vardı. Sturmovik aslında 30'lu yılların ortalarında



İl günlerin tam göbeğine götürüyor ve buraya kadar anlatlığımız olayları birebir yaşamamızı sağlıyor, tabii bir piyadenin değil de bir havacının gözünden. Her ne kadar oyuna adını veren uçak Rus malı olsa da, bu tüm oyunu Sovyet perspektifinden gerek oynamak zorunda olduğunuz anlamına gelmiyor. Aksine oyunu Alman tarafında da oynayabilir, 1941'den savaşın son günlerine dek geçen sancılı yılları geçirebilirsiniz.

Eğer Sovyet tarafında oynamayı severseniz avcı ya da bombardıman pilotu olarak bir kariyer yapabilirsiniz. Bombardıman pilotları IL-2 Sturmovik'in çeşitli varyasyonlarını kullanırken, avcı pilotu olarak başta Yak-1 ve Mig-3 olmak üzere değişik avcı uçaklarını uçurabileceksiniz. Alman senaryoları ise sadece avcı olarak oynamana imkan tanıyor, ancak yine de size başta Me-109 ve FW-190 olmak üzere savaşın değişik sahalarında rol almış farklı uçakları uçurabilme imkanı tanıyor.

Burada görevlerin oldukça iyi düzenlenmiş olduğunu söylemeliyim. Çoğu oyunda oldu-

ğu gibi doğrudan ateşin içine sürülmüyor, aksine savaşın ilerlemesi ile beraber gittikçe ciddileşen bir havada çok farklı görevlere gönderilebiliyorsunuz. Bu oyunda çoğu benzerinde olmayan bir atmosferi solumak mümkün denebilir.

#### Anavatan'ı savunmak...

Çoğu uçuş simülasyonu hızlı ve yüksek irtifa da uçan araçları konu alır, bu yüzden de programcılar işin kolayına kaçıracak başta yer yüzü şekilleri olmak üzere pek çok unsurları grafik detayını düşük tutarlar. Bu aynı zamanda oyuların nispeten düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarında rahatlıkla çalışabilmesi için de lüzumluudur. Ne var ki bu oyuna adını veren Sturmovik nispeten alçaktan uçmak zorundadır, çünkü esas hedefi yer birimleridir. Bu da oyuncunun grafik açıdan çok detaylı olmasını gerektiriyor, çünkü tek renkli bir zemin kaplaması üzerinde uçarken hızı ya da yüksekliği anlamak neredeyse imkansızdır.

Neyseki Sturmovik grafik açıdan "yeterli" olmaktan çok daha öteye gidiyor.

Gerek coğrafi şekiller, gerek yer ve hava araçlarının modelleri son derece de-

Grafikleri sonuna kadar açtıığınızda üzerine düşüş yaptığıınız konvoyu, uçak savar ateşini ve etrafda olması gereken hemen her tür-

#### IL-2 STURMOVİK

92

**Grafik** • Sturmovik grafik açıdan bugüne dek yapılmış en gerçekçi uçuş oyunlarından biri, ancak gerçekten de güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor.

**Atmosfer** • Etrafta sürük giden bir savaşın ortasında olmanın getirdiği heyecan, mükemmel grafiklerle birleşince ortaya sürekleyici bir oyun çıkması.

**Ses** • Ses efektleri de tipik grafikler gibi iyi hazırlanmış ve kullanılmış. Oyunda menüler dışında müzik yok.

**Dynamabilitik** • Zorluğu istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, ancak tam gerçekçi seviyede oynarsanız iyi bir joystick ve sağlam sınırlarla ihtiyacınız olacaktır.

#### INFO-BOX SIMÜLASYON

**Bilgi İçin** • [www.il2sturmovik.com](http://www.il2sturmovik.com)

**Yapım** • Maddox Software

**Dağıtım** • Ubi Soft

**Minimum Sistem** • Pentium II-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB HD alanı.

**Multiplay** • Internet ve Ağ üzerinden 2-32 oyuncu

den ayrıntıyi rahatlıkla görüyorsunuz. Ayrıca bulutlar, fırtına, yağmur, sis gibi pek çok unsuru çok inandırıcı bir biçimde kullanılmış olması da hem oynanışı, hem de atmosferi ciddi biçimde etkiliyor. Doğrusu grafik açıdan bugüne dek gördüğüm en iyi simülasyonlardan biri diyebilirim. Ancak tabii bunun bir bedeli var, oyunu tam grafik detayı ile akıcı bir biçimde oynayabilmek için gerçekten çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

Uçuş dinamikleri açısından da Sturmovik oldukça gerçekçi bir çizgi yakaladı. İsterse niz oyuncu çok daha kolay bir hale getirebilirsiniz, ancak eminim ki gerçekçi bir oyun isteyenler tam zorluk seviyesinden memnun kalacaklardır. Oyundaki diğer "pilotların" yapay zeka seviyelerinin de oldukça tatmin edici olduğu söylenebilir, emirlere uyarken hayatı kalmaya çalışıyor ve bazı diğer oyunlardaki gibi kendilerini yere çakmıyorlar.

Doğrusu Sturmovik beklenileri karşılayabilecek kapasitede bir oyun, özellikle simülasyon meraklılarının kaçırılmaması gereklidir. Bir oyun olarak tek kusuru inanılmaz güçlü bir sisteme ihtiyaç duyması denebilir, ancak hangi ciddi simülasyon bunu gerektirmiyor ki zaten? ☺

M. Berker Gündör | [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)



# S.w.i.n.e.

Bir domuzun gözünde tavşan olmak zor bir şey olsa gerek



**T**amam, havuç faydalı bir yiyecek. Ama işi bir tavşanın tanka atlayıp savaşa gitmesine kadar götürürebilir mi? Hem de savaş dediğiniz de öyle böyle değil. Domuzlarla kırın kırana bir savaş. Zor bir sınav döneminde yara bere içinde ilerlediğimi biliyorum. Ama yine de sağlamamıyorum. Havuç kemirerek tank kullanmak ne kadar mantıklıysa bu sınınlara girmek de o kadar mantıklı. Ama tavşan kardeş savasmalı. Çünkü domuzlar özgürlüğü tehdit ediyor.

#### Balık deposu, havuç, tavşanlar?

Fishtank ismini bu aralar biraz fazla sık müdahale ettiğim gibi hissediyorum. Her ne kadar yabancı kaynaklar pek umursamasa da Fishtank ortalarında firtına gibi esiyor. Tamam belki Electronic Arts'dan bunun iki katı sayıda oyun geliyor olabilir. Ama EA'ın ve Fishtank'in şirket ve isim açısından büyülüklükleri belli. Bu durumda gerçekten de Fishtank'in ortalarında bolca gözütüğünü inkar etmemek lazımdır. Hem açıkçası ben çok da kötü bir yapımlarını hatırlamıyorum. Genelde hep yeni şirketlerle çalışıyorlar ve en azından belli bir

özelliği olan oyunlar dağıtıyorlar. Swine da bunlardan biri. Hatta bu oyunun birden fazla özelliği var denenebilir.

Aylık editörya toplantımızın sonunda yine bir RTS oyunu almış olmanın mutluluğu içinde eve doğru yola koymustum. Gerci bütün yol boyunca içimde bir RTS'deki ırkların tavşanlar ve domuzlar olmasının sakincaları konusunda bir sıkıntı vardı. Yine de oyumu gerçekten merak ederek eve geldim. Oyunlarım arasından ilk yaklaştığım ve kurmaya yelteğimdi. Yeltendim diyorum çünkü kurulum aşırı(!) uzun sürdü. Biraz uyudum ve oyuncu kurulmasından sonra oyuna girdim. İnanılmaz

moment gereken hareketleri anlattı. "Şimdi ilerleyin bayım! Sağ tuşa basarak!". Sağ tuşa bastım, ve oyun çöktü. Yine Fishtank ve yine çöken oyun. Sonra oyun bir daha benim üniteleri hareket ettirmeme hiç izin vermedi. Ta ki oyunla beraber başka bir makineye taşınana kadar.

#### Yeter artık çökmeeee!

Sağ tuşa hareket ettirebildiğim üniteler bölümünden devam ediyorum. Oyunun senaryo bölümüne girince iki ırkın da oynayabileceğiniz senaryolarını görüyorsunuz. Senaryolardan birine girince ara demoyu izleyerek oyuna

**«Bu kadar komedinin arasında 3D motor çaktırmadan ayrıntının dibine vurmuş bir şekilde parıldıyor. »**

tatlı bir giriş ve demo. Çok şirin gözüklen menüler ve arka plandaki müzik. Herşey güzel gidiyor. Genelde alışkanlık itibarıyle hemen oyuna girilse de ben bu sefer tutorial bölümünü girdim. Belki değişik birşeyler olabilir diy düşündüm. Komik bir tavşan sesi bana yap-

başlıyorsunuz. Bildiğiniz gibi belli RTS çeşitleri var. Bunlardan bazlarında bina yapımıyla ilgilenmiyor, sadece verilen belli ünitelerle gerçek zamanlı dünyada görevleri bitiriyorsunuz. Swine da bu tarz bir oyun. Elinizde belli sayıda araç oluyor. Siz de bunları kullanarak görevleri başarıyorsunuz. Araçları belirlemeyi sağlayacak değişik bir sistem geliştirmişler. Her bölüm başında size belli araçlar oyundan veriliyor. Bunun haricinde siz de elinizdeki para ölçüsünde yeni araçlar satın alabiliyorsunuz. Araçların çoğunun özel bir yeteneği var. Örneğin bir araç yere gömüllerken saldırılardan daha az hasar alıyor. Başka bir araç kurulmadan ateş edemiyor. Ama kurulunca da ekranda gördüğünüz her yere ateş edebiliyor. Kullandığınız ünitelerin ateş alanları etraflarındaki bir daire ile belirtilebiliyor. Araçlarınızın kullandığı belli kaynaklar var. Bunlardan biri yakıt, biri cephane. Bunların dışında başarılı saldırılarından experience puanı





aliyor, size yapılan saldırılardan da hasar alıyorsunuz. Biten kaynaklarınız ve aldığınız hasarlar için tamir ve tamamlama sistemi kullanılmış. Aldığınız ek araçlarla bunları taramlayabiliyorsunuz. Tabii bu araçları taşımak için de bir çekiciye ihtiyacınız var. Oyunun istediğiniz yerinde araç satın alabiliyorsunuz. İstediğiniz noktaya işaret dumani çikan bir cihaz koyuyorsunuz ve aracınızın paket servis şeklinde uçaktan atılıyor. Bir de araçların bölüm başlarında seçebileceğiniz özellikleri var. Örneğin daha hızlı gitme, kendi kendini tamir edebilme veya daha fazla cephephane bulundurma gibi. Bunları da parayla sadece bölüm başlarında satın alıyorsunuz.

Bu kadar araç özelliğinden bahsettim ama ırklara özel birşey söylemedim. Evet, çünkü genel olarak ırklara özel bir ünite yok. Yani dış görünüş açısından var ama oyunun bu konudaki bir dezavantajı her iki ırktı da birbirine karşılık gelen ünitelerin olması. Mesela domuzlarda da tavşanlarda da yere gömülebilir bir ünite var. Ufak değişikliklerin dışında ünitelerin amaçları aynı. Bu bir noktada sıkıcı olacaktır. Ama dış görünüş ve seslendirme olarak iki ırkın tamamen farklı olması tek teselli. Gelelim görevlere diyeceğim ama öyle uzun boylu bir görev yok ki. Görevler uzun sürüyor ama zor değil. Genel olarak belli bir hikayeye bağlı değil. "Şurda domuz işgalî var, git kurtar" tarzındaki görevler çok fazla action ruhu vermiyor. Ama bu oyun zaten komik olsun diye-

yapılmış. Yani size tavşan komutanının gelip de emir vermesi zaten action ruhu içermiyor.

#### Başarılı 3D RTS motoru

Ölundaki araçları görünce bile gülesiniz geliyor. Araçların üzerindeki detайлara kadar her yerinde ince çalışmışlar oyunun. Bölüm başlarında araçları satın alıp modifiye ettiğiniz ekranda "bir araç çizimi bu kadar mı ayrıntılı olur" diyeceksiniz. Gerçekten böyle bir araç varmış gibi hissediyorsunuz. Oyun genel olarak 3D bir motor üzerine kurulmuş. Yani bu da yeni nesil 3D RTS'lerden biri. Ama motorun özelliği çok fazla renk kullanılmış olması. Hem bu renklerle birlikte hoş bir iki ufak şey düşünülmüş. Mesela çekici ile tamir aracını yaralı bir aracın yanına getiriyorsunuz. Tamir aracından dışiler fırlatıyor başlıyor yaralı araca. Bir de yeni bir araç beklerken işaret dumani verişleri var ki sormayın. Baştan aşağı çizgi film. Bu kadar komedinin arasında 3D motor çaktırmadan ayrıntının dibine vurmuş bir şekilde parıldıyor. Kamera açıları çok fazla değişmiyor. En azından yöne dışında. Bu da

#### INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • [www.fishtank-interactive.com/](http://www.fishtank-interactive.com/)  
Yapım • Stormregion  
Dağıtım • Fishtank Interactive

Minimum Sistem • Pentiumli 450, 96MB RAM, 32 MB Ekrana Kartı, 900MB HDD

Multiplay • Internet ve Ağ Üzerinden 2-8 oyuncu

biraz daha az sağlamalı motor. Onun dışında kaplama ve animasyon kalitesi gerçekten üst düzeyde. Yine genel olarak Fishtank'in oyunlarında iyi grafiklerle karşılaşıyoruz. Esasında oyunun ömrü çok uzun değil. Yani çok uzun süre başından kalkılmayacak kadar yenilikçi değil. Bir süre sonra gerçekten kendini tekrarlıyor. Multiplayer bölüm mevcut. Ama bu bölümde değerlendirebileceğiniz adam yok. Zaten multiplay bölümyle ön plana çıkabilecek bir oyun da değil. Ama sonuç itibarıyle hem görünüş hem de sistem açısından oldukça yeterli bir oyun. Sizi bir süre başına bağlayacaktır. Görsel olarak da tamamen serbest olan 3D motorlar arasında bu kadar iyisini görmemiştim. Geçen ayki Empire Earth'le grafikleri çok farklı tarzlarda. Bundan sonra size HavaŞehir'i kötü kalpli domuzların saldırılardan korumak kalyor. Havuç omza!

Onur Bayram | [onur@level.com.tr](mailto:onur@level.com.tr)

#### S.W.I.N.E.

Grafik • Action oyunlarına taş çıkaracak kalitede grafikler RTS cennetini unutturuyor

Atmosfer • Bir çizgi filmin içinde savaşlığını hissediyorsunuz. Araçlar komik ve bir o kadar da gerçekçi. Sesler de atmosferi destekliyor.

Ses • Seslendirmeler ve seçilen müzikler çok şirin. Karakter seslendirmelerindeki aksana bile dikkat edilmiş.

Dynamanabilik • Günlerinizi başında geçirmeyeceksiniz belki ama siz yeterine ekrana bağlayacak. Zorluğu da bu na göre ayarlanmış.



# the sting!



**Hırsızlar prensi şehrə geri dönüyor ama bu sefer zenginden çalıp, fakire vermeye hiç niyeti yok.**



**E**n iyili günlerini yaşıyordu Matt Tucker; galyıyor, çırپıyor ve arkasında en ufak bir iz bile bırakmıyordu. Tabii bizim hırsızlar prensinin ününü yayıldıkça, dikkatleri de üzerine çekti ve en sonunda kodesi boyladı. Şöhretin gözlerini kamaştırdığı bir anda polis tarafından kiskıvrak yakalanmıştı. Ama artık tekrar özgürdü, demir parmaklıklar arasında geçirdiği günler geride kalmıştı. Şehir yine onu bekliyordu. Kararını vermişti, kaldığı yerden devam edecekti ama bu sefer çok daha dikkatli olarak...

#### **Huylu huyundan vazgeçer mi?**

Evet, şehrə geri döndük ama hatırladığınız şehrden eser kalmamış. Neysse ki eski dostunuz Bruno var ve size rehberlik yapmaya her zaman hazır. Cebimizde 15 papelle küçük evimizde (karargahımız da denebilir) oyuna başlıyoruz; tabii bir de sadık levymiz ve baltamız var. Amaç şehrde soyulmadık yer bırakmamak. Sting, aslında üç evreden oluşmakta; soygun öncesi, soygunu planlama ve soygun.

Soygundan önce birtakım hazırlıklar yapmanız gerekiyor; soyacağınız yeri görmek, gerekli alet edevati sağlamak, kaçış için araba

temin etmek ve bir takım çatışması olacaksa adam bulmak gibi. Aradığınız her şeyi şehirde bulmak mümkün; yeter ki haritayı kullanarak turlayın (yoksa eve geç kalabilirsiniz). Ayrıca soygundan sonra da şehrde küçük bir gezinti yapmanız gerekiyor. Çünkü çaldığınız şeyleri ancak satarak paraya dönüştürebilirsiniz (pawnshop). Yeni aletler almak, yeni arkadaşlar edinmek ve eskilerini satmak da olayın diğer boyutu. Kontrollere bakınca Sting'in tipik bir adventure olduğunu da düşünebiliriz. Zira herhangi bir nesne veya kişi üzerine yapacağınız bir sol tık, karşınıza 'kullanma, konuşma ve inceleme' seçeneklerini çıkaracaktır. Gelelim, oyunun en ilginç evresi olan soygunu planlamaya. İşe evinizdeki bilgisayarları açarak başlıyorsunuz. Önünüzde soyulabilecek alternatifler çıkıyor ve siz başarılı soygunlar yaptıktan sonra bunlar artıyor (başlangıçta sadece bir benzin istasyonu var). Yer seçimi, alet, araba ve adam seçimi izliyor. Hemen belirteyim, arabanızın ne kadar hızlı olduğunu hiç önemi yok; önemli olan hacmi, yani ne kadar yük taşıyabildiği. Aletlerin de kendilerine göre farklılıkları var. Örneğin baltayla bir kapıyı açmak ortaklı ayağa kaldırırken, maymuncuk kullanarak açmak çok daha az ses çıkarıyor

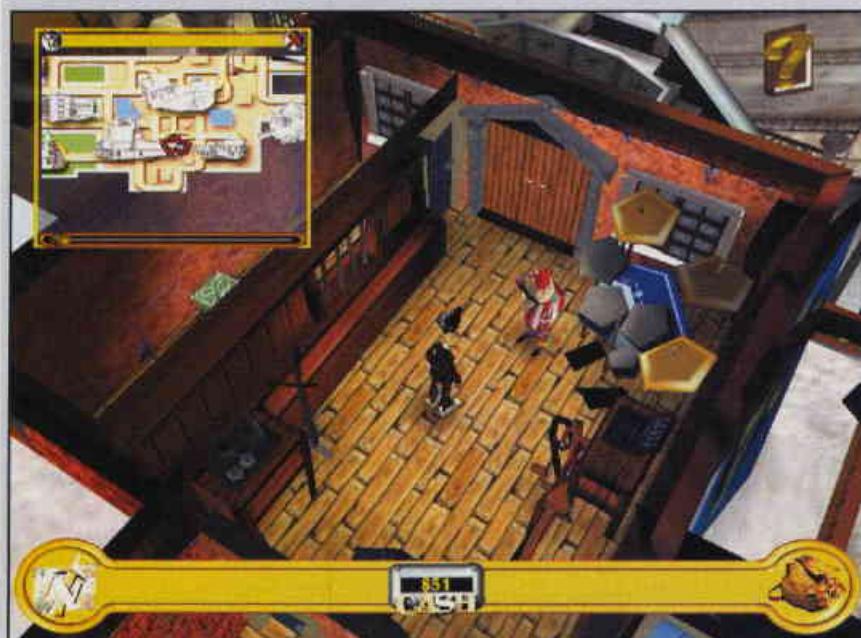
ve üstelik iz de bırakmıyor. Eğer yanınızda adam alıyorsanız, onların da özelliklerine dikkat etmelisiniz. Çok ağır bir adam yüzünden, çaläßiniz ganimetleri geride bırakmak zorunda kalabilirsiniz. Takım arkadaşlarınızın kişisel becerileri de önemli. Örneğin bir tanesi çok hızlı maymuncuk kullanabilmesiyle, öbürü ise çok fazla yük taşıyabilesiyle işinize yarayabilir. Tüm bu dengeleri kurmak da size düşüyor tabii.

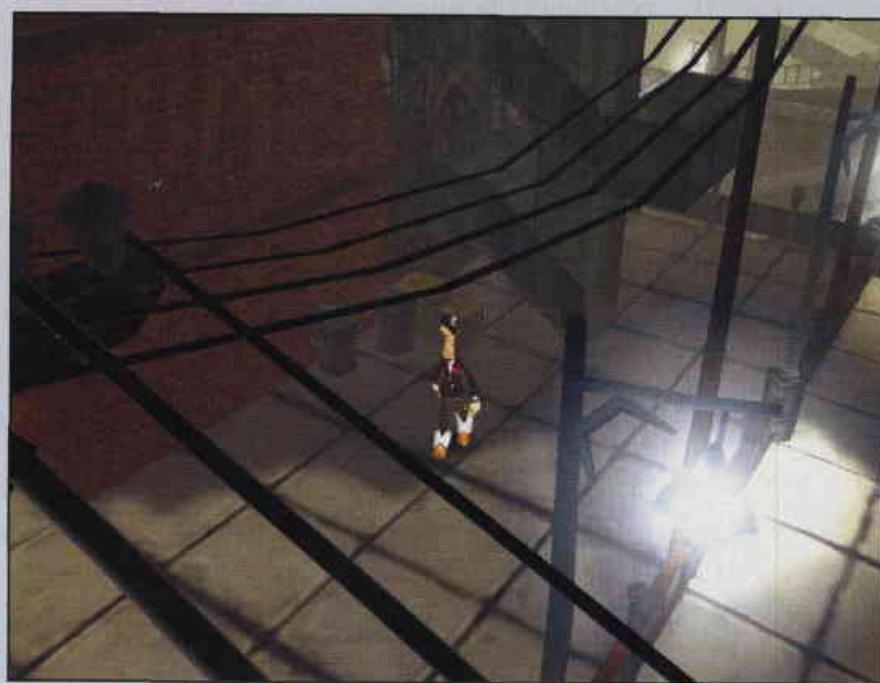
#### **Plan saat gibi işlemeli...**

Arabadan inip, soyacağınız yere gelince, esas planlama başlıyor. Oyunun bu bölümünün arayüzü tipik bir video gibi tasarlanmış (hani eski denizine kocaman kasetler koyduğumuz ama şimdi evimizin bir köşesinde pınekleyen atılı alet). İşe koyulmak için kayıt düğmesine basmanız yeterli. Daha sonra her duruşunda kayıt işlemi de duracak ve her hareket edinizde devam edecektir. İstediğiniz yapabilirsiniz çünkü şu an siz kimse görmüyor; ama tabii bu, soygun esnasında da kimse sizi görmeyeceği anlamına gelmiyor. Planı öyle bir yapmalısınız ki hiçbir polis veya bekçi sizi farketmemeli ve duymamalı. Diyelim ki kapıda gireceksiniz, öncelikle pencereden içeriye



İşte ganimetleri satacağınız adam, adı da Ali.





Şehrin karanlık bir yapısı olduğu kesin.



Kayılmak istemiyorsanız, haritadan gözümüzü ayırmayın.

bir göz atıp, kapının civarında herhangi birinin devriye gezip gezmediğine bakmalısınız. Sıra kapıyı açmaya geldi. Eğer kapı dışarıda turlayan bir polis tarafından kontrol ediliyorsa, levyeyle ağrma yerine maymuncuk kullanmalısınız. Zira kapıda bir zorlanma izinin farkedilmesi bile alarmın devreye girmesi için yeterli (pencereden de girebilirsınız).

Duyulmamaya ve görülmemeye içinde de devam etmelisiniz. Ses sayacı kırmızı gösteriyorsa veya bir devriyenin el fenerine yakalandığınız zaman, bilin ki soygun evresinde hapsi yuttunuz demektir. Ayrıca 'play' tuşuna basarak zaman geçirmeniz de mümkün, özellikle devriye gezen bir bekçiye saklandığınız yerden uzaklaştmak için birebir (aynı tuşa bir daha basarak zamanı tekrar durdurabilirsiniz). Aslında tüm olay zamanlamaları iyi ayarlamaktır. Eğer planlığını sinmiyorsa bandı geri sarıp istediğiniz yerden (hatta en baştan bile) başlayabilirsiniz. Hangi aleti nerede kullandığınız da çok önemli. Kilitli bir dolabı açmak için bir balta kullanmak hem çok gürültü çıkaracak hem de acayıza zaman kaybetmeyecektir ama bir maymuncuk kullanarak, işi tereyağından kıl çeker gibi halledebilirsiniz.

### Soygun Zamanı!

Ganimetleri toplayıp, arabaya bindiniz, artık 'stop' diyebilirsiniz. Sıra arkanıza yaslanıp, en ufak ayrıntısına kadar planladığınız soygunu izlemeye geldi. Karşımıza yine aynı video arayüzü çıkacak ama bu sefer tuşlar aktif değil; sadece ileri ve geri sarabiliyoruz (hani sıkıcı sahneleri atlaman için). O da ne? Alarm çanları sizin için çalışıyor, demek ki planın bir yerinde hata yapmışsınız. Hayır, tekrar hapse girmiyoruz; planımız güvalladı, o kadar. Geri dönüp gerekli düzeltmeleri yaparak aynı planı tekrar uygulayabilirsiniz (başarana kadar devam).

Soygunu başarıyla tamamladıktan sonra sıra ganimetleri paraya dönüştürmeye, daha iyi aletler almaya, daha geniş bir araba购买aya ve daha usta adamlarla tanışmaya geldi. Yani soygun öncesine geri dönümüş durumdayız. Alışverisi yaptıınız mı yeni plan için bil-

tarz söz konusu (belki biraz daha detaylı olabilirlerdi). Karakterler adeta bir çizgi filmden fırlamış gibi. Komik gözüküyorlar ama aslında oldukça ciddiler, özellikle soygun yapma konusunda. Demolarda da aynı tarz hakim; bir çizgi romanın üstünde gezen bir kamera.

**«Oyunun过去的 şehir çok renkli ama aynı zamanda karanlık bir havası var; mimarisinden ve yoğun sis tabakasından kaynaklanıyor olsa gerek.»**

gisayarınızın başına geçebilirsiniz. Her yeni planla işi biraz daha büyütücek ve daha fazla risk alacaksınız. Belki bir benzin istasyonu yerine bir sinema soyacak ve belki kaçış için bir vosvos yerine bir Cadillac kullanacaksınız. Sting'in bu döngüsü siz şehirde soyluluk yer bırakmayana kadar devam ediyor.

### Renkli ama karanlık...

Sting'in过去的 şehir çok renkli ama aynı zamanda karanlık bir havası var (mimarisinden ve yoğun sis tabakasından kaynaklanıyor olsa gerek). Bazı yönlerden bana 'Dark City' filmının过去的 şehri hatırlattı. Tüm renklerine rağmen şehrin endüstriyel bir dokusu var benzec. Her şeyin üç boyutlu olduğunu söylemiş miydim? Çevrenizi istediğiniz açıdan ve zoom seviyesinde görebilirsiniz. Hatta sağ tıklayarak birinci şahıs perspektifine bile geçebilirsiniz. Açıkçası aşırı zoom yapmadığınız sürede grafikler hiç fena gözükmez; kesinlikle bir

Sesler genelde kendini tekrar ediyor ama müzikler çok iyi; 60'lı yılların soygun filmlerini hatırlatıyor.

Oyunun elbette eksileri de var. Örneğin aynı anda birden fazla adama emir veremiyorsunuz; illa birinin işini bitirmesi gerek. Bazen şehirde yönünüz bulmak çok can sıkıcı olabiliyor ve istediğiniz yer soyma özgürlüğünüz yok. Yine de Sting çok orijinal bir strateji oyunu; sağlam bir deneme. Kontrolleri bakımdan adventure ve karakter gelişimi bakımdan RPG türlerini de bünyesine katması çok iyi olmuş. Eğer soygun temasından hoşlanıyor ve gerçekerten farklı bir strateji oyunu oynamak istiyorsanız Sting'i kaçırmayın. ☺

Güven Çatak | [güven@level.com.tr](mailto:güven@level.com.tr)

### THE STING!

**Grafik** • Grafiklerin kesinlikle bir tarzı var. Her şey çok renkli, karanlık bir çizgi film anımsatıyor. Modeller biraz daha detaylı olabilirler.

**Atmosfer** • Özellikle planlama evresi acayıp sürükleyici. Kurduğunuz planın işlediğiini görmek çok eğlenceli.

**Ses** • Sesler iş görüyor. Müzikler oyunun temposuna çok uygun yalnız keşke daha fazla parça olsaymış

**Oynanabilirlik** • Kesinlikle farklı bir oynanabilirlik. Planlama evresinin, bir video arayüzüne sahip olması çok ilginç.

### INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • [www.thesting-thegame.com](http://www.thesting-thegame.com)  
Yapım • neo Software  
Distribütör • JoWood Productions

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB RAM, 200MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

# rallychampionship xtreme

**Mükemmel olmasa da, göz atmadan geçilmemesi gereken bir rally oyunu.**

Rally oyunlarına özel bir ilgi duymamama rağmen Sınav'dan bu oyunu alınca sevinmiştim, çünkü gerçekten şirin grafikleri, kendine özgü tam olarak gerçekçi olmayan oynanış stili ile Rally Championship yeni bir versiyon ile gelmişti: Xtreme...

Menülerini açıklamayı pek sevmesem de yapmak durumundayım. Karşınıza sade bir menü çıkarıyor. Championship modunda aracınızı seçtiğinizde ve parkurlarda yarışıp genel toplamda 1. olmaya çalışıyorsunuz. En başta seçemediğiniz arabaları da birincilikler kazanıkça açıyorsunuz. QuickPlay ile kendinizi hemen bir parkura atıp, araba kullanınızı geliştirmeye başlıyorsunuz. Arcade modunda ise klasik check point sistemi yerleştirilmiş durumda. Challenge modunda ise Need For Speed'deki gibi paranızın yettiği bir araba alıp onunla başarılılar elde edip, yine araba satın alıp yine başarı elde etmeye çalışıyorsunuz.

**«Gerekten bir rallide yarışığınızı hissettirecek kadar detaylı, hoş ve etkileyici bir atmosfer olmasa da yeterli olarak nitelendirilebilir.”**

Açıklaması oyunu açtığında öyle büyük farklılıklarla karşılaşmayı ummuyordum. Eh zaten gözle görülür, dişe dokunur güzellikte bir yenilik de bulamadım. Eskisi ile aynı özelliklere sahip olan, amacı yenilik getirmek değil de sadece eski oyunun isminden para kazanmak olan oyunlardan oldum olası nefret etmişimdir.

#### Colin Amca bak benim oyunum da güzel

Neyse daha fazla sınırlenmeden grafiklere gelelim. Bana göre oyunun en çok göze çarpan kısmı. Çok sevimli ve göze hoş gelen grafikleri var bu oyunun. Bu tür grafikler hep beni çeker, ancak grafiklerin hoş olması demek gerçekten güzel olduğu anlamına gelmiyor. Örneğin ben NFS: PU'nun grafiklerini tercih ederim, arabaların her türlü detayları yapılmış olduğu için. Bu oyunda ise bir yerlere çarptıkça tamponun kopması, motor kapağının uğması gibi detaylar oldukça hoşuma gidiyor. Mesela ben her yarışta arabamın motorunu inceleyebilme fırsatı buldum. Veya düşen tamponun dibine gidip tampon hakkında detaylı bilgilere sahip oldum. O kadar kazayı ciddi oynarken yaptım desem? Heh şaka canım. Arabaların hiç biri birbirine benzemiyor, ve hepsinin kendine özgü bir havası var.

Gerekten bir rallyde yarışığınızı zanne-

#### INFO-BOX ■ YARIŞ (RALLİ)

Bilgi İçin • [www.warthog.co.uk](http://www.warthog.co.uk)

Yapım • Warthog

Dağıtım • Actualize Ltd.

Minimum Sistem • Pentium2 350, 32 MB Ekran Kartı, 128 MB Ram

Multiplay • Var

en az bir kaza yapıyorsunuz ve birden kendinizi ikinci yerine beşinci bulabiliyorsunuz. O yüzden benden size tavsiye, kritik yarışlarda ön sıralardaysanız pozisyonunuza korumanız önemli, hızlı gitmeye çalışırken kaza yapmanız isten bile değil.

Bugüne kadar oynadığım bütün yarış oyunlarını bilgisayarında oynadım ve bir direksiyonum olmadığı için klavye ile idare ettim. Bugüne kadar en rahat olduğum oyun NFS serisiydi. Sakın cümlenin gidişatına aldanıp "Aaa, Rally Championship daha mı ra-

#### EXTREME RALLY

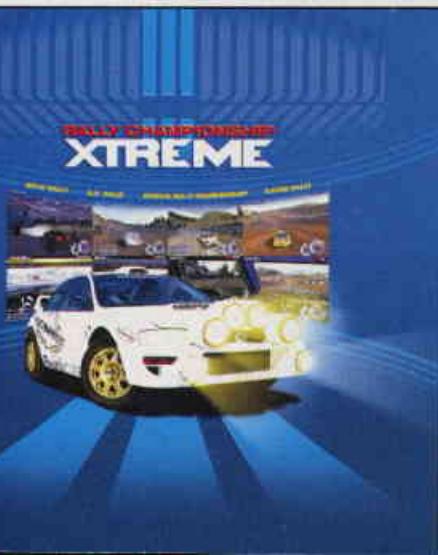
Grafik • Grafik olarak pek bir problem yok, hatta iyi olarak nitelendirilebilir. Ancak mükemmel değil.

Atmosfer • Bazen kendinizi gerekten bir rallyde zannediyorsunuz, bazen ise bu oyunu neden oynadığınızı soruluyorsunuz.

Ses • Araç sesleri pek gerçekçi gibi gelmedi bana maalesef. Ancak çok da kötü değiller.

Oynamabilirlik • Her araba değişik olduğu için, hepsine alışmanız uzun sürebilir, ancak alışktan sonra kimse siz tutamaz.

**HASAR MODELLEMESİ:** Evet arkadaşlar bugün rally yapmıyoruz, motor inceleyeceğiz



hat oynanıyor klavyeden?" diye bir yanılığa düşmeyin. Bu oyunu klavyeden sağlıklı bir şekilde oynayıp yarışlarda birinciliği zorlamak ne kadar zor tahmin bile edemezsınız. Ben üst sıralar için yarışacak kadar iyi olana kadar kaç kere Bakırköy sınırlarından döndüm.

Klavyeden oynayış zor, ancak kendinize göre bir araba bulabileceğinize emin olabilirsiniz. Kimi arabalar ağır, çok hızlı gitmiyorlar ve dönüşlere geç cevap veriyorlar. Kimileri ise hem hızlı hem de ufak dönmelerde bile hemen cevap veriyorlar. Kendi stilinize uygun olan, ve rahat edeceğiniz arabayı bulmak için hepsiyle birer yarış yapmanız yeterli. Örneğin ben Citroen Saxo'yu tercih ettim ilk yarışlarımda, ardından ise Ford Focus'a terfi ettim.

#### **Yok sen vasat sayılsınsan yanımda yavrum...**

Rally manyağı dejilseniz, bu oyunun başına oturup 24 saat geçirmeyi beklemeyin, ben başına her oturduğumda maksimum 1-1.5 saat sonra kalkmış olyordum. Devamlı aynı şekilde oynanış insanı bayırır. Bu yazımı yazdıktan sonra da büyük ihtimalle oyunu silmiş olurum bilgisayarından.

Seslere gelince, size yol hakkında bilgi ve-

ren şahısın sesini kim seslendirdi? diyse ona buradan koca bir "yuh" çekmek istiyorum. Ya, bir insan bu kadar mı monoton konuşabilir, çok merak ediyorum kendisi bu konuşmaları kaydederken hayatı hangi faktörler tarafından bezdirildi. Oyunda güzel bir seçenekiniz var, yarışlardan önce "Recce" moduna girip, parkurda dolaşabiliyorsunuz (sadece yoluñ üzerinde), bu size hem yolu daha iyi tanımanızı şansını veriyor, hem de size verilen "sağa dönüs" "sola dönüş" "ilerde bump var" gibi bilgilerin ne zaman verilmesini gerektiğini ayarlayabilmeniz. Örneğin bir viraja 20 metre kala haber veriyor ise siz bunu "10 metre kala"aya ayarlayabiliyorsunuz.

Genel olarak Xtreme Rally Championship güzel bir oyun olmaktan öteye gidemiyor, çünkü bu oyunun yaptığı her şey ve daha fazlası Colin McRae serisinde var: Daha güzel parkur-



**FİZİK DERSİ:** Arabam şu anda düz yolda 40 Km ile gidiyor, neden mi? Buraya gelene kadar 11 kaza yaptım.

lar (yani daha detaylı), çok daha gerçekçi araba dinamikleri vs. Colin Mc Rae Rally serisi varken bu oyuna "gerçekten iyi bir rally oyunu" demek haksızlık olur diye düşünüyorum. © Can Kori | can@level.com.tr

# supercar street challenge

Önü TT, arkası 75 model Mustang, Vosvos farları...

**S**upercar Street Challenge, esasında sıradan bir araba yarışı oyunu. Ama kendi arabanızı kendiniz yaptıığınız bir bölüm var. Diğer oyunlardaki gibi motoru modifiye edip süspansyonları sertleştirerek değil bu. Arabanızın dış görünüşünü dizayn ediyorsunuz. Bir modelden diğerine geçerken %0 ile %100 arasında bir oran seçiyorsunuz. Ama mesela bir modelin dış görünüşü diğerinin de daha uzun olması hoşunuza gitdiyorsa %45'e kadar ikinci modeli kullanıp hem uzun hem de bir önceki modelin görünüşüne sahip olabilirsiniz.

#### **Dizayn ciddi iştir**

Rasgele yarış, zamana karşı yarış ve şampiyona gibi klasik seçenekler bu oyunda da var. Marka klasmanı dışındakilerin hepsinde yarattığınız araba ile yarışabilirsiniz. Lotus'tan telif hakkı alınmış olması da ayrı bir ilginç nokta. Yarışlar konusunda söyleyebileceğim fazla bir şey yok. Ama parkur sayısının fazla olması ve yarışına göre parkurların belli kısımlarının kullanılması hoş bir dü-

şunce olmuş. Bir de rakiplerin biraz zor olması ve bazı yarışlarda direk birinci ol denmesi pek de tercih edilecek birsey değil.

Grafikler nasıl gözüküyor derseniz, eh işte derim. Net ama ayrıntısı bol olmayan grafikler kullanılmış. Bir de yetmezmiş gibi makineyi kasıyor. Görünüş konusunda tek şikayetim araba yapılan menüdeki görüntülerin kalitesinin sıfırın yakını olması. Ona da anlamb veremedim çünkü grafik ayarları oyun için etkiliyor ve o menüde gayet kalitesiz grafikleri görüyoruz. Son olarak bahsedeceğim şey de nedense müziklerin aşırı iyi olması ve gerçekten bir yarış oyunu için yapılmış olduğunun belli olması.

Oyun araba anatomisini falan öğretmiyor. Oyun sadece arabayı değişik bir açıdan ele almış. Sonra da yaptığınız arabayı deneyeniz diye yanında bir yarış modu eklemişler. Eğlencelik, ama paraya değmez. ©

Onur Bayram | onur@level.com.tr

#### **SUPERCAR STREET CHALLENGE**

**61**

**Grafik** • İyi sayılabilir ama idare edecek olmaz. Menülerin grafiklerinin neden o kadar korkunç gözüküğü hakkında ise en ufak bir fikrim bile yok.

**Atmosfer** • Gayet orta sınıf bir oyundan ne atmosferi beklersiniz ki? Belki müzikler biraz artı...

**Ses** • Sesler bir yana da müziklerin direk DJ'ler tarafından yapılmış hareketli müzikler olması hoşuma gitti.

**Oynamabilirlik** • Kontroller değil ama rakipler çok zor. En ufak halanızda sizi geçiyorlar. Bir de 1. oluyorlar. Yuh!



# startrek armada 2

**Uzayda savaş hiç bitmez...**

**D**aha önce Star Trek: Armada oynadığınız, hayli iyi bir RTS olduğunu da biliyorsunuz demektir. En azından diğer Trek oyunlarının çoğu ile kıyaslandığında, gözde hayli hoş görünüyor. Uzayda istasyonlar kurmak, kaynak toplayıp uzay gemileri üretmek ve bununla diğer ırkları uzaydan silmek tabii ki çok yeni bir fikir değil. Ama Armada bunun nispeten derli toplu bir biçimde yapıyor, aslında iki boyutlu olan bir uzayda hayli hoş üç boyutlu grafikler kullanarak bilim-kurgu



sevenlere hoşça vakit geçiriyordu. Tabii böyle olunca oyun sattı ve yapımcılara para kazandırdı, haliyle ikincisinin yapılması kaçınılmaz oldu. Ama ikincisi ne kadar başarılı, işte orası tartışılır.

#### Kaptan! Labazittin mı?

Armada 2 konusu ilk oyundan yaklaşık 6 ay kadar sonrasında alarak devam ettiyor. Federation tam rahatlamaşken manyak Borg'lar yine ortaya çıkarıyor ve ortamın huzurunu kaçırıyorlar. Tabii tüm Starfleet görev başına koşuyor. Bu defa oyunda Federation, Klingon ve

Borg olmak üzere üç farklı ırkın Campaign senaryoları var. Ancak oyuna Cardassian, Romulan ve Species 8472 ırkları da dahil edilmiş ve bunlarla hem Single Player görevler esnasında karşılaşıyoruz, hem de Multiplayer oynadığında bunlardan birini seçebiliyorsunuz. Tabii oyundaki istasyon ve gemi türleri de ilkine oranla artırılmış. Ayrıca çoğu gemi durum müsait olduğunda bir noktadan diğerine Warp hızına çıkararak daha çabuk varabiliyor. Yeni teknolojilere ise sadece özel silahlar değil, daha iyi gemi sistemleri araştırılabilme imkanı eklenmiş.

Bunların haricinde oyunda iki yeni kaynak daha var, Metal ve Latinum. Metal gezegenlerden elde ediliyor ve aynı zamanda bazı gezegenleri kolonize ederek mürettebat üretimiğini hızlandıryorsunuz. Latinum ise altın renkli nebulalardan toplanıyor ve bir nevi para görevi görüyor. Bunu kullanarak Ore ve Dilithium satın alabiliyorsunuz. Her görevin sonunda çok detaylı bir Admiral's Log ekranı geliyor ve buradan yenilen hemen her hafif kaydını görebiliyorsunuz. Aslında bazı açılar da Armada 2'nin Age of Kings'e benzetildiğini söylemek yanlış olmaz.

#### Ne? Ha?

Buraya kadar oyun eskisinden çok daha detaylı, çok daha iyi görünüyor, değil mi? Ama kazın ayağı hiç öyle değil aslında, bir defa oyunu kurup oynamaya başlayınca ilkini arıyor insan. Neden? Çünkü herşeyden önce grafikler ilkine oranla çok daha sönükk, çok daha kötü. Tüm modeller silek ve basit, ayrıca genel olarak animasyonlar ilkinden daha kötü.



## STAR TREK: ARMADA 2

65

**Grafik** • Grafikler ilk oyundan daha kötü, birim modellerinden özel efektlerle kadar hemen herşey çok zayıf ve silek.

**Atmosfer** • Doğrusu cynarken esnediğim nadir strateji oyunlarından biri diyebilirim.

**Ses** • Ses efektleri çok kötü değil, ancak tekde size söylemeyecektir. Müzikler ve seslendirmeler de wasatın üstünde çalışmıyor.

**Oynanabilirlik** • Kötü grafikler, lüksüz üçüncü boyut ve kolay dağılan gemiler olmasa oyun çok daha oynanabilir olacaktı.

#### INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • [www.activision.com](http://www.activision.com)

Yapım • Mad Doc Software

Dağıtım • Activision

**Minimum Sistem** • Pentium2 300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 900 MB HD alanı.

**Multiplay** • Internet ve ağ 1-8 oyuncu

Filoları gesitli formasyonlara sokabiliyor ve belirli bir hareket serbestliği sağlayabiliyorsunuz, ancak gemi boyutları çok daha küçük olduğundan neyin nerede olduğunu görmek çok zor. Ayrıca en baba gemiler bile ilk oyundakine oranla Starcraft Marine'leri gibi patır patır dağılıyorlar ki bu da onları ele geçirmemi ya da taktik uygulamayı neredeyse imkansız hale getiriyor. Yani artık gemi ve istasyonlar söz konusu olduğunda sayısal üstünlük kaliteyi ve taktik uygulamayı geride bırakıyor.

#### Zzzt, Enterprise!

Buna bir de oyuna katılan gereksiz "derinlik" boyutunu ekleyince işler iyice karışıyor. Taktik ya da görsel açıdan neredeyse hiçbir işlevi olmayan bu üçüncü boyutun tüm yaptığı gemilerinizi görmenizi zorlaştırmak. Zaten küçük olan gemileriniz bir de yanlışlıkla "aşağı" doğru uzaklaşırsa tamamen gözden kayboluyorlar. Bu da oyunu çok zorlaştırıyor.

Uzun lafın kısası, Armada 2 ilkinden daha iyi bir oyun değil ve bunun tüm sorumlusu da grafikleri ve üçüncü boyutu hazırlayan ahmaklar. İlk çok daha iyiidi, insanların neden bozuk olmayan birşeyi onarmaya çalışırlar ki? ☺

Mad Dog | [mad@mad.konusma.com](mailto:mad@mad.konusma.com)



# gorasul

## legacy of the dragon

**Madem kopyacılık yaptınız, bari güzel gözüksün!**

Gorasul tam anlamıyla bir Baldur's Gate kopyası. Üretici firma Silver Style ünlü oyunu kopyalamaya önceki\_CD sayısından başlamış. Oyun 4 CD halinde geliyor. Hikayeler dallanıp budaklandıkça ara demolarla birlikte CD sayısı artıyor. Bu da hikayenin oldukça uzun olduğunu gösteriyor. Hikaye sizin Roszondas adlı kahramanı ölümde uyandırmanız ile başlıyor. Başlarda çok fazla ayrıntı verilmiyor. Fakat giriş demosundan Roszondas'ın çok küçüklükten beri bir dragon tarafından büyütüldüğünü görüyoruz. Hoppala! Dragon da nereden çıktı şimdî? Hem de bir insan yetiştirecek. Karizma yerle bir.

Roszondas'a yeni uyanışında bir kaç görev veriliyor. Fakat o bu görevlerin kimler tarafından verildiğini veya kendinin kim olduğunu bilmiyor. Zaten hikaye ilerledikçe daha ayrıntı ortaya çıkıyor. Konu çok da kötü sayılmaz. Uçuk bir dragon baba fikrinin dışında çok göze batan bir şey yok.

### Goblinden kanka

Roszondas'ın her RPG oyunundan bildiğimiz gibi 5 adet karakter özelliği var. Güç, dayanıklılık gibi bu özelliklere ek olarak sahip olduğu 4 adet dragon kabiliyeti deşistik bir kavram olarak yaratılmış. Bunlar Dragon Breath, Dragon Fear, Dragon Strength ve Dragon Eyes. İlk üçü savaş anında aktif olabiliyor. Yani ölüme yaklaştığınızda bunlar sizi o anki durumun içinden kurtarabiliyor. Sonuncusu ise daha fazla alan görmene yarıyor. Dragon özellikleriniz de diğer karakter özellikleriniz gibi level atladıkça veriler puanlarla geliştiriliyor.

Oyunun diğer bir deşistik sayılabilenek fikri



kullandığınız silahla ilgili. Oyunun başında seçtiğiniz silahınıza bir isim veriyorsunuz. Silahınız da canlılığınızca bütün oyun boyunca sizinle konuşuyor ve size yol gösteriyor. Ayrıca silahınızın da kendi experience puanı ve kabiliyetleri var. Silah level atladıkça buntarı da artırlabiliyorsunuz. Düşünce güzel. Ama oyuna bir etkisi var mı derseniz, çok da bir değişikliği yok. Ha silahı güçlendirmişsin ha kendini ne fark eder. Bunların dışında oyunda klasik RPG'lerden farklı bir öğe bulunmuyor. Görev al, büyüm, öğren, savaş, gez, dolaş şeklinde gidiyor.

### Dragondan amca olma

Teknik açıdan çok bir şeyler vaad etmiyor. Yani üçüncü boyuta geçme veya iki boyutun üç sınırları su sıraları çok da söz konusu değil. Ama iyisini yapmayıp daha da kötüsünü yapmak da iyi bir şey değil. Uzun lafın kısası görsel olarak oyunun hiç bir tatmin vermedi. Nedense çok silih grafikler kullanılmış. Çözürülük çok düşük gibi gözüküyor. Bunların yanında efektler inanılmaz komik durmuş. Adamlar "şuraya şöle bi ışık topu koyalım"



### LEGACY OF THE DRAGON

60

**Grafik** • Neden 3 relik kulandıklarını, efektleri çizgi film gibi yaptıklarını ve 13x8 piksel yaptıklarına anlam veremedim.

**Atmosfer** • Dragon özelliklerine sahip olmak ve hikayenin akışı bir derece atmosfer yaratıcı da görsel olarak bir tatmin beklemeyin.

**Ses** • Müzikler hoş. Atmosfere katkısı olabilecek düzeyde. Sesler vasat seviyede.

**Oynamabilirlik** • Arabirimle alışmak kolay. Oyun sizin çok zorlamıyor ama çok da boş bırakmıyor.

### INFO-BOX RPG

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

**Yapım** • Silver Style

**Dağıtım** • JWowD Productions

**Minimum Sistem** • PII 333, 32MB RAM, 200MB HDD

**Multiplay** • Yok

gibisinden muhabbetler içinde efektleri yapmış olmaları. Arabirim biraz daha iç açıcı. Er azından Baldur's Gate kopyacılığı burada işe yaramış. Kullanımda bariz bir zorluk çıkmıyor. Bunların dışında müzik iyi. Sesler orta düzeyde. Ama söyle bir atmosferde ne duyduğumuz da çok önemli oluyor.

Gorasul direk çöpe atılacak bir oyun değil. Konusu çekici gibi gözüküyor. Ki zaten RPG'nin temelinde hikaye yatıyor. Bunun için belki grafikler katlanmak isteyenlerin olabilir. Yine de benim tavsiyem vakit ve paranızı harcamamanız. Çok daha iyi seçimler elbet olacaktır.

Onur Bayram | onur@level.com.tr



# kohan ahriman's gift

Sonsuza kadar savaşan iyilik ve kötüluğun kahramanları

**A**hriman's Gift'in incelemesini yazarken içimden hep Kohan Immortal Sovereigns yazmak geldi. Bu hatayı tüm yazı boyunca tekrarlayıp durdum. Çünkü bu yeni oyun öncekinden çok büyük bir farklılık içermiyor. Gene aynı güzel yapay zeka, aynı grafikler ve öncekine benzer bir senaryo. Tabii ki yenilikler var. Yoksa bu oyun tek başına bir başlık olmaktan çok "ek görev paketi" adını aldı. İki adet tutorial campaign dışında üç adet ana campaign var. Bunlardan oyuna adını veren Ahriman's Gift'de önceki oyuna paralel giden bir senaryo oynuyoruz. Fakat bu

nin tüm ameliği otomatik olarak yapılıyor. Siz yalnızca kaynakları korumak ve şehirlerini geliştirmekle uğraşmak zorundasınız. O yüzden rahatçaavaşlara ve genel yayılma stratejinize konsantre olabiliyorsunuz. Oyun sırasında ilerledikçe haritada geldiğiniz yerler size belli teknolojileri veriyor. Böylelikle birimleriniz daha da kuvvetleniyor. Ayrıca savaşlardan sağ çıkan birlikler tecrübelevip level atlıyorlar. Üç level var ve bundan daha fazla ilerleyemiyorlar. Elite en yüksek leveldir. Eğer bir birliğinizde komutan olarak bir Kohan bulunuyorsa o birlik Kohan'ın verdiği bonusla

«Slaanri yepen bir ırk olduğundan birimleri ilginizi çekebilir.»

sefer Ceyah olarak sahnedeyiz. Yani kötü tarafı oynuyoruz. Diğer iki campaign ise daha ufak senaryolara sahip. Birinde sürüngen ırk Slaanri'yi oynamaya şansımız var. Slaanri yepen bir ırk olduğundan birimleri ilginizi çekebilir. Campaignler sırasında oyun bir anda araya giren yeni bir mesaj ile uzayabiliyor ya da hedefleriniz değişebiliyor.

Genelde oyuna başladığınızda elinizde bir kaç birim ve hemen yakınında istediğiniz gibi donatabileceğiniz bir şehir oluyor. Birliklerinizi kurarken cephe savaşacakların arkasında onları destekleyeceğin okçuları her zaman el altında bulundurmanızı tavsiye ederim. Böylelikle hem daha fazla direnebilirsiniz hemde cephennizi kaydırırken yeni düzeninizi kurmak için zaman kazanıyorsunuz.

İlk oyunda olduğu gibi burada da kaynak toplamakla uğraşmanız gereklidir. Ekonomi-

kuvvetleniyor. Birliklerinizi kurarken onlara vereceğiniz destek birimleri birliğin yeteneğini çok etkiliyor. Örneğin clericler adamlarınızı moralini artıtırıp onları iyileştirirken büyüler düşmana uzaktan saldırganarak zarar verebiliyor ya da rangerlar coğrafyadan etkilenmeden birliğinizin her arazide en yüksek hızda ilerlemesini sağlıyor. Rangerlar ayrıca birliklerinizin görüş mesafesini de artıtırıyor.

#### Yeni birimler, değişen stratejiler

Yeni birimlerden crossbowman, yani arbalıçları yavaş olmalarına karşın çok etkili bir okçu sınıfı. Cephede savaşan birliklerinizi arakan desteklemek için birebirler. Özellikle yanına bir de ranger ya da pathfinder ekleyerek görüş mesafelerini artırmışınız ideal bir birliğiniz var demektir. "Maelstrom Engine" ise şehir kuşatmalarında etkili bir birimidir.

Dar alanlarda az birlik kulenanız.



Ice Drake'e oyunda çok az rastlayacaksınız.



#### KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

80

**Grafik** • Birimlerin üzerindeki donanımları bile gayet net olarak görülebiliyorsunuz. Her şey gerektiği kadar yer tutuyor. Kullanışlı bir arabirim var.

**Atmosfer** • Soğuk kanlılıkla stratejinizi kurarken değişen senaryolar sürüklüyor. Yapay zeka çok başarılı.

**Ses** • Her şeyi tek duyup birbirinden ayırbiliyorsunuz. Bazen efektler üst üste geldiğinde bile hangisinin ne zaman başlayıp bittiğini ayırbiliyorsunuz.

**Oynanabilirlik** • Birimlerinize rahatlıkla hakim olabiliyorsunuz. Fakat bazen takımlar yaşanıyor, dar alanlarda sorunlar çıkabiliyor. Ekonomiyle uğraşıyorsunuz.



Senaryo editörü ise önceki oyunda bulunan 256X256 harita sınırını 320X320 ye çıkartmış. King of the Hill ve Turtle olmak üzere iki adet multiplayer oyun tipi eklenmiştir. King of the Hill'de belli yerleri elinizde tutmaya çalışırken Turtle'da ise ele geçirmesi daha zor olan şehirlerle uğraşıyorsunuz.

Eğer birinci oyunu hiç oynamamışsanız Ahriman's Gift sizin için iyi bir başlangıç olabilir. Eğer ilk oyunu oynamış ve tadına varanmamışsanız aynı zevki burada da alacağınızdan hiç bir kuşkunuz olmasın. Yapay zeka çok iyi yapılmış, haritalar güzel düşünülmüş, senaryo kurgusu ve anlatılışı çok parlak değil ama oynanış zaten oyunun sürüklüyor. Yani.

Kısaçısı vereceğiniz paraya değer��ktir ama çok büyük yenilikler de beklemeyin. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

#### INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

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

**Yapım** • Time Gate Studios

**Dağıtım** • Strategy First

**Minimum Sistem** • Pentium II 300, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Multiplay** • Internet ve ağ üzerinden 2-8 oyuncu

Outpost'lar stratejik noktalarda çok işe yarar.



# aquanox

Suyun kaldırma kuvvetini kanıtlayamayacağınız bir oyun daha...

**S**ualtı simülasyonu deyince akılda çok fazla oyun gelmiyor. Bu yüzden bu konuya kullanan iyi bir oyun gerçekten insanları etkileyebilir. Aquanox bunu denemiş. Hem de ortaya bir kaç kozunu koyarak. Her zamanki gibi öncelikle hikaye geliyor. Paralı asker Emerald Flint'in rolünü üstlendiğiniz oyunda Biont adlı robot ırkın dünyayı ele geçirmesini önlemeye çalışıyorsunuz. Bu ırk beyinleri olan mekanik yaratıklardan oluşuyor. Kontrol eden ana merkezleri bir binaya benzeyen bilgisayar. Yani bütün oyun boyunca karşınıza haşin robotlar çıkıyor. Nasıl konuş? Pek açmadı değil mi? Tahmin etmiştim.

#### Denizler altında

Konusu olmasa da görselliği oldukça etkileyici Aquanox'un. Bunu daha ana menü karşınıza çıktığında anlıyorsunuz. Menü düzeni oldukça göz alıcı yapılmış. Aynı şekilde oyunun arayüz ekranı da oldukça iyi dizayn edilmiş. Herşey yerli yerinde ve ulaşılması kolay. Kontroller klasik simülasyonlardaki gibi zor değil. Bütün klavyeyi kullanmak zorunda değilsiniz. Ama tabii kullanabileceğiniz opsyonu da var. Tarz olarak bildiğimiz Descent'den farksız. Sürükmez, yerçekimsiz bir dünyada alt üst gezinip ona buna ateş ediyorsunuz. Savaş sistemi bu türün diğer örneklerine göre biraz daha kolay. Daha FPS'ye benzer şekilde işliyor. Fizik motoru da çok gerçekçi temellere bağlanmamış. Yani bazen neden bu araq hareket etmiyor derken bazen de nereye döndüğünüzü şaşırtıbilirsınız.

#### 20.000 fersah

Geçen ay demiştim ya kaç oyunun tavsiye edilen sistem bölümünde GeForce 3 yazar diye. Sinan sağolsun ikinci GeForce 3 destekli oyunumu yazıyorum. Bari eve bir tane alsaydım. Grafikler üst sınırlarda geziyor. Çizimlerin ve efektlerin güzelliği bir yana bunların kaplamaları netlikleri diğer bir yana. Öyle böyle değil yani. Hatta konsolla karşılaşıyorum da, yine de PC ekranım gibisi yok diyorum. Oyunda hiç karakter çizimiyle karşılaşmadım. Geçen ay da 4x4'de karakter yoktu. Ama Doom III demolarından karakterler konusunda da gayet iyi olduğunu biliyoruz.

Aquanox'un karakter animasyonlarından yoksun olması bir dezavantaj sayılabilir. Yine de hiç karakter görmüyoruz demek yanlış



olur. Geminizle şehir şehir gezerken sürekli farklı kişilerle sohbet ediyorsunuz. Bu bir dükkanın satıcısı veya size yardım edecek halktan biri olabiliyor. Bu konuşmalar sırasında karakterlerin çizgi film çizimi gibi resimleri çıkıyor. Bayağı hoş durmuş bu kadar ciddi grafiklerin arasında çizimler. Konuşmalar dan bahsetmişken yaklaşık oyun sürenizin yarısı konuşmaları dinlemekle geçiyor. Seslen dirmelere özen gösterilmiş ama konuşma böülümleri uzun sürünce biraz baymaya başlıyorsunuz. Aquanox'un hikaye dışında tek görev alabileceğiniz bir modu ve multiplayer modu da bulunuyor. Tabi multiplayer için adam bulabilirsiniz...

#### Gittik de ne oldu?

Nedense işinamadım oynaya. Biraz garip fizigi, pek zeki hareket edemeyen yapay zekası, sıkıcı konusu ya da gözüme aşırı alan grafikleri(!) nedeniyle olabilir. Ama sonuç olarak vakit harcamaya değer bir oyun olmadığı düşünüyorum. Yine de fırsatınız olursa grafiklerini görmeden etmeye!

(Son not: Sakın XP'de oynamayı denemeyin! Daha sık çöken bir oyunla karşılaşmadım!) ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



#### AQUANOX

70

**Grafik** • Hmm... Demek GeForce 3 böyle birşey Vay bea. Adamlar yapmışlar. Daha fazla söyle gerek var mı?

**Atmosfer** • Bu grafiklerle bile atmosferi sağlamıyorlsa bir sorun olsa gerek. Birşeylerin eksik olduğu kesin.

**Ses** • Dialoglar ve müzik başarılı. Özellikle seslendirme yerin profesyonel düzeyde. Ama sanki çok olması biraz bayıyor mu?

**Oynamabilirlik** • Zorluğundan söz etmek pek mümkün değil. Çünkü zor değil. Kolaylatılmış simülasyon. Ama o AI ile başında ne kadar kalırsınız ki?



#### INFO-BOX AKSIYON

**Bilgi İçin** • [www.fishtank-interactive.com/](http://www.fishtank-interactive.com/)  
**Yapım** • Massive  
**Dağıtım** • Fishtank

**Minimum Sistem** • PeniumIII 400, 16MB Ekran Kartı, 128MB Beltek, 500MB HD Alanı

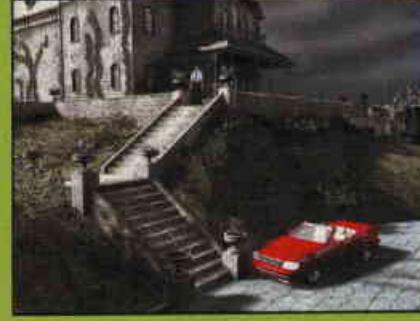
**Multiplay** • Internet ve Ağ üzerinden 2-16 oyuncu



Yine bir deneme çekilmeyiz...



Mekanlar iyi ifade edilmiş.



Bir ev, bir araba; insan daha ne ister ki?

# alfred hitchcock: thefinalcut

**“Bu ayki gerilim kuşağımızda çok ünlü bir yönetmeni konuk edeceğiz...”**

**H**erhalde en çok 'Sapık' filmiyle tanıyoruz onu, özellikle ünlü duş sahnesi kafamiza kazınmış sinema klişelerinden biridir. Alfred Hitchcock bir gerilim ustası değil sadece, geliştirdiği kurgu ve çekim teknikleriyle sinema sanatına katkıda bulunan ender yönetmenlerdendir ayrıca. Her filminde illa bir kere görünür, üzerinde siyah takım elbiseyle esrarengiz laflar eder, hatta bazen siyah kedisi de olur kucağındı; kısacası filmleri kadar ilginç bir adamdır Hitchcock. The Final Cut da bazı yönlerden ilginç bir oyun, en azından yönetmene saygı tadında bir havası var.

#### Adam psikîk diyorum size...

Kahramanımız Joseph Shamley, ebeveynlerinin bir trafik kazasında ölümünden sonra böyle güçler kazanmış bir özel dedektif. Tam biraz kafa dinlemek amacıyla balkı tutmaya giderken, Alicia adında dilsiz bir hatun yoluna çıkar (hem de ne çıkış!). Alicia, çok zengin bir eczacının biricik yeğenidir. El hareketlerinden anladığımız kadarıyla bir sinema man-

yağı olan amcası kendi filmini çekerken, ekiyile beraber ortadan kayboluyor. Ve bize de bu giz perdesini aralamak düşüyor..

Final Cut, Hitchcock filmlerini sonuna kadar benimseyen bir adventure. Kurbanların ölüm biçimlerinden tutun da kullanılan kamera açılmasına kadar birçok detayda ünlü yönetmenin tarzını hatırlamak mümkün. Final Cut, bir film olsayıdı, 'ya adamlar aynen taklit etmişler' derdim ama bir oyun olduğu için 'sağlam bir uyarlama olmuş' diyebiliyorum. Ayrıca oyun boyunca psikîk güllerini Hitchcock filmlerinden alınmış görüntüler eşliğinde kullanıyorsunuz. Örneğin kırık bir bardak mı gördünüz, hemen bir Hitchcock 'bardak kırılma sahnesi' gözünüzün önüne gelerek size olay hakkında ipucu veriyor (bence çok yerinde bir teknik, oyuna cuk oturmuş).

Tabii her bulmacayı psikîk gülleriniz sayesinde çözmemiyorsunuz, biraz size de iş düşüyor. Nesneler topluyor, çevrede geziniyor, onu bunu kurcalıyor, başkallarıyla laflıyor, kısacası her seye burnunu sokuyorsunuz. Bulmacalar sizin cesetlere, cesetler de sizin başka ceset-

#### ALFRED HITCHCOCK

73

Grafik • Grafikler çok iyi, kaplamalar fazla süper ama karakter modelleri tüm bunların yanında zayıf kalmış.

Atmosfer • Hitchcock tarzı sürpriz kamera açıları ve psikîk güçlerinizin ünlü filmlerden alıntıları ifade edilmesi oyunu iyi sürtmektedir.

Ses • Özellikle müzikler çok iyi; oyuncun temposuna çok uygun. Seslendirme biraz komik ama ses efektleri fena değil.

Oynamabilirlik • Kontroller çok kasabiliyor ama bunun dışında akıl defteriniz sayesinde her şey çok pratik.

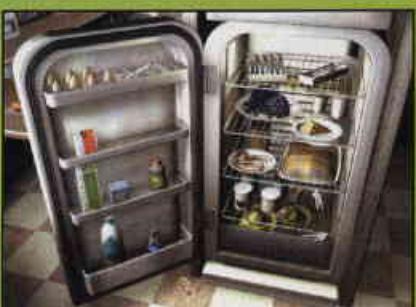
lere götürüyor. Ayrıca tehlikeli birkaç aksiyon sahnesi sizin bekliyor ama merak etmeyin ölünce sahne tekrarlanıyor.

#### Alfred gak derse...

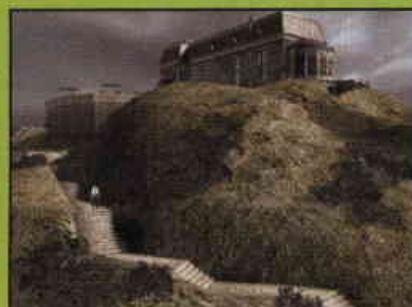
Sıkışığınız anında karga Alfred ortaya çıkip, bir bardak buzlu scotch karşılığında ipuçlarını gaklayıpveriyor. Oynamabilirlik bakımdan oyuncun pek bir sorunu yok. Aktivite ikonu yanıyorsa, bilin ki orada bir şey yapmanız gerekiyor. Her türlü ihtiyacınızı sağ tıkla çıkan dijital akıl defterinizle giderebiliyorsunuz; tavsiye ederim, çok pratik bir alet. Karakterler hariç oyuncun grafikleri çok iyi (ciddi anlamda özen gösterilmiş). Müzikler de öyle; tempoya çok uygun. Herhalde en büyük sorun kontrollerin esnek olmaması; bir yere takıldınız mı çıkışa kadar deli oluyorsunuz. Bir de mantık hataları var tabii. Böyle önemli ekslere rağmen Final Cut sadece atmosferinden ve orijinalliğinden dolayı oynanmalıdır bense..

Güven Çatak | guven@level.com.tr

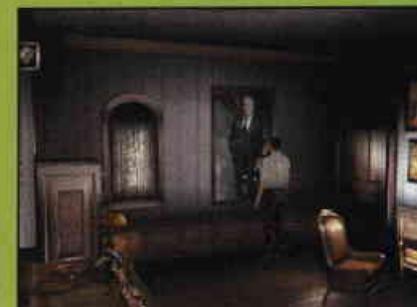
Hımm, kamımız açtı galiba?



Ömür biter yol bitmez.



Ümarım ustam kemikleri sızmamıştı...



# the shadow of Zorro

Gecenin karanlığına kılıcınızla bir 'Z' atmaya ne dersiniz?

**E**n son birkaç yıl önce filmini izledik, hatta Antonio Banderas oynuyordu Zorro'yu. Aslında Zorro'nun ortaya çıkıştı çok daha eskiye dayanıyor; 1919'da yaratılan bu çizgi kahraman hala popülerliğini korumaktadır. Pelerini ve maskesi vazgeçemediği aksesuarları; tabii keskin kılıcını da unutmamak gereklidir. Ayrıca romantik bir yönü de var; kadınların aklından başını almayı çok iyi biliyor. Kısacası adamımız hem zarif hem de çevik. Oylar 1820'li yılların Los Angeles'ında geçiyor; herkesin İspanyolca konuşduğu bir zamanda.

#### Geçmiş asla unutulmaz...

Her şey Don Diego'nun (Zorro'nun sivildeki ismi) babası Don Alejandro'nun, şehre yeni tayin olan Komiser Fuertes'i tanımıyla başlıyor. Fuertes'in, Fransızların İspanya topraklarına girdiği günlerden kalma bir savaş suçusu olduğunu inanmaktadır. Peki, 'Zaragoza Kasabı' olarak bilinen bu adamın Los Angeles'da ne işi var? Kan dökmeye burada da devam mı edecek? İşte bu soruların cevaplarını aramak ve kötülere dersini vermek kahramanımız Zorro'ya düşüyor.

The Shadow of Zorro aksiyonun ağırlıkta olduğu bir adventure (zaten tam tersine bu günlerde pek rastlanmamış). Oyun boyunca karanlıkta kalmış sırları gün ışığına çıkarmak

icin uğraşıyoruz. Gizlilik çok önemli; farkındalık için geceye ve gölgelere bürünüyoruz. Tabii kılıcımızı tattırduğumuz zamanlar da var, yok değil. Aklıma gelmişken, oyunda ölmek diye bir şey yok. Düşmanlarınızı ya bayıltıyor ya da yaralıydınız; biz yakalanınca da kodesi boyuyoruz. Kılıcınızdan başka silahınız ve bayıltıcı gaz bombalarınız var; bir de hatunlar için güller (silah gürültü çıktıktan sonra sahne gerekliliğinde kullanılması tavsiye edilir). Ayrıca sessiz arkadan yaklaşmak şartıyla, ellerinizi de kullanabilirsiniz.

Görevler genellikle bilgi toplama veya birini kurtarma üstünde kurulu ama merak etmeyein bolca kılıcınızı şakırdatıydınız; görevlerin hemen hepsi bir düelloyla sonlanıyor. Bir askeri kişi, bir manastır ve bir aztek tapınağı sizmakin zorunda olduğunuz yerlerden bazıları; hepsi de çok iyi görselleştirilmiş.

#### Pelerimini bir savurdum mu...

Ne diyebilirim ki grafikler gerçekten inanılmaz, özellikle Zorro'nun kendisi ve hareketleri müthiş; adamın pelerini bile ayrı hareket ediyor! Animasyonlar, motion-capture teknigi kullanılarak hazırlanmış; zaten başka türlü bu kadar gerçekçi ve akıcı olamazdı. Örneğin bir köşenin arkasına saklanıp çevreyi kolacan etmesi veya mumları bir hamleyle sünnetlemesi acayıp sağlam. Zorro'nun gölgelerine de oldukça özen gösterilmiş. Gölgeler ve aydınlatma efektleri grafiklerin etkisini bir hayli kuvvetlendiriyor. Müzik ise ayrı bir güzel; menüde bile akustik



#### INFO-BOX AKSIYON/ADVENTURE

Bilgi İçin • [zorro.cryogame.com](http://zorro.cryogame.com)

Yapım • In Utero

Dağıtım • Cryo Interactive

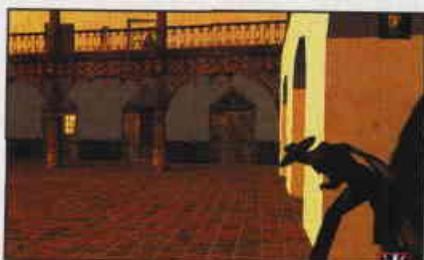
Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Bellek, 150MB HD Alanı, 8MB Ekrان Kartı

Multiplay • Yok

gitar resitali dinliyorsunuz.

Ama tüm bunlar oynamabilirliğin esnek olmayışından dolayı, belli bir süre sonra bir şey ifade etmiyor. 'Keşke biri oynasa da seyretsem' diyorsunuz. Kontrollerin çok çeşitli olması sizinizi bir hayli zorlaştırmıyor. Ayrıca oyuna derinlik katmak için adventure öğelerine daha fazla ağırlık verilmeliydi bence. Zira şu haliyle Tomb Raider'ın değişik bir yorumu olmaktan çok da öteye gidemiyor. Yine de herkes Zorro'nun serseri-romantik kimliğine bürünüp, kılıçıyla afilli 'Z'ler bırakmak ister herhalde.. ☺

Güven Çatak | [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)



#### THE SHADOW OF ZORRO

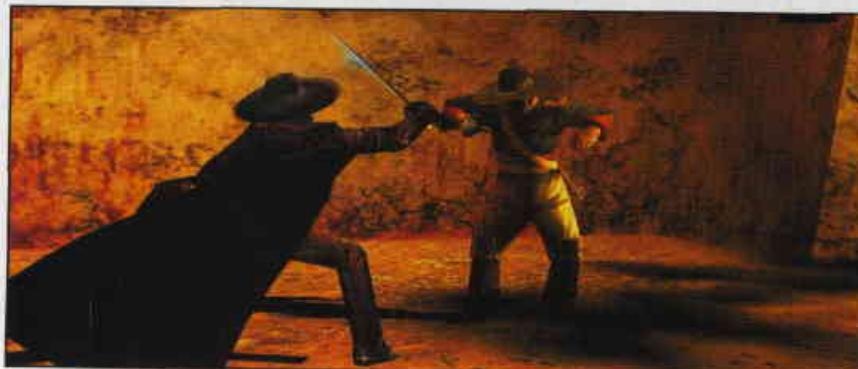
71

Grafik • Grafikler gerçekten o dönemin havasını verebilecek kalitede, özellikle animasyonlar inanılmaz.

Atmosfer • Eşsiz manzara ve fonda çalan bir akustik gitardan etkileyici bir atmosfer oluşturuyor.

Ses • Müzikler gerçekten çok iyi, oyuna romantik bir hava katıyor. Sesler de hiç fena değil, kılıç sesleri oldukça gerçekçi.

Oynamabilirlik • Kontroller biraz daha esnek olmuş, Zorro çok iyi bir oyun olabildi. Çok fazla hareket var, kesintilikle bir gamepad gereklidir.



# newyork race

**Kim bilir belki gelecekte New York bu hale gelir?**

**B**u oyunu Sinan'dan aldığında, kafamda bir ön yargı belirdi. Kesinlikle bu oyun güzel bir oyun olamazdı, bir kere fikir çok uçuk kaçaklı: 2025'te New York'ta yarışmak. Hem de yoldan power uplar toplayarak ve bunları rakiplerimize karşı kullanarak. Benim gözümde böyle bir oyununun başarılı olması için kesinlikle çok başarılı bir firma tarafından yapılmış olmaliydi. Kalisto da bu kalitede bir firma değildi. Hatta oyun hakkında yazdığım ilk yazı son derece negatifti, Sinan'dan aldığımı tavsiye sayesinde oyuna iyi ki, bir kez daha bakma şansı buldum.

**« "Kendinize Ya 2025'te New York böyle mi olacak? diye soruyorsunuz, sizden bir ses Evet diyor. »**

Dediğim gibi bu oyunun kesinlikle iyi olmayacağıını düşünerek install ettim ve oynadım. Sonuç hüsrandı, oyundaki bütün güzellikleri atlattım. Ancak sonradan gördüğüm bu güzellikler oyunun negatif taraflarını tamamen örtmüyordu, gerçekten A kalite bir oyun olmasına yetmiyordu. Gelelim oyun hakkındaki eleştirilerime.

#### Ben ucharım da, dalarım da kimse beni tutamaz

Bu sefer bir değişiklik yapıp tersten başlamak istiyorum; oynamabilirlik. İşte en baştan beri oyuna tam anlamıyla ısinamamın başlıca nedeni. Oyunda kontrolleri kendiniz ayarlayamıyzınız, el oğlu size 4 tane konfigürasyon hazırlamış onlardan birini seçmek zorundasınız. Bir yarış oyundan kontrollerin değiştirilememesi çok ilginç geldi bana. Ayrıca oyunda mouse da kullanıyoruz bu ilginç noktayı

yeri gelmişken belirtmek istedim. Ne demistik, ha evet, kontroller değişmiyor ve bu yüzden oyuna alıhma süreniz 2 katına çıkarır denilebilir. Ben ilk birinciliğimi tam tamına 5 yarış sonunda elde edebildim. Halbuki genellikle ben bu tip yarış oyunlarında oldukça başarılıyım. Oyunda kaza yapmak kadar kolay birşey yok ve tur başına maksimum 1 kazaya yapabiliyorsunuz, yoksa birinciliği unutun derim.

Geleneki bozmayıp grafiği yazının üst kısımlarında tutalım. Oyunun grafikleri eğer sağlam bir sisteminiz varsa gerçekten muhteşem. Yani hakikaten bazen kendinize "Ya 2025'te New York böyle mi olacak?" diye soruyorsunuz. İçinden bir ses de yanıt veriyor "Neden olmasın?". Grafikler güzel dedik hoş dedik. Çiviliç civil demeyi unuttuk. Hatta o kadar civil civil ki, bazen bir kaza yaptığınızda yukarıının mı yoksa aşağı tarafın mı doğru yol olduğunu bulmakta güçlük çektiyorsunuz.

Sesler ve müzik hakkında çok fazla şey söylemeye gerek duymuyorum, çünkü ne aman aman iyiler ne de kulak tırmıyorlar. Motor sesleri kaliteli yapılmak için uğraşmış ancak dediğim gibi, sizi hayran bırakmıyorlar.

#### Sen benim turbomu görmedin sanırım.

Oyun sırasında kendinizi o uçan arabaların içinde hissettiğiniz anlar yok değil.

Yukarılarda seyredenken ani bir dalış yaptiğinizda hızınız çok yükseliyor ve bu aldığıınız hız ile uzun bir süre idare edebiliyorsunuz. İşte bu dalış sırasındaki çikan sesler sayesinde ve de aracınızın sarsılması ile kendinizi kısa süreliğine de olsa o hayal dünyasında buluyorsunuz. O hızda giderken kaza yapmamak için

## NEW YORK RACE

75

**Grafik** • Gerçekten çok güzel, ancak tam anlamıyla tadını çıkarmamız için sağlam bir sistem gereksinimi.

**Atmosfer** • Ne desem ki, ciger beni bile bazen o pilot koltuğunda hissettirdiye anımsanmayacak kadar iyidir.

**Ses** • Tam anlamıyla tatminkar, ne altı ne üstü.

**Oynamabilirlik** • Ah işte ah, oyuncun en çok puan kırılan kısmı, kendi tuşlanınızı neden kendimiz belirliyemiyor ya !!

## INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin [www.kalisto.com/us/product/games.asp](http://www.kalisto.com/us/product/games.asp)

**Yapım** • Kalisto Ent.  
**Dağıtım** • Wanadoo

**Minimum Sistem** • P3 600, 32 MB Ekrان Kartı, 128 MB Ram

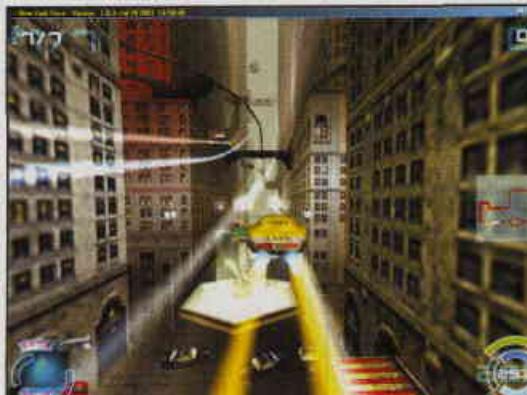
**Multiplay** • Var

kasılıp, rakiplerinizi geçmek için türlü manevralar deniyorsunuz.

Şimdi sıra geldi oyunda başarılı olmak için yapmanız gerekenlere. Mümkün olduğunda power-up toplayıp bunları kullanmaya bakın. Yalnız power-up toplamaya çalışırken yapacağınız kazalar size pahalıya patlayabilir dikkatli olun. Sık sık yükseliş dalışlar yapın, böylece hızınız oldukça artacaktır. Hele bir de turbo power-up'ı ile dalış yaparsanız bir başka boyuta geçtiğinizi bile zannediliyorsunuz.

Genel olarak gerçekten iyi olan bu oyundan küçük detaylar yüzünden bir hit olmayı kaçırmıyor. Ancak denenmesi gereken ve de yarış oyuncularının koleksiyonlarında bulunması şart olan bir oyun. Gelecekte New York'ta bu arabaların herhangi birinin içinde beni görünüz şartsızmayın. Görüşmek üzere ben dalışa geçiyorum. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



# dune

frankherbert's

Bir kez daha kum tepelerini aşmak için ekran başındayız...

**1** 0191 yıldızımız. Atreides ve Harkonnen aileleri, Arrakis gezegenini (nam-ı diğer Dune) ele geçirmek için amansız bir mücadele içinde. Bu savaşın tek sebebi ise evrendeki en değerli maddesi olan 'Spice'in, sadece Arrakis çöllerinde çıkışması. Dük Leto Atreides'in, amansız Baron Harkonnen tarafından düzenlenen hain bir suikaste kurban gitmesiyle bir anda dengeler değişiverir. Dük'ün karısı Jessica ve oğlu Paul saraydan kaçarak, Fremenlerin yanına siğınır. Arrakis'in yerli halkı Fremenler, Paul Atreides'in yıllardır bekledikleri mesih, başka bir deyişle "Muad'Dib" olduğunu inanmaktadır...

Evet, Paul Atreides olarak amacınız, bananızın intikamını almak ve kehanetin doğru olduğunu ispatlayarak gezegene barış getirmek. Frank Herbert's Dune aksiyonun ağırlıklı olduğu sözde bir adventure (keşke tam tersi olsaymış). Oyun boyunca Harkonnenlere karşı çeşitli gerilla görevlerinde yer alırsınız, bir yan da Fremenleri örgütlemekle uğraşıyorsunuz. Görevleriniz gizlilik üstüne kurulu, farzedilmemek çok önemli. Bu yüzden çoğu zaman ateşli silahlardan kullanmak yerine dev kum solucanlarının dışından yapılan Krys bıçağını kullanmalısınız; Krys ile hem sessizce hem de

## INFO-BOX ■ ADVENTURE/AKSİYON

Bilgi İçin • [dune.cryogame.com](http://dune.cryogame.com)

Yapım • WideScreen Games

Dağıtım • Cryo Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB RAM, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

tek seferde işi bitirebilirsiniz. Ayrıca diğer silahlarda sınırlı cepheane olayı can sıkabiliyor.

### Suya şaka olmaz...

Herhalde Spice'dan sonra en önemli şey 'su' olmalı-Arrakis çöllerinde. Görevlerin başında belli bir su rezerviniz var ve yara alıncaya kullanarak iyileşebilirsiniz. Peki suyu nasıl buluyoruz? Değişik yerlere sotelenmiş kaynaklardan ve işini Krys kullanarak bitirdiğiniz düşmanlardan (bıçak deyip geçmeyin yanı). İlk sabotaj görevinizi tamamladıktan sonra 'Ses' gücünü zün farkına varıyorsunuz. Bu güçle düşmanınızı beş saniyeliğine felç edebiliyorsunuz; yalnız gücü kullanabilmek için çok az enerjinizin kalması gereklidir. İlginç, değil mi? Krys ve Ses ikilisini iyi kullanabildiğiniz sürece sorun yok.

Esas sorun kontrollerde; Paul oraya bur-

## FRANK HERBERT'S DUNE

67

Grafik • Teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar yararlanılmış. Grafiklere hiç lafım yok. Animasyon biraz daha akıcı olabilirmiş.

Atmosfer • Grafikler ve müzikler sayesinde gerçekten Arrakis'in kumları üzerinde yürüyorsunuz ama yoğun aksiyon dolayısıyla esas hikaye pas geçilmiş.

Ses • Müzikler inanılmaz; oyuna ayrı bir hava katmış. Sesler de fena değil, özellikle kumda adım sesleri çok lül.

Oynamabilirlik • Paul'un zırh pırıl bir yerlere takılması sınırlı bozabiliyor. Her seferinde kamerasının düzelmemesini beklemek de ayrı bir durum.

ya çok takılıyor ve özellikle görev esnasında bu durum işinizi çok zorlaştırıyor. Yine de bir duvara yaklaştığınız zaman hemen siper pozisyonuna geçmemesi iyi düşünülmüş. Bulmacalar genellikle kapıları açmak üzerine kurulu ama zaten 'ben bu adamları tek tek nasıl ayıklarım' da başlı başına bir bulmaca. Bazı diyaloglar ve demolarla oyuna bir derinlik katılmaya çalışılmış ama aksiyon aşırı ön planda olması bu cabaları boşça çıkarıyor. Dune fanatiklerinin kesinlikle vakit harcayabileceği bir oyundur ama diğerleri için pek bir şey ifade etmeyecek.

Güven Çatak | [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)

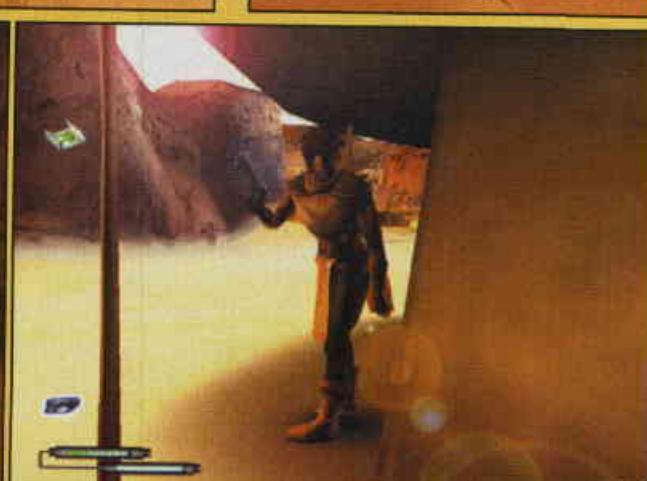
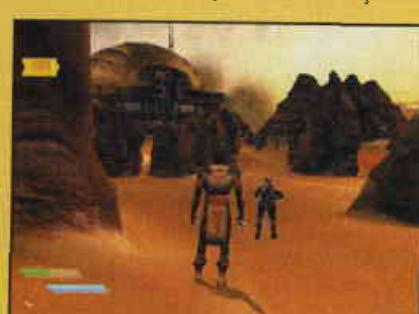
Her zaman koridorları kontrol edin.



Bu sefer galiba hapi yuttunuz...



Sessizce arkasından yaklaştı ve tek hamlede işini bitirin.





# City of Heroes

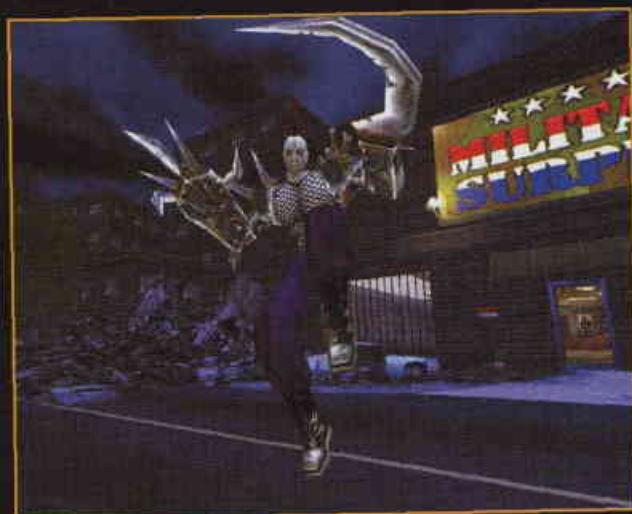
Sokakta yürüken insanların size minnettarlıkla baktığı, resimlerinizin tüm şehir duvarlarında asılı olduğu hatta çocuklarına sizin adınızı verdiği bir şehirde yaşamak hepimizin hayallerinde yer bulmuştur. İnsanüstü yeteneklere sahip olmak, örneğin bir balık gibi yüzebilme ya da örümcek gibi duvarlara tırmanabilmek ne kadar eğlenceli olurdu bir düşününse. Cryptic Studios'un henüz yapım aşamasında olan oyunu City of Heroes'ta bu yeteneklere "sanal" da olsa sahip olabileceksiniz. Eh hiç yoktan iyidir öyle değil mi? Bir devasa online RPG olacak olan oyunda kendi özel kahramanınızı yaratabileceksiniz ve bu kahraman yalnızca size özel bir dış görünüşle dolaşacak.

Önce oyunun hikayesinden başlayalım. Paragon City, Dünya Savaşlarında ve uzayı istilalarına dayanmış bir şehirdir. Son derece büyük olan Amerikadaki bu son kale nüfusundaki super kahramanların çokuğu sayesinde tüm kötülüklerle karşı durmaktadır.

## Oyunda neler var neler yok

Oyna karakterini yaratabilir, başlıyorsunuz. Seçebileceğiniz üç tip vücut var. Eğer yakışıklı bir erkek kahraman ya da güzel bir bayan kahraman olmak isterken bunun için standart tipler var. Bu ikisi dışında Hulk gibi bir kas yığını olmak isterken aynı bir vücut daha bulunuyor. Seçiminizi yaptıktan sonra uzunluk ve genişlik gibi ayarlamalar dışında saç, ellerin ve ayakların büyüğü gibi bir çok ayrıntı üzerinde de uğraşabilirsiniz. Karakterinizin kostümü gibi şeyler变异arak sonra nasıl bir yol seçeceğini belirliyorsunuz. Yoldan kaçın iyi veya kötü tarafı seçmekten öte yeteneklerini nasıl yöneteceğiniz. Örneğin karakterinizin energy blast olmasını istiyorsunuz. Tüm oyun boyunca kazanacağınız tüm tecrübe puanları bu yeteneğe yönlendirerek bu konuda ustaya olabilirsiniz. Yetenekler tipki Diablo'da olduğu gibi bir ağaç şeklinde ilerliyor. Yani belli bir derecede geldikten sonra diğer yetenekleri seçebiliyorsunuz. Tabii ki elinizdeki yetenekte daha da uzmanlaşmak isteyebilirsiniz. Düşmanlarınızı alt ettiğinizde tecrübe puanları dışında fame yanısıra de kazanıyorsunuz. Fame NPC'lerin size karşı olan tepkilerini etkiliyor. Örneğin en ünlüler listesinde ilk ona girmiş bir kahramanınızın şehrin vatandaşları size el sallıyorlar ya da alkışlıyorlar. Ayrıca aynı yeteklere sahip karakterlerde daha ünlü olan daha etkili dövüşüyor. Yani ne kadar karizma o kadar çok adam dövdürüyor.

Kim uçmak, suya, toprağa ya da ateşe hakim olmak istemez?



## Organizasyonlar

İyiler ve kötüler kendi içinde örgütlenmeye gitmiş durumda. Kötüler bir çok tipten suçlu içerdigi için düşmanlarınız da o organizasyona ait kafetelerde dolaşıyor ve ona göre bir donanım taşıyorlar. Bu gruplardan birine fazla kafayı takar ve çok zarar verirseniz özellikle şehirde siz aramaya başlıyorlar ve bir grup içerisinde ilk önce size yönelliyorlar. İyiler de grup kurabiliyor. Oyunda var olan organizasyonlar dışında siz arkadaşlarınızla bir araya gelip bir grup kurabiliyorsunuz. Oyunda guild mantığını böyle yerleştirmiştir. Kendinize ait bir gizli üssünüz oluyor.

## PvP var mı?

Oyun tamamen PvE yanı yaratıklarla dövüşme üzerine odaklıdır. Fakat yeteneklerini sınamak isteyen oyuncular için PvP arenaları var. Yaptırıcılar PvP'nin oyunun mantığına aykırı olduğunu söylüyorlar. 12 yaşındaki çocukların super kötü kahramanları oynayarak köpe başında uyuşturucu satmalarını ya da toplu katliamlara girişmelerini ahlaki olarak doğru bulmadıklarını söylüyorlar. Ayrıca bir bolgeyi ele geçirmeye gi-



## AGS Net ile Röportaj

Ags Zone Türkiye'nin Battlenet'i olmayı planlıyor.

Ags Zone'un sorumluları Mert Saracoğlu ve Hakan Şekeroğlu'yla konuşuk.

**Asg Net nedir?** AgsNet AŞ'asında 1995 yılında Alternatif Yazılım ve Domain Hizmetleri AŞ olarak Hardware ve Networking üzerine kurulan, ve 15 firmadan oluşan Ags Grubu üyesi bir firma- dir ve webdesign, multimedia, 3-D modelleme, il- lustrasyon, animasyon ve kobilere yazılım geliştirme üzerinde çalışmaktadır.

Firmamız 2001 yılının son çeyreğinde, Türkiye ve Ortadoğu'da yayılmış bir Online Gaming markası olması hedeflenen AgsZone Online Gaming'i kurmuştur. Half-Life Counter Strike Sunucuları hiz- metleri ile başlamış, 2001 sonunda Türkiye'nin en iyi Ultima Sunucusu olan HardGame'i bünyesine katmıştır. Pek yakında Wolfenstein, Diablo II, Quake III, World of Warcraft, Warcraft III sunucuları kumaya hedeflemektedir.

**Şimdiden neler yaptınız?** 9 Adet Counter Strike map'ını destekleyen sunucular ve 1 Adet Ultima Online Sunucusu devreye sokuldu. Hile ve kufur olaylarının had safhaya ulaşığı CS cam- asında hileye savaş açtı. Yurtdışında 4'üncü anti cheat ekibi ile ortak çalışmalarla başlandı. Server üzerinde çalışan bir anti hile programı mevcut. Ayrıca server-client çalışan AgsZone Anti Hile (Powered by Cheating Death) Programı mevcut. Counter Strike Admin Mod için extra pluginler yazıldı. CS bugları yüzünden oyun down olduğu zaman 10 saniyede otomatik ayağa kaldırın bir ya- zılım geliştirdik.

Tecrübeli scripter'lar tarafından Ultima serveniz için, dünyada tanınmış ve ciddi Ultima serverlarında uygulanan scripterin benzerleri geliştirildi. Oyuncunun yardım gereksinimi olduğu anda gö- reye koşan bir GM ve admin grubu oluşturuldu. [www.agzzone.net](http://www.agzzone.net) sitemizi yaşam hayatına geçir- diğimiz forum.agzzone.net'un yayına başladık. Si- temizi hızlı bir şekilde güncellemeye ve geliştirmeye çalışıyoruz.

**Bundan sonrası için neler planlıyorsunuz?** Counter Strike Türkiye Clan Ligi programını hazırlı- yoruz. Bu sayede Clanların hafta sonları sunucularımızda maçlar yaparak sezon sonunda Türk-



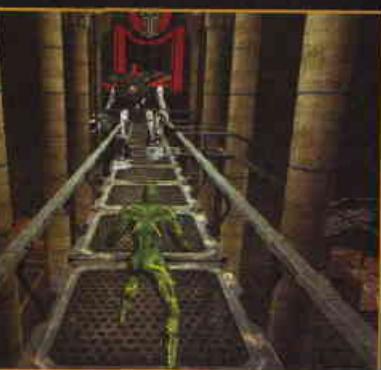
ye Şampiyonunu belirleyeceğiz. Ve sezon sonun- da ilk 3'e büyük hediyeler vereceğiz. Counter Strike Harita Dizayn yarışması düzenleyip, seçilen haritaları serverlarınızda oynataca- gız. Aynı en iyi oyuncusunu ve clanını belirleyip site- mizden duyuracağız. Ayrıca clan logolarını sitemizden yayınlayacağız.

**Son olarak söylemek istediğiniz bir şey var mı?** Türkiye'de Online Gaming'i kurumsal bazda ele alan ilk firmamız. Kurumsal bir yapının olma- masının sebebi de Online Gaming sunucu mal- yetlerinin Türkiye standartlarında çok pahalı bir yatırım olmasıdır. Bundan dolayı ncan bir cazibe yoktur. Gene bu yüzden Türkiye'de oyun sunucuları çok az.

AgsZone bugüne kadar çok eleştiriler aldı. Ama insanların gözardı ettiği bir olay AgsZone'dan önce faaliyetten minimuma inen sunucu sahibi kişi ve kurumların bugün yoğun bir şekilde çalıştığını gözlemliyoruz. Ve bu durumun oluşmasında AgsZone'un etkisi olduğunu düşünüyoruz. Hepimiz aynı tarafdayız. Bu sebeple tüm oyun sunucusu hizmetleri veren kişi ve firmaların birbirine destek olmaya çağırıyoruz.



## AGS Net ile Röportaj



bir bir şey de söz konusu değil. Bir çok devasa RPG de olduğu gibi burada da spawn noktalanna yatıp gi- kan yaratıkları kesme mantığını or- tadan kaldırmak için kahraman gruplarına yönelik özel görevler ha- zırlanıyor. Bu görevlerdeki yaratıklar yalnızca o grup için özel olarak yapılacak. Tabii ki ödüller de ona görre bölünecek.

### Kahraman olmak İçin doğmuş

City of Heroes'ta illaki doğuştan üstün yeteneklere sahip bir karakteri oynamak zorunda değilsiniz. Sıradan bir insan olmasına karşın teknolojik donanımlarla kendini silahlandırmış ya da büyüğünde ilerleyen kahraman tiplerini de oynayabilirsiniz. Hatta bir mutant olma şansınız bile var. Önemli olan oynamaya tarzınızı buna göre yönlendirek uygun yetenekleri seçmeniz. Oyunda çok fazla sayıda yetenek ve 50 seviyeden oluşan bir Fame merdiveni bulunacak. 2002 yazı daha da sıcak gelebilir. Tabii ki Dark Age of Camelot once- den tüm piyasayı toplamaza. ☺

Burak Akmenek | [burak@level.com.tr](mailto:burak@level.com.tr)

## Ayın Siteleri

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

[www.piwasims.com.tr.tc](http://www.piwasims.com.tr.tc)

[www.the-huns.com](http://www.the-huns.com)

[www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)



Çanakkale Savaşıyla ilgili hazırlanmış amatör bir site. Fakat şimdiden karanlıkta gordüklerimiz arasında en iyilerinden biri olduğunu rahatça söyleyebiliriz.



The Sims meraklıları için Türkçe hazırlanan bir kaynak site daha. Tasarımı çok sade ama oyununuzu daha da eğlenceli kılacak bir çok şey burada mevcut.



Yeni başlayan Dark Ages of Camelot oyunu için bir clan arayışından bu site tam size göre. Çok profesyonel bir yapıya sahip klanla ligli tiltler burada.



FRP ile ilgilenenler için kaynak site. White Wolf oynamaya sevenler buradan son ürünleri öğrenebilirler. Haberler için üye olmanız öneriz.



# ULTIMA ONLINE

Biz resmi bir oyun sunucusuna ne kadar hazırız? Origin ne gibi sürprizlerle geliyor?

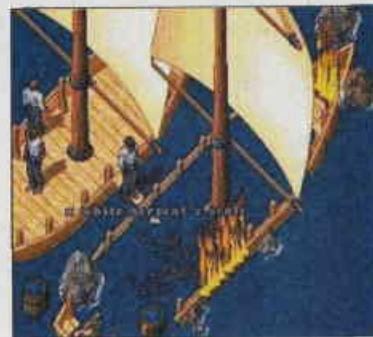
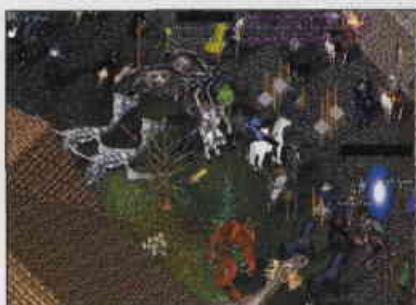
**G**eçen ay boyunca www.level.com.tr'da bir anket vardı. Soru "Türkiye de Ultima Online Serverlarını birden çok olmasını nasıl buluyorsunuz?" idi. Tam olarak 900 kişinin cevapladığı anket sonunda tam 270 kişi (%30) ülkemizde parasız ve kaliteli tek bir server olmasını istediler. Oy verenlerin %19'u (171 kişi) bu kadar çok server olmasını harika bulup daha fazla olmasını isterken %16'sı (144 kişi) aslında tek bir paralel resmi server olması gerektiğini savundu. 135 (%15) kişi daha az ama daha kaliteli serverlar isterken %12 lik bir kısım ise tek server olmasını, bu kadar çok serverin kaliteyi bozduğunu savundu. %4 lük son kısım ise daha az ama farklı özellikle server olmasının iyi olacağını düşünüyor.

Sonuçlara baktığımızda oy verenlerin %58'i tek server olması konusunda hemfikir. Fakat bu sayının yarısı resmi bir servera para vermek istemiyor. Sanırım bu internet üzerinden para transferinin güvenliği konusunda şüphecilik olmazdan ve birazda bedavacı olmamızdan kaynaklıyor. Yüzdelere baktığımızda çok az kişi serverların sayıca çok olmasından memnun.

#### Anket neler diyor?

Anketi siteye koymamızdaki amaç ülkemizin bir resmi servera ne kadar hazırlıklı olup olmadığını görmekti. Tabii ki binlerce oyuncu arasından yalnızca sitemize girerek oy verenlerin düşüncelerini yansıtın bir sonuç var elimde. Fakat, istatistik okuyanların bildiği gibi, hiç bir istatistik %100 doğru sonucu vermez. Yalnızca doğru sonuca en yakın rakamı verir. Türkiyedeki tüm Ultima Online oynayanların içinden bir örnek

① 2D hesabın içine 3D yaratıklar gelirse ne olur?



② Yanarak batan bir gemi. Tabii ki fotomontaj.

seçildiğini düşünürsek genel kanyon yansıtması açısından anketimizin sonuçlarının sağlam olduğunu söyleyebiliriz. Bu konuda bende şahsi fikrimi söylemek istiyorum. Benim gönlüm resmi serverdan yana. Resmi olmayan sunucuların bu kadar çok olmasını, eğer farklı tadalar içeriyorlarsa, onaylıyorum. Fakat bu lüks aynı zamanda bazı kötü yan etkileri de getiriyor. Kaliteli oyuncu yetişme oranını azaltıyor. Bir RPG hiç bir zaman bir 3D shooterla kıyaslanarak aynı kefede değerlendirilmemiştir. Ultima Online "ben seni öldürdüm, biz sizden daha iyiz, siz döveriz" tarzı tartışmalardan mümkün olduğunda uzak kalan bir oyun olmalıdır. İçine role playing katılmalıdır. Böylelikle oyunun asıl ruhu yakalanabilir.

Resmi bir sunucuda oynadığınız zaman aylık bir para verirsiniz. Fakat bu para ile yasal hakura da kavuşsunuz. Hiç bir zaman GM'lerin arkadaşlarına bedavadan eşya vermesi ya da skillerini yükseltmesi gibi ahlak dışı şeylerle karşı-

③ Pembe robe'lu bir GM. Gerisini siz düşünün artık!



laşmazsınız. Para veren insan oyununu daha ciddiye alır. Bu da kaliteyi yükseltir. Haftada bir saatliğine takılınacak bir eğlenceden çıkış sistemi olarak zaman ayırmamanız gereken bir eğlenceye döner.

#### Server ne zaman gelecek?

Ülkemizde MMRPG'ler için resmi server açılması konusunda çok ciddi girişimler var. Üstelik yalnızca amatör ruh olarak değil, alt yapı, insan gücü ve finansman açısından da kuvvetli firmalar bu konuda çalışmalar içindeler. Ben artık yapılmış işi görmeden daha fazla bilgi verme taraftarı değilim. O yüzden size bir isim vererek çok heveslendirmek istemiyorum. Zaten 12-13 Ocak tarihlerinde Best TV'de ki Games Special Weekend'i seyredenler bu konuda ufak ipuçlarına sahip olmuşlardır. Fakat ciddi gelişmeler gördükçe bunları size ilk aktaracak kişi olacağımından da emin olabilirsiniz. Bu arada dedikoduları başlamadan sonra eritmek için şimdiden söyleyeyim Level'in böyle bir projesi yok. Gelelim Origin'in yeni çıkartacağı pakete. Blackt-

# Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge

horn's Revenge için şimdiden ön siparişler alınmaya başlandı. Third Dawn ile 3D'ye geçen Ultima bu ek ile oyunculara neler sağlayacak? Öncelikle oyuna 30 adet yeni yaratık ekleniyor. Tüccar karakterler için ise üretebilecekleri 30 adet yeni eşya daha geliyor. Eğer 2D hesabı kullanıysanız Blackthorne's Revenge'i alarak yalnızca 3D hesaplar için açık olan Ilshenar'a 2D olarak girebileceksiniz. 2D hesap sahipleri için herşeyi download etmek çok ağır bir yük olacağinden firma bundan vazgeçmiş (en azından öyle diyorlar). Pakedi alan 2D sahipleri bir yükseltme kodunu alacaklar. Bu kod olmadan yeni bölgeleri girmeyi unutmaları gerekiyor. 3D hesabı olanlar ise daha sonra verilecek 12 MB'lık bir yamayı indirerek pakedi almadan herşeyden yararlanabilecekler.

Lord Blackthorne'un tahtını Ilshenar'a taşıması gibi bir olay söz konusu. Bununla bağlantılı olarak paket Ilshenar'da henüz keşfedilmemiş yeni topraklarda getiriyor. Ayrıca Meer ve Juka adında ikiırk daha oyuna dahı oluyor. Yalnız bunlar şimdilik NPC ırkları olacaklar. Yeni binek hayvanları listemize eklenecek. 29.99\$ fiyatlı pakette maalesef ev konulması için yeni bölgeler açılmayacak. Ayrıca oyuna entegre edilmesiyle beraber yeni virtue sistemi de yavaş yavaş aktif olacak ve zamanla tam olarak oturacak. Oyuna yeni müzik dosyaları da ekleniyor. Fakat isterseñiz bu dosyaları kendi mp3 dosyalarınızla değiştirebileceksiniz. Paketin içinden bir Ultima Online çizgi romanı, ufak figürler (Yani Lord Blackthorne oyuncası :)) ve parşömen bir UO haritası çıkıyor. Paket gelince şehir işgalleri ve çarpışmalar yeniden başlayacak. Birden çok hesabı olanlar ise her hesap için ayrı bir paket almak zorunda.

Tüm bunları çalıştmak için ise minimum konfigürasyon olarak bir Pentium II 300 veya AMD K6-2 300, 28.8 Modem, 64 MB RAM, 12 MB ekran kartı ve yaklaşık olarak 600 MB hard disk alanı gerekecek.

## Yorumlar

Paket daha piyasaya çıkmamasına karşın bir çok olumsuz tepkiyle karşı karşıya. Oyunu epik havasından çıkartıp mekanik yaratıklarla donatmaya başladığı için oyuncular Origin'e çok sert çıkışlar yapıyorlar. Bende onlara katılmadan edemiyorum. Zaten yavaş olan bağıntılarımız Third Dawn ile daha da yavaşlamıştı. Ben daha hızlı olduğum için daha çok 2D olarak bağlanıyorum. Ye-



ni pakedi almayı ise pek düşünmüyorum. Fakat 3D ile yeni bölgelerde savaşa gitme riskini göze alamayacağında çok açık. Bu durumda şu anda durumumla idare etmemi planlaşam da oyunun gidişatını çok iyi görmedigimi de söylemen geçmemeyeceğim. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

## En popüler Devasa Online oyunlar

**Everquest:** Şu anda 400.000 aktif oyuncuya en çok oynanan oyun.

**Dark Age of Camelot:** 100.000 kullanıcı var. Yalnızca Kuzey Amerika da serverları var fakat en kısa zamanda Avrupada da açılacak.

**Asheron's Call:** 100.000 roleplaying yapmayı seviyen oyuncusu var. Serverları diğerlerine göre daha dünzgün işliyor.

**Anarchy Online:** Bilimkurgu öğeleri taşıyor. Yeni çıktı fakat bir çok bug içerdiği için tepki aldı. Genede çabuk toparlandı. İyi yolda ilerliyor. Şu anda oyuncu sayısı belli değil.

**World War II Online:** 2. Dünya Savaşını konu alıyor. Yeni çıktı fakat çok büyük buglar içeriyor ve AO kadar çabuk toparlanmadı. Oyuncular tarafından kara listeye alındı. Oyuncu sayısı belli değil.

## Resmi Olmayan Türk Sunucuları

<b>Sanane</b>	<a href="http://www.sanane.com">www.sanane.com</a>
<b>HardGamer</b>	<a href="http://www.hardgamer.com">www.hardgamer.com</a> veya <a href="http://www.agzzone.com">www.agzzone.com</a>
<b>Nebula</b>	<a href="http://www.nebula.gen.tr">www.nebula.gen.tr</a>
<b>Olympos</b>	<a href="http://www.workz.org/olympos">www.workz.org/olympos</a>
<b>Hobbit</b>	<a href="http://www.hobbit.com.tr/uo">www.hobbit.com.tr/uo</a>
<b>RWRealm</b>	<a href="http://rwrealm.dyndns.org/main.htm">http://rwrealm.dyndns.org/main.htm</a>
<b>Silver Serpents</b>	<a href="http://www.ultimaonline.com.tc">www.ultimaonline.com.tc</a>
<b>Vestel</b>	<a href="http://www.oyun.gen.tr/ultima.asp">www.oyun.gen.tr/ultima.asp</a>

## Bazı Yabancı Sunucular

<b>Mytharia</b>	<a href="http://www.mytharia.com">www.mytharia.com</a>
<b>Kalmiria</b>	<a href="http://www.kalmiria.com">www.kalmiria.com</a>
<b>The Alter Realm</b>	<a href="http://www.thealterrealm.com">www.thealterrealm.com</a>
<b>Chaos Bound</b>	<a href="http://chaosbound.n3.net">http://chaosbound.n3.net</a>
<b>Lost City</b>	<a href="http://alostcity2001.cjb.net">http://alostcity2001.cjb.net</a>

## ULTIMATE GEYİK

-*(Newbie gelir) Merhaba şu atımı iki dakika tutarmısın arkadaş bankaya gideceğim de...*

-*Atına "stay a horse" dersen seni orada bekleyecektir zaten.*

-*Yani sen şimdi benim atımı tutmayacak mısın? Biz adam değil miyiz yani? Yeniyiz diye böyle ezmen gerekmez tamam mı, tutmayacaksan tutma!*

-????



# CONSOLE MASTER

## Adana'daki Paparazzi



**MegaEmin™**  
megaemin@level.com.tr

Bakalım bu ay nelerimiz varmış. Ben Adana'da olduğumu ne kadar gizlemeye çalışırsam, editör arkadaşlar o kadar desfere etmeye çalışırlar, sanırım başardılar da. Evet, geçici bir süre yazılarımı buradan yazmam gerekiyor. Ama merak etmeyin, çok iyiim burada; götürüyorum tantunları, kebabları :) Ben de birazcık dokandırıymam barı. Hey yawrum, "kadından feminist mi olur olm?" tarzı bir yaklaşımla konsol oyunlarına elimi bürmeyi reddeden Tuğbek, transformasyon geçiriyor sanırım. Önce 2000 yılının en iyi oyunlarına hemen her daldı *Metal Gear Solid*'ı birinci gösterdi, şimdilerde ise ofisteki *PlayStation 2*'nin esiri oldu. Hatta aslan gibi PC editörlerimden benliğimi koruyabilen bir tek Berker kaldı. O da daha ne kadar da yanabilecek bilemiyorum doğrusu.

Havalaların işinmeye başlamasından olsa gerek, bu ay çok mutlu ve sevinçim, Baksanızı, *PlayMail*'da ahret sorularını bile yanıtladım. Maşallah yeni yıl, somestr tatili ve yeni nesil konsollar sayesinde muazzam oyun bolluğu var; yetiştiremiyorum. Bu ay *Silent Hill 2*, *Twisted Metal: Black*, *Extermination*, *James Bond: Agent Under Fire*, *Spiderman 2: Enter Electro* ve *Harry Potter And The Sorcerers Stone* oyunlarını inceledik. Bir de tüm zamanların en iyi PlayStation ve 2001 yılının en iyi PS2 oyunlarını belirlediğimiz en iyi on sayfalarımız var.

Biraz güzel haberler vereyim mi? Benden duymuş olmayın, LeVeL şu aralar Türkiye'nin ilk oyun fuarının hazırlanısında,

birçok firma ile birlikte uğraş veriyor. PC'nin yanı sıra *PlayStation 2*, X-Box ve bir ihtimal *GameCube*'ün de dahil olacağı fuar için Haziran 2002'yi beklemeniz gerekecek.

MegaOğlan der ki: LEVEL, gerçek oyuncular tarafından yazılmış okunan Türk zekasına, Japon çırşaklısına, Rus gücüne, İngiliz nezaketine, Çinli becerikliliğine, Amerikan rüyasına sahip olan tek oyun dergisidir. Sevin onu :) Bye&Smile... ☺



## HABERLER

### ISS 2' den ilk izlenimler...

ISS severlere müjde! Konami, yeni futbol oyunu International Superstar Soccer 2 ile ilgili bilgilere vermeye başladı. Nisan ayında PlayStation 2 için çıkacak olan oyun, daha sonra yıl içerisinde X-Box ve GameCube platformlarında da piyasaya sürülecek. Oyunda ekipin üzerinde uluslararası kulüp ve birçok oyun modu bulunacak. İşte oyunun ilk ekran görüntüleri...



### Adam olacak berber...

İngiltere'de, Oxford Caddesindeki Lynx adında bir berber salonu, traş olan müşterilerine, aynı zamanda PlayStation 2 oynama şansını sunuyor. Makinayı, piyasaya çıkış tarihinin yedi hafta öncesinden beri iyerinde bulundurduğunu söyleyen doktor sahibi, şerinden de gayet memnun. Türkiye'de de böyle berberler olsa neler yaşandırı sizce? Gerilim oyunu oynayan müşterilerin, aniden korkup sıçradığını düşününse nize, maazaklah fişa alır, jiletlerle telef olurdu körpe çıktı gençlerimize!)



### Need For Speed: Hot Pursuit 2

Electronic Arts, daha önce PC ve PlayStation formazlarında çıkan oyunun devamı niteliğindeki Need for Speed: Hot Pursuit 2 üzerinde çalışmaya başladı. Oyunda yine yeni mekanlar ve BMW M5, BMW Z8, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Porsche Turbo, Porsche Carrera GT, Chevrolet Corvette Z06, Lamborghini Murcielago gibi yirminin üzerinde egzotik araç yelpazesesi olacak. Tüm araçlar, çok sayıda poligon ile yeniden inşa ediliyor. Polis



# PlayMail

Fazla bilgi göz çıkartmaz...

## KİTAP BULMACASI

Herkese merhabalar. Ben Alone In The Dark' daki kütüphanedeki takıldım. Şite panelini ve su kitap bulmacasını anlatabilmisin? İyi çalışmalar.

Burak Çendalı

ME – ikinci katıka panele "3926" girmeliyin. Açılan gizli odaya girip duvardaki heykellere Acrobat Statue' i kullan ve panele "1692" gir. Kitap bulmacası için ise sırasıyla üçüncü katın en sonundaki, birinci katta kapının yanındaki, birinci katta merdivenin



hemen yanındaki ve son olarak da üçüncü katıka diğer kitabı itmelisin. Üçüncü ittikten sonra bir yaratıkla  
© İşte gizli geçil

savaşacığını mutlaka hesaba kat.

## SNAKE, SNAKEEE!!

Selam, tıpkı gelebilir ama ben Metal Gear Solid'ı daha yeni bitirdim. Fakat ekimde bir sürü soru okuttu.

- 1- Solid Snake neden hasta?
- 2- Metal Gear serisinin diğer oyunları da bu kadar güzel mi?
- 3- Solid ile Liquid'ın karوشığı neye dayanıyor?
- 4- Son oyunluk kahraman da Solid Snake mı?
- 5- MGS2'den sonra yeni bir oyuncu bekleyebilir miyiz?

Bu oyunculara PlayStation 2 alıracasına bunaann öğrenmek hakkını sahibim. Saygılar.

Naomi Hunter

ME – Geç olsun, güç olmasın demiş, kim demisse.

- 1- Çünkü Dr Naomi Hunter, programlanabilir bir biyolojik silah olan Fox-Die isimli virüsü, Nanomachines ile birlikte Solid Snake'ı vücutuna enjekte ediyor.
- 2- Eski oyunları bu kadar değil, ama MGS2 ve Ghost Babel gayet sık.
- 3- Solid ve Liquid, en yetenekli savaşçıyı yaratmak uğruna, Big Boss'ın DNA'sı kullanılarak elde ediliyor. Aslında tüm Genome Soldiers kardeş, ancak kullanılan teknik yüzünden Snake'ı her ikiz (ya da üçüz, herneyse)
- 4- Şüphen mivardı?
- 5- Şartlar göz önüne alındığında ben dahil kimse nin bu konuda doğru bir tahmin yapabileceğini zannetmiyorum.



© Metal Gear Ghost Babel

## GAZI VERELİM

Selam! Meğer, sırızu Metal Gear Solid' de 'Bilgisayar' karttan sokuyonum, kapı kilitleniyor ve içeriye giz veriliyor. Bir haftadır buradayım ve sınırları geçiyorum. Yardımcı olursan çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim.

Zümra Tarcan

ME – Gaz verildiği anda gaz maskeni tak ve Otacon' u ara. Gerisi sabırna kalmış

## SILENT HILL 2

Selam Emin Abi, ben Silent Hill 2' de takıldım kaldım. Oyunun başlaması doğru bir eve ginyorum, kadınla konuşuyorum, masanın üzerinde coin'ı alıyorum ve omdan sonra ne yapacağımı bulamıyorum. Elimde üç tanesi var. Silindiden teşvikler!

Nakış (o da ne?)

ME – Oda 105' e gidip beş çemberli çekmeceye bak. HARD modda Old Man'ı ikinci, Snake'ı dördüncü ve Prisoner'ı son slota koyacaksın. NORMAL modda Old Man'ı ikinci, Prisoner'ı orta, Snake'ı de son slota koyacaksın. EASY modda Old Man'ı ilk slota, Snake'ı ortaya ve Prisoner'ı son slota koyacaksın. Çekmeye açılacak ve içinden Lyne House Key çıkacak. Bu anahtar ikinci kattaki Oda 209' a uyuyor; bilmem anlayabildim mi.

# HABERLER

ler, oyun boyunca civili tuzaklardan helikopterlere kadar her yolu deneyebileceklerinden, aracınızın her bir bayır gücüne sonuna kadar ihtiyacınız olacak. Oyun 30 + 30 bölümden oluşuyor. Yine oyunda ilerledikçe, yeni arabalar ve yollar açılıyor. Oyunun tamamlanmasına üç – dört ay olduğunu, detaylar için biraz daha beklememiz gerekecek.

## Yeni Tekken Force Mode

Tekken Force Mode, Tekken 4' ün PlayStation 2 versiyonunda orijinal bir oyun seçeneği olarak geni döndürüyor. Daha önce Tekken 3' den tanıdığımız bu modun yeni ismi "Tekken Force Assault" olacak. Bir platformdaki bütün suratsız raketlerini döverek ilerlemeye çalışığınız bu arcade bölüm, artık tamamen üç boyutlu bir alanda geçecek ve oynanış olarak KOEI' nin Dynasty Warriors' na benzeyecek. Tekken 4, 20 Mart günü Japonya' da piyasaya çıkacak.



## Tekken Sinema Filmi

Hala Paul Anderson' in Resident Evil filmini beklediğimiz şu günlerde, bir de "The Legend Of Tekken" adında bir filmin çekilmeye başlandığı dedikoduları

Internet' te dolasıyor. Filinde Yuen Biao ve Cecilia Yip, Kazuya ve Jun' u canlandıracakmış. Paul Anderson' in Mortal Kombat ve Soldier, Yuen Biao' nun ise Dragons Forever ve Wheels On Meals gibi film deneyimleri var. Bu dedikodu işine fazla kaptırmamasam iyi olur sanırım. En iyi bir müddet Televole' den uzak durmak :)

## PlayStation 3 ?

Sony' nin bir tanıtımında, SCE Başkanı ve PlayStation' in yaratıcısı olan Ken Kutaragi, PlayStation 3 ile ilgili bazı ipuçları verdi. Şu anda Sony' nin planı 2002 yılı içerisinde, PS2' dan yüz kat daha güçlü bir çipset üretmek ve bunu içeren gelişmencilere sunmakmiş. PlayStation 3' ün geleceği henüz çok sisli, ancak Emotion Engine 3 ve Graphics Synthesiser 3 adındaki çiplere dayanacaktır, ve filmlerden ayrı edilemeyecek kalitede grafikler sunacağını biliyoruz. Ha, bildiğimiz bir diğer nokta ise bu konsolu önmüzdeki beş senelik içerisinde beklememek durumunda olduğumuz. PS3 geliştirmelerini duymak güzel, ancak speküasyon yaratmaya hiç niyetimiz yok. İçerisinde PS3 laşı geçen emaller kaale alınmayacağından, veya direkten MadDog' a hawale edilecektir, duyuşurlar. Söylemedi demeyin.

# Tüm zamanların en iyi PlayStation oyunları

İşte PlayStation'ın devleri...



564 farklı araç seçeneği sunan GT2, yarış oyunlarının standartlarını değiştirmekle birlikte satış rekoru kırdı.

## Tekken 3

Videoları, gerçekçi hareketleri, mini oyunları, müzikleri, inanılmaz detayları ve hiç düşmeyen temposuyla dövüş türünün tartışmasız lideri Tekken 3.

## Tomb Raider 2

Güzeller güzeli Lara Croft'un, kutsal hançeri bulmak için Çin'den başlayıp Antarktika'ya kadar uzanan zorlu macerası, tüm mistisizmiyle ruhunuzu esir alıyor.

## Colin McRae Rally 2.0

PlayStation'daki en gerçekçi ve keyifli ralli oyunu, Dünya Ralli Şampiyonu olan Colin McRae'nin ismini taşıyor.

## Silent Hill

Tatil giderken kaza geçip, kaybettiği küçük kızı Cheryl'i aramaya koyulan Harry Mason, kabuslarla dolu ve lanetli bir kasabada, insanın kanını donduran olaylarla karşılaşıyor.

## Driver 2

Üstün sürüş yeteneklerine sahip olan gizli polis Tannen, suç örgütlerinin güvenini kazanmak ve sonra da onları çökertmek için şehrin altın üstüne getiriyor.

## Medal Of Honor Underground

Büyük ustat Steven Spielberg'ün yaratığı 2. Dünya Savaşı'nı konu alan FPS, özellikle ses ve müzikleri ile öne çıkan bir yapıptır.

Eğer bir PlayStation sahibiyseniz, yukarıda listelenmiş oyunlardan kaçırılmış oldularınızı da mutlaka edinin. Hatta listeye girememiş, ama yakınına gelmeyi başarabilmiş olan Syphon Filter 2, Parasite Eve 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, Street Fighter EX 2 Plus, Fifa 2002, The Need For Speed 4 High Stakes, Ace Combat 3, Alone In The Dark The New Nightmare, ISS Pro Evolution 2, Soul Reaver, Fear Effect Retro Helix, Grand Theft Auto 2, Dino Crisis 2, Tenchu, Thrill Kill, Crash Bandicoot Warped, Oddworld Abe's Odysee, Xenogears ve Einhander isimli oyunların da bir kısmını oynamanızı tavsiye ediyoruz.

Bye&Smile... ☺

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

**B**u Mart ayında altıncı yaşını kutlayacak olan emektaş konsolumuz, bugüne kadar doksan milyon adedin üzerinde satılanlar bir rekora imza attı. Biz de artık son demlerini yaşayan PlayStation için, sadece geçtiğimiz yılın değil, tüm zamanların en iyi oyunlarını seçmeyi uygun gördük. Bakalım, bugüne kadar yapılan 1500'den fazla oyun arasından hangileri, diğerlerine grafik, ses, kontrol, eğlence faktörü ve duygusal etkileri bakımından üstünlük sağlayabilmiş?

### Metal Gear Solid

Efsanevi savaşçı Solid Snake, teröristlerle dolu bir ada yarışına yelken açtı. Değme Hollywood yapımlarında bile zor bulunan mükemmel bir senario ve işleniş sayesinde her anında ateş, ihtiras ve heyecan hissettiriyor. Teknik açıdan da

konsolu limitlerinde kullanan MGS'de detayları maksimum özen gösteriliyor. MGS açık ara bir numara!

### Final Fantasy VIII

Inanılmaz bir savaşa itilen Squall Leonheart'in destansı sevgi hikayesi, PlayStation'da yaratılan en kaliteli görsellilik sunuluyor.

### Resident Evil 2

Zombilerle dolu Racoon City'ye adım atan Leon ve Claire ile birlikte, oyuncuya da adrenaljin havuzuna düşüren bir gerilim oyunu. Değişik senaryoları sayesinde defalarca oynanılabilir.

### Gran Turismo 2

Çok gerçekçi fizik motoru, inanılmaz görsellik ve

# 2001 yılının en iyi PlayStation 2 oyunları

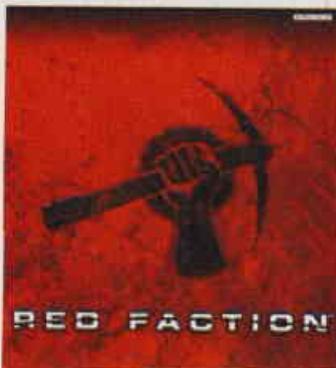
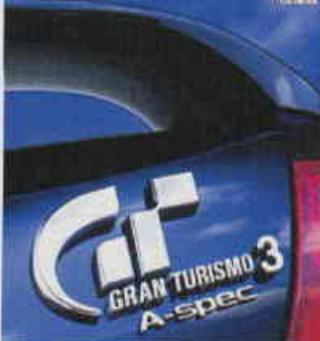
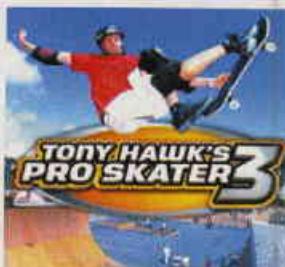
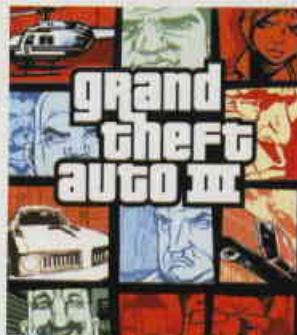


**H**enüz bir yılını bile doldurmadan yaklaşık otuz milyon ünite satan PlayStation 2 için 2001 yılı içerisinde yapılan en iyi oyunları sizler için belirledik. Sıralamayı yaparken derinlik, yeni buluşlar, tekrar oynanabilirlik, üretim kalitesi, sürprizler, doğallık, kontrol mekanizması, atmosfer, grafik ve ses gibi parametreleri göz önünde bulundurduk. İşte 128'lik canavarlar...

## Grand Theft Auto 3

Grand Theft Auto 2 ile Driver 2 birleştirilip yeni nesil bir konsola uyarlanınca, birenciliğe oturan bu sürpriz isim ortaya çıkıyor. Yaşayan bir şehirde özgürce dolaşın, canınızın her istediği yapabileceğiniz bu nefes kesici hırsız-polis oyununun tek eksisi birazcık kısa olusu.

## Nice yıllara PlayStation 2



## Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

Solid Snake bu kez de New York'daki bir geminin içinde terörist avlıyor. Video oyunlarının en başarılı yönetmeni Hideo Kojima ve takımı, tüm zamanların detaylara en fazla önem verilmiş oyununu yarattı. Her yönüyle mükemmel olan MGS2, "Gönüllerin Şampiyonu". Henüz ülkemize gelmemiş olsa da...

## Gran Turismo 3: A-Spec

Sürüş keyfi, fizik motoru, ses efektleri ve görsel bakımdan rakipsiz olan Gran Turismo 3 A-Spec, bizden "Tüm zamanların en iyi yarış oyunu" ödülünü de alıyor. Birçok oyuncu sevре PlayStation 2 konsolunu satın alırdı GT3, LeVeL ofisindeki PC delillerini bile "bağımlı" yaparak irice de bir rekor kırdı.

## Tony Hawk's Pro Skater 3

Temposu, mükemmel bölüm dizaynı, ekstra hareketleri ve heyecanı ile alışlagelmiş spor oyunlarının ötesine geçmeyi başaran Tony Hawk's PS3, fantastik bir skateboard oyunu.

## SSX Tricky

3000 metre yükseklik, 160 km/s hız, acıtan soğuk, tansiyon ve adrenalini; bu snowboard oyunu için fazla söyle gerek yok.

## Devil May Cry

Sinan demiş ki: "-Uzun zamandır, Max Payne de dahil olmak üzere, oynadığım en iyi aksiyon oyunu", "bir PlayStation 2 sahibi, mutlaka almalı; not: %95". Siz düşünün artık

## Final Fantasy X

Artık aşmış grafik ve müziklerle karşımıza çıkan oyun, yine fantezi dünyasının nimetlerinden geniççe bir demet sunuyor. Yakında Squaresoft artistlerinin uzayı olduğunu falan düşünmeye başlayacağım.

## Silent Hill 2

Kemiklerinizi titretecek olan bu gerilim-macera oyununu yalnız başına oynamamanızı tavsiye ederim. Lanetli kasabanın iğrençlikleri, aciz bedenlerinizi ele geçirebilir.

## Ace Combat 4: Shattered Skies

Modern jet uçaklarının savaştığı bu simülasyon oyunu, neredeyse fotoğraf kalitesinde grafikler ve yüksek oynanabilirlik sunuyor.

## Red Faction

Son derece orijinal ve oldukça keyifli bir first person shooter oyunu.

Kuşkusuz bu liste, alacağınız güzel oyunlar konusunda sizlere ışık tutacaktır. Eğer on oyun az diyorsanız, şu tavsiyelerimizi de değerlendirebilirsiniz: Twisted Metal: Black, Baldur's Gate: Dark Alliance, Jack And Daxter: The Precursor Legacy, ICO, Klonoa 2: Lunatea's Veil, Half Life, Legacy Of Kain: Soul Reaver 2, Tekken Tag Tournament, Onimusha: Warlords, Dynasty Warriors 3, Resident Evil Code: Veronica X, Escape From Monkey Island, Spy Hunter, Splash Down, WWF: Smackdown! Just Bring It!, Smugglerr's Run: Hostile Territory, Harvest Moon: Save the Homeland, Frequency, Bye&Smile.... ☺

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



# twisted metal black

Rakiplerini ezmek veya onlardan kaçip sinir bozmak sizin elinizde.

**P**S2, işte bu alet dergideki hayatı felç etti. Her an PS2'nin başında en az 1 kişi bulunuyorsunuz. Eğer bu konsol boş ise, emin olun ki ya yeni bir oyun gelmiştir, ya herkes uyuyordur, ya da herkes yazı yazıyor (gerci yazı yazmak yerine oynamayı tercih edenler de var). Her neyse, ben şu ana kadar PS2'de kötü diye nitelendirebileceğim bir oyunla karşılaşmadım ve uzun süre karşılaşabileceğimi de sanmıyorum. Bu iyi oyular sınıfına girenlerden biri de Twisted Metal: Black.

Bilmeyenler için söyleyorum Twisted Metal: Black bir aksiyon oyunu ancak öyle bildiğiniz gibi bir aksiyon değil. Arabanızı seçiyorsunuz, oynayacağınız haritayı seçiyorsunuz ve çetin bir savaşa başlıyorsunuz, roketler, bombalar, makineli tüfekler, mayınlar, özel silahlar ve daha niceleri. Emin olun bu oyunda bulmayı beklediğinizden daha çok aksiyon göreceksiniz. Nedeni mi? Roketlerden, bombalardan aracınızı kullanma kabiliyetiniz ile sıyrılp, kaçip aynı şekilde kaçan rakiplerini vurmak çok hoşunuza gidecek. Vurmak deyince de o kadar kolay olduğunu sanmayın, rakipleriniz çantada keklik değiller, buna göre hareket edin.

#### Gel buraya Grimm, çiç çiç yiyeceм seni.

Oyna başladığınızda karşınıza ne sade ne de komplike bir menü çıkıyor. Üç adet seçenekiniz var, bunlar: Story, Endurance ve Challenge. Story'de adı üstünde, seçtiğiniz deli dolu karakteriniz ile oyunun hikayesinin akmasına uygun bir şekildeavaşlarınızı sürdürürsiniz. Enduran-

ce'ta çok sayıda rakibinizle savaşmaya başlıyorsunuz, belirli sayıda rakiplerini öldürünce yeni haritalar ve karakterler yavaş yavaş açılıyor. Challenge'da da yine karakterinizi seçip rakipleriniz ile tek tek kâşıyıyorsunuz. Bu modu seçerseniz geniş haritalarda sadece bir rakibe karşı mücadele vereceğiniz için, zaman zaman sıkışıklığındasınız. Çünkü rakibiniz gücü düşündüğünce ve cephanesi bitince, genellikle sıkı manevralarla sizden kaçip izini kaybettiliyor. O sırada eğer sizin arabanız gerçekten hızlı değilse (Mr Grimm hariç herhangi bir karakterin arabası), onu kovalayamıyorsunuz ve zorunlu olarak siz de, o boş zamanınızı güçlenip, silah toplamak ile geçiriyorsunuz.

ya çalışılmış ve başarılı olduklarını rahatlıkla söyleyebilirim. Patlama efektleri de oldukça güzel ve göze hoş geliyor.

#### Önce bir yakalaman lazım.

Ancak oyun bana göre PS2'nin yeteneklerini neredeyse sonuna kadar kullanıyor. Neredeyse dedim çünkü grafikler biraz daha güzel olabilirmiş gibi geliyor bana. Ancak sakın yanlış anlamayın, bu haliyle de yeterince sık grafikler.

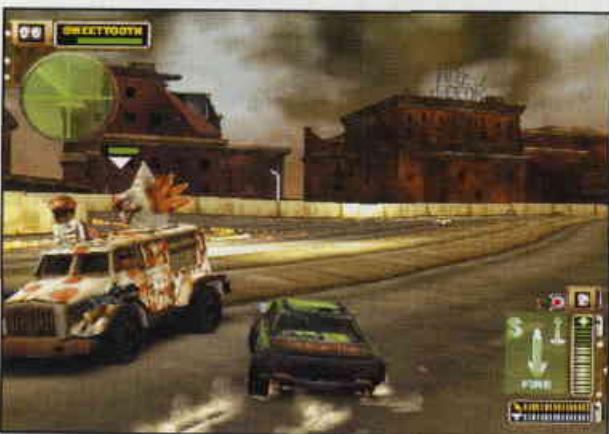
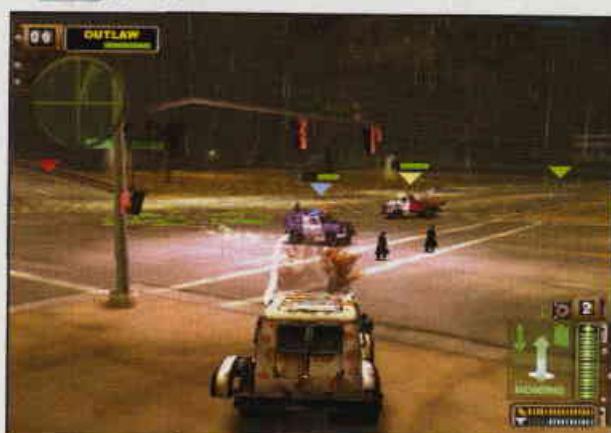
Oyundaki seslere ve müziğe gelince... Metale yakın olan, sert ve hızlı müzik hakikaten siz havaya sokuyor ve de atmosferi hissetmenizi sağlıyor. Kendinizi gerçekten o arabanın içinde savaşıyor olarak görmeni sağlıyor. Sizi havaya

**«TM: B'yi oynamaya başladığınızda, "Aaa, ne güzel grafik yapmış amca oğulları" diyorsunuz, ancak bir süre sonra çok yavan geliyor»**

Twisted Metal: Black'i oynamaya başladığınızda, "Aaa, ne güzel grafik yapmış amca oğulları" diyorsunuz, ancak bir süre sonra bu grafikler çok yavan geliyor ve hep aynı tip grafikler görmeden büküyorsunuz. Harita dizaynları biraz daha çeşitli ve canlı yapılmıştı diye düşünüyorum. Arabaların büyük çoğunluğunun güzel dizayn edildiğini ve grafiklerin siz tatmin edeceğini rahatlıkla söyleyebilirim. Hatta aldiğiniz silahlar arabanızın silah stoğu bölümünde yerini alıyor ve de kullanıldıklarında yok oluyorlar, çok güzel bir ayrıntı. Arabalarınızın aldığı darbelere verdiği tepkiler de son derece gerçekçi yapılmış-

sokuyor. Hatta eğer internetten veya bir yerden bu oyunun müziklerini bulursam kesinlikle alacağım, siz de alın, aldırın. Seslere gelince, burada size mayın seslerinin gerçeğe ne kadar yakın olduğunu veya roketlerin havada giderken ki seslerinin gerçek kadar iyi olduğunu söylememi beklemeyin. Sonuçta bunların hiç birini gerçek hayatı duymadım. Sizlerle paylaşabileceğim tek şey seslerin oldukça kaliteli oldukları, ve bir ses karmaşası yaratmadıkları da söylenebilir. Bir mayının patlamak üzere olduğunu, havaya bir bomba atıldığını veya arkanızdaki arabadan gelen roketlerin seslerini rahatlıkla ayırt





edebiliyorsunuz. Arabaların sesleri de çok güzel yapılmış. Arkanızdan gelenin yalnızca minik bir motosiklet mi, normal boyutta bir araba mı yoksa bir kamyon mu geldiğini rahatlıkla anlıyorsunuz. Bu arada minik bir motosiklet dediğimme bakmayın, Mr. Grimm oldukça güclü bir karakter. Eğer arkanızdan bir kamyon geliyorsa ve bir köşede sıkışırsanız, son duanızı etmeye başlayın, duvarda pestiliniz çakacak demektir.

Atmosfer hakkında bir kaç kelime yazmam gereklisse de, genellikle kendinizi o araçlardan birinin içinde hissetmenizi sağlayacak kadar iyi bir atmosfere sahip bu oyun. Ben za-

man zaman, canım azaldığı zamanlarda veya kovaladığım düşmanın canı kırmızı olduğunda vurulmamak veya vurmak için gamepad'ı inanılmaz derecede sıkıyorum. Dana önce de belirttiğim gibi bunda en önemli pay sahibi müziğin.

#### **Şu duvara sıkıştırıym seni de, gör...**

Oyunu oynayabilemeniz için bir kaç adet kontrol konfigürasyonu sunulmuş. Bunlarla alışmanız yaklaşık on veya maksimum on beş dakikanızı alıyor. On dakikada alışacaksınız dediysem, o kadar süre sonunda oyunun ilahi olup öünüze geleni devirip 1 saat içinde oyunu bitireceğinizi zannetmeyin. Kontrollere alıştıktan sonra profesyonelce bu oyunu oynamanız için en az 2-3 saatınızı harcamanız lazım. Yazının başında da belirttiğim gibi rakipleriniz sizden çok iyi kaçıyorlar, arabanızın hızı ve manevra kabiliyeti yüksek olsa bile zaman zaman sizi alt etmeyi başarıyorlar. Ayrıca bu takip işni ve arabanızın manevra kabiliyetini tam olarak çözseniz bile bir diğer sorun da roketlerinizi ve bombalarınızı isabet ettirmek ve de her aracın kendisine has olan özel silahları iyi kullanmayı öğrenmek. Mesele ben hızından dolayı Mr. Grimm'ı alırmı.

Oyundaki zırhı en düşük araç olduğu için kala-balık çatışmalarda en çok hasarı ben görürem ancak hızı ve manevra kabiliyeti sayesinde bu açıkları kapatırmı. Özel silahı da oldukça fazla zarar verir ancak isabet ettirmesi de bir o kadar zordur. Ayrıca her aracın çift makineli tüfeği olmasına rağmen benim aracım motosiklet olduğu için tek makineli ile idare etmek zorunda kalıyorum. Buradan tek kinamak istediğim olay ise araçların kendi etraflarındaki dönüş hızları. Bir kamyon ile bir motosiklet bile neredeyse ay-

ni hızda kendi etraflarında dönüyorlarsa bu bir problemdir.

Sonuç olarak akıllı sayabilecek yapay zeka ile, PS2'nin yeteneklerini neredeyse sonuna kadar kullanması ile, çarpıcı sesleri ve müzikleri ile, sizi içine çeken atmosferi ve zevkli oynanış stili ile bu oyun gerçekten güzel bir oyun. Türründen hoşlananlar için kesinlikle bir klasik. Ancak bizim Onur gibi oyuna başladığımızda "Amaç ne abi, anladam git" gibi bir tepki veriyorsanız uzak durun. Sonuç olarak almanızı tavsiye ediyorum ve zevkli saatler geçireceğinizi umuyorum. ☺

Can Kori | can@level.com.tr

#### **INFO-BOX**

#### **AKSİYON**

Bilgi İçin • [www.scea.com/games/categories/shooter/tmb](http://www.scea.com/games/categories/shooter/tmb)

Yapım • Ingocognito Studios

Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Desteğlenenler • Dijital, Analog Kontrol, Dual Shock, 2 oyuncu

#### **TWISTED METAL: BLACK**

**73**

**Grafik** • Gerçekten güzel grafikler, biraz çok daha uğraşla mükemmel olabilirmiş

**Atmosfer** • Kendinizi o arabalann içinde hissettiğiniz anılar çok틱inde.

**Ses** • Sizi atmosferin oyunun içine çeken en önemli etmen, müzikler de çok iyi.

**Oynamabilirlik** • Çabuk alışma süresi, iyi oynamak için de 2-3 saat yeterli.



# silent hill 2

Ruh sağlığımızla oynayan bir oyunumuz eksikti, o da geldi tam oldu!

**O**yunların insanlara yaşatabildiği belli başlı duygular vardır: Korku, başarma isteği, hırs, merak. Ama bazı ruh halleri vardır ki, oyunlarda çok az yaşamışsınız: Hüzün, ihtiras, kıskançlık, bunalmış. Arada sırada böyle bir oyun çıkar işte, daha önce oynadığınız aynı türden oyuncular bir anda siler hafızanızdan. Hatta bazen bu oyun, "oyun" olarak bildiğimiz sanat dalının birçok katı kuralını yıkıp geçer, kendi kurallarını onların yerine koyar. Hatta daha da ileriye gidip size oyun boyunca, oyuncun konusunu ve orada ne aradığınızı bile söylemez. İşte böyle bir oyunu gördüğünüzde bilirsiniz; elinizdeki hit olmayı hakeden bir oyundur.

Silent Hill 2, Resident Evil'in izinden giden bir Survival Horror oyunu. Daha doğrusu, Resident Evil'in önden giden demeliyim. Bu oyunda Resident Evil tarzı birdenbire üzərinize atlayan yaratıklar, müthiş patlamalar veya bir elinde bazuka ölüm kusan kahramanlar yok. Silent Hill 2'nin en büyük özelliği, yapımcılarının sizin psikolojinizle oynayacak olmaları. Oyun boyunca hiçbir şeyden emin olamamanın yarattığı tedirginlik peşininde olacak. Evet, Silent Hill 2'de karşılaşığınız hiç, ama hiçbir şey göründüğü gibi değil.

## Ölümlü Dünya

3 yıl önce esrarengiz bir hastalıktan ölen karısından mektup alır James Sunderland. Mektupta Silent Hill'deki özel yerlerinde onu beklediğini yazmış bir karısı. Akıl karışan James, Silent Hill'e gider. Ve beş metre öünü göremediği o meşhur sis tabakasının içinde yatan sırları araştırmaya başlar.

\* Az önce de dediğim gibi, oyunun gerilimi psikolojik olarak yaratılmış. Anı saldırular veya panik atak durumları bu oyunda yok. Yaratıkları bırakın, karşılaşığınız insanlar bile bir tuhaf



**«“Ben oyunum!” diye bağırmayan oyumlara **hayran olurum**. Özellikle de birçok şeyi çözmeye oyuncunun **hayal gücüne** bırakılan oyumlara.»**

ve hep şüphe içinde oluyorsunuz. Ve oyun konuyu ta en sonuna kadar açık etmiyor. Hatta oyunu bitirebileceğiniz üç farklı sonda bile konunun çok fazla açıklanıyor, kasabadaki yaratıkların neden orada oldukları bile yarılmaz anlatılıyor. Bu tür “ben oyunum!” diye bağırmayan oyumlara hayran olurum. Hele ki oyucusuna güvenip, detayları açıklamayan ve bir-

çoş şeyi çözmeye oyuncunun hayal gücüne bırakılan oyumlara çok daha az bulunuyor.

Yaratıklar. Silent Hill 2'nin yaratıklarının görünüşleri sizin rahatsız edecek. Çünkü hepsinin görünüşünde “bu bir zamanlar insanmış!” derdiren bariz bir şeyler var. Hareketleri, eklem yerleri olmaması gereken noktalardan kol ve bacaklarının kıvrılması o kadar “yabancı” ki, gö-

● Oyuna başladığınız yer kirli bir tuvalet olunca ilerleyen saatlerde başınıza gelecekleri de tahmin ediyorsunuz.

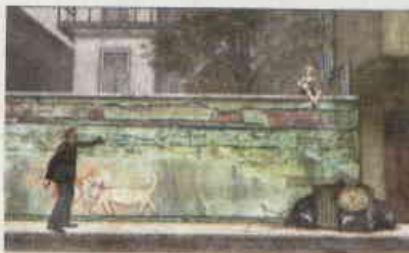


● İlk yaratıkla karşılaşığınız an. Neyse ki hemen yanınızda sağlam bir sopa bulunuyor.



● Yaratıkların üzerindeki pas ve kurumuş kana kadar her türlü grafik detay siz ürkütcektir.





ründe tüyleriniz diken diken oluyor. Sanki insanların üzerini bir tür deri kaplamış ve içten içe insan kısmı çürümüş gibi görünüyorlar. RE'nin zombilerinden çok daha etkililer bence. Yalnız, yaratıkların iki kötü yanı var. İlk, çok kolay av oluyorlar. Tek başına yakaladığınız bir yaratık, siz kafasına vura vura öldürené kadar kendini savunmuyor. Ama birkaç yaratık bir araya geldiği zaman, bu sefer siz kendinizi savunamayorsunuz. Açıkçası, yaratıkları öldürme işi oyunun en başarısız yönü olmuş bence. Bu nın yerine oyunun psikolojini bozan atmosfer iyice yoğunlaşalar ve yaratıklarla daha seyrekarşılaşmamızı sağlasalar, daha özgün bir oyun olabilirmiş.

#### En iyi kim?

İki ay önce yazdım Resident Evil X: Code Veronica incelemesinde, oyunun grafiklerinin PS2'ye yakışmadığını söylemiştim. İşte şu an, grafikleri PS2'ye yakışan bir oyunun incelemesini okuyorsunuz. Oyunun grafik motoru tüm grafikleri hafif kirli bir filtreden geçirilmiş gibi gösteriyor. Ama zaten girdiğiniz bütün mekanlarda inanılmaz bir "bilgisayar grafiklarından uzaklık" hissediliyor. Her odadaki kan lekeleri, duvarlardaki kirklar, çatılar, yerlerdeki çerçöp, metal kapılarındaki pas, lavabolardaki kirli kireç izleri... Silent Hill 2'nin grafik detayı sizı rahatsız edecek düzeyde, tabii bu da ruh sağlığını kötü yönde etkiliyor. Diş mekanlarında ise burnunuzun dibini göremediğiniz bir sis, keşke hiç dışarıya çıkmayı demenize yol açıyor. SH2'nin sis, bir oyunda şimdiye kadar gördüğünüz kötü yönde etkiliyor.



güm en gerçekçi efekte sahip. Bunca detaya ve özenle rağmen grafiklerdeki içgrişi ve özellikle de klastrofobi yaratan sis, herkesin kolay kollar hoşuna gitmeyecek.

Oyun sırasında ekranada tek bir gösterge yok. Ne merminizi, ne sağlığınıza görebilirsiniz. Sağlığınıza size hatırlatan, elinizde Dual Shock 2'den hissettiğiniz James'in hızlanan kalp atışları. Mermi ise problem etmenize gerek yok. Mermisi bittiğinde yeni bir şarjör takmayı akıl edecek kadar zeki bir karakter James.

Silent Hill 2'nin sesleri. Ah evet, oyunun ana menüsünde biraz beklerseniz bir video ile birlikte o müthiş müziği duyacaksınız. Ve oyun boyunca duyup duyabileceğiniz müzik de o olacak. Yapımcılar sanki "bakın kardeşim, istersek müzik de yapardık, ama yapmadık" dercesine o menüdeki müzikten sonra oyunun içindeki tüm sesleri birbirine sürtünerek metal parçalar, zincirler, inlemeler, kakofonik gürültülerden oluşturmuşlar. Bazi mekanlarda bu ses karmaşası o kadar abartılmış ki, sırı seslerden korktugünüz için en kısa sürede oradan çıkmak istiyorsunuz. Tabii arada sırada hafif birkaç müzik de yok değil, özellikle Silent Hill'in dengesiz insanları ile konuştuğunuz ara sahnelerde müziker olacaktır. Ama bu rahatlادığınız sahnelerde bile karakterlerin ses tonundaki bir şey sizin dikey üzerinde tutmaya devam ediyor. Ses ve müziklere tam not veriyorum.

#### Kafayı yemek

Oyunun bulmacaları, başta seçtiğiniz zorluk seviyesine göre karmaşıklaşıyor. Örneğin, üzerin-



#### INFO-BOX

#### ADVENTURE (KORKU)

Bilgi İçin • [www.konami.com](http://www.konami.com)

Yapım • KCET Team Silent

Dağıtım • Konami / Aral İthalat (0212) 2592673

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Analog kontrol, Dual Shock

de beş delik olan bir dolap ve sizde üç para olan bir bilmecə var. Paraları doğru sıra ile bu beş deliğe yerleştirmeniz gerekiyor. Bu sırayı ise size bir tekerleme anlatıyor. En kolay zorluk dereesinde bu tekerleme beş satırdan oluşanken, en zor seviyede yirmi satırda kadar çababilir. Bir diğer tür bilmecə ise Resident Evil'dan alışık olduğunuz, "şu kapiya şu anahtar" bilmeceleri. Bular hiç sorun olmuyor.

Oyunu gereksiz yere zorlaştırmamak için gösterilen öznelerde takdir etmek lazım. Sağda solda bulduğunuz ve bulmacaların çözülmesi için gerekli ipuçları otomatik olarak ajandanızda kaydediliyor. Ama oyunun size sağladığı en büyük kolaylık, harita. Tüm girdiğiniz odalar, girilemeyen odalar ve girebilmek için bir şey yapmanız gereken odalar detaylı bir şekilde bu haritada gösteriliyor.

Sonuç olarak, Silent Hill 2 ilk oyuna aşık olanlar kadar, benim gibi ilk oyunu görmemiş olanları bile kendine bağlayabiliyor. Yalnız, psikolojik bozukluk yaratan atmosferi ilginç bir şekilde siz oyunu uzun süre oynamaktan alıkoymuyor. Ve hikayeyi asla tam olarak öğrenmemek her oyuncunun hoşuna gitmeyecek. Ama benim hoşuma gitti. Ve özellikle korku oyunlarından hoşlanıyorsanız, sizin de hoşunuza gidecektir.

Sinan AKKOL | [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

#### SILENT HILL 2

84

**Grafik** • Kullanılan teknik sayesinde kirli gözüklenen grafikler, detaylara gösterilen özen ile bir kat daha güzelleşmiş. Ama herkezin hoşuna gideceğini sanıyorum.

**Atmosfer** • Resident Evil X: Code Veronica'yı çocuk oyunu gibi gösteriyor desen, yeterli olur mu?

**Ses** • Yaratıklar yaklaşırken cebinizdeki radyodan yükselen statik bile sizin korkutmaya yetiyor.

**Dynamik** • Hareketli kameralı açıları çok iyi olmuş ve kontroller rahat. Ama yaratıklarla savaşlar çok zorlama ve oyunun zevkine bir şey katmıyor.



# extermination

Bu üs, bu yaratıklar, bu senaryo... Deja vu dedikleri bu olsa gerek!

**E**xtermination'un nasıl ortaya çıktıği konusunda kafamda çeşitli toriller var. Bunlar arasında akıma en yatkın olanını sizlerle paylaşım istedim: Şirketin oyun departmanında bir grup eleman kafa kafaya vermiş, Final Fantasy serisi kaça kadar gider, dünkü sumo güreşleri n'oldu gibi konularda sabah geyiği çevirmektedirler. Tam bu esnada kapı açılır, patron içeri girer ve bağırrı: "Çıkanın diz üstü bilgisayarlarınıza, yazılı yapacağım! Soru bir: Klşe korku - aksiyon tip oyun nasıl yapılır? Süreniz başlıdı!" Programcılar telaşa çalışmaya başlarlar, patron kapıya yönelir, odadan çıkmadan önce geri döner ve der ki: "Kopya çekmek serbesttir!"

Olaylar tam olarak böyle gelişmemişse de üç aşağı beş yukarı böyle gelişmiştir diye düşünüyorum, çünkü Extermination öyle bir oyun ki, biraz Resident Evil, biraz Silent Hill, biraz Metal Gear Solid, biraz Syphon Filter... Ortaya karışık durumu yanı, ama toplayınca bu saylıklarından herhangi biriyle baş edebilecek bir oyun ortaya çıkıyor.

Bir kez daha söylüyorum, Extermination'da ait olduğu türde olması gereken her türlü kliseye yer verilmiş. Üssün içinde egemen olan bir virüsten ortalıkta gezinen ucubik yaratıklara, parça parça olmuş cesetlerden bulduğumuz bilim adamları günlüklerine kadar oyun sanki bizi şaşırtmamak, "Şimdi de bu olacak!" dedirtmek için yapılmış sanki.

## Aşı olup da gelseydik keşke!

Oyunu benzerlerinden ayıran belki de en önemli yanı virüs bulaşma şekli ve gelişmesi. Oyunda etrafındaki yaratıkların saldırılmasına maruz kaldığınız sürece virüsle enfekte olmaya başlıyorsunuz ve enfeksiyon yüzünden arttıkça daha fazla yaşam enerjisi kaybediyorsunuz. İlginç olan ise vi-



rüsün belki ortamlarda daha hızlı etki göstermesi. Örneğin suyla temas ederseniz etkili hızlandırmış oluyorsunuz. Bu nedenle su-bıraklımların mümkün olduğu kadar az basmaya çalışarak en yakın sağlık Ünitesine gitmeli ve virüsü bünyenizden atmanızı sağlayacak serumu almalısınız.

Oyunda ekipman olarak tek bir silahınız bulunuyor ama durbün, gece görüşü, alev makinesi, bomba atıcı gibi eklentilerle silahınızı geliştirebiliyorsunuz. Savaşa girdiğimizde adımız otomatik olarak en yakın düşmana nişan alıyar ama yüzünüz o tarafa dönük değilse yaratıklar arkandan yaklaşırken siz boş boş duvarlara mermi sıkıp duruyorsunuz. Resident Evil gibi daha çok bulmaca çözmeye yönelik oyunlarda otomatik nişan işe yarıyordu, ama aksiyonun önde olduğu Extermination'da bu, ne yazık ki savaşları daha sıkıcı hale getiriyor. Üstelik kimi zaman sizi takip eden kameralının köşelerde taktılması nedeniyle nereden geldiği belirsiz saldırılar maruz kalyor, yok yere enfekte oluyorsunuz.

Ses, müzik ve atmosferle ilgili herhangi bir sorun yaşamıyorsunuz, hatta efektler dual shock özelliği ile birleşince yeterince tedirgin edici bir ortam yaratmayı başarabiliyorlar. Arma



seslendirmelere biraz dikkat ederseniz ara demoldaki ağız hareketleri ile konuşmaların tutmadığını görebilirsiniz. Belki de bunun nedeni oyunların önce Japonca olarak tasarılanmasıdır. Aşzin illa aynı şekli alması konusunda israrçı değilim ama, bari konuşma süreleri tutsun. Kendini eski Türk filmlerinde gibi hissediyorsunuz!..

Belki bu kadar eleştiriden sonra söylemem sizi şarşıtabilir, ama Extermination "kötı bir oyun" değil! Yalnızca daha önce benzerleri (ve çok daha iyileri) yapılmış, türe herhangi bir yenilik getirmeyen bir oyun. Büyük bekłentileriniz yoksa, örneğin MGS2'yi bekleyene kadar sıkılmamak için, ya da Devil May Cry'yi bitirdikten sonra sıkılmamak için oynamayı düşüneniz, gelin. Yok seçici davranışın israrçılısanız, Devil May Cry'yi bir kez daha bitirin bakalı! ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

## INFO-BOX

## AKSIYON/ADVENTURE

Bilgi İçin • [www.konami.com](http://www.konami.com)

Yapım • DeepSpace

Dağıtım • Sony

Desteklenenler • Dual Shock, 1 Oyuncu

## EXTERMINATION

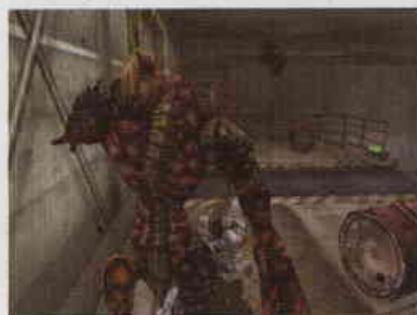
65

Grafik • Üssün içi biraz tedüze gözükse de özellikle açık alanlarda grafiklerin güzelliği kendini gösteriyor.

Atmosfer • Olması gereği gibi - Karanlık ve ürkünç !

Ses • Efektler ve fon müziği gayet başarılı, tek sorun karakterlerin konuşurken senkronu tutturamamaları.

Dynamiklik • Menülerle ulaşmak biraz meşakkatli olsa da Resident Evil'in adamı sersem edem menülerine kıyasla daha insancıl. Kamera takibinde sorun yaşayabilirsiniz.





# jamesbond agentunderfire

James amca, şimdi bu saatinden bir sürü şey çıkıyor ya...

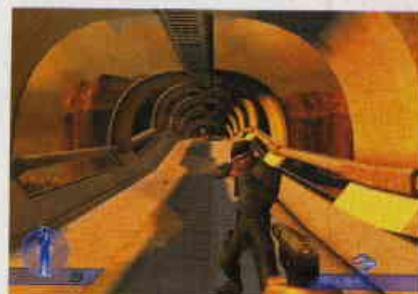
Farkındaysanız bu yazdığım ilk PS2 oyunu. Dergiye sık sık gidişlerimdeki uzun tanışma süreçlerinden sonra makine ile anlaşabilmeye başladım. Ki ben PlayStation'a karşı Xbox taraftarı kesimin soluk ama gurulu sesi (şimdilik!) olarak bu yorumu yapıyorum. Xbox'ımız olduğunda kim bilir neler yapacağım. Vay benim halime!

## Bond beklemez

Neyse, Bond amcamızı bekletmeye gelmez. Malum dakik, planlı, programlı insan. Bu sayfaları okuduğunuza göre daha önce de konsolda FPS oyunları hakkında bir şeyler duymuş, hatta belki oynamış bile olabilirsiniz. Biliyorsunuz konsol oyunlarında FPS pekraiget görmeyen bir tür. Sebebi pad kullandığınız için oynamayıbileğin düşük olması. James Bond da aslında FPS olarak tasarlanmıştır. Fakat bu sıkıntıyı çözmek için ilginç bir yönteme başvurmuş. Oyunun her bölümünde aynı görüş açısından oynamıyor, hatta aynı aracı bile kullanmayıbiliyorunuz. Örneğin oyunun ilk bir iki bölümünde birinci, üçüncü şahıs karışımlı bol ara demolu bir yol izlerken biraz ilerleyince BMW Z8'ine atlayıp sokaklarda gazlıyorsunuz. Oyunun tarzı bölümde bölümde sürekli değiştirerek değişik bir çeşit oynanabilirlik yakalanmış. Kontrol etmesi dert olan pad için de bir çözüm bulunmuş. Her bölümün başında çıkan kontrol bilgi ekranında o bölümde hangi tuşların ne işe yaradıklarını öğreniyorsunuz. Benim fikrim oyunu biraz bilgisayar salonu oyununa benzeterek karizmasını bozdukları yönünde ama yine de oynanabilirliği yükseltmek için buna degebilir.

Grevlerde fazla bir beceri göremedim. Hatta şansız varsa kaça kaça kimseyi vurmadan ve vurulmadan görevi gecebiliyorsunuz. Bazı bölümlerde de bir araç kullanıyorsunuz. Bu bir helikopter veya araba olabiliyor. Aracınızla bir yandan takip edilirken bir yandan da takip edip bir de bu sırada değişik power-up'lar toplayarak görevinizi en iyi şekilde tamamlamaya çalışıyorsunuz. Esasında genel olarak action tarzında bir oyun James Bond. Electronic Arts böylece son zamanlarda çıkardığı action serisi oyunlarına bir yenisini daha katmış oldu. Hem de PS2 platformunda.

Dikkat ettiyseniz hikayeden bahsetmemi, çünkü James Bond ve hikaye unsuru benim gözümde çok farklı yerlerde duruyorlar. Bond de-



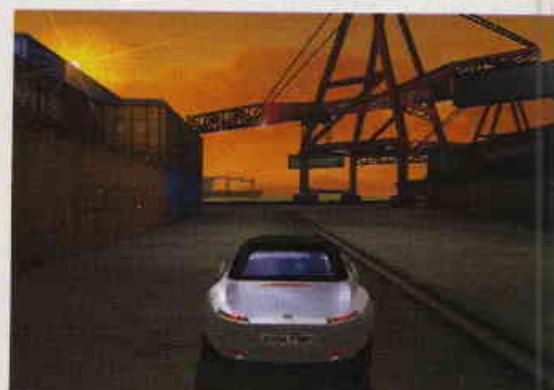
## INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • [www.eagames.com](http://www.eagames.com)

Yapım • Electronic Arts

Dağıtım • Electronic Arts/Aral İthalat (0212) 2592673

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Analog kontrol, Dual Shock



diğin atlasın, ziplasın, kızlarla eğlensin. Her filmde olduğu gibi bu oyunda da Bond'un kulandığı bir sürü cin işi seytan işi eşyaları var. Bunlardan kapı açmak için şifre kırıcı bı aleti, siz istedığınız yere çekip götürün saatinizdeki vinci ve her yerinden ayrı kalınlıklarda füzeler çikan BMW marka Z8 model arabası da var.

"Bu kadar şeyin grafiklerini nasıl göreceğim?" derseniz size PlayStation 2 standardının geçerli olduğunu söyleyim. Bir iki üstün olduğu yer yok değil tabii. Mesela insan çizimleri ve. Demolar da oyun içi motorla ve başarılı yapılmış. E zaten PS2 standartı dediğimiz şey de az buz birşey değil şu sıralar. Oyunun eğlenceli olduğunu ve kontrollerin çok da işi zorlaştırmadığını söylemeliyim. Başarılı bir tarz yakalananmış. Bond amcamın tarzına uygun bir atmosfer yaratılmış. Yine de daha tatmin edici oyunların piyasada olduğunu unutmamak lazımdır! ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

## JAMES BOND

72

Grafik • Grafik özellikleri açısından eksiksiz yok ama etkileyici değil de yüksek tutamamışlar. İnsan çizimleri dışındaki idare eder.

Atmosfer • Bond amcamın tarzına uygun bir atmosfer yaratılmış. Hareketli ve eğlenceli bir oyun.

Ses • Çok ön plana çıkan bir müzikle karşılaşmadım. Diyaloglarda uğraşılmış. Ara demolar film gibi izleniyor.

Oynanabilirlik • Kontroller bir şekilde kolaylaştırılmış. Oyunun tarzında yapılan bir iki ufk oynama genel oynama süresine çok etki etmiş.



# harrypotter andthesorcerersstone

**Hayri Pıtır ve süpürke sapısı...**

**K**ıtap ve filminden bildiğimiz Harry Potter'ın oyununun yapılmasına en "hiç şaşırmayan" benim doğrusu. Bana göre alel acele yapılmış olan bu oyun, diğer oyun severlere göre pek de öyle değil herhalde ki, Aralık 2001 ve Ocak 2002' nin en çok satan PlayStation oyunu oldu.

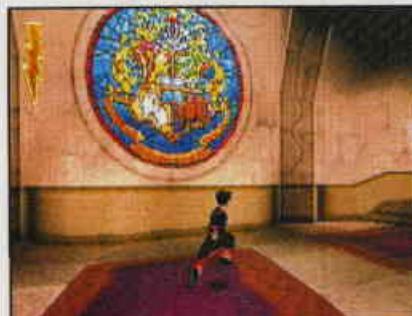
Hemen mevzuya gelelim. Şimdi bu Harry dedikleri, aslında yurtdışında gaddar bir ailenin yanında kalan oksuz Türk genci Hayri Pıtır'ın başkası değildir. Artık Hayri' nin sabrı taşmıştır ve dev arkadaşıyla birlikte evden kaçarak Hogwarts Büyücülük Okulu'na girmiştir. Orada tüm eğlencesi ve tehlikeleriyle büyüğün öğreniyor, hatta edebiyle oturup derslerine bakacağına, bir de kötü büyüğün Voldemort' un da işlerini bozmaya kalkıyor. Bütün hadise bu dev okulun içerisinde gerçekleşiyor. Hayrican (küçükken biz ona böyle derdik) bulmacalar çözüyor, tırmanıyor, hopluyor, süpürke sapısına biniyor, büyüğ öğreniyor; hayatı kebab yani sizin anlayacağınız. Bizim gibi finallere girmeyince rühatlı batıyor veledi, süpürke sapısıyla yapılan Quidditch adındaki büyülü sporu ile uğraşıyor bir de (bak bak bak).

#### Ziplama tuşu yok mu?

Yalnız bu Argonaut Games biraz canımı sıkmadı değil. Daha önce Croc gibi delikanlı oyular yapan bu firmayı sildim defterden. Sen tut, reflekslere dayanmayan bir aksiyon oyunu yap. Ha, ben o zaman bu oyuna macera derim. Hayri otomatik koşuyor, otomatik zipliyor, falañ felan. Yaw biz oynamasamızdır hiç, nasıl her işini kendisi görüyor, oturup seyrederek. Ne zahmet etmnişiniz böyle.

Neyse, bu utanmaz, arlanmaz velet derslerde büyüğün uygulamaları yapıyor. İlk büyüler kolay, nişan al, vur hesabı. Daha sonra zamanlama da işin içine girince inceden dağılıyor yawrucak. Oyun içinde nişan alabilmeniz için limitli bir birinci kişi perspektifi var. Olmadı, hareketli

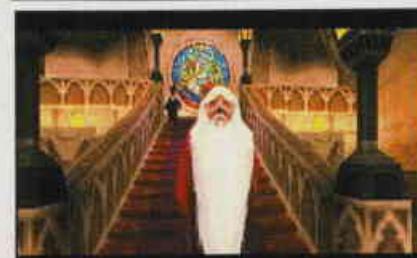
**① Havada dururum, kralını tanımadım**



**② Yürü be koşum, kim tutar seni**



If you want to look around, press your **△** button. Press the **△** button again when you have finished.



Welcome to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry. I am Albus Dumbledore, your Headmaster.

**③ Cinci Hayri Hoca**

#### INFO-BOX MACERA

Bilgi İçin • [www.konami.com](http://www.konami.com)

Yapım • Argonaut Games

Dağıtım • Electronic Arts

Destekeçenler • Dual Shock, 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual, Analog Kontrol

#### HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

78

Grafik • Kaplamalar ve büyü efektleri güzel, ama kısmı yavaşlamalar var

Atmosfer • "Potter" ontatik havası esiyor. Bazen oyundan kopduğundan da olmuyor değil.

Ses • Seslendirme gayet iyi, müzikler de idare eder.

Düyanabilirlilik • Güzel uyarılma fakat kamera birazcık can sıkıyor



# spiderman 2 enter electro

Örümcek Adam'ın sonu ne olacak?



**S**pider-Man denince, Kingpin, Doctor Octopus, Venom ve Green Goblin ile savaşan dost canlısı, örümcek kafalı bişi geliyor insanın aklına. Serinin devamı niteliğindeki bu oyunda, final boss zayıf düşmanlardan birisi olan Electro. Spider-Man 2 de, ilki gibi üçüncü kişi aksiyon bazlı bir süper kahraman oyunu. Amaç klasik: Electro'nun dünyayı ele geçirmesini önlemek. Oyun boyunca bir binadan diğerine geçiyor, güç artırıcı nesneler alıyor ve şapşal haydutları pataklıyor sunuz. Hatırı sayılır miktarda boss harcamayı da ihmali etmiyorsunuz.

Açı ama, oynadığım en hayal kırıklığı yaratan oyunlardan birisi de Spider-man 2: Enter Electro oldu. Oyun çok sakin başlıyor ama ilk boss olan Shocker'a geldiğinizde işler değişiyor. Kontrolden çıkışın kontrolörlerin de yardımında bu boss siz'i baya hırpalıyor. İşin garip tarafı, oyunda ilerledikçe bosslar kolaylaşıyor. Bahsettiğim kötü kontrolörlerle bireleşen yeni hareketler, can sıkıktan başka işe yaramıyor. Oyundaki zırt pirt değişen kamera açıları evlere şenlik. Binalarının kenarında yürüken durduk yere açımlı değiştiriliyor canım?

## Buzağı mı? Nası yani?

Bir kere oyun sizin ne yapmak istedığınızı anlamıyor. Düğmelere basmak veya kolları çekmek



İkiz Kuleler, Peter Parker'ın New York'undan çıkartıldı.

yerine çektiğiniz tek şey işkence oluyor. Siz, zamanlı bir görevde düşmeye bulup açmaya çalışırken duvarı yumrukladığınızdan, oradaki lavuğun birisi de makinelî tüfeği ile siz'i harcıyor. Bu örnek aslında bütün bir buzdağının küçük bir parçası ve oyuncunun ciddi bir yardıma ihtiyacı olduğunun bir göstergesi.

Bölümlerde bomba için anahtar bulma, lasерleri yok etme, yüksek binalara tırmanma, rehine kurtarma, tuzaklardan sakınma gibi klasik süper kahraman atraksiyonlarını yapıyorsunuz. Sağdan soldan sağlık, ağ, kalkan, çizgi roman gibi eski, elektrik ağı, buz ağı (buzağı değil), taser, elektrik kalkanı gibi yeni nesneleri toplamaya da ihmali etmiyorsunuz. Yine her bölümde topladığınız çizgi romanlar, galeri bölümündeki resimleri açıyor. Bana sorarsanız, açılmayı bekleyen yeni kostümlere rağmen, kimse bunu bu oyunu tekrar oynamak isteyebileceğini zannetmiyorum.

## Electro zararsız da; ya faturaları?

Serinin önceki oyununa göre daha iyi grafikler sunan oyun, framerate olarak daha da geriye gitmiş. Ara demolarda ağızların da oynamasını isterdim diyecektim ama bunun bir PlayStation 2 oyunu olmadığını hatırlıyorum. Müzikler ise ilk oyundaki gibi çılgin, yanar-dönerli değil. Tek ke-

limeyle averaj. Orijinal Spider-Man müziği kullanılmış bomba olmuş.

Bence bu oyun, en sevdigim Marvel kahramanı olan Örümcek Adam'ın adını lekeliyor. Nefret ettiren kontroller, sarhoş kameramanla birleşince "eee, hiçbir şey yapılmıyor ki" dicesinde bir zorluk ve sıkılığa ulaşılıyor. Yarısı kamera açısı değiştirirken geçen bu oyunu almanızı pek tavsiye etmiyorum. Örümcek adam için bir şeyler yapmak istiyorsanız, PlayStation 2'de yapılacak yeni oyunlarının güzel olmasını umaya başlayın. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

## INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • [www.eagames.com](http://www.eagames.com)

Yapım • Vicarious Visions

Dağıtım • Activision

Desteğlenenler • 1 Oyuncu, Dual Analog Controller, 1 Memory Blok

## SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

59

Grafik • Düşük framerate'ı hesaba katmazsa averaj

Atmosfer • Yok yok, Spider-Man ruhunu zedeleyen bir oyun bu.

Ses • Hareketlilik de olmasa facia.

Oynanabilirlik • Zaten kötü olan kontrollere bir de sarhoş kameraman eklenince kendinizi yırtmaya başlıyorsunuz.

# civilization3

**Yılın en iyi oyununu yenmenin yollarını sizler için yazdık**

**H**akkında yazı yazmanın çok zor olduğu oyunlardan biri Civilization III. Tamam Civilization I'den beri (Amiga'daki en popüler oyunlarından) bu oyunu defalarca bitirmiştir, başında sabahladığım ender oyunlardandır, ama her şeyden önce bu bir strateji oyunu. Yani iki kişinin oyununun birbirinden kesinlikle farklı olacaktır. İkincisi Civilization çok derin bir oynamışa sahip, ayrıntılı ve karmaşık bir

oyun. Her ne kadar oyunu hiç bilmeyen bir bile en fazla bir saat içinde, özellikle de muhteşem Civilopedia sayesinde oyunu rahatlıkla çözebilecek olsa da, bunun yanında en usta oyuncuların bile belki de birkaç kez bitirip de fark edemedikleri özelliklere sahip olan bir oyun. Şimdi böyle bir oyun hakkında nasıl yazı yazılır? Dahası bu strateji yazısından okurlar nasıl faydalanabilir? İşte size yazının ilk ve en önemli tavsiyesi:

Bu yazıya oyun sırasında sıkıştığınızda göz atmak yerine, bir yarım saatinizi ayırip baştan sona okuyun. Emin olun ki hem oyuna bir dahaki başlangıcınızda ne istediğinizi çok daha net olarak biliyor olacaksınız, hem de oyunun zenginliklerinden daha iyi yararlanabileceksiniz. Lafi daha fazla uzatmayalım ve çeşitli konu başlıklarını altındaki strateji yazımıza başlayalım.

## Nasıl bir dünyada oynamak istersiniz?

Oyunda karar vermeniz gereken ilk şey bu. Suların çok, karanın az olduğu bir yer de seçebilirsiniz, sicaktan kavrulan koskocaman bir kara parçasından oluşan bir yer de

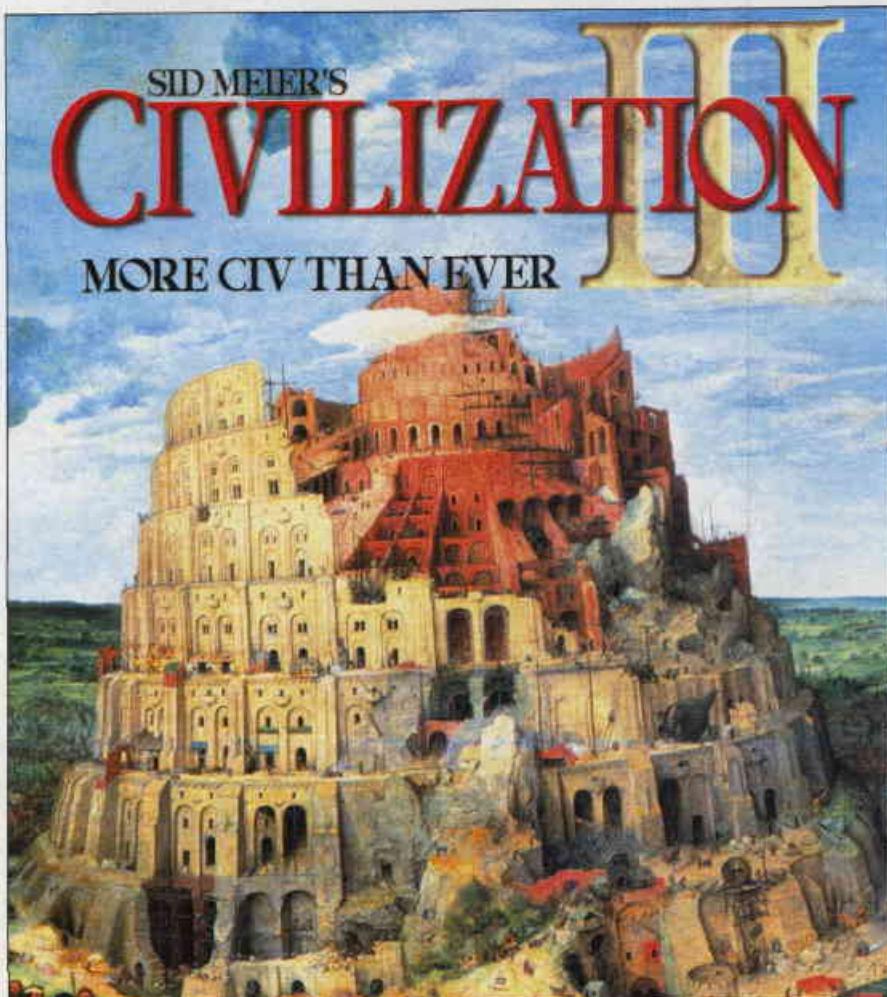
### Kara – Su Dağılımı

Göreğiniz gibi ilk olarak dünyanızın ne tür kara parçasından oluşacağını ve bu kara parçasındaki su miktarını seçebilirsiniz. Bakalım seçenekleriniz neler:

**Pangaea:** Dev bir kıta düşünün. Bu kara parçasında başarılı olmak için Liman ve Havaalanı'na pek gerek duymayacağınız, ama birimlerinizin hızlı hareket edebilmeleri için oldukça sıkı bir yol açı kurmanız gereklidir. Tüm uygarlıklar aynı kara parçası üzerinde olduklarından toprak kavgasının daha çabuk ve daha çok yaşandığı bu ayarda güçlü kara birimlerine öncelik vermelisiniz.

**Continents:** Bu ayarda genellikle iki veya üç büyük kıta bulunuyor ve öncelikli amacımız üzerinde bulunduğuuz kıtayı güvenlik altına almak. Eğer bir köşede sıkışık kalırsanız, sizinle aynı kıtada olan uygarlıklar rahatça gelişip size kabus yaştabilirler. Kendi kıtanızda sağlam bir yere sahip olduğunuzda, diğer kıtalardaki uygarlıklar ticaret yapmaya başlayabilirsiniz.

**Archipelago:** Karanın birçok parçaya bölündüğü bu ayarda ne kara kuvvetleri-



nizle hemen işgaller yapabilir, ne de çevre şehirleri kültürünüzle etkileyebilirsiniz. Deniz savaşları da çok şabuk sonuç getirmeden bu ayarda öncelik vermeniz gereken şey ticarettir. Bunun için de mümkün olan tüm şehirlerinizi Liman ve Havaalanı yapmalısınız.

Ayrıca bu kara parçaları için üç ayri su yoğunluğu seçeneğiniz var: %80, %70 ve %60. Su fazla olursa, keşfedecek toprak miktarı az olacağından yukarıdaki kara seçeneklerini değerlendirek oynamak istediğiniz oyuna göre bir seçim yapın. Su az, kara parçası tek ve büyük ise savaşlar çok olur. Su fazla, kara parçaları aynı ise ticaret daha yoğun gerçekleşir.

### **İklim - Yağış**

Dünyanızdaki iklim arazi türlerinin sıklığını belirler. Örneğin Arid iklimini seçerseniz Plain ve Desert gibi kuru araziler daha fazla görülür. Normal iklimde ıslak ve kuru arazi sayıları birbirine yakındır. Wet iklim seçeneğinde ise Jungle ve Flood Plain gibi ıslak arazilerde artış görülür.

İşte seçeneklerinden Cool ile Tundra gibi soğuk arazilerin sayısını artırabilir, Temperate ile dünyanızdaki arazi türlerinin birbirine yakın sayılarında olmasını sağlayabilir veya Warm ile Desert ve Jungle gibi tropikal arazilerin daha sık olmasını sağlayabilirsiniz.

Şehirlerinizde özellikle yoğunlaşmak istediginiz bir özellik varsa, buradaki ayarları oynayıp iyi sonuçlar almanız mümkün. Örneğin üretim üzerine yoğunlaşmak ve şehirlerinizde Shield üretiminin fazla olmasını istiyorsanız Plain ve Tundra'nın bol olduğu bir dünya yaratıp, buraları Forest'e çevirebilirsiniz. Eğer şehrinizde bolca Food olsun isterseniz Warm ve Wet kombinasyonu ile Grassland'e önem verebilirsiniz.

Gelelim dünyamızın yaşına. Eğer 3 milyar yaşında bir dünya seçerseniz dünya henüz genç olduğundan arazi türleri daha çok kümeler halinde bulunacaktır. 4 milyar yaşındaki dünyada yer kabuğu hareketleri sayesinde arazi türleri çeşitlenmiş ve birbirine karışmaya başlamıştır. 5 milyar yaşındaki 'yaşlı' bir dünyada ise artık erozyon ve diğer doğal oluşumlar sonucunda arazi türleri daha yumuşak bir hal almıştır.

Gördüğünüz gibi daha oyuna girmeden önce bile vermeniz gereken birçok karar var. Ama özellikle bu oyuna yeni başlayanlar için tavsiyem buradaki ayarları değiştirmeden oyuna girmenizdir. En azından dengeli bir oyun yaşarsınız ve sonrasında pişman olmazsınız ;)

## **Size en uygun uyguluk hangisi?**

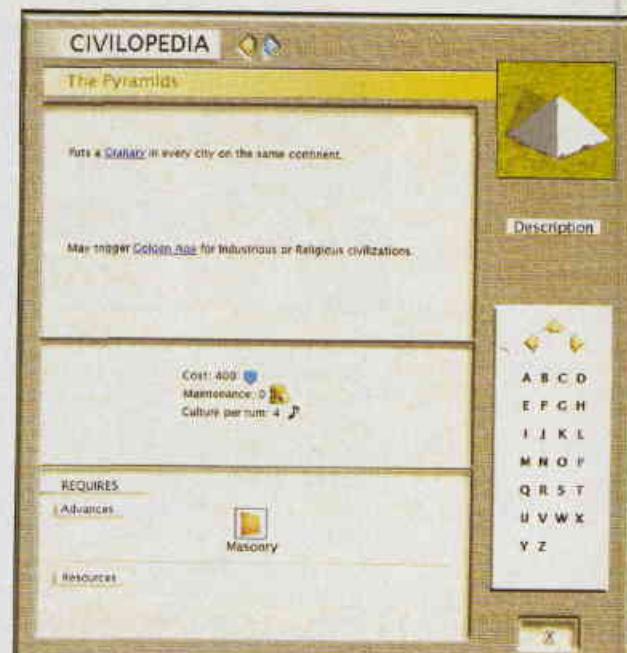
Dünya seçiminden sonra geldik en önemli karara : Uyguluk seçimi. Belki çoğunuz siyez isim olarak yakın gelen uygulukları seç-

mişsinizdir (Fransa, Amerika gibi), ama uygarlıkların karakteristiklerini bilirseniz, seçiminiz hem daha rahat yaparsınız, hem de oyuncu içinde nasıl davranışınız gerektiğini bilirsiniz.

Civilization III'te toplam 16 uygarlık bulunmaktadır. Her bir uygarlık beş farklı karakteristikten -Endüstriyel, Yayılmacı, Askeri, Bilimsel, Ticari ve Dini- birisine sahiptir. Her bir uygarlık oyuna iki adet bilimsel gelişme ile başlar ve yine her uygarlık belirli bir bilim seviyesine ulaşlığında hazırladığı birimlerden birinin yerine geçen kendine has bir birime sahiptir. Şimdi ilk olarak tabloda bunları görelim, ardından ayrıntıya girceğiz (uygarlık isimlerini Türkçe yazma gereği görmedim, orijinal kalmaları daha iyidir).

**Askeri:** Askeri uygarlıklar Barracks, Walls ve Coastal Fortress gibi savaşa ve savunmaya dayalı yapıları diğerlerinden daha hızlı yaparlar. Barracks yapımıyla beraber ürettiğiniz birimler Veteran olacaklarından bunu erken bir avantaj olarak kabul edebiliriz. Ayrıca savaş alanındaki Elite birimlerinizin Leader rütbesine terfi etmeleri de daha sık gerçekleşeceğinden ordular yaratarak düşmanlarınıza rahatça meydana okuyabilirsiniz. Eğer oyundaki temel amacınız tüm dünyayı ele geçirmek ise Askeri uygarlıklardan birini tercih etmelisiniz. Askeri uygarlıklar oyuna Warrior Code bilgisile başladıklarından, hemen Archer üretmeye başlayabilirsiniz.

**Bilimsel:** Bilimsel uygarlıklar Library, University, Research Lab gibi bilime dayalı yapıları daha ucuz yaparlar ve her yeni çağın başında bir bilimsel gelişmeyi anında öğrenebilirler. Yapılan bu bilim yuvaları sayesinde şehirlerinizde üretilen kültür puanı artar ve yakınınzda bulunan diğer az gelişmiş şehirleri etkiniz altında alabilirsiniz. Bi-



• Akliniza takılan bir şey olduğunda mutlaka Civopedia'yı kullanın. Oyunun sonuna kadar en büyük yardımcı olacaktır.

lmsel uygarlıklar oyuna Bronze Working bilgisini ile başladıklarından hemen Spearmen ve Colossus yapabilirsiniz.

**Dini:** Dini uygarlıkların en büyük artısı şehirlere ucuza yapılabilen dini binalar (Temple ve Cathedral gibi) sayesinde halkın daha mutlu olması ve bunun yanı sıra hatırı sayılır derecede kültür puanı yaratılmasına imkan tanır. Ayrıca yönetim değişikliği sırasında diğer uygarlıkların aksine Anarchy durumuna geçilmez ki bu da oyunda ilerlediğiniz zaman gøreceğiniz gibi çok büyük bir avantajdır. Dini uygarlıklar oyuna Ceremonial Burial bilgisile başlarlar, yanı şehirlerinize hemen bir Temple yapabilirsiniz.



• Gördüğünüz gibi lüks kaynakları fazla tutarak halkın mutlu olmasını sağlayabilirsiniz.



Şehirlerinizin etrafında yol, maden veya sulama yapılmamış tek bir kare bile bırakmayın. Bunu ilk şehrinizden başlayarak tüm şehirleriniz için yapmalısınız.

Uygarlık . . . Karakteristik . . . . .	Bilimsel Gelişmeler . . . . .	Özel Birim . . . . .
America . . . Endüstriyel, Yayılmacı	Masonry, Pottery . . . . .	F-15
Aztecs . . . Askeri, Dini . . . . .	Warrior Code, Ceremonial Burial . . . . .	Jaguar Warrior
Babylon . . . Dini, Bilimsel . . . . .	Ceremonial Burial, Bronze Working . . . . .	Bowman
Britain . . . Yayılmacı, Ticari . . . . .	Pottery, Alphabet . . . . .	Man-o-War
China . . . Endüstriyel, Bilimsel . . . . .	Masonry, Bronze Working . . . . .	Rider
Egypt . . . Endüstriyel, Dini . . . . .	Masonry, Ceremonial Burial . . . . .	War Chariot
France . . . Endüstriyel, Ticari . . . . .	Masonry, Alphabet . . . . .	Musketeer
Germany . . . Askeri, Bilimsel . . . . .	Warrior Code, Bronze Working . . . . .	Panzer
Greece . . . Bilimsel, Ticari . . . . .	Bronze Working, Alphabet . . . . .	Hoplite
India . . . Dini, Ticari . . . . .	Ceremonial Burial, Alphabet . . . . .	War Elephant
Iroquois . . . Yayılmacı, Dini . . . . .	Pottery, Ceremonial Burial . . . . .	Mounted Warrior
Japan . . . Askeri, Dini . . . . .	Warrior Code, Ceremonial Burial . . . . .	Samurai
Persia . . . Askeri, Ticari . . . . .	Warrior Code, Alphabet . . . . .	Immortals
Rome . . . Endüstriyel, Askeri . . . . .	Masonry, Warrior Code . . . . .	Legionary
Russia . . . Yayılmacı, Bilimsel . . . . .	Pottery, Bronze Working . . . . .	Cossack
Zulus . . . Askeri, Yayılmacı . . . . .	Pottery, Warrior Code . . . . .	Impi

**Endüstriyel:** Endüstriyel uygarlıkların iki temel avantajı vardır; İşçileri çok daha hızlı çalışırlar ve çok nüfuslu şehirler fazla盾 Shield üretirler. Artan Shield üretimi kirliliğe yol açsa da oyuncun ilerlerinde Hydro Plant gibi çevreye saygılı yapılar kurarak bu dezavantajı yok edebilirsiniz. Endüstriyel uygarlıklar oyuna Masonry bilgisi ile başlarlar. Masonry ile başlayan bir uygarlık hemen Pyramids harikasını inşa edebilir ve böylece bu harika ile aynı kitle üzerinde bulunan tüm şehirleriniz otomatik olarak Granary sahibi olur. Eğer oyunu tek bir kitle üzerinde oynuyorsanız bu tür kıtaya yönelik harikalar çok işinize yarayacaktır.

**Ticari:** Ticari uygarlıklardaki büyük şehirler daha fazla para üretirler ve şehirlerinizde boşanın Shield miktarı diğerlerinden çok daha az olur. Şehirinizin fazla para üretmesi sayesinde bilime ve eğlenceye daha fazla bütçe ayırbilir, hatta fazla paranızın bir kısmını rakip uygarlıklardan teknoloji almak için bile kullanabilirsiniz. Ayrıca yine para sayesinde birimlerin ve yapıların üretimini hızlandırmanız da mümkün. Ticari uygarlıklar oyuna Alphabet bilgisyle başlarlar ve hemen Writing öğrenip rakiplerinden önce elçilikler kurabilirler.

**Yayılmacı:** Dünya haritasının büyük bir kısmında kendi rengini görmek isteyen oyuncuların favori seçenek olacak olan Yayılmacı uygarlıklar oyuna Scout birimi ile başlarlar ve bu sayede haritayı çok daha hızlı biçimde açabilirlər. Ayrıca keşfedecileri Barbar kabilelerinin de getirileri fazla olacaktır. Çünkü oyunda sabit olan barbar kabilelerini ele geçirdiklerinde yeni teknolojileri elde edebilirler.

loji öğrenme intİmalleri de fazladır. Böylece oyuncun başlarında teknolojik açıdan liderliği hemen ele geçirilebilirler. Yayılmacı uygarlıklar oyuna Pottery bilgisi ile başlayaraklarından kısa sürede Map Making öğrenebilirler ve harita karşılığında diğer uygarlıklardan lüks ve teknoloji alabilirler.

## Sınırları Genişletmek, Arazileri Geliştirmek ve Halkınızı Yönetmek

Evet şimdi de Civilization'ın üç önemli konseptini inceleyeceğiz. Uygarlığını seçtiniz, oyuna başladınız ve ekranда yanıp sönene bir Settlers simgesi var. İşte her şey burada başlıyor. İlk önce şehirlerimizi kuracağız, sonra şehirlerimizin yaşam standartını yükselticeğiz ve halkımızın mutlu olmasını sağlayacağız.

### Genişleyen Sınırlar

Dünyanın büyük bir kısmına yayılmış güçlü bir uygarlık sahibi olmak çok zevkli bir şemdir. Sınırlarınızı genişletmek için kullanabileceğiniz üç ana yolu şimdilik okuyacağınız.

**Settlers birimi:** Settlers birimi olmadan şehir kuramazsınız. Bu birimin tek görevi şehir kurmaktır. Oyunca bu birimle başlarsınız ve başka bir şehir kurmak istediğinizde hazırladığınız şehirlerinizden birinde bu birimi üretmeniz gereklidir. Settlers yaptığından bulunduğu şehrin nüfusu 1 birim azalır (yeniişere insan lazımdır) ve yeni şehir

kurana kadar geçen her sira için hazine den bir altın harcanır.

Settlers'in bir büyük avantajı da özellikle çok kalabalığın sorun yaratmaya başladığı şehirlerin nüfuslarını azaltabilmesidir. Eğer 'burası çok kalabalık' diye hayvanları insanlar görmeye başlasanız bir Settlers yaratın ve şehrin nüfusunu düşürmiş olun. Sonra birkaç tane de Worker yaratırsanız hem yeni şehriniz etrafını geliştireceksiniz, hem de nüfusu denge altında tutmuş olursunuz.

**Kültür:** Kültür birikimi, Civilization III'te her bakımdan büyük önem taşımaktadır. Şehirlerinizde hatırlı sayılar miktarda kültür puanı üretmek için mutlaka Temple, Library, University, Cathedral ve Colosseum inşa edin. Özellikle de Bilimsel bir uygarlıkla oynuyorsanız, bu yapıları yapmanız şarttır. Peki ürettilen kültür puanının sınırlarının genişlemesi üzerinde nasıl bir etkisi olabilir? Hemen açıklayayım. Bir şehirde üretilen kültür puanı belli seviyelere ulaştığı zaman şehir sınırları otomatik olarak genişler (çünkü etrafına yayılan kültür miktarı artmıştır). Örneğin şehrde Temple yaptığınızda sırasına 2 kültür puanı üretirsiniz. Bu puanlar ilk etapta 10'a ulaştığında bir üst kültür seviyesine geçersiniz ve sınırlarınız genişler. Ama Temple gibi yapıları daha en baştan yapmanız, bu yapıların çağları sonra şehrin vazgeçilmez parçaları haline gelmelerine ve tarihi kültür eserleri olarak daha fazla kültür puanı yaratmalarına neden olur.

Kültür seviyeniz arttıkça sizinle sınır komşuluğu olan uygarlıkların, size yakın pozisyonda bulunan kültürü az şehirleri kültüründen etkilenmeyecektir. Size katılan bu yeni şehirlerde de kültür arttıkça daha fazla 'az gelişmiş' şehir size katılmak isteyecek ve bunu kabul ettiğinizde diğer uygarlıkla hiç bir sorun yaşamadan sınırlarınızı genişletmiş olacaksınız.

**Savaşlar:** Civilization cıyananların büyük çoğunluğu sınırlarını genişletmek için askeri güç kullanmayı tercih eder (nedense). Bu ilk bakişa kolay görünse de, dengeyi bir ordu kuramazsanız kısa zamanda size karşı dönecek bir karardır. Yine de özellikle etrafınızda küçük uygarlıklar, veya sizin gelişmenizi dicti biçimde engelleyen komşu uygarlıklar askeri güçle sindirecek sınırlarınızı genişletme yoluna gidebilirsiniz.

İsgal ettiğiniz şehirlerde ilk başta belli bir direniş olsa da, işgalde kullandığınız askeri birimleri şehre beklettiğinizde birkaç sıra içinde direniş sona erecek ve her şey eski güzel haline dönecektir.

Bir şehri ele geçirdiğinizde size tavsiyem çok zorunda kalmadığınız sürece şehri yıkamanızdır. Eğer bu şekilde davranışınızdan diğer uygarlıkları kızdırırsınız ve aranızdaki ilişkileri oyuncunun sonuna kadar düzeltmemeyebilirsiniz. Gittiği her yere yıkı-

götüren bir uygarlıkla kimse dost olmak istemez. İllerde savaş hakkında daha ayrıntılı bilgi vereceğim.

### Gelişen Araziler

Kurduğunuz şehirlerin gelişebilmesi için öncelikle çevrelerindeki araziyi geliştirmeniz gereklidir. Oyunda başarılı olabilmek için şehrinizin etrafına gerekli sulamaları, yolları ve madenleri yapmalısınız. Ancak şehrinizin etrafındaki araziyi yiyecek ve üretim bakımından oldukça dengeli kullanmanız gereklidir. Eğer üretmeye çok fazla arazi ayırsanız şehrinizin nüfusu belli bir noktadan sonra yiyecek yetersizliği yüzünden artmayacaktır. Bu yuzden özellikle Grassland tarzı arazilerde madenden çok sulamayı tercih etmelisiniz. Bu kısmın sonundaki tablodan arazi türlerine yapacağınız geliştirmelerin sonuçları hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

**Sulama:** Uygarlığınız Electricity teknolojisini keşfedene kadar yalnızca nehirlere, göllere veya önceden sulama yapılmış bir araziye komşu olan arazilere sulama yapabilirsiniz. Yani oyunda belli bir seviyeye gelene kadar nehirlerden şehrinize doğru sulama getirmeniz gereklidir. Sulama sayesinde arazilerin yiyecek üretimi artar.

**Maden:** Şehrinizin etrafındaki tüm Hills ve Mountain arazilerine mutlaka maden yapın. Bu tür arazilere sulama yapma imkanı yoktur, ama maden yaptığınızda oldukça fazla üretim sahibi olursunuz. Bunun yanı sıra eğer nehirler çok uzaktaysa ve sulama yapma imkanınız yoksa, yeterince de yiyecek sahibi olduğunu düşünüyorsanız Plain, Grassland ve Tundra gibi arazileri Forest'e çevirerek üretimi artırabilirsiniz. Madenin hangi arazi türlerine fayda sağladığını yine tablodan görebiliyorsunuz.

**Yol:** Geldik en önemli geliştirmelerden birine. Şehirleriniz arasında ticaret olabilmesi için mutlaka yollarla birbirlerine bağlı olmaları gereklidir. Sahip olduktan stratejik ve lüks kaynakları birbirleriyle paylaşan şehirlerde mutluluk oranı daha yüksek olur. Örneğin bir şehrinizin stratejik kaynakları arasında at varsa, bu şehri diğer şehirlerle bağlamadığınız sürece atlı birimleri yalnızca o şehirde üretelebilirsiniz. Bu şehri diğerlerine bağladığınızda, bağlı olan tüm şehirler de bu kaynağı kullanmaya başlayacak ve atlı birimler üretebileceklerdir. Ayrıca yollar birimlerinizin hareket kabiliyetlerini çok büyük ölçüde geliştirirler ve yapıldıkları arazideki para üretimini %1 artırırlar.

**Demiryolu:** Demiryolu oyundaki en büyük gelişmelerden biridir. Örneğin sulama yaptığınız bir arazide demiryolu varsa yiyecek üretimi %50 artar, maden yaptığınız bir arazideki demiryolu üretimi %50 artırır. Ayrıca birimleriniz demiryolu üzerinden ilerlerken hiç hareket puanı harcamazlar. Yani birimlerinizi kitanın bir ucundan bir ucuna arada götürülebilirsiniz. Bu nedenle faydasını özellikle savaş durumlarında



Burası başkentten uzakta bir şehir. Ama Forbidden Palace harikası sayesinde üretimde neredeyse hiç kayıp yaşanmıyor.

göreceksize, saldırmak istediğiniz şehrin yakınındaki şehrinize anında bütün şehirlerinden birimler transfer etmek veya savunmanız gereken şehri bir anda askerlerle doldurmak gerçekten çok yararlı.

Demiryolu yapabilmek için Iron ve Coal stratejik kaynaklarına sahip olmanız gereklidir. Eğer sınırlarınız içinde bu kaynaklar bulunmuyorsa, kesinlikle diğer uygarlıklarla ticaret yapın.

### Yönetilen Halk

Civilization'da yaptığınız her şey aslında halkınız içindir. Sürekli onların daha mutlu, daha zengin, daha kültürlü, daha bilgili ve daha gücü olmaları için emek harcarsınız. Şimdi de bunun yollarını öğreneceğiz.

## Halkın mutlu olmasını sağlamak

İnsanları mutlu etmenin yolu aynı gerçek hayatı olduğu gibi onları lükse boğmaktır :) Uygarlığınız ne kadar fazla lüks kaynağı sahip olursa, insanların da o kadar mutlu olacaktır. Sahip olduğunuz her bir lüks türü, o lüks türüne bir şekilde yollarla bağlanmış olan tüm şehirlerde bir tane karışık vatandaş mutlu hale getirir. Sınırlarınız içinde 3-5 çeşit lüks kaynak olsa bile bunuyla yetinemeyin, diğer ülkelerle ticaret yaparak elinizde fazla olan kaynaklara kar-



Gelir gider dağılımına dikkat edin. Bilime harcanan bütçeyi mümkün olduğunda yüksek tutarsanız en ileri uygarlıklardan biri olursunuz.

Arazi	Yiyecek	Üretim	Para	Sulama	Maden	Yol
Desert	0	1	0	+1	+1	+1
Flood Plain	3	0	0	+1	0	+1
Forest	1	2	0	0	0	+1
Grassland	2	0	0	+1	+1	+1
Hills	1	1	0	0	+2	+1
Jungle	1	0	0	0	0	+1
Mountain	0	1	0	0	+2	+1
Plains	1	1	0	+1	+1	+1
Tundra	1	0	0	0	+1	+1

şılık onlardan farklı lüks kaynaklar alın. Ayrica Domestic Advisor ekranından lükse ayırdığınız bütçeyi artırarak da benzer bir etki yaratabilirsiniz. Bunun faydasını özellikle de oyunun ilerilerinde nüfusunuñ oldukça artmış haldeyken göreceksiniz.

Oyunda bulunan sekiz farklı lüks kaynak, birbirinden farklı araziler üzerinde meydana çıkmabilirler. Bunları sayarsak:

**Dyes** – Forest ve Jungle , **Furs** – Tundra , **Gems** – Jungle ve Mountain , **Incense** – Desert ve Hill , **Ivory** – Plain ve Forest , **Silk** – Forest ve Jungle , **Spice** – Forest ve Jungle , **Wine** – Grassland, Plain ve Hill.

#### Halkın üretim yapmasını sağlamak

Oyunda lüks kaynaklarını yanı sıra, uygarlığınızın gelişmesi için çok çok büyük önem taşıyan stratejik kaynaklar vardır. Oyundaki birçok birim ve yapıyı yapmak için belli stratejik kaynaklara sahip olmanız gereklidir. Mesela elinizde Oil yoksa tank veya uçak yapamazsınız, elinizde Salt peter yoksa tufek kullanan birimleri üretemezsiniz. Bu durumda elinizde olmayan kaynakları ticaret, ya savaşla ele geçirmeniz çok önemli bir hal alıyor. Genellikle çeşitli uygarlıkların elinde önemli stratejik kaynaklardan ihtiyaç fazlası bulunabildiğinden, bunlara karşı para veya kaynak teklif ederek anlaşma yapabilirsiniz.

Diyelim ki tank yapmak istiyorsunuz ama elinizde Iron yok. Hemen elinde Iron olan bir uygarlığa teklif götürüyorsunuz (teklifler 20 sır için geçerli oluyor), Iron'ı alıp bütün gücünüzle tank üretmeye başlıyorsunuz. Sonra da bu tanklarla yakınında Iron bulunduran şehrde saldırıp bu kaynağı uygarlığınıza ekliyorsunuz :)

Stratejik kaynakları hangi arazi türlerinde bulabileceğinizi öğrenmek ister misiniz? İşte cevabı (bu arada Uranium, Oil gibi bazı kaynaklar belki bir teknoloji seviyesine ulaştığınızda ortaya çıkacaktır). Niye hiçbir yerde bulamıyorum diye dert etmeyin erkenen):

**Aluminium** – Plain, Hill ve Mountain , **Coal** – Hill ve Mountain , **Horse** – Grassland, Plain ve Hill , **Iron** – Hill, Mountain ve Plain , **Oil** – Plain, Desert ve Tundra , **Rubber** – Forest ve Jungle , **Salt peter** – Desert, Tundra, Hill ve Mountain , **Uranium** – Forest ve Mountain.

Ayrıca bütün bu stratejik kaynaklar, üzerine bulundukları arazideki Shield üretimi büyük oranda artırrılar.

#### Şehrin üretimini artırmak

Lüks kaynakların ve stratejik kaynakların dışında bir kaynak cinsi daha vardır: bonus kaynaklar. Bunlar üzerinde bulundukları arazinin yiyecek, üretim ve para gelirini oldukça yüksek oranda artırbilirler. Daha

fazla yiyecek, daha fazla üretim ve daha fazla para, daha mutlu insanlar demektir. Bu bonus kaynaklarından faydalana bilmek için yol bağıtlamanız gereklidir ve sadece sınırları içinde bulundukları şehrde faydalılar. Altı farklı çeşit bonus kaynağının faydalarını sayacak olursak :

**Cattle** Grassland, Plain ve Tundra arazelerinde fazladan iki yiyecek ve bir üretim sağlar.

**Fish** Coast, Sea ve Ocean arazilerinde fazladan iki yiyecek ve bir para sağlar.

**Game** Tundra, Forest ve Jungle arazilerinde fazladan bir yiyecek sağlar.

**Whales** Sea ve Ocean arazilerinde fazladan bir yiyecek, bir üretim ve iki para sağlar.

**Wheat** Flood Plain, Grassland ve Plain arazilerinde fazladan iki yiyecek sağlar.

**Gold** Hill ve Mountain arazilerinde fazladan dört para sağlar.

## Para, Savaş ve Harikalar

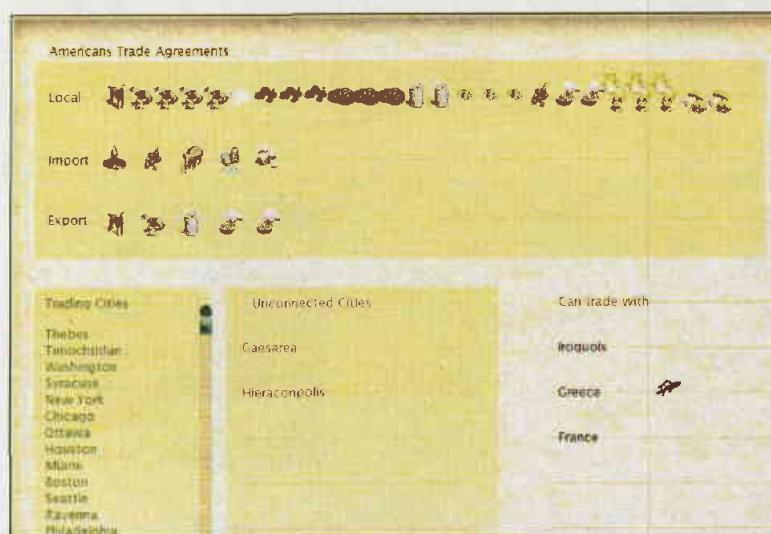
Oyunun temellerini öğrendiğinizde göre şimdi biraz daha ayrıntıya girme vakti geldi demektir. Bu bölümde elinize geçen para ile yapabileceklerinizi, savaş durumunda yapmanız gerekenleri ve harikaların ne iş yaradıklarını anlatacağım.

#### Para her şeyi satın alabilir

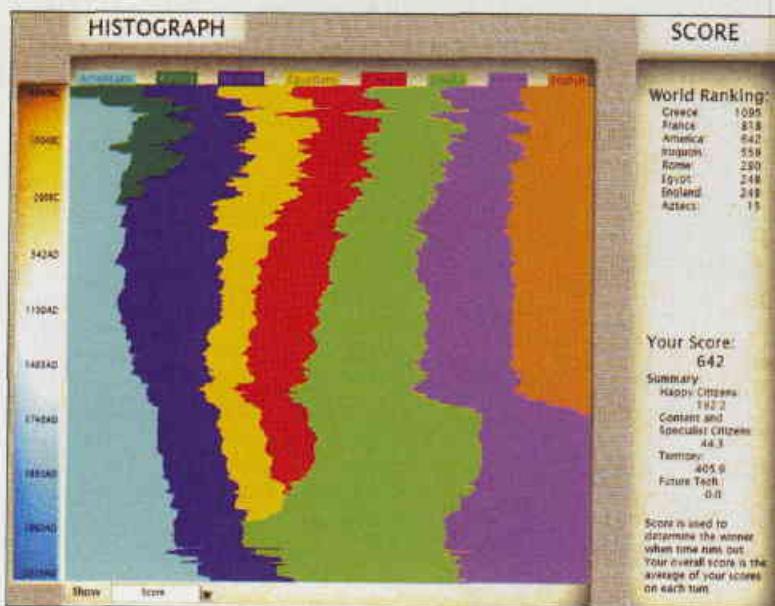
Civilization III'te kısıtlı bir bütçeye bile aslanlar gibi mücadele edebilseniz de, harcamak fazladan paranız olduğunda biraz daha rahat hareket edebildiğinizi görebileceksiniz. Özellikle diğer uygarlıklardan elinizdeki kaynaklar için sıra başına para alırsanız, büyük şehirlerinizde yapacak başka bir şey kalmadığında Wealth üretime başlarsanız, hazineziz kısa zamanda tahmin edebileceğinizden daha dolu olacaktır. Bu fazla parayı da bilim, ordu yapımıne, eğlenceye veya casusluğa harcayabilirsiniz.

**Bilim:** Size tavsiyem Domestic Advisor kısmında Bilime ayırdığınız bütçeyi 'gelirini eksileyip geçmeyecek şekilde' mümkün olduğunda artırmansızdır. Bu şekilde yeni teknolojiler çok daha kısa sürede öğrenebilir ve eğer isterseniz bunları satarak harcadığınız paradan çok daha fazlasını kazanabilirsiniz. Bu oyunda teknolojik bakımından ilerde olan uygarlıkların hem daha fazla puan kazandıklarını, hem de rakiplerine göre çok daha güçlü olduklarını kesinlikle unutmayın. Rakibinizin elinde nükleer füzeler varsa, elinizdeki tanklarla ne kadar karşı koymayılsınız ki?

**Ordu:** Her bir yönetim türünde belli sayıya kadar askeri birim desteklenir. Desteklenen askeri birimlerinize elinizdeki Worker'lar ve henüz bir şehrde katılmamış olan Settler'lar da dahildir. Uygarlığınızda bulunan askeri birim sayısını, desteklenen



© Kaynak ticareti için Trade Advisor'ı kullanın. Böylece hangi uygarlıkla, hangi kaynakları takas edebileceğinizi görebilirsiniz.



● Histogram'ı düzgün aralıklarla kontrol edin. Gördüğünüz gibi Regent zorluk seviyesinde bille diğer uygarlıklar oldukça zorlu rakip oluyorlar.

birim sayısına yakın tuttuğunuz sürece rakip uygarlıklar size gözü kara biçimde saldırmayacaklardır. Ama askeri birim sayınız arttıkça, bunların bakımı için harcadığınız bütçe de gözle görüür biçimde artar. Savaş zamanlarında bilime ayırdığınız bütçeden kesinti yaparak, askeri bütçenizi artırabilirsiniz. Eğer yeterince paranız varsa, bolca askeri birim yapmaktan çekinmeyin

**Eğlence:** Diyelim ki dünyada barış hükmü sürüryor ve teknolojik açıdan da hiç fena sayılmazsınız. O halde fazla paranızı insanlarına lüks ve eğlence sunmak için harcamayılsınız. Özellikle de isyanlar sırasında eğlence bütçesine ayırdığınız miktarı arttırarak isyanları bastırabilir ve çok

önemli olan üretimin kesilmemesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca nüfusunuzdaki mutluluk oranı, uygarlık puanınız üzerinde oldukça etkilidir.

**Casusluk:** Biriken parayı değerlendirmenin en iyi yollarından biri. Diğer uygarlıklara elçilikler kurduktan sonra casuslarını para vererek üretimi sabote edebilir, isyan çıkarabilir ve hepsinden önemlisi teknoloji çalabilirsiniz. Size tavyisem teknoloji çalmak için çok fazla birikmesini beklememeniz. Teknoloji çalmayı denemeden önce oyunu kaydedin ve en ucuz biçimde çalmayı deneyin. Başarsız olursanız oyunu geri yükleyin ve başka bir sırada tekrar deneyin. %100 başarı oranının olduğu hırsız-

lık seviyesi, ilk seviyenin 4-5 katı para gerektirdiğinden boşá israfmış gibi geliyor bana.

## Savaş zamanı

Açıkçası ben zorda kalmadıça veya canım sıkılmadıça diğer uygarlıklara savaş açma taraftarı değilim. Savaş sırasında hem teknolojik gelişmelerden geri kalyorsunuz, hem yönetim şeklinize bağlı olarak halkın arasındaki mutsuzluk oranı artıyor, hem de savasmaktan üretmeye vakit bulamıyorsunuz. Ama bunu yanı sıra ne zaman barış içinde yaşamak istersem, diğer uygarlıkların biri kaçınp bana savaş açıyor (hatta aynı anda birkaççı birden savaş açıyor) ve ben de şehirlerime yiğmiş olduğum güçlü ordumu savaş alanına sürmek zorunda kalıyorum :) Kisacası savaş kötüdür, ama çoğunlukla savaşmak zorunda kalacağınızdan iyi bir orduya sahip olmak önemlidir.

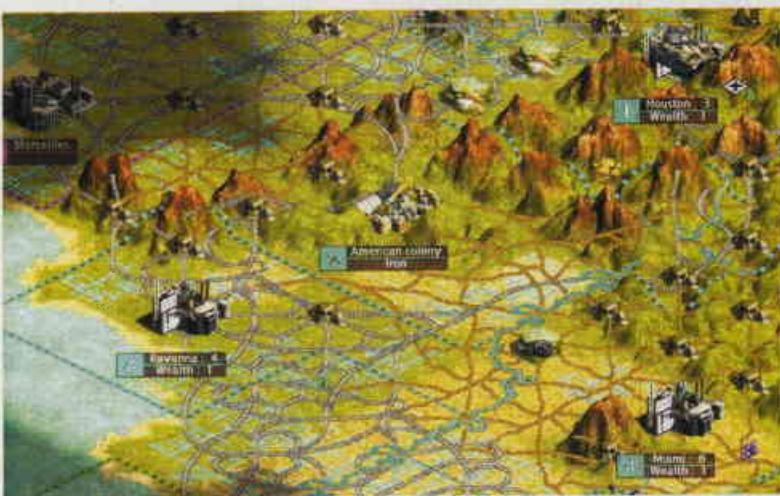
Savunmaya ağırlık vereyim diyorsanız: Belki siz de benim gibi sınırlarınız dışına çıkip savaşarak zaman kaybetmek istemiyorsunuzdur. O zaman düşmanın sizin ayağınızda gelmesini bekleyin, güçlü savunma sistemlerinizle onları saldırdıklarına pişman edin, sonra da barış karşılığında ellerindeki teknolojileri, paralarını ve kaynaklarını isteyin :)

Eğer savunmaya ağırlık verecekseniz şehirleriniz arasında hızlı bir ulaşım yolu olmasına özen gösterin, yani kısacası uygarlığınıza yollar ve raylarla doldurun. Bu şekilde savunmanız gereken yerlere anında birim yiğnağı yapabilirsiniz. Şehirlerinizde özellikle savunma yetenekleri yüksek olan birimler yapın (Infantry, Rifleman vs). Bu nın yanı sıra size saldırdıktan sonra zayıf düşerek kaçmaya çalışan birimleri indirmek için de her şehrinizde en az bir iki tane güçlü saldırıcı birimi barındırın. Ayrıca bombardama yapabilen birimler de (Catapult, Cannon, Bomber vs.) saldırıyla ilk tepkiyi verip düşmanı zayıflatmaları bakımından oldukça yararlıdır. Burada dikkat etmeniz gereken en önemli nokta savaş sırasında etrafta Worker barındırmamanızdır, çünkü bu savunmasız birimler hemen düşman tarafından esir alınırlar. Worker'larınızı böyle bir durumda şehirlerinize çekip bekletin.

Ben ordu istiyorum diyorsanız: Civilization'da 'Army' yaratmak aslında çok da zor değil. Army, yani ordu dediğimiz şey bir lider altında birleşmiş olan birkaç birimidir ve bu birimlerin saldıruları ve savunmaları da ortak kullanılır. Örneğin bir Veteran birimin 4 birim sağlığı varken, bir ordu içindeki üç Veteran birim 12 birim sağlığı sahip olurlar ve bu sayede savaşlarda kolay kolay yenilmezler. Şehrinizde ordu üretebilecek seviyeye gelmemeyi bekleyen ordu oluşturmak isterseniz şunu yapın: İlk olarak şehirlerinize Barracks inşa edin, böylece ürettiğiniz birimler 4 birim sağlığı sa-



● Birimlerinizi birlikte hareket ettirerek güçlerini artırabilirsiniz. Gördüğünüz Cruise füzesinin altında 4 tane Mech Infantry, 2 tane de Cavalry var.



© Sınırlarınız dışında kalan kaynaklara mutlaka koloniler kurun. Emin olun siz kurmazsanız, başka biri gelip kuracaktır.

hip Veteran birimler olacaktır. Bu Veteran birimleri savaşa sokun ve bir iki galibiyet alarak Elite (5 birim sağlık) olmalarını sağlayın. Sonra da bu Elite birimleri özellikle yenebilecekleri zayıf düşmanlara karşı kulanın ve ard arda gelen galibiyetler sayesinde Leader haline gelmelerini sağlayın. Leader vasfına sahip olan birime bir şehre götürün ve 'Build Army' seçeneği ile ordu yaratın. Artık bu orduya üç tane birim daha ekleyebilir (aynı gemiye birim yükler gibi) ve ordunuzu oluşturabilirsiniz. Unutmayın gereken bir nokta orduyu yüklediğiniz birimleri sonrasında değiştiremeyeceğinizdir.

Eğer Pentagon'u inşa ettiyiseniz ordulara dört birim yükleyebilir veya Military Academy inşa ederek şehirlerinizde ordular üretebilirsiniz. Ama hemen söyleyelim, savaşlarda başarılı olmak için ordu yaratacağım diye uğraşmanıza gerek yok. Aynı araziye yerlestirdiğiniz dört beş birimi kullanarak saldırırken de ordunuz varmış gibi avantaj sahibi olacaksınız.

Ordum mordu istemiyorum, başka yolu yok mu diyorsanız: Aslında bir önceki paragrafta da anlatığım gibi ordu kurma taraftarı değilim. Bunun yerine aynı arazi üzerinde bulundurabileceğiniz birimler ile de gücünü artırabilirsiniz. Mesela bir şehrə saldıracığınız zaman üç tane saldırı birimi (ör. Archers), üç tane savunma birimi (ör. Pikeman), iki tane de bombardıman birimini (ör. Catapult) birlikte hareket ettirin. Bir size saldırırsa savunma birimleriniz devreye girecek ve saldırıyı püs kürteklereleştir. Birisine saldırdığınızda ise saldırı birimlerinizin işin üstesinde gelecekleremdir. Bu şekilde birlikte hareket ettirdiğiniz kombin birimler sayesinde çok daha rahat savaşlar geçirebilirsiniz.

Basayım düğmeye, atayım bomba diyorsanız: Her zaman için teknolojiyi boşuna savunmuyorum. Artık iyice sıkışığınızı

en son oyunumun son sırasında (2050 yılına bir kala), oyunda liderliği götürmekte olan Greece'in başkentine bir tane attım bunlardan. 12 olan nüfus bir anda 6'ya düştü ve çevre acayıp kirlendi. Ama unutmayın, nükleer savaş kötüdür. Karşınızda gelişmiş bir uygarlık varsa onlar da size aynı şekilde cevap verebilirler.

#### Dünyanın 24 büyük ve 10 küçük harikası

Civilization oyunlarının vazgeçilmezleri arasındaki harikalar bu oyunda iki türde karşımıza çıkarıyor: Büyük harikalar ve küçük harikalar. Büyük harikalar tüm dünyada yalnızca bir tane olabilir ve bir uygarlık tarafından yapıldıklarında yalnızca o uygarlığa faydalılar. Küçük harikaları ise isteyen her uygarlık yapabilir ama aynı küçük harikadan iki şehirde birden yapamazsınız. Harikaların faydalarnı kısaca yazayım da hangilerine öncelik vereceğinize karar vermeniz kolay olsun (harikalar bulundukları çağrıa göre listelenmiştir):

Bu bilgilerden sonra gelelim size öncelikle yapmanızı tavsiye ettiğim harikalara. Nedenlerini söylememeye gerek yok, tablo ya baktığınızda anlayacaksınız zaten: The

## Büyük Harikalar:

Harikanın İsmi	Etkisi
The Colossus	En az bir para üreten tüm araziler bir fazla para üretir
The Great Library	En az iki uygarlık tarafından bilinen bir teknolojiyi öğrenirsiniz
The Great Lighthouse	Galley birimleri Sea arazilerinde güvenli biçimde dolaşabilirler, Deniz birimlerinin hareketleri 1 artar
The Great Wall	Walls yapısının savunma bonusu iki katına çıkar
The Hanging Gardens	Barbarlara karşı birimlerinizin saldıruları puanları iki katına çıkar
The Oracle	Yapıldığı şehirde 3. diğer şehirlerde de 1 kararsız kişiyi mutlu yapar
The Pyramids	Şehirlerinizdeki Temple yapılarının mutluluk etkisini iki katına çıkarır
Adam Smith's Trading Company	Aynı kitadaki tüm şehirlerinize Granary yapılır
Copernicus' Observatory	Şehrinizdeki ticaretle ilgili yapıların bakım giderlerini karşılar
JS Bach's Cathedral	Aynı kitadaki tüm şehirlerinizdeki 2 mutsuz kişiyi, kararsız yapar
Leonardo's Workshop	Birim upgrade masrafını %50 azaltır
Magellan's Great Voyage	Tüm deniz birimlerinin hareketleri 1 artar
Michelangelo's Chapel	Tüm Cathedral yapılarının mutluluk etkisini iki katına çıkarır
Newton's University	Yapıldığı şehrin bilim üretiminin iki katına çıkarır
Shakespeare's Theater	Aynı kitadaki tüm şehirlerinizdeki 2 mutsuz kişiyi, kararsız yapar
Sun Tzu's Art of War	8 mutsuz kişi, kararsız hale gelir
Hoover Dam	Tüm şehirlerinize Barracks etkisi verir
The United Nations	Aynı kitadaki tüm şehirlerinize Hydro Plant etkisi verir
Theory of Evolution	İki tane teknolojik gelişme öğrenmenizi sağlar
Universal Suffrage	Tüm şehirlerinizde savaş karşılığını azaltır
Cure for Cancer	Tüm şehirlerinizde 1 mutsuz kişiyi kararsız yapar
Longevity	Şehir nüfusları 1 yerine, 2'şer artmaya başlar
SETI Program	Yapıldığı şehrin bilim üretiminin iki katına çıkarır
The Manhattan Project	Tüm uygarlıkların nükleer silah yapabilmesini sağlar

Pyramids, The Great Library, The Hanging Gardens, Copernicus' Observatory, JS Bach's Cathedral, Newton's University, Shakespeare's Theater, Hoover Dam, The United Nations, Theory of Evolution ve SETI Program. Ayrıca tüm küçük harikaları da yapmayı unutmayın. Özellikle de Forbidden Palace'ı başkentinizden uzakta ki, en gelişmiş şehrinize yaparsanız o ve etrafında şehirlerdeki Shield israfını minimuma indirebilirsiniz.

Ayrıca harika yapılarıyla ilgili bir de tiyo vereyim. Örneğin Electronics teknolojisini bulmaniza 8 sıra var. Bu teknolojiyi bulduğunuzda Hoover Dam harikasını inşa edebileceğinizi biliyorsunuz. Üretimi en fazla olan şehrinizde yapımı en az 9 sıra sürecek bir yapı üretmeye başlayın. Electronics teknolojisini bulduğunuzda o şehrinizde oldukça fazla Shield zaten üretilmiş olacağından üretimi Hoover Dam olarak değiştirin. Böylece bir anda diğer uygarlıkların 8 sıra önüne geçmiş olacaksınız. Özellikle yapabileceğiniz birden fazla küçük harika varsa, birkaç şehrinize bunları yapma görevi veriyorsunuz. Sonra da büyük bir harika yapabilecek seviyeye geldiğinizde üretimi değiştirdip bunları yapmaya koyuluyorsunuz. Böylece büyük harikaları yapmak için gereken müthiş üretim miktarının önemli bir kısmını rahatça karşılatabilirsiniz.

## Zafere bir kala

Civilization III'te oyunu bitirebilmeniz için altı farklı yol var: Uzaya açılmak, dünyanın en büyük gücü olmak, tüm diğer uygarlıkları yok etmek, diplomatik zafer kazanmak, kültürel zafer kazanmak ve 2050 yılına ulaşmak. Hadi son olarak da bu yollara nasıl ulaşacağınız hakkında bilgi vereyim.

Dünyanın hakimiyetini ele geçirmek: İster dünyanın en büyük gücü olun, ister tüm diğer uygarlıkları yok edin. Her iki yolda da aslında dünyanın hakimiyeti elinizin altında demek olduğundan bu ikisini tek bir başlık altında birleştirmeyi uygun gördüm. Eğer tüm dünya haritasının 2/3'ünü kontrol ediyorsanız oyunu kazanırsınız. Eğer tüm diğer uygarlıkları tarihin tozlu sayfalarına gömdüyseniz oyunu kazanırsınız.

Bu tür galibiyete ulaşmak için başvurmanız gereken temel yol elbette ki savaşmak. Savaşa girmedinizin sürece haritada belli bir sınırın üzerinde genişlemeniz kesinlikle mümkün olmayacağındır. Eğer oyuna bu tür bir galibiyeti hedefleyerek başladığınızdan Communism veya Monarchy gibi savaşın olumsuz etkilerinin görülmmediği bir yönetim biçimini seçin ve askeri yığınak yapmaya başlayın. Eğer karşınızdaki uygarlık da sizinle denk güsteysse, o zaman

## Küçük Harikalar:

Harikanın İsmi	Etkisi
Forbidden Palace	İkinci bir başkentmiş gibi Shield israfını azaltır
Heroic Epic	Leader ortaya çıkışa ihtimalini artırır
Iron Works	Şehirdeki üretim %100 artar
Military Academy	Şehirde Leader olmaksızın ordu yapılabilir
Wall Street	Hazineye daha fazla para aktarılır
Battlefield Medicine	Askeri birimler düşman topraklarında iyileşebilirler
Intelligence Agency	Casusluk görevleri gerçekleştirmenizi sağlar
The Pentagon	Orduların kapasiteleri 3'ten 4'e çıkar
Apollo Program	Uzay gemisi parçalarının yapımını sağlar
Strategic Missile Defense	ICBM saldırınızı engelleme şansı doğurur

en azından belli bir süreliğine başka uygarlıkların desteğini alın (sonradan onları sırtlarından bırakmanız gerekecek). Örneğin birkaç uygarlıkla 'Mutual Protection' anlaşması yapın ve gicik olduğunu uygarlığın size savaş açmasını sağlayın. O uygarlık size savaş açtığı anda anlaşmalı olduğunuz uygarlıklar da ona savaş açacaklar ve işinizi kolaylaştıracaklardır. Amanın diktatörlük olduğuna göre bu yolda hiçbir seyden çekinmemeniz gerek, öyle değil mi?

**Uzaya yolculuk:** İlk olarak Apollo Program harikasını inşa etmelii, sonra da gerekli teknolojileri öğrenerek uzay gemisi parçaları yapmalısınız. Gerekli teknolojiler demisen, tüm parçaları üretebilmek için teknoloji ağacındaki en uç teknolojiye kadar öğrenmiş olmanız lazım. Bundan sonra üretimi en fazla olan 10 şehrinizi (yapmanız gereken 10 parça var çünkü) tamamen uzay gemisi parçası üretimine ayırmalısınız. Tüm parçaları inşa ettinizde ise yapmanız gereken tek şey uzay gemisi ekranındaki 'Launch' düğmesine basmak ve galibiyetinizi kutlamak olacaktır.

**Kültürel galibiyet:** Dikkat ettiyiseniz ben şehirlerdeki kültür olayına çok önem veriyorum. Bu da demektir ki iyi bir kültür stratejisi kullanarak, diğer uygarlıklar ne olduğunu anladmadan kültürel galibiyete ulaşabilirsiniz. Uygarlığınızın toplam kültür puanı hesaplanırken, sahip olduğunuz tüm şehirlerde üretilen kültür puanları toplanır. Bir şehrinizin kültür puanı 20000'ü超erdiği veya uygarlığınızın toplam kültür puanı 100000 olduğunda (ve bu değer en yakın rakibinizin iki katından fazlaysa) dünyanın kültür merkezi olduğunuza hiçbir şüphe kalmamış demektir ve oyundaki en zorlu (ve en zevkli) galibiyet şekline ulaşırsınız.

**Diplomatik zafer:** Diplomatik zafer Birleşmiş Milletlerin oylarıyla belirlenir. United Nations harikası inşa edildiğinde, belli aralıklarla dünya üzerinde uygarlıklar adayı liderler arasından UN Genel Sekreteri oylaması yaparlar. Bu oylamada en fazla oyu alan lider, diplomatik zafer kazanmış sayılır ve oyun biter. Bu oylamalarda

aday olabilmek için şu üç kriterden birini sağlamak gereklidir.

1. "United Nations" harikasını yapmış olmak
2. Dünyanın arazi bakımından en az %25'ini elinde bulundurmak
3. Dünya nüfusunun en az %25'ine sahip olmak

Gördüğünüz gibi bunlar arasında en kolay aday olmanızı sağlayacak UN harikasını yapmaktır. Eğer diğer uygarlıklarla aranız iyiyse ilk oylamada kazanacağınızı garanti ederim. Eğer çoğunuşu sağlanamazsa bir dahaki oylamaya kadar beklemek zorundasınız.

**2050 yılı:** Uygarlık durumunuz ne olursa olsun, diğer galibiyet yollarına ne kadar yakın olursanız olun 2050 yılına gelindiğinde oyun otomatik olarak biter. Gelip olan uygarlık, oyundaki tüm sıralarda elde ettiği puanlara göre belirlenir. İnanın bana iş bu noktaya geldiğinde birinci uygarlık olabileceğinizi pek de yüksek değildir. O yüzden ne yapın, ne edin 2050 yılına ulaşmadan önce en azından uzaya açılın.) Ayrıca size bir de ipucu: 2050 yılına gelindiğinde birincinin Histogram puanına göre belirlendiğini söylemiştim. Eğer oyun sırasında devamlı bu puanları kontrol eder ve onde olduğunuz bir sırada 'Quit Game' seçeneğini seçerek emekli olursanız doğrudan birinci olursunuz. Ama bu tarz bir galibiyeti kimseye önemsiyorum.

## Sonuç

Sonuç: Tek kelimeyle bir başyapıt. Defalarca oynanabilecek ve her seferinde farklı zevkler alınabilecek bir oyun. Her oyunda farklı stratejiler geliştirebileceğiniz, her oyunda farklı stratejiler geliştirmeniz gereken bir oyun. Bu yazı size ne kadar faydalı olmuştur bilmiyorum ama bu oyunu öğrenmenin yolu tekrar tekrar oynamaktan geçiyor. Hepiniz bol Civilization'lı günler diliyorum. Bu oyunun kıymetini bilin. ☺

# soulreaver2

## Raziel'in ikinci macerasının çözülmek yanıtı bırakmıyoruz.

**R**aziel'in maceraları tüm hızıyla devam ediyor ve biz de sizi vakit kaybetmeden açıklamamızla baş başa bırakıyoruz!

### 1 – The Time Streaming Device

Burada açılış demosunu izleyecəksiniz.

### 2 – Sarafan Stronghold

Demonun ardından sağ taraftaki büyük kapılara gidin. Holden ilerleyin ve buradaki nöbetçileri öldürün. Holen sonundaki kapı açılacak ve buradan gecebileceksiniz. Sonraki holdeki tek nöbetçiye de öldürün ve sağdaki kapıdan geçin. Buradaki nöbetçiyi de öldürün ve karşınızdaki kapıya gidin.

Şimdiki geniş yerde kapıyı açmak için üç düşmanı öldürmeniz gerekmektedir. Kapıya gidince Spectral Plane'ye geçeceksiniz. Raziel demir çubukları geçene kadar ilerleyin ve odanın ortasındaki Mavi Portal'a doğru gidin. Bu odadaki ruhları emerek sağlığını doldurun ve Mavi Portalın üzerine çıkararak Material Plane'ye dönün.

Bu yeni odada yedi düşman var, ama hepsini öldürmeniz gerekmeyi. Hemen ilerideki kapıya doğru gidin ve demoyu sey-

redin. Odanın solundaki kapıdan çıkışın, nöbetçiye öldürün ve holen sonundaki kapıya gidin.

Odadaki düşmanları öldürerek kapıyı açın ve odanın solundaki spiral merdivenden çıkarak oradaki kapıdan geçin. Holden ilerleyin ve diğer taraftaki kapıya gidin.

### 3 – The Southern Lake

Çıktığınızda atlayın ve soldaki çarklı kara parçasına doğru yüzün. Çarkların önündeki rampaya yürüyün ve onları çalıştırın. Solda açılacak pasaja doğru yüzün ve yine kara yaya ulaşana kadar sola doğru yüzün. Buradaki obelisk'i kullanarak oyununuzu kaydedebilirsiniz. Şimdi tekrar suya dönün, sola gidin ve karaya çıkışın. Çömelip ziplayarak yukarıdaki kısma ulaşın. Koşarak ziplayın ve aradaki boşluğu geçerek bir sonraki kara parçasına ulaşın.

Yolunuzda çıkan düşmanları öldürerek ilerlemeye devam edin. Sağınızda bir merdiven görené kadar ilerleyin ve bu merdivenin doğru gidin. Kapıya ulaştığınızda etraftaki düşmanları öldürün ve kapıyı kapalı tutan çubukları kaldırın. Artık kapıdan geçebilirsiniz.

### 4 – The Pillars

Sütunlarına arkasına yürüyün ve Spectral Plane'ye geçin. Burada sütunlarının arkasındaki yolu açabiliyorsunuz. Mavi Portal'a gitmek için Material Plane'ye dönün. Önünüzde yoldan ilerleyin ve Soul Reaver'i kullanarak kadim kapıya açın.

### 5 – Subterranean Ruins

Şimdi yeni açılan yola girin. Kapı arkanızdan ve kapandığında ilerlemeye başlayın. Girdiğiniz odanın içerisinde bir kayıt noktası bulunuyor. Suya dalın ve girişinde ışıklar olan tüneli bulun. Bu tüneli takip edin ve karşılaşacağınız düşmanları öldürün. Şimdi arkanızı dönün ve odanın sol tarafındaki rampaya doğru gidin. Çıktığınızda ziplayın ve yoldan ilerleyin. Yine bir su havuzu ile karşılaşacağınız düşmanları öldürün. Şimdi arkanızı dönün ve odanın sağ tarafındaki rampaya doğru gidin. Çıktığınızda ziplayın ve sağda doğru giderek Material Plane'ye geçin. Ortasında bir platform olan büyük bir ağacın bulunduğu odaya ulaşacaksınız. Material Plane'ye dönün ve duvara tırmanarak bu platforma ulaşın. Şimdi Spectral Plane'ye geçin. Platform yükselsek, böylece karşısındaki hole ulaşabileceksiniz. Karşı taraftaki Mavi Portal ile Material Plane'ye dönün ve Soul Reaver ile düşmanı öldürerek kalkanı alın. Kapıda kullanarak onu açın ve holden ilerlemeye devam edin. Aynanın üzerindeki tavana ateş edin ve açın. Oynatılabilen sütunu odanın ortasına sürükleyin ve aynayı ona doğru çevirin. Sütunun gölgesini gördüğünüz demeden sonra aynanın sağına düşmüş olan sütun parçasına çıkışın. Sütunun üzerine ziplayın ve açık pasaja doğru uçun. Platformdaki küçük aynayı alın ve aşağı düşün. Üzerinde ayna sembolü olan kapıya yaklaşığınızda açılacaktır. Şimdi ana ayna odasına geri dönün. Kapı arkanızdan kapanınca aynayı tutacağa yerleştirin.

Şimdi açılmış olan yoldan ilerleyin ve düşmanları temizleyip kapı girişine benzeyen kemere ulaşın. Burada da bir kayıt noktası bulunuyor. Bu noktadan sola doğru ilerleyin, demoda Raziel'in kuzeydeki bir yoldan bahsettiğini göreksiniz. Bu bölgenin solda Raziel'in tırmanabileceği bir duvar bulunuyor. Tırmanın ve diğer tarafına atlayın. Yoldan aşağı doğru ilerleyin ve Vorador'un bulunduğu harabelere ulaşın. Soul Reaver kullanarak önünüzdeki kapıyı açın.

### 7 – Dark Forge

Kapılar arkanızdan kapanacak ve boş bir holde yalnız kalacaksınız. İllerlemeye başlayın ve kapının önündeki düşmanı Soul Reaver kullanarak öldürün. Kalkanı alın ve kapıya yerleştirerek kapıyı açın. Holden devam edin ve Spectral Plane'ye geçerek yolunuza kalan düşmanı öldürün. Şimdi sağda doğru giderek Material Plane'ye dönmenizi sağlayacak Mavi Portalı bulabilirsiniz. Geçtiğiniz kapıya doğru gidin ve odanın solundaki duvardan tırmanın. Merdivenlerden çıkışın ve yukarıdaki düşmanı Soul Reaver ile öldürün. Şimdi üstünde platform olan sütuna gidin. Oradan da önündeki merdivenin sütuna ulaşın. Bu odadaki aynaları çevirerek odanın etrafındaki kapıları açacaksınız.

Aşağı inin ve sağdaki oda açılaşa kadar aynaları çevirin. Bu holden ilerleyin ve sonuna geldiğinizde Spectral Plane'ye geçerek kapıdan geçin. Ortasında bir platform olan büyük bir ağacın bulunduğu odaya ulaşacaksınız. Material Plane'ye dönün ve duvara tırmanarak bu platforma ulaşın. Şimdi Spectral Plane'ye geçin. Platform yükselsek, böylece karşısındaki hole ulaşabileceksiniz. Karşı taraftaki Mavi Portal ile Material Plane'ye dönün ve Soul Reaver ile düşmanı öldürerek kalkanı alın. Kapıda kullanarak onu açın ve holden ilerlemeye devam edin. Aynanın üzerindeki tavana ateş edin ve açın. Oynatılabilen sütunu odanın ortasına sürükleyin ve aynayı ona doğru çevirin. Sütunun gölgesini gördüğünüz demeden sonra aynanın sağına düşmüş olan sütun parçasına çıkışın. Sütunun üzerine ziplayın ve açık pasaja doğru uçun. Platformdaki küçük aynayı alın ve aşağı düşün. Üzerinde ayna sembolü olan kapıya yaklaşığınızda açılacaktır. Şimdi ana ayna odasına geri dönün. Kapı arkanızdan kapanınca aynayı tutacağa yerleştirin.

Şimdi büyük aynayı, soldaki oda açıla-



na kadar çevirin. Spectral Realm'e geçerek bu kapidan da geçirin ve Material Plane'e dönerek tırmanma duvarını bulun. Kapının yanındaki aynayı, odadaki aynaya doğru çevirin. Çıktığına doğru ilerleyin ve buradaki sütunu ortaya doğru sürükleşin. Üzerinden yürüyebileceğiniz bir gölge meydana gelecek. Merkez platforma doğru yürüyen ve tavandaki parlayan noktaya Soul Reaver gönderin. Burası açıldığından aynayı pasaj açılana kadar çevirin ve bu pasaja ziplayın. Güneş saatinin ışık hole vurana kadar çevirin, ışık yerleştirdiğiniz küçük aynaya vuracaktır. Kısa bir demodan sonra Dark Reaver'a sahip olacaksınız.

Şimdi Dark Reaver'i Raziel'in arkasında kapiya götürün ve demoyu seyredin. Arka taraftaki kapiya gidin ve Dark Reaver'i ondan da geçirin. Dark Reaver'ı son Soul Reaver kapısından da geçirdiğinizde Raziel ile Vorador arasındaki demoyu seyredeceksiniz.

#### 8 – Swamp

Buradaki amacımız Southern Lake'e geri döndür Light Forge girebilmek. Southern Lake'e nasıl donebileceğinizi bilmeyorsanız (ki hiç sanmıyorum), buraya kadar geldiğiniz yerleri okuyup ters yönlerde doğru gidin.

#### 9 – Subterranean Ruins

Raziel ile Elder God arasındaki demoyu gördüğünüzde, doğru yol üzerinde olduğunuzu anlayacaksınız. Ayrıca buradaki kapiyi noktasını da kullanmayı unutmayın. Çıkış yapmak için Dark Reaver'ı kullanın.

#### 10 – The Pillars

Buradaki Checkpoint'i aktif hale getirin ve yolumuza devam edin.

#### 11 – Southern Lake

Göle atlayın ve önceden açığınız pasaja doğru geri yürüün. Şelalelerin arasında üzerinde kapı olan küçük bir kara parçası göreceksiniz. Bu kapıyı açmak için Dark Reaver kullanın ve içeri girin.

#### 12 – Light Forge

Kapılar yine arkanızdan kapanacak ve uzun koridorda yalnız kalacaksınız. Bu koridorda savaşarak ilerleyin ve odanın ortasındaki Mor alevli sembolüne ulaşın. Buradaki demodan sonra sunağın üzerinde durun ve Dark Reaver'ı alevlere doğru gönderin. Odanın diğer yanında karanlık bir köprü olacak, bu köprüden yürüyen ve Spectral Plane'e geçerek yolumuzu kapatın kapıyı geçirin. Buradaki Checkpoint'e dokunduktan sonra tekrar Material Plane'e geçirin. İlerleyerek önündeki kapıyı Soul Reaver ile açın. Görüldüğünüz oda Light Forge'un ana odası. Bu odanın gerisine doğru gidin ve Spectral Plane'e geçirin. Yine yolumuza kapatın kapıyı geçirin ve Mavi Portal'a ulaşana kadar ilerleyin. Material Plane'e dönüp az önce ruh halinizle geçtiğiniz kapidan kanlı canlı halinizle geçirin.

Odanın bir tarafında yukarı ve aşağı kaydırabileceğiniz bir ayna bulunuyor. Aynayı kapidan uzağa çekin, üzerlerinde Güneş olan kapıları kilidi açılacak. Kapılar kapanana kadar bu holden ilerleyin ve düşmanları öldürün. Aldığınız büyük aynayı ana odadaki standa yerleştirin. Holden aşağı ilerleyin ve yakındaki güneş kapısı açılana kadar büyük aynayı çevirin. Kapıya ulaşana kadar ilerleyin. Kapidan geçmek için Spectral Plane'de olmanız gereklidir. Sütunlara tırmanın ve yeterince yükseğe çıktıığınızda çıkışa doğru uçun. Uzun koridorun sol tarafındaki Mavi Portalı kullanın ve sütunların olduğu odaya geri dönün. Soul Reaver'i, Dark Reaver gücünden sarj edin. Şimdi az önce uçtuğunuz çıkışın olduğu yere gidin. İki merdiven arasındaki duvarda bulunan bloğu çekerken onunuzu. Bloğu çeken, tırmanın ve tekrar uzun koridordan ilerleyin. Yolun sonundan sola dönün, düşmanları öldürün ve Dark Reaver'ı sunağa gönderin. Yaratığınız köprünün geçin ve odadaki düşmanları öldürün. Aşağıdaki odaya atlayın ve aldığınız küçük aynayı standa yerleştirin. Şimdi ana odaya geri dönün ve oynatıldığınız aynayı aşağı doğru indirin. Yansıma diğer aynaya vurduğunda holden ilerleyin ve sondakı kapıda Dark Reaver kullanın.

Sütunlu odaya geri dönünce önceki Dark Reaver kapısından geçebileceksiniz. Holden yürüyen, büyük aynayı geçirin, boşluktan geçen ve Dark Reaver sembolünü taşıyan heykelin önüne gelin. Burada ne kullanmanız gerektiğini tahmin edebilirsiniz artık :) Şimdi büyük aynayı çevirerek yansımaların, boşluğun diğer tarafındaki küçük aynaya vurmasını sağlayın. Tekrar boşluğu geçin ve küçük aynanın parıldacı kapıyı Dark Reaver ile açın. Yansıma başka bir aynaya ulaşacak ve bu bulmacanın bir parçasını daha çözümsüz olacaksınız. Light Forge odasındaki kapıya doğru gidin, kısa bir demodan sonra kapı açılacaktır.

Şimdi Sentry Eye'in bulunduğu odaya gidin. Dark Reaver'ı kullanarak gözü vurun. Hemen ileri koşun ve güneş sembolünü kapın. Göz kendine gelince etrafına ateşler saçacağından hemen menzilinden çekmanız gerekiyor. Light Forge odasına geri dönün ve Light Forge'un önünde durarak güneşe benzeyen yere güneş sembolünü yerleştirin. İleri doğru yürüyen ve Light Forge üzerinde Soul Reaver kullanın. Demodan sonra Light Reaver yeteneğini de kazanacaksınız. Arkanızdaki kapıya doğru gidin ve Light Reaver'ı kullanın.

Az önce açığınız kapidan geçirin, Light Reaver reşarı yerinin arkasındaki kapıyi Light Reaver kullanarak açın. İki merdivenli odadan geçirin ve kapının üzerindeki sembolü Light Reaver ile vurun. Önündeki kapılar açılınca holden ilerleyin ve karşınıza çıkan kapıları Soul Reaver ile açarak Southern Lake'e ulaşın.



#### 13 – Southern Lake

Yeraltı geçidinden yüzün ve kayıt noktasını kullanın. Kışın suya gömülü kapının üzerindeki Pembe Küre üzerinde Light Reaver kullanın. Kapılar açılacak ve Stronghold'a girebileceksiniz.

Takıldığınız yerlerde boyut değiştirerek alternatif çözümler aramasınız.

#### 14 – Sarafan Stronghold

Yeni açılan yere doğru yüzün ve sonuna geldiğinizde sol tarafta Light Reaver'ı sarj edip, sağ taraftaki hole girin. Bu holden ilerlediğinizde arkanızdaki kapılar kapanaçak. İlerlemeye devam edin ve düşmanları öldürün. Holün sonundaki kapidan yeni bir odaya gireceksiniz ve sonraki kapıyı açmak için bu odadaki düşmanların tümünü öldürmen gerekecek. Bu kapidan geçtiğinizde katedrale dönmiş olacaksınız. Büyük demir kapılarından geçirin ve sonra da soldaki kapıya girerek duvarda resimler bulunan odaya ulaşın. Odanın sağ tarafındaki çıkıştan devam edin. Çıkış yapmak için yine tüm düşmanları temizlemeniz gerekiyor. İşiniz bitince açılan geçitten geçirin ve kendinizi oyuncunun başındaki avluda bulun. Buradaki düşmanları öldürüp önündeki hole girin. Yolun sonundaki kapidan girdiğiniz odadaki diğer kapının kilitli olduğunu göreceksiniz. İki nöbetçi ve köpeği öldürüp kapı açın ve ilerleyin. Buradan da çıkış bulduğunuzda büyük çift kapıyı geçirin ve oyuncunun başladığı odaya girin.

#### 15 – Time Streaming Device

Odanın solundaki kapının üzerindeki pembe küreyi Light Reaver ile vurun. Kapı açı-



Normal dünyada ➔  
enerjiniz sürekli  
azalacaktır.



lacak ve Raziel ile Moebius arasındaki demoyu izleyeceksiniz. Odadaki tek kapıdan çıkışın ve demoyu seyredin.

#### 16 – Sarafan Stronghold

Odadaki düşmanları öldürdükten sonra gündeği büyük çift kapılardan çıkışın. İlerleyin ve karşınıza çıkan tüm düşmanları öldürün. Holün sağ tarafından çıkışın. Odanın arkasındaki kapıyı kullanın ve kısa holden sonra ayllu ulaşın. Avlunun karşı tarafındaki holden ilerleyin ve holün sonundaki odada bulunan kapıdan çıkışın. Kendinizi duvarlarında Sarafan savaşlarının resimleri olan yuvarlak bir odada bulacaksınız. Kuzey çıkışına doğru gidin ve iki düşmanı öldürerek yolunuza kapatın enerji duvarını kaldırın. Çarpık demirlerden çıkışınca izleyeceğiniz demoda geçmiş değil, geleceğe gittiğini öğreneceksiniz. Batıdaki kapıya doğru gidin ve büyük katedrale ulaşın, batıdaki kapıdan çıkışın. Raziel ile Moebius'un ruhu arasındaki demodan sonra sağdaki kapıdan çıkışın ve holden ilerleyin. Buradaki üç düşmanı öldürerek yolunuza kapatın yeşil engelleri kaldırın. Kaleden dışarı yüzün.

#### 17 – The Southern Lake

Sarafan Stronghold girişinin karşısındaki kayıt noktasını kullanın ve göle geri dönen. Gölün kenarına geldiğinizde sola dönün, ziplayın ve çömeliп ziplayarak yukarıdaki platforma çıkışın. Karşıya üçün ve yol takip edin. Eninde sonunda yolun sağ tarafında havuza devrilmiş olan sütuna ulaşacaksınız. Sütunun üzerinden geçin ve çıkışına doğru üçün. Akınının sağ tarafındaki checkpoint'e dokunun, sola dönerek merdivenlerden çıkışın. Kırık köprüden ziplayıp uçarak geçin ve yolu aşağıya doğru takip etmeye başlayın. Yolun sonundaki büyük çift kapıları açın ve içeri girin.

#### 18 – The Pillars

Ariel ile Raziel arasındaki demodan sonra önceden geçtiğiniz sütunlara doğru ilerle-

dinizde çok büyük bir Wraith ile karşılaşacaksınız. Zorlu bir savaştan sonra yoluna devam edin. Burada bir Wraith ile daha karşılaşışorsunuz ve yolu kapatın yeşil engeli kaldırın için onu da öldürmen gerekiyor. Onu da öldürdükten sonra yoldan ilerleyin. Mavi portal ulaşarak Material Plane'ye dönün. İlerleyin ve yolun sağ tarafındaki checkpoint'e dokunun, yürümeye devam edin. Yolun sonunda üzerinde bir yaratık resmi olan büyük kapıyı açmak için Soul Reaver kullanın. Kapıdan geçince aranızdan kapanacak. Kisa holü takip edin.

#### 19 – Subterranean Ruins

Yolu izleyin ve bu sırada da Soul Reaver kullanarak Shadow yaratıklarıyla savaşın. Birinci dünyada Elder God'ın bulunduğu ikinci sütunlara ulaşacaksınız. Buradaki demonun ardından iki büyük Wraith saldırıcak. Onları hallettikten sonra odanın karşı tarafındaki kayıt noktasını kullanın ve suya dalarak sualtı tünelini bulun. Tünelin iki yanında da ışık bulunuyor. Bu tünelden devam edin ve yüzeye çıkışın. Sağınızda yolu takip edin ve yolun sonundaki platforma ziplayın. İlerlemeye devam edin ve Dark Reaver şarj noktasına geçtiğinden sonra, aşağıda etrafı suyla çevrili heykelin olduğu yere ziplayın. Sualtı tüneline girin ve tünel bitince yüzeye çıkışın. Buradaki yaratığı öldürerek platformun diğer tarafındaki tünele girin. Sudan çıkışabileceğiniz bir diğer tünele ulaşacaksınız. Platforma ziplayın, sola dönün ve parlayan kristalin yanındaki çıkışına ziplayın. Şimdi havuzun karşısındaki çıkışına üçün, kısa yolu geçin ve diğer çıkışına ziplayın. Şimdi etrafınıza bakın ve mor alevli çıkıştı bulun. O çıkışına ulaşın ve sunakta Dark Reaver kullanın. Oluşan köprüden geçin ve önündeki yolun sonundaki düşmanı öldürerek yeşil engeli kaldırın. Yoldan devam edin ve sağ taraftaki duvardan yukarı tırmanın. Deliğin etrafından yürüyen ve bataklığa ulaşın.

#### 20 – Swamp

Yürüyen ve önündeki checkpoint'e dokunun. Düşmanları Soul Reaver ile öldürün ve Time Streaming Device'in kapısını inceleyin. Demodan görevinizin mührü kırmak olduğunu öğreneceksiniz. Sağa gidin ve basamak taşlarını takip edip insan düşmanınızla karşılaşın. Onu öldürüp kemerden geçirin. Bu alanda geniş bir U çizgisi ilerleyin ve örüne çakan düşmanları Soul Reaver ile öldürün. Bir kemer daha geçirin ve yine düşmanları temizleyin. Buradaki kayıt noktasını kulantıktan sonra daha da fazla düşman ile karşılaşacaksınız. En sonunda artık dağıları gecebileceğinizi gösteren bir demo göreceksiniz. İlerleyin ve önündeki duvardan tırmanın. Dağa giden yolu izleyin ve yoldaki checkpoint'i aktif hale getirin.

#### 21 – Uschtenheim

Çıkıntıdan atlayın ve şelalenin olduğu yere ulaşın. Buradaki beş düşmanı da öldürdükten sonra şelalenin soluna doğru giderek duvardan tırmanın. Büyük duvarın hemen önündeki yoldan ilerleyin ve karşılaşacağınız iki düşmanı öldürerek yolunuzu kapatın mavi duvarı kaldırın. Sonraki mağaraya ulaştığınızda oradaki düşmanları öldürün ve arkadaki duvara tırmanın. Bir kale parçasına benzeyen kemere ulaşana kadar ilerleyin. Yüksek ziplama ile kemerin tepeşine çıkışın. İki düşmanı öldürdükten sonra kolu çekerek aşağıdaki kapayı açın.

Önündeki büyük düşmanı öldürün ve sokakta ilerlemeye başlayın. Sokağın sonundaki kayıt noktasını kullanın ve kayıt noktasının olduğu binanın etrafından dolaşın. Buradaki düşmanları öldürdükten sonra soldaki açık kapıya doğru ilerleyin. Yeşil duvari kaldırın için düşmanı öldürün ve yolunuza devam edin. Aşağı indiğinizde yaklaşık yedi tane düşman size saldırılacak, onları Soul Reaver ile öldürün. Şimdi odanın karşı tarafındaki çıkışına ziplayın ve ilerleyin. Karşıkıdıki düşmana saldırarak düşürün ve o çıkışına üçün. Altı tane çıkışlardan birinde topu olan bir düşman göreceksiniz. O çıkışına ulaşın ve düşmanı öldürün. Arkasındaki duvara tırmanın ve ilerleyinizi sürdürün. Karşınıza çıkacak mavi duvarı kaldırın için buradaki iki düşmanı öldürmeniz gerekiyor. Yoldan ilerlediğinizde Raziel ve Cain'in demosunu izleyeceksizez. Sola dönün ve Light Reaver şarjına ulaşın. Duvara gelene kadar ilerleyin ve platforma ziplayın. Şimdi sola doğru gidin ve tırmanma duvarına ulaşarak yukarı çıkışın. Burada sizin çok güclü düşmanlar bekliyor. Onları öldürdükten sonra yolun sonuna ulaşın ve duvara tırmanın. Dark Reaver şarjını ve düşmanları geçtikten sonra yolun sonundaki kapının önündeki üç düşmanı öldürün. Merdivenden çıkışarak checkpoint'e dokunun ve Dark Reaver ile kapının üzerindeki Sentry Eye'ı vurun. Göz dörnünce ileri koşun ve kapayı açmak için Dark Reaver'i kullanın. İçeri girdiğinizde kapı arkasından kapanacak.

## 22 – Air Forge

Demonun ardından soldaki veya sağdaki merdivenlere doğru gidin ve duvarın arkasındaki şarj yerinde Light Reaver kullanınç Odanın ortasındaki platforma çokin, Light Reaver sembolünün üzerinde durun ve önnüzde sütündeki parlayan bölgeye doğru Light Reaver gönderin. Demonun ardından karşısındaki platforma doğru uçun. Spectral Plane'e geçin ve kapidan ilerleyip kısa hole girin, sağa doğru giderek checkpoint'e dokunun ve Mavi Portal yardımıyla Material Plane'e geri dönün. Holden ilerleyin, yolunuza kapatılan mavi duvarı kaldırmaç için iki düşmanı da öldürün. Sonraki odadaki düşmanları öldürdüğünüzde Blue Air Forge sembolünü alacaksınız. Bu sembolü kullanarak önnüzdeki kapayı açın. Bu oda Air 'Forge'un ana odası. Kısa bir demodan sonra aşağıdaki çıkıştıya düşün ve üzerinde Soul Reaver sembolü olan kapıyı bulun. Kapıyı açmak için Soul Reaver kullanmalısınız. İçeri girdiğinizde kapı arkanızdan kapanacak.

Buradaki düşmanları öldürdüğünüzde ikinci Blue Air Forge sembolünü alacaksınız. Bunu odanın diğer tarafındaki kapayı açmak için kullanın ve hole girin. Demoda nereye gitmeniz gerektiğini göreceksiniz. Spectral Plane'e geçin, duvardan önceki olan bloğa tırmanın (odanın sol tarafındaki), diğer kata ulaşığınızda Mavi Portal yardımıyla Material Plane'e dönün. Porta- lin sağ tarafında Light Reaver şarjı bulacaksınız. Odanın bu yanındaki duvarın ortasında hava üfleyen bir delik var. Onun önünde durun ve yüzünüze odanın karşısına dönün. Şimdi yüksek ziplama kullanınç odanın diğer tarafına uçun. Burada da benzer bir delik var, ilk olarak aksiyon düğmesini kullanarak onu açın, sonra da Dark Reaver şarjını kullanın. Yeni açılan delik sayesinde odanın karşı tarafına geçin ve merdivenlere gidin. Sentry Eye'ı Dark Reaver ile vurun, hemen koşun ve merdivenlerden çokin. Burada mor alevli bir sunak göreceksiniz. Köprüyü oluşturmak için sunağa Dark Reaver gönderin. Köprünün ortasına geldiğinizde sola doğru uçun. Hava deliğini açın ve Dark Reaver şarj yerinin olduğu tarafa doğru uçun. Kapayı açmak için Light Reaver kullanın. Şimdi merdivenlerden çokin ve köprüyü geçin. Karanlık odada tavandaki sarı parlak noktayı Light Reaver ile vurun. Oda aydınlanacak ve duvardaki resimden kan akmaya başlayacak. Şimdi resimden Blue Heart'ı alabilirsiniz. Ana odaya dönün ve en alt kata inin. Girişin her iki yanında mavi taşlar olan yola girin ve Blue Air sunağının üstüne Blue Heart'ı yerleştirin. Böylece Blue Wind tüneli aktif olacak.

Şimdi ana odaya dönün ve üzerinde Light Reaver sembolü olan duvara tırmanın. Holden inin ve düşmanı öldürün. Kapayı açmak için Light Reaver kullanın. Buradaki düşmanları da öldürdüğünüzde



① Şehirlerde daha fazla düşmanla karşılaşacağınızdan, Soul Reaver'i kullanmayı tercih etmelisiniz.

Blue Air Forge sembolü alacaksınız, onu kullanarak kapayı açın. Holden ilerleyin ve önnüzdeki yapının sağına veya soluna tırmanın. Mor alev sunağına ilerleyin ve Spectral Plane'e geçin. Yüksek ziplama ve uçma kullanarak odanın karşısındaki çıkıştıya ulaşın. Oradaki Mavi Portalı kullanarak Material Plane'e dönün ve Dark Reaver şarjını bulun. Odanın karşı tarafına geri uçun ve Dark Reaver kullanarak köprüyü çalışın. Şimdi arkanızdaki Light Reaver şarjını kullanın ve köprüden geçin. Bu platformun önünde sütunlar bulunuyor. Ziplayarak yukarıda ulaşın ve demoda gördüğünüz çıkışı bulduğunuzda ziplayarak ona ulaşın. Parlayan noktayı vurmak için Light Reaver kullanın. Demodan sonra ilerleyin ve Green Heart'ı alın. Tekrar ana odaya dönün ve en alt kata inin. Bu sefer her iki yanında yeşil taşlar olan tünele gitceksiniz. Yeşil sunağa doğru ilerleyin ve kalbi yerleştirin. Şimdi de Green Wind tüneli açılacak. Ana odaya dönün, Dark Reaver şarjını kullanın ve üzerinde Dark Reaver sembolü bulunan duvara tırmanın. Holden ilerleyin, düşmanı öldürün ve kapayı açmak için Dark Reaver kullanın. Bu odadaki düşmanları öldürdüğünüzde Blue Air Forge sembolü alacaksınız, arkadaki kapayı açmak için onu kullanın. Sağdaki veya soldaki duvara tırmanın ve üzerinden atlayın. Sola doğru gidin ve mor alev sunağında Dark Reaver kullanarak köprüyü açın. Köprü kısa süre dayandıktan hemen koşarak geçin. Köprünün sonundaki duvara bulunan bloğu çekerkeniz. Bloğu odanın ön duvarının ortasına kadar götürün. Bloğu, kapayı açmak için üzerine çırpmak amacıyla kullanacaksınız. Dark Reaver'i kullanarak kapayı açın ve içerisindeki Light Reaver şarjını önünde durun. Dark Reaver kullanarak Sentry Eye'ı etkisiz hale getirin ve hemen Light Reaver şarjını kul-

lanın. Şimdi acele biçimde koşarak Sentry Eye'ı geçin. İster sağa, ister sola gidin ve duvardaki sütunlardan tırmanın. Hava çıkışının önünde durun ve yüzünüze demoda gördüğünüz çıkışa doğru dönün. Ziplayıp uçarak çıkışa ulaşın. Sarı küreyi Light Reaver ile vurun. Orange Heart'ı alın ve tekrar Sentry Eye'ı geçtiğiniz odaya dönün. Ana odaya dönün, aşağı inin ve girişinin her iki yanında turuncu taşlar olan geçide girin. Turuncu sunağa ilerleyin ve kalbi yerleştirin. Kısa bir demodan sonra Orange Wind tüneli de aktif hale gelecek.

Ana odaya geri dönün, uçağınızın zaman rüzgar tünelinin akımı sayesinde en üsté ulaşacaksınız. Açık ağızlı yılanla ulaşın ve etrafı bakın. Burada duvarlarda bulunan heykellerin birinin ağızında sarı küre, diğerinin ağızında ise mor küre göreciksınız. Eğer elinizde Light Reaver varsa önce sarı küreyi vurun. Eğer Dark Reaver'a sahipseniz önce mor küreyi vurun. Şimdi alt kata inin ve Reaver'ları değiştürin. Tekrar yukarı çokin ve kalan küreyi vurun. Kısa bir demodan sonra Air Forge aktif hale geçecek. Soul Reaver'i ocağa gönderdiğinizde Air Reaver'a sahip olacaksınız. Demo sırasında kapanan kapıya doğru gidin. Etrafında üç küçük çember olan geniş çember sembolü hava sunağını temsil ediyor. Bunun ortasına Air Reaver gönderin ve yukarı doğru esinti başlayacak. Yukarı doğru uçun ve duvarın üstündeki boruya çokin. Diğer tarafına geçip aşağı atlayın. Checkpoint'e dokunduktan sonra kırık bir kapıya ulaşacaksınız. Air Reaver kullanarak bu kapayı yok edin ve açılan yoldan ilerleyin. Önüzdeki kapayı açmak için Soul Reaver kullanın.

**Gelecek Ay: Soul Reaver 2'nin sonunu getiriyoruz... ☺**

Eser Güven | eser@level.com.tr

# hilekar

En son oyunların hileleriyle  
tekrar karşınızdayız.

## The Sims: Hot Date

Oyun sırasında Press [Ctrl] + [Shift] + C tuşlarına basın. Ekranın sol üstünde bir işaret belirecektir. Eğer aynı hileyi tekrar çalışırmak isterseniz işaretteki ? tuşuna basın. Eğer aynı anda bir kaç kod görmek isterseniz aralarına , koynun.

hist_add	ailenin tarihine yeni bir stat ekler.
write_destlist	Yeni bir route hıldundugunda listeyi allroutes.txt dosyasına yazar.
auto_level	mimarlık atelerinin level'ı yükseltir
import <FAM file>	Belirtilen FAM dosyasını otomatik olarak yükler
house <ev numarası>	Otomatik olarak istediğiniz evi yükler
prepare_lot	belirttiğiniz lotları otomatik olarak kontrol edip tamir eder
flush	Windows NT hıline app dosyalarını VM dosyası haline getirir.
crash	Oyunu çökterir (aman kullanmayın)
water_tool	hendek veya dere yaratır
shrink_text <font_size> <text>	shrunken_text # bmp dosyalarını yaratır
edit_char	Bir karakter modu yaratır
interests	Karakter ve ilgili alanlarını gösterir
draw_all_frames off	Animasyon çizim framelarını gösterir
draw_all_frames on	Animasyon çizim framelarını kapatır
core_dump	Tüm memory' core_dump_[date:time].txt dosyasına atar
dump_happy	Seçili karakterin tüm başarılarını bir dosya atar
dump_mc	Seçili karakterin motivasyon çizeğini bir dosya atar.
sim_log end	Oyunu kapatır
cht <dosityadı>	"file.cht" dosyasını bir hile dosyası olarak gösterir.
draw_floorable off	Yerdeki gridleri kapatır
drew_floorable on	Yerdeki gridleri açar
log_animations	Event log'daki animasyonları kapatır
map_edit off	Harita editörünü açar
map_edit on	Harita editörünü kapatır
move_objects on	Bir objeyi haneket ettiğin
tutorial off	Tutorial evi tüklediğinde tüm tutorialları kapatır
browser_failsafe	Web browserin çöknnesini engeller
preview_anims off	Ön izleme animasyonlarını kapatır
preview_anims on -	Ön izleme animasyonlarını açar
tile_info	Programaları gösterir
quit	Oyunu kapatır
rebuild_cp	Tüm kontrol panelini baştan yapar
refresh_faces	FF dosyaları yazılı olan tüm karakterlerin BMP_dosyalarını tazeleyir

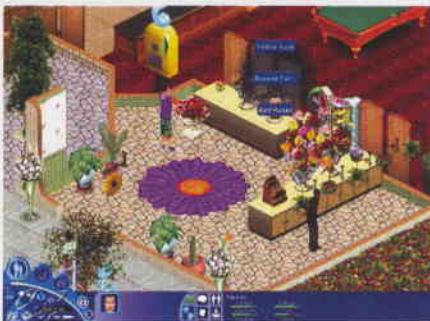
restore_tut	Tutorial'u tekrar başlatır
rotation <0-3>	kamerayı döndürür
route_balloons off	Routing konuşma balonlarını kapatır
route_balloons on	Routing konuşma balonlarını açar
fam_test <opcount>	Evsiz aileler için rastlansal olaylar ayarlar
save	O anki evi save eder
history	Aile tarihini save eder
plugh	Karakterlere "plugh" dedirir
porntipsguzzardo	Karakterlere "porntipsguzzardo" dedirir
xyzy	Karakterlere "xyzy" dedirir
draw_routes on	Seçili karakterin gideceği rotayı gösterir
draw_routes off	Seçili karakterin gideceği rotayı saklar
autonomy <1-100>	Free thinking level yaratır
sim_speed <1000-1000>	Oyunun hızını ayarlar
edit_grass <rakam>	Çimlerin değişime derecesini ayarlar
grow_grass <0-150>	Çimlerin büyümeye derecesini ayarlar
lot_size <rakam>	Lot genişliğini ayarlar
lot_limit <millisecond>	Simulator işin en fazla milisecond ayarını yapar
sim_speed <1000-1000>	Sim hızını ayarlar
set_hour <1-24>	Yama yapılmamış oyunlar için günün saatini ayarlar
bubble_tweak <z offset değer>	Düşünme balonculanlığı z offset ayarını yapar
allow_inuse	Kullanıldığımda olan objeler içib kullanma menüsünün okuması sağlar
sim_log begin	sim logging başlatır
swap_houses <ev rakam> <ev rakam>	Evlerin yerlerini değiştirir
sweep off	İp uçlarını kapatır
sweep on	İp uçlarını açar
tile_info on Tile	Bilgisini açar
tile_info off Tile	Bilgisini saklar
visitor_control	Klavyeyi kullanarak misafirlerin kontrol edilmesini sağlar
report_assets	Varlıklarımızın raporunu verir
cam_mode	Kamera modunu açar/kapar
all_menus	Karakter kontrol menüsünde açık olamayan seçenekleri açar
music	Müziği değiştirir
sound_log	Ses log penceresini değiştirir
sound	Sesleri değiştirir
html	Web sayfası yaratmayı değiştirir
reload_people	Herseyi başan yükler
soundevent	Sound eventi açar

**KOLAY PARA KAZANMAK İÇİN**  
1000 Simoleon kazanmak için bu kodu girin: rosebud

Daha sonra kod olarak !!!!! gibisizsiniz. Her ünlem işaretini size bir 1000 lik daha kazandıracaktır.

## NOEL BABADAN HEDİYE

Aynı odaya bir şömine, bir yulbaşlı ağacı ve kurabiye keşen. Sonra tüm Simleriniz uyudugundan emin olun. Gece yarısı Noel Baba gelecek ve her siminize bir hediye verecektir.

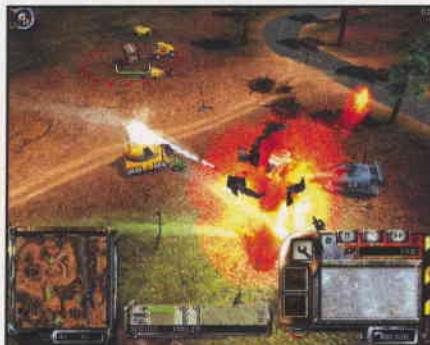


## S.W.I.N.E.

### Cheat Codes:

Konsolu açmak için [SHIFT] + [ENTER] tuşlarına basın

Kod	Sonuç
smarten	Seçili birimin derecesini yükseltir
mo money	Fazladan 1000 kredi verir
quicker than death	Tek atışta tüm düşmanları öldürür
blitzkrieg	Level atlabilir
instant delivery	Birimleri dahil çubuk alırız



# CHEATSTATION



## Harry Potter And The Sorcerer's Stone (PS One)

Değişik son: 17 "Witches and Wizards" kartını da toplayarak oyunu bitirin.

Satranç oyununda şu hamleleri yaparak rahatlıkla kazanabilirsiniz.

Level 1: beyaz, sağ, sol, sağ, sol,

Level 2: siyah, yukarı-sol, aşağı-sağ, sol,

Level 3: beyaz, yukarı-sol, yukarı-sol, yukarı-sol, aşağı-sağ,

asağı-sağ.

## Hot Wheels: Extreme Racing (PS One)

Hile modu: ana menüden, "Misc. Options" seçeneğine girin ve kod olarak "XTRCHT!" yazın. Bu kod açıkken oyununu-

zu save edemezsiniz.

Görünmezlik:

"NOTHING"

Tepebaklak:

"CEILING"

Skull - monkey:

"MONKEY"

Skull - monkey - skull:

"BONES"

Oyun versiyonu:

"VERDATE"

## Silent Hill 2 (PS2)

Ekstra seçenekler menüsü: option' dayken L1 veya R1' e basın.

Oyun içi reset: oyun esnasında L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start yapın.

Bitirme ödülleri: oyunu tamamlayıp yeni oyuna başlayın.

Ekstra seçenekler menüsüne girdiğinizde yeni seçeneklere sahip olacaksınız.

## Street Fighter EX 3 (PS2)

Gizli karakterler: normal veya zor derecede, original modu, hiç continue kullanmadan her bitirdiğinizde yeni bir karakter açılacaktır. Sıra şöyledir: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairos, Pulum, Area, Darun, ve Vulcano. Not: her yeni karakteri açmak için değişik birisile oyunu bitirmeniz gerekmektedir.

Evil Ryu: orijinal modda Ryu ile continue kullanmadan sekiz kere oyun bitirin. Daha sonra Ryu' nun üzerine gelip select + basılı tutarak X, kare, veya yuvarlağa basın.

## Capitalism 2

### Cheat Codes

Oyun sırasında [Shift] tuşuna basılı tutup 6789 tuşlarına basarak hile modunu açın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj gelecektir. Daha sonra aşağıdaki kodu girebilirsiniz.

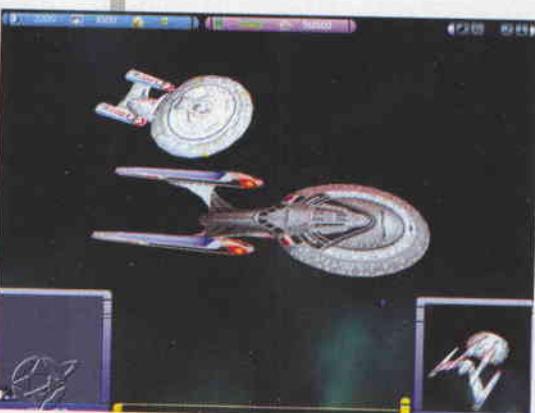
Sonuç	Kod
10.000.000 ekstra para	[Alt] + C



## Star Trek: Armada II

Oyun sırasında hileleri açmak için Enter tuşuna basın. Girdikten sonra gene Enter tuşuna basarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Kod	Sonuç
canofwhoopass	Geminin yapay zekası artırır
showmethemoney	Daha fazla Dilithium
screwyouguysimgoinghome	multi-player modda boot listesi
phonehome	multi-player modda Chat listesi
kobayashimaru	Görevi geçersiniz
kobayashimaru_lost	Görevi kaybederiniz
imoutlastepwithareality	Gamma quadrant'a sokar
nomoreships	Düsmann Science shipleri kaybolur
youstopmecold	Daha hızlı gemi üretimi
avoidance	Daha hızlı personel üretimi



Bison II: orijinal modda M.Bison ile continue kullanmadan sekiz kere oyun bitirin. Daha sonra M.Bison' un üzerine gelip select' e basılı tutarak X, kare veya yuvarlağa basın. Ryu' nun gizli hareketi: aşağı, aşağı-geri, geri + PPP yapın. (aşağıdan geriye doğru çeyrek daire yaparak üç yumruğa da aynı anda basın)

Skullmania' nin gizli hareketi: küçük yumruk(2), geri, küçük tekme, büyük yumruk yapın. Perde de denen bu hareket esnasında Skullo rakibiyle oturup yemek bile yiyor.

## Klonoa 2: Lunatea's Veil (PS2)

Mometsutom olarak oynama: oyunu bitirin:)

Bonus bölümleri: her bölümdeki altı yıldızı da alarak bir

## Etherlords

**Hileleri açmak için:** Konsolu ~ tuşunu kullanarak açın ve Ether-Revelation yazın. Sonra Entera basın. Hileler hangi modda olduğunu ve oyunda girdiğiniz yere göre farklı sonuçlar verecektir. **Ether haric her kaynaktan 15 adet almak için:** Adventure modunda bu kodu yazın: give all

**Düşmanın elini göstermemek için:** Combat modunda bu kodu yazın: hide\_hand

**Combatant hakkında bilgi için:** Combat modunda bu kodu yazın: view players

**Ordunuz hakkında bilgi için:** Combat modunda bu kodu yazın: view army

**Eliniz hakkında bilgi için:** Combat modunda bu kodu yazın: view hand'

**Hemen bir yaratık eklemek için:** Combat modunda bu kodu yazın: add creature sonra bir boşluğa bırakıp yaratığın adını yazın

**Hemen bir büyüt eklemek için:** Combat modunda bu kodu yazın: add spell sonra bir boşluğa bırakıp yaratığın adını yazın.

**Tüm büyüt ve yaratıkların kod lisesi için:** Combat modunda bu kodu yazın: view spells

**Savaşçı kaybetmek için:** Combat modunda bu kodu yazın: lose

**Görevi kaybetmek için:** Adventure modunda bu kodu yazın: lose

**Oyunu hakkında bilgi için:** Adventure modunda bu kodu yazın: player

**Kısa yoldan yüklemek için:** Adventure modunda bu kodu yazın: load

**Kısa yoldan save etmek için:** Adventure modunda bu kodu yazın: save

**Fog of War kaldırma için:** Adventure modunda bu kodu yazın: open\_fog

**Kaynaklarımız hakkında bilgi için:** Adventure modunda bu kodu yazın: view resources

**Düşmann elini görmek için:** Combat modunda bu kodu yazın: view\_hand

**Düşmann Herosunun sağlığını ayarlamak için:** Combat modunda bu kodu yazın: change enemy sonra bir boşluğa bırakıp karakterin sağlığını yazın.

**Kendi Heronuzun sağlığını ayarlamak için:** Combat modunda bu kodu yazın: change health sonra bir boşluğa bırakıp karakterin sağlığını yazın.

**Heronuzun Manasını ayarlamak için:** Combat modunda bu kodu yazın: change mana sonra bir boşluğa bırakıp mana rakamını yazın.

**Heronuzun mana linklerini ayarlayın:** Combat modunda bu kodu yazın: change links sonra bir boşluğa bırakıp rakamı yazın.

**Düşmanla yer değiştirmek için:** Combat modunda bu kodu yazın: swap

**Savaşçı kazanmak için:** Combat modunda bu kodu yazın: win  
**Görevi kazanmak için:** Adventure modunda bu kodu yazın: win



## Empire Earth

Oyun sırasında 'Enter' tuşuna basıp hileyi girdikten sonra gene 'Enter' ile aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
my name is methos	Tüm kaynakları verir ve haritayı açar
boston food sucks	+1000 Food
atm	+1000 Gold
you said wood	+1000 Wood
rock&roll	+1000 Rock
creatine	+1000 Iron
all you base are belong to us	Herseyeden+100.000
the quotable patella	Tüm birimler bir upgrade olur
i have the power	Magic/Power doldurur
azus drivers	Haritayı açar
somebody set up us the bomb	Oyunu kazandırır
ahhncool	Oyunu kaybettirir
display cheat	Tüm hileleri yazdırır
the big dig	Tüm kaynakları kaybettirir
boston rent	Tüm altını kaybettirir
uh, smoke?	Tüm wood'u kaybettirir
headshot	Haritadaki tüm objeleri temizler
brainstorm	Hızlı inşa edersiniz
columbus	Balıkları ve hayvanları görüşürsunuz
friendly skies	Hava araçlarını daha uzun uçar
coffee train	Tüm birimlerinizin sağlığını doldurur



## Hile yaparken nelere dikkat etmelি ?

- 1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya "F1" üzerindeki hafif bulunan tuş ya da ~ tilde (tuşunun üstündeki tuş) fudur.
- 2- Eğer bir dosya açığa onda değişiklik yapmanız söyleyince aksi belirtildiğinde her zaman notepad ile açın.
- 3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedigini alın.
- 4- Eğer hex editör kullanırsanız bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- 5- Eğer hile çalışmıyorsa inanılmaz elinizdeki versiyona uygun olan hile bulunmalıdır. Hemen bizi suçlamayın.

# CHEATSTATION

Momett doll sahibi olabiliyorsunuz, Sekiz ve onaltıncı Momett doll' dan sonra bonus bölümleri açılacaktır.  
Resim galerisi: panayır bölümlerini tamamlayarak galeriyi açın. Bölümdeki 150 elması da toplayarak o bölümün resimlerini de açabiliyorsunuz.

Müzik test: bonus bölümlerini bitirerek music box seçeneklerindeki şarkıları açabiliyorsunuz.

## Devil May Cry (PS2)

Tekrar oynaması hediyesi: oyunu easy(kolay) derecede bitirip, oyuna yeniden başladığınızda, eski oyunda edindiğiniz silahlar ile başlıyorsunuz.

Legendary dark knight mod: oyunu hard(zor) derecede biti-

rin. Bu kez Sparda olarak oynayabilirsiniz.

Dante must die mod: oyunu legendary dark knight modda bitirin.

Super Dante mode: oyunu Dante must die modda bitirin.

Sınırsız Devil Trigger ile dönüşüm şansına sahip olacaksınız.

Grup fotoğrafları: oyunu her bölümde "S" ile bitirin.

## SHARK KÖŞESİ

### Hot Wheels Extreme Racing (PS One)

Nitro:	800E6732 - 0008
Spread Missile:	800E6732 - 0003
Machine Gun:	800E6732 - 0004
Energy Shock:	800E6732 - 000A

### Medal Of Honor: Allied Assault

Start menudeki run seçenekleri ile oyunu söyle açın "oyunu kurdugunuz di-zin\mohaax.exe" +set ui\_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Tek kişilik bir oyuna başlayıp - tuşu ile konsolu açın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God mode	dog
Tam sağlık	fullheal
Tüm silahlar ve cepheane	wuss
No clipping mod	noclip
Hedefi kaldırır	notarget
Envanterinizi listeler	listInventory
Seçtiğiniz yere ışınlar	tele [x y z koordinatları]
O anki koordinatlarını söyler	coord
Sağlığı ayarlar	health [rakam]
İnfihar edersiniz	kill
İstediğiniz silahı verir	giveweapon weapons/"[silahın adı]",tik

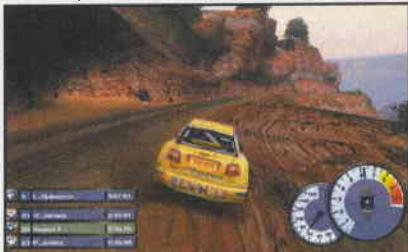
#### Silah Listesi

İstediğiniz silahı vermesi için isimlerini bu listedeki gibi yazmalısınız
colt45 m2frag_grenade p38
stealthhandgranate m1_garand kar98
shotgun bazooka panzerschreck
bar mp44 thompsonsmg
mp40 springfield kar98sniper



### Rally Championship Xtreme

Tüm arabalar ve pistleri açmak için yalnızca "cheating homer" yazın. Bu- nu oyundaki ilk menü ekranında yazmalısınız. Eğer doğru yapmamışsanız bir motor sesi duyacaksınız.



### World War 3: Black Gold

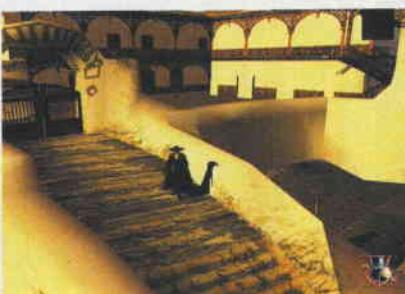
Oyun sırasında 'Enter' tuşuna basıp 'peace' yazın. Böylece aşağıdaki kodları girebileceksiniz.

Kod	Sonuç
HereYouAre!	Düşman birimlerini ve binaları gösterir
BeautifulWorld	Haritaları açar
Shower	Ekrana büyük vuruşlar gelir
MoneyForNothing	Para verir
Limit_up	Birimlerin maliyetini ayarlar
NobelPrize	Bir arastırma anında biter
Smash	Ekranın ortasına büyük bir vuruş gelir
GoHome!	Etkisi bilinmiyor
ByeBye	Etkisi bilinmiyor
Tromaville	Etkisi bilinmiyor
Moonlight	Etkisi bilinmiyor
Hide	Etkisi bilinmiyor
IDKFA	Etkisi bilinmiyor
NewOne	Etkisi bilinmiyor
MyBrainsFaster	Etkisi bilinmiyor
UltraScience	Etkisi bilinmiyor
ScienceForNothing	Etkisi bilinmiyor
JudgementDay	Etkisi bilinmiyor



### Shadow of Zorro

Yüksek bir yerden düşerken yere çarpmadan hemen önce ESC tuşuna basın. Çıkan soruya hazır cevabını verin. Tekrar oyuna döndüğünüzde ölmeyeceksiniz.



### Europa Universalis II

Hile için F12 tuşuna basıp konsolu açın. Hile kodunu girip Enter'a basın. Ctrl ve F12 ye basarak hile penceresini kapatabilirsiniz.

dagama	6 trader
pocahontas	6 colonist
vatican	6 diplomat
loyola	6 missionarie
montezuma	+50000 ducat
swift	Baş province'deki nüfus 1.000 artırır
oranje	Stability'i +3 artırır
russianhordes	İnsan gücü sınırları kaldırır
difrules	Savaşları asla kaybetmemesiniz
columbus	Tüm haritayı açar.
	Fakat bunu yapmadan önce oyunuzu saveleyip dosyanız bir kopyasını alın ve etrafı baktıktan sonra eski saveinizi yerine kopyalayın. Çünkü bu hileyi yazdığınıza oyun bir save dosyası yaratır.
pappenheim	Fog of War açar/kapatır
richelieu	Tüm askeri birimleri kontrol etmenizi sağlar.
wallenstein	Tüm province'lerin durumunu görmezden
	açar/kapatır
robespierre	Yerel politikanızı istedığınızı gibi değiştirmenizi sağlar. Eğer yeni bir oyun yüklerseniz robespierre gene ortaya çıkacaktır.
ney	Bir olay olduğunda oyun durmaz
gustavus	Land tech yatırımına 100 ducat ekler
drake	Naval tech yatırımına 100 ducat ekler
cromwell	Infra tech yatırımına 100 ducat ekler
polo	Trade tech yatırımına 100 ducat ekler
cortez	Tüm yabancıları eler/geniştirir
alba	İsyan olmasına kapar/açar
tilly	Düşmanın savaş ilan edip etmemesini açar/kapatır
tordesillas	Treaty of Tordesillas'ı açar. Böylelikle İspanya ve Portekiz Avrupa dışından birisine savaş açar. Kapatmadığında gene yazmalısınız.
	luther
	ekillerini açar/kapatır Böylelikle uluslararası protestanlığı gezebilir
	calvin
	John Calvin etkilerini açar/kapatır. Böylelikle uluslararası protestanlığı gezebilir.
	trent
	Council of Trent John Calvin ve Treaty of Trent'e açar/kapatır Böylelikle John Calvin ve Treaty of Tordesillas kapanır/açılır
event event#	Bir olayı harekete geçirir (liste aşağıda). Örnek: event 1000.



# CHEATSTATION



Flame Thrower:	800E6732 - 000F
Tüm kupalar ve yollar açık:	800B3010 - 0006
Sınırsız sağlık P1:	800E6324 - 1000
Sınırsız sağlık P2:	800E713C - 1000
Sınırsız sağlık P3:	800E7F54 - 1000
Sınırsız sağlık P4:	800E8D6C - 1000
Tüm arabalar için select' e basin:	D00E65BA - FFFF
	800B3014 - 0800
Hızlı kazanma:	800E66E4 - 0002

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (PS One)	
Tüm mavi fasulyeler:	800827F2 - 000F
Tüm yeşil fasulyeler:	800827F6 - 0100
Tüm kırmızı fasulyeler:	800827FA - 0100

Tüm sarı fasulyeler:

Tüm büyüler:

Sınırsız sağlık:

Puan için L1' e basın:

Zamanlayıcıyı durdurma:

800827DE - 003E

8007B538 - 0FA0

800827DC - 7000

D007BDOE - FBFF

800827DE - 003E

8014F9C4 - 0013

Options' daki cheats

seçeneğini açma:

801223F4 - FF07

800827EE - 000F

30082685 - 00FO

80082964 - 8000

D007BDOE - FBFF

800827DC - 7000

D007BDOE - FBFF

800827DE - 003E

8007B538 - 0FA0

800827DC - 7000

D007BDOE - FBFF

800827DE - 003E

8014F9C4 - 0013

100 Spiders - gizli görev 1:

100 Spiders - gizli görev 2:

Devil May Cry (PS2)

(M) Açık olmalı:

Sınırsız sağlık:

Alev eldiveni:

Sınırsız Red Orb:

Sınırsız Devil Trigger:

Tüm hareketler:

999 Yellow Orb:

Daima birinci save:

100 Spiders - gizli görev 1:

100 Spiders - gizli görev 2:

EC8783C01446A6EC

4CCE057A1456E4FD

4CCE06181456E7A6

0CE4C94C1426E7A6

4CE4C94C1456692C

4CCE061A1456ED7D

4CE4C93E145630A5

4CE4C9381456E404

4CCE82381456E7A5

4CCE8DA01456E781

4CCE8DA41456E781

1000	English Pirates	Disaster
1001	Random Revolt	Internal Trade
1002	Religious Turmoil	Meteor Sighted
1003	Heretics	Fire Ordinance
1004	Gift to the State	Saint Performs Miracle
1005	Temporary Insanity	Medical
1006	Excellent Minister	Noble Feud
1007	Scandal at Court	Nobles ally with
1008	Wave of Obscurantism	Foreign Power
1009	Exceptional Year	Assassination
1010	Rush of Colonists	Cessation of Church
1011	Diplomatic Move	Functions to Nobility
1012	Diplomatic Fame	Sale of Offices
1013	Colonial Dynamism	Monopoly Company
1014	Unexpected Invention	Formed
1015	Rush of Merchants	Nobles Demand
1016	Plague	Increased Pensions
1017	Reformation of the Army	Grant Export Licenses
1018	Reformation of the Navy	New Land Claimed
1019	Enthusiasm for Army	Establish Cantonments
1020	Enthusiasm for Navy	Nobles Demand Old
1021	Agricultural Revolution	Rights
1022	Devastating Fire	Cities Demand Old
1023	Good Government Policies	Rights
1024	Bad Government Policies	Non-enforcements of
1025	Unhappiness with Clergy	Ordinances
1026	Unhappiness among Artisans	Bourgeoisie Request Privileges
1027	Unhappiness among Peasants	Italian Engineer Available
1028	Unhappiness among Merchants	Foreign Drill Instructor Available
1029	New Mineral	Build a Great Palace
1030	Political Crisis	Indulgence Peddler
1031	Corruption	Uncooperative Philosopher
1032	Deflation	Regional Heresy
1033	Diplomatic Insult	Boundary Dispute
1034	Fortification Efforts	Merchants Harassed
1035	Bank	Regional Population Boon
1036	Stock Exchange	Petition for Redress
1037	Company of Trade	Grant Nobles Aid
1038	Colonial Uprising	Support for Dissidents
1039	Heretic Uprising	Abroad
1040	Explorer	Foreign Trade
1041	Conquistador	Competition Rises
1042	Nobles (-2 stab)	Exceptional Court
1043	Trading Company	Painter Available

Bu hile hakkında iki noktayı belirtelim:

- 1) Bazı olaylar belli türde olabileceğinden zamanı gelmemişse isteniz bile çalışmaya bilir.
- 2) Hileyi kullandığınız zaman makineniz kitlenebilir.

## Gothic

gothic.ini dosyasını bir notebook ile açıp bloodDetail'ı 1 den 3 e çıkartarak Blood modu açabilirsiniz veya test modu 0 dan 1 e çevirip oyun için hileleri açabilirsiniz

[F2]	Konsol
[F3]	Pencereden oynarsınız
[F4]	Normal mod
[F5]	Sabit kamera
[F6]	Hareketli kamera
[F7]	Oyundaki böltümler içinde gezinir
[F8]	Sağlık ve mana doldurur
H	Karakter kendine zarar verir
Z	Karakter etrafında döner
K	Karakter topraka gömülmek yok olur

### God Mod ve tam sağlık

"S" tuşuna basıp "Marvin" yazın ve gene "S" tuşuna basın. Eğer doğru yapmışsanız sol üst köşede Marvin belirecektir. Şimdi F2 tuşuna basarak konsolu (cheat god) yazarsanız god mod açılır. Eğer (cheat full) yazarsanız tüm sağlığını dolacakır.

### Sonra...

Yukarıdakileri yapmışsanız [F2] ye basıp (cheat eat) yazarsanız tam sağlık verebilecek ve (cheat kill) yazarsanız düşmanınızı öldürereksiniz.



## Comanche 4

### Level seçimi:

Tüm levellere giriş hakkı için isminizi WolfBlitz olarak girin



## Aquanox

### Sınırsız kredi

Note: bu hile için bir oyun dosyasını değiştirmemiz gerekecek o yüzden lütfen yedekini almayı unutmayın. "player\_start.des" dosyasını bir hex editörü ile açın. Dosyadaki credits e rakam olarak "999999" yazın.

### Hile kodları

Start menüsündeki run seçenekini açın ve "aqua.exe -redrum -stendek" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz

### Sonuç

Tuş	
Yenilemezlik açar/kapar	[F7]
Görünmezlik açar/kapar	[F8]
Görevi otomatik olarak tamamla	[F10]
Görevi bitir	[F11]
Görevi başaçılıkla sonuçlandırır	[F12]



## Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Hilelerin girmek için yalnızca oyun sırasında aşağıdaki kodları girin yeter	
Debug Mod	harrydebugmodeon
Kapatmak için	F7 tuşuna basın
15 adet Bertie Bott Bean almak için	harrytriggercheat
Yenileme	
Daha yüksekse zıplamak için	harrykosh
Daha da yüksekse zıplamak için	harrynormaljump
Sağlığınıza doldurmak için	harrysuperjump
Sessiz yürümek için	harrynofullhealth



## Silent Hill 2 (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8DBED014431F04
Saveler kayıtsız:	3DB5CC1E1456E7A5
Sınırsız tabanca mermisi:	0D88709C1456E7A6
Sınırsız sağlik:	4D88709C1456E79F
Sınırsız tüfek mermisi:	4CA9F29A145625DD
Sınırsız shotgun mermisi:	4CA9F2A2145625DD
Düşük toplam zaman:	0D8870A41456E7A6

## Street Fighter EX3 (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC836E241456E60A
Max EXP.	1CD9DAE01455692C
Tüm denemeler tamamlandı:	1CD9DD3061DFB00C
	1CD9DD3461DFB00C
	1CD9DD4061DFB00C
	1CD9DD4461DFB00C
Tüm hareketler:	7CD9DAE41443E7A6
Sınırsız Süper P1 -1st:	3C9883291456E7A5
Sınırsız Süper P1 -2nd:	4C5857281456DE85
Sınırsız Süper P2 -1st:	4C558AD81456DE85
Sınırsız Süper P2 -2nd:	4C55C0881456DE85

## Sınırsız bekleme – Takım 1:

4C7414A014564BA5

## Sınırsız bekleme – Takım 2:

4C74173C14564BA5

## Klonoa 2: Lunatea's Veil (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8DB1681426F134
Dünya haritasında R1 yapın:	1CA488B061DFB00C
Az zaman saldırı modu:	0CA1EBAC1426E605
	1CA1EBAC1456E7A6
Sınırsız yaşam:	3CA1EB801456E788
Sınırsız sağlik:	3CA1EB781456E7A3
Mornett Doll zilleri:	3CAA3CA01456E7A3
Sınırsız hava:	4CA1EB9E1456F025



# CHEATSTATION

# donanım



Çılgınca gelişmelerle dolu bir aydı bu arkadaşlar. ATI ve NVIDIA'nın yeni kartlarıyla ilgili bilgiler ortalığa yayılırken Intel'in yeni nesil işlemcisi rafları doldurdu. Ayrıca bu ay Intel'den değerli bir konuğumuz var EZ's zone'da. Neyse bu ay kısa keselim bu yazıyı. Eminim ki hepini bir önce şu sayfayı çevirip GEFORCE 4'e bir göz atmak istiyorsunuz.

Shh... Bu arada aramızda kalsın ordaki resim yalan, GeForce 3 o bariz... Ben GeForce4'ü gördüm harika bışey.

Tugbek Ölek

## haberler

sf 104

## inceleme

sf 106

- Logitech'in Cordless MouseMan optical
- Fujitsu Memorybird
- Fujitsu Touchbird
- MS Wireless Desktop
- Logitech Strike Force 3D
- Abit GeForce3 Ti200



## ez's zone

sf 108

## donanım pazarı

sf 109

## teknik servis

sf 110



LEVEL HIT

LEVEL HIT

### Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülmüş var. Bütün özellikler ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tawsiye ettiğimiz ürünler bu ödül alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

# savulun GeForce4 geliyor!!!

Farklı değil ama hızlı

Kopya program, oyun, film ve müziklerin Internet üzerinden yayılmasının önüne geçmek için FBI bir dizi operasyon düzenledi. ABD'nin 28 şehri ve dört diğer ülkede aynı anda başlayan operasyonla düzenli olarak yazılım ve medyaları kırıp Internet üzerinden dağıttığı iddia edilen pek çok kişi göz altına alınıp, bilgisayarlarına el konuldu. Pek çok ev kadar üniversite kampüslerine ve yurtlarına da baskınlar yapıldı. El konulan bilgisayarların birinden 5000'in üzerinde Divx formatında film çıktı. Operasyonlarda birinci hedef en eski cracker gruplarından DOD ve Razor'dı. Ancak pek çok otoriteye göre FBI yanlış hedefi vurdu. Birinci hedef alınan kişi ve gruplar Internet üzerindeki korsanlığın %1'ini dahi kapsamıyor. Yani gözdağı vermek dışında korsan yazılım ve medya yayılımını durdurmayıacak. İkinci önemli nokta ise korsan CD ve DVD'leri Malezya, Tayvan ve Bulgaristan gibi ülkelerde binlerce çoğaltıp el altından piyasaya sürenlerle uğraşmak

yerine çıkar amacı olmayan, bu işi sadece hobi veya kendini ispatlama aracı gibi gören Üniversite öğrencilerinin üzerine gidilmesi.

Ayrıca uzmanlar bu tür operasyonlardan önce yazılım şirketlerinin yazılımlarını korumak adına daha aktif olmasının çok daha fazla işe yarayacağını belirtiyor. FBI operasyonlara devam edeceğini açıkladı. Pek çok Cracker grubu da işlerini tam gaz sürdürceklerini.

#### Yeni Teknolojiler

Bunlar elbette sadece hız artışı anlamına geliyor. Ancak GeForce4'de bazı yeni teknolojiler de var:

**Lossless 4/1 Z-compression:** Poligonların Z ekseni üzerindeki yerlerini belirleyen Z-buffer'in ekran kartının RAM'inde kapladığı alanı dörtte birine indiriyor. Böylece RAM daha efektif kullanılmış oluyor.



**Culling:** Diğer poligonların arkasında kalan poligonların hesaplanması ve böylece performansın artmasını sağlayan ve genelde Hidden Surface Removal olarak anılan teknin gelişmiş hali.

**Accuview AA:** Bu yeni Anti Aliasing sistemi, daha öncekilerle oranla daha az performans kaybına yol açıyor.

nView: daha önceden TwinView olarak bildiğimiz TV-Out sisteminin gelişmiş versiyonu. Daha kolay bir kullanıma sahip ve daha fazla özellik sunuyor.

Ayrıca diğerleri kadar güvenilir olmayan bir bilgi de GeForce4 MX'de HDTV destekli bir TV encoder olacağı. Böylece TV kartına gerek olmadan sadece bir Tuner modülüyle bilgisayarda TV izlenebilecek.

GeForce4'de çok büyük değişiklikler yok açıkçası. Değişikliklerin hemen hepsi de performansın artısına yönelik. Ama buna da hiçbir zaman hayır demeyiz.

Kartların Şubat ayı içinde piyasaya çıkması bekleniyor. Mart başında ülkemize gelme ihtimalide var. Söylentilere göre GeForce4 üretmeye hazır. Ancak NVIDIA GeForce3 Ti modellerini kısa süre önce piyasaya sunduğu için GeForce4'ü bekletiyor. GeForce4 ile ilgili bilgilerin basına sızmazı üzerine kart üreticileri GeForce3 çipi siparişlerini kesti ve NVIDIA durumdan çok rahatsız. Bilgileri sizdiranlara ateş püskürüyor. ☺

Model	GPU Hizi	RAM miktarı ve hızı	Tahmini Fiyat
GeForce4 MX420	250 MHz	64MB 166 MHz SD	70-100\$
GeForce4 MX440	270 MHz	64MB 400 MHz DDR	150\$
GeForce4 MX460	300 MHz	64MB 550 MHz DDR	200\$
GeForce4 Ti4400	275MHz	64MB 700MHz DDR	400\$
GeForce4 Ti4600	325 MHz	128MB 700 MHz DDR	400\$*

\*Bu kadar daha sonra çıkacağı için bir alt modelle aynı fiyatla satılıp.

#### ddr-ram'eneoluyor?

RD-RAM'den daha sonra çıkışmasına rağmen uygun fiyatı ve kısa sürede yaygınlaşması ile DDR-RAM bizim için kısa sürede en iyi

RAM alternatif haline gelmişti. Kısa sürede Athlon sistemler için standart haline gelen DDR-RAM bu senenin başında çıkan ve çıkacak olan hem Pentium 4 hem de DDR-RAM uyumlu anakartlarla çok daha geniş bir ilgi görecekti. Ancak son bir iki aydır fiyatında yaşanan yükselme, kalitesiz üreticilerden gelen ve uyumsuzluk sorunları olan RAM'ler ile bu özelliğini kaybetmiş gibi gözükmektedir.

İşin kötü yanı bunun için ortada herhangi bir sebep de yok. Genelde DDR-RAM üreti-

cilerinin uzun süre RAM fiyatlarını düşük tutarak piyasada çok iyi bir yer edinip Pentium 4 platformunun da DDR'a geçmesini sağladıkten sonra, şimdi biraz da kar etmek istemeleri gibi gözükmektedir. Ancak aradaki çok düşük fiyat farkı, RD-RAM'in Pentium 4'de çok daha performanslı olduğu ve DDR-RAM adıyla çok kötü kalitede bir dolu RAM üretildiği düşünülüce... Pentium 4 için en iyi alternatif RD-RAM olarak gözükmektedir. Birileri bizimle oyun mu oynuyor? Yoksa hepimiz kandırıldık mı?



# ATI'ın yeni kartları tayvan'da gelecek

## Firma Avrupa'dan çekiliyor

ATI cephesinde önemli gelişmeler var. ATI'ın yeni kartlarıyla ilgili bazı bilgiler açıklanırken şirket çalışma prensibini de tamamen değiştirdi. Yaklaşık 6 ay önce çiplerini diğer kart üreticilerine vereceğini açıklanan ATI bu ay yeni açıklamalarla bu işte ne kadar ciddi olduğunu gösterdi.

ATI'nın ilk açıklaması Avrupa pazarından çekildiğini açıklamak oldu ki bu herkes için büyük bir sürprizdi. Hercules ile kartlarının Avrupa'da dağıtıımı hakkında özel bir anlaşma yapan firma bundan sonra sadece Amerika ve Kanada'da kendi markasıyla satış yapacak. Yapılan anlaşma ile Hercules, ATI grafik çiplerini diğer üreticilerden öncelikli olarak alacak ve piyasadaki en önemli dağıtıcı olacak. Ayrıca All-in-Wonder serisini sadece Hercules üretebilecek.

ATI ayrıca 20'nin üzerinde Tayvanlı üretici ile anlaşma imzaladı. Bu üreticiler ATI çipli ekran kartlarını üretebilecek. Pek çok adı duyulmamış OEM firmalar olsa da aralarında Gigabyte, Shuttle, FIC gibi duyulmuş firmalar var. Tayvan'ın diğer önemli firmaları Abit, Asus ve Leadtek'in de 2002 içinde ATI çipli kartlar üremeye başlayabileceğini tahmin ediliyor.

ATI için sonuçları ne olacak bilinmez ama bu bizim için çok iyi bir gelişme. Çünkü ATI kartlar Türkiye'de çok zor bulunuyordu. Bu üreticilerin ATI çipli ekran kartı üremeye başlamasıyla kısa süre sonra elimizde NVIDIA'ya alternatif bir marka daha olacak. ATI'nın yeni çiplerine gelince, RV250 ve R300 kodlu bu iki çip hakkında pek çok bilgi var ama pek güvenilir gelmiyorlar. Yine de duyduğumuzu sizden esirgemeyelim. Mart ayında çıkacak olan RV250'nin 4 rendering pipeline ile birlikte 300-350 MHz GPU hızı, 230-300 MHz hızında değişen SD-RAM ve DDR-RAM seçeneklerine sahip olması bekleniyor. R300 ise 8 rendering pipeline, 4 vertex shader ve 350 MHz hızında GPU'ya sahip. Her iki çip de oldukça iyi gözüküyor. Ama dediğimiz gibi bunlar hiç de kesin olmayan bilgiler.

Gelecek ay detaylar belli olacaktır. ☺



## AMD'den yeni işlemciler

AMD bu ay 1.67GHz hızındaki Athlon XP 2000+ ve Duron 1.8 Ghz işlemcilerini piyasaya sürdü. Her iki işlemcide sadece önceki işlemcilerin daha hızlı versiyonları. Athlon'un Northwood muadili olabilecek yeni Thoroughbred çekirdeği ise ancak bu yılın ikinci çeyreğinde piyasaya çıkabilecek. AMD'nin bu işlemciyi üretebilmesi için öncelikle yeni fabrikasını hizmete sokması gerekiyor. Ayrıca sobahara doğru Athlon'la Barton kodlu yeni çekirdeğe, Duron'lar ise Appaloosa isimli mimariye geçecek. Yıl sonunda 64-bitlik işlemci Clawhammer'ın çıkması bekleniyor.

## 3DMark 2001 SE

ATI ve NVIDIA'nın yeni grafik çipleri piyasaya çıkmaya hazırlanırken MadOnion.com'da bu yeni kartlarla uyumlu 3DMark 2001 Second Edition üzerinde çalışıyor. Bu yeni versiyonda DirectX 8.1 desteği, Windows XP ile tam uyumluluk, Pixel Shader 1.4 için özel bir test, geliştirilmiş System Info, optimize edilmiş sıkıştırılmış doku desteği, Athlon XP ve Northwood için destek bulunacak. 3DMark 2001 SE'nin skorları önceki model ile tam karşılaştırılabilir olacak. Çıkış tarihi henüz belli değil.

# Kuzeyormanlarından gelensеринlik

## Pentium 4 Northwood piyasada

Intel yeni Pentium 4 işlemci mimarisi Northwood'a sahip ilk işlemcisi 2.2 GHz hızında piyasaya sürüldü. Yeni mimarinin en büyük avantajı 0.13 mikron teknolojisi ile üretiliyor olması. Bu sayede Pentium 4'lerin hem üretim maliyeti düşecek hem de güç tüketimi ve ısı üre-

timi. P4 2.2 GHz yaklaşık olarak Pentium III 800 kadar ısı üreten Northwood işlemciler çok daha küçük ve sessiz fanlarla stabil olarak çalışabiliyor. Yeni Northwood overclock özelliği olarak da çok başarılı ve 2.2 GHz'den 3GHz'e kadar çıkarılabilir. Henüz henüz olduğu için fiyatı biraz yüksek. Ancak 0.13 micron teknolojisinin iyice yerleşmesi ve Intel'in 300mm'lik işlemci plakalarına geçmesiyle ortalama işlemci fiyatlarında çok ciddi bir düşüş olmasa bekleniyor. İşlemciler daire şeklinde levhalar (wafer) halinde üretiliyor. İşlemcinin ebatını düşürüp dairenin boyutunu büyütünce her levhaya daha fazla işlemci siyor ve bu maliyetleri çok etkiliyor. Intel ayrıca Pentium 4'ler için DDR-RAM destekli anakart çipseti. ☺



# yeni iMac nefes kesiyor

Lütfen bir 5 dakika için, hız teknoloji, performans vs her şeyi bir yana bırakın. Sadece şu yan taraftaki resme ve onun güzelliğine bakın. Bırakın yazılı okumayı da bakın şuna doya doya. Yazı burada, merak etmeye kaçırmayı.

Yeni iMac bu işte. Intel, AMD abidik gubidik kasalar tasarlayıp, geleceğin bilgisayarı bu, diye ortada dolaşırken ve bunlar asla tasarımdan öteye gidemeyken, Apple'in yarattığı, ürettiği ve satmaya başladığı geleceğin bilgisayarına bakın. Buradan sadece güzelliği gözüküyor elbette, ama biz onun bir Mac olduğunu biliyoruz. Bu da dünya üzerinde bulunabilecek en yüksek kalite ile üretildiğini, 800MHz'lik çok güçlü PowerPC G4 işlemcisine ve GeForce2 MX ekran kartına, 60GB hard-diskin yanında hem DVD-R hem de CD-R yazabilen özel bir kombo yazıcıya, Firewire ve USB bağlantı noktalara, Apple'in özel olarak ürettiği optik mouse'a, MacOS X işletim sistemi ve 15" TFT monitöre sahip olduğu anlamına geliyor.

Apple'in önünde saygı ile eğiliyoruz. Yeni iMac'un fiyatları ülkemizde 1.600\$ ile 2.100\$ arasında değişiyor. Ancak yukarıda bahsi geçen en gelişmiş model henüz ülkemizde yok. ☺



# Logitech Cordless MouseMan Optical



Bu ay iki kablosuz optik Mouse incelediyoruz. Logitech'in Cordless MouseMan optical modeli klasik Logitech gizgisinin dışında bir mouse. Son zamanlarda gördüğümüz simetrik ve basit tasarımlı Logitech'lerin tersine avucunuzun kavşısına göre tasarlanmış ve kompleks bir formu var. Bu yüzden solakların kullanma şansı yok. Cordless MouseMan sağ elinize tam olarak oturuyor. Ancak iri sayılabilenek olan Mouse aynı zamanda oldukça da ağır. Her ne kadar geçen aylarda incelediğimiz Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer kadar iri ve ağır olmasa da pek rahat bir

Mouse değil. Windows'da bile oldukça yavaş kalan Mouse, oyunlarda pek atık olmayacağı gibi uzun bir oyun seansında bileğinizin ağrısına yol açabilir. Standart iki tuş ve tekerleğe ek olarak sol tarafta bir fonksiyon tuşu olan Cordless MouseMan'ın en hoş özelliklerinden biri pil tüketiminin düşük olması. Ayrıca mouse'un beraberinde gelen program sayesinde Web'de gezinirken pek çok işlemi daha hızlı

## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Microsoft  
Yapabiliyorsunuz  
**Telefon:** (212) 258 59 98

**Fiyatı:** 28 \$ +KDV

# Fujitsu Memorybird



Memorybird bugüne dek incelediğimiz ürünler içinde en ilginç olanlarından. Dışarıdan bakınca kısa ve kalın bir kalem gibi duruyor. Kolaylıkla cebinize koyabileceğiniz kadar küçük. Dışardan bir kalem olmadığını anlamak oldukça zor. Ancak kapığını açığınızda karşınıza bir kalem ucu değil USB soketi çıkmıyor. Zaten Memorybird flash Ram kullanan küçük bir depolama cihazı. MemoryBird'ü USB yuvasına takıldığında bilgisayar tarafından tanınıyor. Windows XP'de sürücüler otomatik olarak yükleniyor ve hemen kullanmaya başlıyorsunuz. Windows 98'de ise disketinden sürücüsünü yüklemeniz gerekiyor ancak bilgisayar yeniden başlatmadan kullanabiliyorsunuz. Sürücüler bir kere yükledikten sonra istediğiniz zaman takıp çıkarabiliyorsunuz. MemoryBird bilgisayara bağlandıktan sonra bilgisayarımda ayrı bir sürücü olarak gözükmüyor ve bir hard-disk gibi kullanabiliyorsunuz. Cihaz

USB veriyolunu kullandığı için verilere ulaşma ve okuma hızı CD-ROM ile Hard-disk arasında. Floppy sürücüden ise çok daha hızlı. Ayrıca pil veya şarj gerektirmiyor. Memorybird ile her tür dosayı taşıyabilirsiniz. Okul, iş gibi standart kullanımları bir yana, özellikle evden Internet Cafe ve Lan Partilere, config, save, screenshot, demo vs. Taşımak için çok kullanışlı. Bizim incelediğimiz model 64MB hafızaya sahipti ve verdığımız fiyat da bu modele aitt. Ancak ürünün fiyatları değişen 16MB'dan 256MB'a kadar modelleri mevcut.

## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Fujitsu Siemens  
**Telefon:** (212) 335 67 67  
**Fiyatı:** 79 \$ +KDV

# Fujitsu Touchbird

Bu ay inceleyeceğimiz ikinci Fujitsu Siemens ürünü ve ikinci kablosuz optik Mouse Touchbird. Piyasaya çıkan üçüncü kablosuz optik Mouse ve diğer iki modelden oldukça farklı. Öncelikle mouse'un alıcısı kullanmadığınız zamanlarda mouse'u park edebileceğiniz bir cradle olarak çalışıyor. Üstelik mouse cradle'a konduğunda pilleri otomatik olarak şarj ediliyor. Bu sayede Touchbird'in pilinin bitmesi gibi bir sorun kalmıyor.

Simetrik yapıdaki mouse Microsoft ve Logitech'in modellerinden biraz daha küçük ve belirgin şekilde daha hafif. Touchbird'in formu çok ergonomik gözükmesse de daha ufak ve hafif olduğu için diğer iki seçenekten bu konuda daha iyid. Mouse'un en zayıf yanı Çin yapımı ve bir parça kalitesiz oluşu. Aslında piyasadaki standart mouse'larla karşılaştırıldı-

ında böyle bir sorun yok. Ancak rakibi olabilecek Microsoft ve Logitech mouse'ların kalitesine kesinlikle ulaşamıyor. Touchbird'ün ikinci sorunu ise fiyatı. 100\$'lık fiyat etiketi ile pahalı bildiğimiz Logitech'e bile 30\$ fiyat farkı atıyor. Sonuç olarak piyasada bulunan 3 kablosuz optik mouse'un da çok belirgin dezavantajları var. Bizi kablolarдан kurtaracak beyaz atlı prensimizi hala bekliyoruz.

## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Fujitsu Siemens  
**Telefon:** (212) 335 67 67  
**Fiyatı:** 99 \$ +KDV

## MS Wireless Desktop

Microsoft'un yeni klavye seti oldukça cazip. Oldukça hesaplı ve temel bir klavye seti olmasına karşı kablosuz. Standart Microsoft klavyesi zaten şu an piyasada bulunabilen en kaliteli ve ergonomik klavyelerden biri. Programlar ve web siteleri için 10 ek tuşa sahip olan klavyede standart tuş takımı bozulmamış. Sete dahil olan kablosuz mouse eski toplu mouse'larından. Tabanı bir parça geniş olsa da hafif ve ergonomik. Fazladan iki tuşa sahip ve simetrik olduğundan solaklar da kullanabilir.

Wireless Desktop'ıda zaman zaman alıcı ile klavye/mouse arasında veri trafiğinin kesilmesi sorunu var. Bu durumda verici ve klavye/mouse üzerindeki connect tuşuna basarak sorunu giderebiliyorsunuz. Diğer bir dez avantaj ise klavye tuşlarının bazen uzun

süre basılı tutulduğunda siz parmağınızı çekseniz bile basılı kalması. Bu durumda o tuşa tekrar basıp durdurana kadar tuş basılı kalmıyor. Wireless Desktop'ın avantajı ise yeni bilgisayarlarla verilen OEM versiyonun çok ucuza gelecek olması. Fiyat ben incelemeyi yaparken henüz kesin değil ancak normal fiyatın yarısı olması düşünülmüştür ki bu kablosuz bir klavye seti için çok çok iyi bir fiyat.

### BİLGİ İÇİN

**Ithalat:** Microsoft  
**Telefon:** (212) 258 59 98  
**Fiyatı:** 59 \$ +KDV



## Logitech Strike Force 3D

Logitech'in yeni ForceFeedback Joystick'i Strike Force 3D oldukça hoş görünümü ve etkileyici bir Joystick. Bir FF Joystick için oldukça küçük bir taban alanına sahip. Yüksek olmadığı gibi az da yer kaplıyor. Bu ergonomik açıdan artı puan. Kumanda kolu oldukça rahat ve fonksiyonel. Ön taraftaki tetiği ek olarak yukarıda iki ayrı hut-switch ve 3 tuşa sahip.

Kumanda kolumnun altında yer alan throttle oldukça iyi tasarlanmıştır. Tekerlek yerine yay şeklinde dönüyor ve baş parmağı yanlarındaki çıktılarla kavradığı için kullanımı çok daha kolay. Ayrıca tabanda bulunan düğmelerle ilgili bir tasarım getirilmiş. 7, 8, ve 9. düğmeler yerine bir Scroll Wheel yerleştirilmiş. Bu sayede silah değiştirme fonksiyonunu bu tuşa verebilirsiniz. Ayrıca Scroll Wheel'in her iki tarafında iki tuş daha var.

Strike Force 3D'nin Force Feedback özellikleri oldukça iyi. Gerçek FF teknolojisi artık sınıra geldi gibi gözükmektedir. Yeni modellerle eski modeller arasında çok belirgin, çarpıcı farklar kalmadı. Bu yüzden farklı marka ve modeller arasındaki farklarda azaldı.

Kısacası Strike Force 3D Force Feedback özellikleri olmasa bile tasarım ve ergonomisi ile piyasadaki tüm diğer Joysticklerin önüne geçiyor. Elbette 100\$'ı gözden çıkarabildiğiniz sürece.

### BİLGİ İÇİN

**Ithalat:** Ufotek  
**Telefon:** (212) 247 56 60  
**Fiyatı:** 100 \$ +KDV



## Abit GeForce3 Ti200

Önceki ay NVIDIA'nın GeForce3 ve GeForce 2 için Titanium veya kısaca Ti modelini çıkaracağını duyurmuştu. Bu ay kartlar piyasaya çıktı ve oldukça da ilgi gördü. Gerçek bu yeni modellerle birlikte GeForce2'den bu yana 10 ayrı model çıkmış oldu ve bu oldukça kafa karıştırıcı. Ancak bu modellerden pek çoğu piyasadan silindiği için seçim yapmak çok da zor değil.

Titanium serisinden elimize geçen ilk kart Abit Siluro GeForce3 Ti 200 oldu. Kart 175MHz hızında çalışan 256-bitlik Ti 200 GPU'suna sahip. Kartta kullanılan 64MB DDR-SDRAM 400Mhz hızında. Ayrıca kart 350MHz RAMDAC'a sahip.

Günümüzde aynı çiftli kartların aynı performansı vermesi ilkesi geçerli olduğundan Siluro GeForce3 Ti 200'de bize standart GeForce3 Ti performansını sunuyor. GeForce3 Ti'nin performansı GeForce2 Ultra ile GeForce3 arasında. Yani piyasada bulabileceğiniz en hızlı 3. GeForce.

Abit Siluro'nun diğer markalardan farklı Abit tarafından geliştirilen özel dinamik soğutma sisteme sahip olması. Bu sistem NVIDIA'nın tasarımından farklı olarak RAM'ler ile GPU üzerindeki soğutucuların temasını ve birlikte çalışmasını hedef alıyor. Kartın diğer modellerden diğer bir üstünlüğü ise S-Video/RCA TV-out'a hem de TFT monitörler için DVI çıkışına sahip olması. Kısacası performans olarak diğer kartlardan farklı değil ama full aksesuar bir ekran kartı. GeForce3 Ti 200 almayı düşünüyorsanız bu karttan daha fazlasını bulma şansınız yok.

### BİLGİ İÇİN

**Ithalat:** Çizgi, Datagate  
**Telefon:** (212) 356 70 70, (212) 288 53 11  
**Fiyatı:** 270 \$ +KDV



# Bir bilenle sohbet...

Intel'den Dan Synders sorularımızı cevapladı



Bu ay EZ's Zone'da bir değişiklik yapıp sizde uzunca bir sohbetin notlarını aktaracağım. Geçtiğimiz günlerde Intel'in EMEA (Avrupa, Orta Doğu, Afrika) Tüketicileri Pazarlama Direktörü Dan Synder İstanbul'daydı. Ben de kendisini yakalayıp sohbet etme şansı yakaladım. Üstelik Dan eski bir Intel Mühendisi 그러니까 sohbet iyice derinleşti. Uzun uzun konuşup birçok demo üstünde Northwood'u masaya yatırdık. Sohbetin sonlarına doğru bitmek üzere bilmeyen sorularından Dan'ın fenalık geçirdiği toplantıda faydalı bilgiler edinmiş oldum. Sizinle paylaşmadan olmazdı elbette. An-

**SSE komutlarını uygulamak bu denli kolay olduğuna göre piyasaya çıkan en küçük program bile SSE uyumlu olacaktır.**

cak 2 saatlik konuşmayı tek tek ağızımızdan çıkış sözler yazmaya Level ciltleri dayanmayağından ana noktaları özetleyeceğim.

İlk konumuz geçtiğimiz aylarda işlediğim SSE komutlarının oyunlarda ne denli faydalı olduğunu. Dan yakında çıkacak olan Beam Breaker oyununun demosu üzerinde SSE'nin gücünü gösterdi önce. Oyun Newyork Racer'in çok daha kompleksi, SSE aktif hale geldiğinde oyunun FPS'si ikiye katlanıyordu. Ancak demo T&L kullanıyordu. Böylese farkın sebebinin bu olduğunu o da kabul etti. Buna karşılık oyunda fizik hesaplamalarının gitikçe karmaşıklığını, oyundarda web cam kullanımı gibi kompleks işlemlerin çok güçlü işlemciler istedığını savundu ve oldukça da haklıydı. Bu noktada devreye milli gururumuz Mevlüt Ding'in Actor demosu girdi. Oyunda hem web kamerası, hem ağır fizik hesaplamaları devreye girince SSE'ye de oldukça fazla iş düşüyordu. Bu noktada benim son kanım şu oldu: T&L ekran kartları tarafından yapıldığından su an için oyular 2.2GHz gibi çok yüksek işlemcilere ihtiyaç duymuyor. Ancak işlemcilerin hızındaki bu büyük artış oyuncularının önündeki

engelleri kaldırıyor. Onlara çok daha fazla hareket alanı sağlıyor. Onların bunu kullanıp kullanamayacağını zaman gösterecek.

### Kolay yol dan SSE

Dan'e yönelik ikinci soru SSE komutlarının yaygınlığı ve komutların uygulamasının ne denli kolay olduğunu. Bu soruya aldığım cevap beklediğimden çok daha tatmin ediciydi. Intel'in bugüne dek benim pek de haberdar olmadığım çok güçlü bir yazılım ekibi varmış. Elbette Intel yazılım üretip satan bir firma değil. Bu ekibin amacı bilgisayar kullanımının gelişmesi için çalışmak. Çünkü yeni yazılımlar gelişmedikçe daha güçlü işlemcilerinde kullanım alanı olamaz. Bu amaçla Intel bugüne dek pek çok yazılımını geliştirdip kullanması için başka firmalara armağan etmiş. Mesela Macromedia Shockwave ve Microsoft'un kullandığı Windows Media Player codec'leri aslen Intel'in eseri. Intel'in yazılım firmaları ile olan bu yakın ilişkisi ve yazılım firmalarına verdiği destek sayesinde SSE komutları çok geniş bir kullanım alanına sahip. Ayrıca Intel'in geliştirdiği özel bir compiler sayesinde programları sadece compile ederek SSE uyumlu hale getirebiliyorsunuz. Bunu biraz açayım. Bir programı C++ dilinde kod yazdıktan sonra çalışan bir uy-

anakart dünyası tam bir kaosa düşmüştü. Eskiden tek en fazla iki tip işlemci, buna uygun tek tip anakart ve RAM vardı. Herkes ne alacağına kolayca karar verirdi. Piyasada 4-5 çeşit RAM, 15-20 ayrı anakart çipseti, 5-6 tip işlemci varken ve bunların kombinasyonlarıyla çalışan veya çalışmayan yüzlerce farklı konfigürasyonda bilgisayar üretilebilirken kullanıcıların günlerini gecelerine katmadan sağlıklı bir seçimde bulmasını nasıl bekliyorlardı? Artık iş öyle bir noktaya varmıştı ki profesyoneller bile tüm bu standartsızlık kaosunda kendilerini kaybetmişlerdi. Dan'in buradaki savunusu biraz zayıftı. Anneannesi ve dedesi bu tip şeyle alırdırmıyordu. Onlar bilgisayar alacaklarında güzel bir markadan iyi bir şeyler seçiyordu. Sonuçta içinde ne olduğu mühüm değildi. Sanırım Intel ve benzeri firmaların kullanıcılarına bakış açıları veya arzuladıkları kullanıcı bir parça bu. Ama sonuçta bizler 50'sini geçmiş merak ve arzularını yitirmiş ihtiyarlar değil, bilgisayardan en yüksek performansı isteyen oyuncularız. Bunu hatırlatınca hak verdi. Elbette ki bizler aldığımız PC'nin içinde neler olduğunu bilmek, bunları kendi ellerimizle seçmek ve paramızın karşılığı olarak maksimum performansı istiyoruk. Dan'in bu konuda verdiği tek cevap teknolojinin hızla ilerlediği, rekabetin sıkı olduğu ve artık ilerlemenin hızına paralel olarak her şeyin standartlaşamayacak kadar hızlı değiştiğiydi. Peki işler böyle gidecek miydi? Ufukta donanım denizlerinde bir durulma görüyordu Dan? Maalesef hayır.

Peki Dan, ufkta neler görüyor? Oldukça hoş şeyler. En güzel 0.13 mikron teknolojisine geçmeleri ve wafer ebatını 300mm'ye çıkarmaları sonucu çok ciddi fiyat düşüşleri yaşanacak (bkz. haberler). Ve yıl sonuna kadar 3Ghz Pentium 4 piyasaya çıkacak. Neyse ki güzel haberler.

Peki son olarak Intel o çok güzel Play! serisi cihazlarına devam edecek miydi? Maalesef hayır. Intel'in bu işe girmedeki amacı bu tip çevre birimlerinde gelişime sağlayarak PC'yi başka bir alanda ileri görmekti ve bunu başarmışlardı. Şimdi oraya harcadıkları eforu asıl işleri olan işlemci pazarına yönlendirmeliyidiler. Ancak benzer teknolojileri geliştirdip uygulayabilecek firmalara satacakları.

İşte konuşulanlar genel hatlarıyla bunlardır. Dan Synder'la konuşmanın iki güzel yanı vardı. Birincisi bilgiye kaynağından ulaşmak, ikincisi Intel üst yönetiminde böylesine bilgiye hakim, genç, cana yakın ve diyalog kurabilen biri olduğunu görmek. Keşke bütün firma yetkilileriyle, klişe pazarlamacı ağzı olaya hiç karışmadan samimiyetle sohbet edebilsek... ☺

gulama haline gelmesi için compiler yardımıyla .exe haline getirirsınız. İşte Intel'in bu compiler'ile kod üzerinde tek satır bile değişiklik yapmadan sadece compile ederek SSE uyumlu hale getirebiliyorsunuz. Compiler gerekli kodları otomatik olarak ekliyor.

Bu uygulamanın sonucunu Cinema 4D programında görme şansım oldu. Programın ilk hali ile bir kaç günlük bir çalışma ile ve anlatıldığım metod ile SSE uyumlu hale getirilmiş hali Northwood işlemcili bilgisayara yüklenmiştir. Daha önceden hazırlanmış bir sahneyi önce SSE'siz versiyonla Render ettik ve işlem 17 saniye sürdü. Daha sonra aynı sahneyi SSE destekli versiyonla render ettik ve işlem sadece 6 saniye sürdü. Program 3 kattan fazla hızlanmış gözüküyor. SSE komutlarını uygulamak bu denli kolay olduğuna göre piyasaya çıkan en küçük program bile SSE uyumlu olacaktır. Evet, şaşkınlık ve ikna edilmiştir. Bu özellikle Pentium 4'ler için çok büyük bir avantajdı.

### Donanımda kaos

Ancak bu şaşkınlığı çabucak atıp zor sorulara devam ettim. Geçen 2-3 sene içinde işlemci ve

# ram'ler uçuşa

Evet arkadaşlar, o güzel süden ucuz RAM günleriniz mazide kaldı. Bu ay DDR-RAM %25, SD-RAM %80 oranında zamlandı. Sadece RD-RAM'ın fiyatı normal seyrinde kaldı ve bu onu en avantajlı Ram seçenekleri haline getirdi. RAM'lerde yaşanan bu gelişmelere ek olarak Intel Northwood çekirdeklü işlemci Pentium4 2.2Ghz'i piyasaya sürünce AMD'yi süper sistemden aşağı indirmeyi başardı. Bu süper sistemimize 400\$'a mal oldu. Ama şu kriz ortamında süper sistem alabilen için 400\$'da fark etmiyor dır muhemelen. Her neye gelecek ay da da düşük RAM fiyatlarıyla görüşmek dileğiley.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		



		EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
<b>İşlemci</b>	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Ebis: 65\$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Ebis: 165\$	Intel Pentium 4 2.2 Ghz Boğaziçi/Çizgi: 685\$	
<b>Anakart</b>	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160\$	
<b>Bellek</b>	256MB SD-RAM Fiyatı: 60\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 76\$	512MB RD-RAM Fiyatı: 190\$	
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 107\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 107\$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 199\$	
<b>Ekran Kartı</b>	Winfast GeForce2 Ti 200 Kont/Multimedya: 110\$	Abit GeForce3 Ti 200 Çizgi/Datagate: 276\$	Winfast GeForce III Ti 500 Kont/Multimedya: 405\$	
<b>Monitör</b>	Philips 107E 17" Boğaziçi: 159\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 999\$	
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 79\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 79\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 79\$	
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 47\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 179\$	
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 87\$	
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$	
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	
<b>Toplam</b>	<b>836\$</b>	<b>1447\$</b>	<b>3190\$</b>	
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$	
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$	
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$	
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$	
<b>Web Cam</b>	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$	

**Not:** Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan almıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatları ve bilgisayarınızdaki fiyatları uyuşmamayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatları karşılabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemişti. Elimize ulaşmayan hiçbir ürün liste eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcuya satış yapmamaktadır ve siz bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

# teknik servis

Yine Onur'suz ve huzurlu bir Teknik Servis'de baş başayız arkadaşlar. Onur beyler finaleri dolayısıyla bu ay teşrif edemediler. Bize bu imkânı sunduğu için öncelikle Çapa Tıp Fakültesine ve tek tek sevgili arkadaşımızı terleten aziz hocalarına teşekkür ediyoruz. En çok da anatomi dersine giren O eşsiz kişiye. Onlar insan vücutundan sırırna ere dursunlar bizde rahat bilgisayarımızın içini dışını çıkaralım.

Tuğbek Ölek



## Büyük Hard-Disk

Merhaba Tuğbek. Bir iki soru sorum var ama önce sistemimi vereyim: Pill 550MHz 64MB RAM, Voodoo 3 3300 ekran kartı, 7.8GB sabit disk 1-) Ben iki ay önce tüm oyunları silsem 4.3 GB yer kalmıştı. Şimdi siliyorum hatta iki oyun yükliyorum ama 6.9 GB yer gözüküyor. Hiçbir dosya silmemi rağmen böyle. Yani ben memnunum ama bu terslik pek

ne yapmamıym. Direkt sevgi ve şefkatle olur mu yoksa büyüğe falan mı oluyor? bende istiyorum 6.9GB boş yer.

2- Başlat - Çalıştır'a gir. msconfig yapılı okeyle. Açılan pencerede Startup sekmesine gel. O alarm programının adını bulup yanındaki tiki kaldırır.

3- Eski sürüm dediğin Mplayer2'dir ve bence WM Player 7.1'den iyidir. WM Player'ı kurduğum zaman co-

98 Uyumluluk modu var. Bu sayede her oyun çalışır.

## Hangi RAM'i Almalı

Selam Tuğbek (veya Onur) derginizi 4 aydır alıyorum inanır misiniz bilmem ama dergiyi sayıfalarına kadar okuyorum yetmiyor bir daha okuyorum yetmiyor... kısacası derginizin tiryakisi oldum. Neyse fazla geyige gerek yok hemen soruma geleceğim. Ben makinemde RAM'ini yükseltmek istiyorum ama duyduğuma göre öyle istedigin bir RAM'i alıp da makineye takamazdım makinemin bazı özelliklerine uyumsa gerekliyorum öyle bir şey varsa bu özellikler nelerdir?

Cemal Sag

Piyasada 3 tip RAM var. Bunlar SD-RAM, RD-RAM ve DDR-RAM. Her anakart ancak bu RAM'lerden birini destekler. Yani anakartında zaten SD-RAM varsa tutup da onun yerine DDR-RAM takamazsin. Ayrıca bu 3 tip RAM'in farklı hızlarında versiyonları da var. Mesela SD-RAM'ler 100 ve 133'lük iki ayrı modeldir. Eğer anakart ve işlemci 133MHz'lik BUS üzerinden kullanırsorsa 100'lük SD-RAM'leri çalışmaz. Bundan emin olmak için SD-RAM alırken 133'lük almakta fayda var.

var. **Anakartında da boş bir tane**

slot var sence 128MB mi yoksa 256MB Ram mi alayım?

Bu arada Hard-diskine gerçekten üzüldüm Allah kimsenin başına vermesin :)

Tuğsan Çebeci

Dediğin doğru SD-RAM artık eskisine göre çok daha az üretildiği için üretim maliyeti arttı. Bundan sonra da fiyatının düşeceğini hiç sanmadım. Bir ihtimal yeni i845 çipi sayesinde Pentium 4'de kullanılabilecek olması talebi arttırırsa fiyatı düşebilir. Ama benim kişisel fikrim bunun sadece fiyat artışını yavaştıracak olduğunu. Aslı ilginç olan talep sürekli artmasına rağmen DDR-RAM fiyatlarının artışı Sanırım Çinliler üretip de kazanmadıklarını fark etti. O yüzden boyuna zam yapıyorlar.

## Fast Write'ı Açmalı mı?

Hemen sorularıma geçmeden önce sistemimi belirtmek istiyorum: Intel D850 MV anakart, Pentium 4 1.6 GHZ (478 Pin), 256MB PC800 RD-RAM, 64MB Winfast GeForce 2MX SH PRO (Detonator 21.83), Sound

## Windows XP Uyumu Oyunlar

Derginizi 2 senedir takip ettiğimi belli etmek istiyorum ve fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum...

1) Intel Pentium 3 800MHz, 20GB HDD, 128MB RAM, 16 MB TNT2 Vanta Özellikleri olan bilgisayara sahibim. Fakat bilgisayaram bazı programlarda ve oyunlarda takılıyorum... Bilgisayarıma hızlandırmak için neleri değiştirmeliyim...

2) Windows XP anlatığım PC'de rahat çalışmıyor mı?

3) Windows XP'ye uyarlı oyunlar ne zaman çıkar?

T: Bugra Akçit

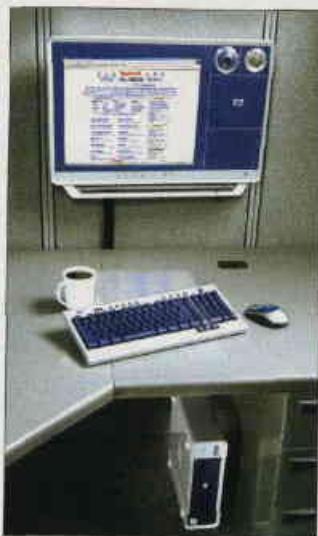
Demek seninle aynı ay başlamışız Level'a; ne güzel! 128MB RAM takip ekran kartını GeForce 2 MX veya üzerine çıkarırsan şu an mevcut olan bütün oyunları ve Windows XP'yi kullanırsorsun. Zaten bütün oyunlar Windows XP ile uyumlu. Uyumluluk olsa bile Windows XP'de Win

## RAM Fiyatları Neden Artıyor?

Bu aralar RAM almayı düşünüyorum. Fakat RAM'ların fiyatı sürekli arttığı için kararsızım. Bu yüzden size danışmak istedim. Bildiğiniz gibi EDO RAM'ler piyasadan kalkarken fiyatları artmıştı. Acaba SD-RAM'erde mi piyasadan kalkacağı için fiyatları artıyor? Yoksa tekrar düşürecek mi?

Şu anda iki tane 64MB SD-RAM'im





BlasterLive 5.1 Digital ses kartı, Quantum Fireball Plus 30GB, Windows 98 SE, Sorularım ise şöyle;

- 1- 3D Mark 2000 V1.1 demo da makinem test yaptığım da 5350 skor aldım. Sistemim için bu skor iyi mi? (Bana biraz az geldi.)
- 2- Eski bir sayınız da PC133 RAM'lerin AGP 4X iyi besleyemediği için GeForce'ların FAST WRITE özelliğini kullandığını, bunu kullanmaya gerek kalmaması için DDR ve RD-RAM gibi RAM'lerin kullanılması gerektiğini söylemişsin. Şimdi ben bunu açarsam mı daha iyi performans elde ederim açımasam mı?
- 3- Aynı hızdaki 478 pinli işlemci ile 423 pinli işlemci arasında performans farkı var mıdır?

Emir Ünsal

1- 3D Mark'in bir özelliği kendi aldığı skor internet'den diğer kişilerin skorlarıyla karşılaştırılıyor olma. Çok büyük bir veri tabanları var. Eğer bu sistemini kullanarak aynı özelliklere sahip PC'lerle karşılaşırırsan benim kafadan bir şey söylememen daha sağlıklı olur.

2- Fast Write oldukça iyi bir özellikle ama nedense unutulmuş gözüküyor. İşlemcinin, RAM'i es geçip direkt ekran kartına bilgi yollaması çok iyi bir fikirdi. Zaten PS2'nun asıl performans kaynağı budur. Ama mevcut PC mimarisine bunu oturtmadıklarını düşünüyorum. Fast Write'in açık olması seni yavaşlatmaz. Ama ilk duyurulduğunda vaat ettiği hiz vermediği de açık.

3- Hayır yoktur.

#### **Donanım Siteleri**

Günler geçmişçe benim AMD sapıklığım daha da artıyor ve araştırmalarım sürüyor. Dolayısıyla size olan sorularım da artıyor. Tam final döneminde ne zorum var ben de anlamadım ama.

Internet gezintilerimde fark ettim ki her ne kadar testler için farklı siteler

arayıp karşılaştırma yapmak istesem de birçok site testlerini bir iki sitenininden alıyor ve linklerle bu sitelere yönlendiriyor. Bu dominant sitelerden biri Tom's Hardware Guide diğeri ise Sharky Extreme.

Sharky'deki incelemelerin çoğu eski tarihi olduğundan onu burada es geçiyorum. Tom's Hardware ise önce çok güzel bir site. Testlerini çok açıklayıcı bir biçimde sunuyorlar. Benim ilgimi çeken ilk test AMD vs. Intel olmuştu ki AMD'nin ezici bir üstünlüğü vardı. Diğer ise KT266A çipsetli 13 anakartın testi oldu. Bu testin en ilginç yanı Asus'un A7V'si beklenenden düşük bir performans gösterken çoğu zaman ismine bakıp da dalga geçtiğimiz ve piyasada fazla yer bulamayan Soltek, Soyo ve Epox'un kartlarının ilk üçe sıralanması oldu.

AMD XP 1900+, 256 MB DDR-RAM, GeForce 3 ve Win2000'de yapılan testlerde Epox ve Soltek ilk iki sıradan nadir bir biçimde aşağı iniyor, Soyo ise ilk beşten çıkmıyor. Asus ve Gigabyte ise sürüneniyor. Testte Gigabyte'nın çift BIOS ile alaklı bir sorununa da parmak basılıyor. Teste Abit'ten hiç bir kart katılmamış.

Bu testlere karşı kontrol grubu olarak bakabileceğim başka bir kaynak henüz bulamadım. Sizden beklediğim birinci dereceden yardım zaten bu. Bu testlerin güvenilirliği başka bir kuruluş tarafından yapılacak testlerde çıkan sonuçlarla kanıtlanabilir. Ama benim bunu istememdeki asıl neden acaba anakart firmaları pazar payları ile bizim gözümüzü mü boyuyor?

Ozan "Centripetal" Koşar

Bu konuya biraz ağırlık getirelim. Tom's Hardware gibi siteler anakart test etmeye bayılır. Akılda başıda basılı hiç bir dergi tutup da 13 tane aynı çipsetli anakartı test etmez. Çünkü bu anakartlar arasındaki performans farkı çok düşüktür. Bu yüzden bu tip siteler bu işi yaptıklarında firmaların sempati görürler. Bu yillardır böyle süre gelen bir gelenek oldu. Donanım web siteleri anakart inceler, karşılığında yakın ilgi, sampollar ve reklam alır.

Aslında bunda etiye aykırı bir şey yok. Sonuçta ben bu tip sitelerin pek çoğunu samimiyyetine inanıyorum. Para karşılığı yazıyor veya ürünleri boş yere poh pohuyor değiller. Sadece test konularını seçerken kendileri için avantajlı olabilecek konulara ağırlık veriyorlar. Ancak senin örneğinde gördüğümüz gibi bu tip testler kullanıcıyı yanıtlayabiliyor. Senin dediğin teste baktım. Ben baktığında Abit eklenmişti. Benim

tasvip edebileceğim bir test değil. Donanımdan azıcık anlayan herkes aynı çipsete sahip anakartların performans farklarının %1'i geçmeyeceğini bilir. Üstelik bu kadar küçük farklar normalde göz ardı edilir.

Cünkü kullanılan diğer bileşenlerin, mesela ekran kartının ürüne uyumlulığı gibi küçük değerler böyle minimal farklar oluşturabilir. Ama bu siteler sifir yapıtları işi büyük gösterebilme adına sayfa sayfa benchmark yayınlamaktan çekinmiyor.

Halbuki o sayfalardaki skorların hiç bir anlamı yok ve zaten dikkat ederseniz altınla şöyleden yazıp geçerler hep: "Evet bu testte de x ürünü birinci çıktı. Gerçi fark sadece binde 5 ama yine de o birinci".

Elbette bu sadece aynı çipsete sahip anakartların karşılaştırması için geçerli. Farklı çipsete sahip anakartların testi oldukça anlamlı. Anakart alırken öncelikle önünüze işlemciniye uyacak çipsetleri koyun. Daha sonra bunların performans değerlerine bakarak çipsetinizi seçin. Sonra bu çipsete sahip anakartları alın önünüze. Bunların da fiyat, ek özellikler, stabilité ve teknik servis gibi kriterlerini değerlendirin ve birini se-



şa yazdığın cevabı gördüm. Aynen bir alıntı yapıyorum " Benim CD sürücüm 6 senedir taş gibi! Getir reçete bile okur!" diyen bir babayı varsa ıksin karışma. Hemen yazayı bir reçete ". Bunu okuduktan sonra yüzümde bir tebessüm belirdi...

Cünkü benim CD sürücüm tam 6 senelik! Sayılı da tam tutturmuşsun ona da hayret ettim doğrusu. 16X Yamaha marka bir sürücü. 6 sene önce nasıl takıldıysa öyle duruyor ve tıkrı tıkrı da çalışıyor. Hatta başımızdan çok enteresan bir olay da geçti. Kasa sağ yanında duruyor ve bir

#### **Akılda başıda, basılı hiç bir dergi tutup da 13 tane aynı çipsetli anakartı test etmez.**

çin. Bence en mantıklı yöntem bu... Açık konuşmak gerekiyor bu sitelerin sorunu donanımdan anlamak ama yayıncılık bilmemek. Bu sitelerden pek çoğunu başındaki insanlarla tanışma fırsatı oldum bugüne dek ve bunu onlara da söyledim. Basılı dergilerin az ilgi gösterdiği konulara eğilip sırif gövde gösterisi olsun diye çok rakamlı az yorumlu ve kulanicının ihtiyaçlarını göz ardı eden sadece ürünlerini yarıştırmaktan ibaret bir yayincılık olmaz. Onların testleri için en iyi kontrol mekanızısi yine basılı dergilerdir.

İkinci yanıldığın nokta Soltek, Soyo ve Epox markalarının adına bakıp da dalga geçilecek markalar olmadığı. Sadece ülkemizde az tanınıyorlar. Belki bir Asus veya Abit kadar büyük değerler ama yine de donanım dünyasının saygınlı markaları.

#### **6 Yaşında Çalışan CD-ROM**

Ekim ayı Level'in teknik servis bölümünde söyle bir göz atıyorum ki CD sürücüsüyle sorunu olan bir arkada-

gün CD sürücüyü açık unutmuşum. Masadan kalkkaren dizimle öyle okkalı geçirdim ki yaklaşık 15 derece yamuldu... Eh dedim buraya kadar mis. Ama yine de insanlık vazifemi yapıp son bir müdahalede bulunayım dedim. Önce sürücüyü tutup çattırt dieye yerine oturttum, ardından da itele iteleye yerine sotkum ve Bismillah diyip aç tuşuna bastım. Ta daa! Hiçbir şey olmamış gibi çalışıyordu... Ha fla çalışıyor ve çalışacak da! Ayrılmayacağım! Son olarak. Benim bir CD sürücüm var 6 senedir taş gibi! Getir reçete bile yazar! Saygılar... :)

Çenk "Setroth" Hacıoglu

Öncelikle bir noktaya parmak basıym "Getir reçete bile okur!" gibi münasebetzsiz bir lafı olsa olsa Onur yazmıştır. Ama madem dergimizde böyle bir iddia da bulunmuşuz, 16X Yamaha'nın önünde saygı ile eğiliyoruz ve en kısa sürede reçeteni yolluyoruz :). Zaten bugüne dek Yamaha olup da taş gibi sağlam çikmayan bir ürün hatırlıyorum.

Bu ay sırasıyla ilk teşhis, organ nakli, doku uyuşmazlığı, EMR fiyatlarındaki artışı, özel polikliniklerin güvenilirliği ve uzun ömürlü protez konularını işaret etti. Gelecek ay görüşmek üzere kendinize iyi bakın. Sorularınızı tugbek@level.com.tr veya onur@level.com.tr, aslında en sağlamı her ikisine de atmayı unutmayın

# ne izliyoruz ne dinliyoruz

## bağımsız ama...

Herhalde bu yazıyı bir hafta sonra yazma imkanım olsaydı, "Geçtiğimiz ay inanılmaz filmler izledim," diyerek lafa girdim; ama o zaman da dergi bir hafta geç olmuş olurdu. Bazılarınızın tahmin edeceğiniz üzere AFM'nin düzenlediği bağımsız film festivali, 'If'den bahsediyorum. Gerçekten çok sağlam bir girişim. Bu organizasyon sayesinde, tam dokuz gün boyunca, gişe kaygısı duymayan sadece sinema sanatı adına yapılmış birbirinden ilginç filmler izleyeceğiz (daha doğrusu izledik).

Filmlerden bazıları zaten çok popüler ama dağıtmacı bulamadığı için vizyona giremeyenlerden. Özellikle, 'Memento' nun yönetmeninin (Christopher Nolan) ilk filmi 'Following' ve 'P' nin yönetmeninin (Darren Aronofsky) ikinci filmi 'Requiem for a Dream' şiddetle beklenen filmler arasında (hatta şu an bilet kalmadığını söyleyebilirim). Bu arada hemen belirtiyim, bir aksilik olmasa Aronofsky filmi gösterilmenden önce aramızda olacak! Tabii ki festival sadece bu iki filmden ibaret değil; diğerleri de acayip sağlam, gösterildikleri ülkelerde çok büyük ses getirmiş filmler. Ayrıca ülkemizin bence gerçek bağımsız sinemacıları olan 'kisacı'ların da filmlerini görebileceğiz, en azından bazlarının kini. Kisacısı program çok dolu ve neredeyse filmlerin tümü kaçırlımması gereken cinsten. Ama bir öğrenci biletinin 5 milyon olması, hevesinizi bir güzel kursağınızda bırakıyor. Bir kezre böyle bir fiyat uygulaması, bağımsız film



olayının mantığıyla ters düşüyor. Bağımsız film nedir? Düşük bir bütçeyle kotaılmasına rağmen sinema kalitelerinden ödünlü vermeyen ve gişe kaygısı olmayan film. Ama anladığım kadariyla olaya bir 'J&B Clubbeer Event' havasında yaklaşıldığı için, bu başarılı konseptin cefasını çekmek de biz sinema severlere düşüyor (maası filmlere yatırıp, bir ay aç gezmek gözükmüyor bu işin sonu).

Hayır, bu festivale zaten ağırlıklı olarak festival izleyicilerinin ve üniversitede öğrencilerinin ilgi göstereceği gün gibi ortada (trend bağımlıları azınlıkta kalacağı için onları sayımiyorum). O zaman neden 5 milyon? Veya Biletix neden her 3,5 milyonluk bilette, 1,5 milyon hizmet bedeli adı altında bir 'ekleme' yapıyor? Hizmet bedeli en azından beş bilet için geçerli olmalıdır. Umarım bir dahaki sefere daha düşünceli bir yaklaşım içinde olunur. Yine de durumunuz varsa ve farklı bir şeyler görmek istiyorsanız, bağımsızlara takılın derim...

## ölümleye yaşamkarışınca

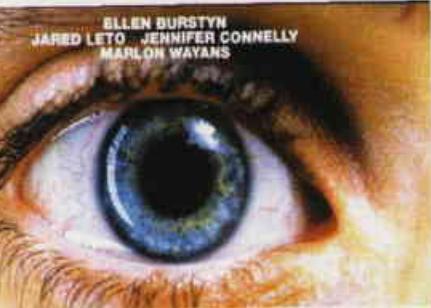
Son birkaç yıldır Hollywood hayalet filmlerinden geçilmiyor. 'Altıncı His' şüphesiz bu akımın öncüsü, özellikle sürpriz finali hala akıllarda. Gerçi daha önce aynı espride başka filmler yapılmıştı ama hiçbirinin anlatımı 'Altıncı His' kadar kuvvetli olamadı; zaten sonuç da ortada. 'Diğerleri' ise bu senaryo numarasına farklı bir açıdan bakmayı tercih etmiş ve çok da iyi yapmış.

İkinci Dünya Savaşı'nın sonları, İngiliz Kanalı'nda küçük bir ada ve bu adanın bir ucunda dev bir malikane, Grace (Nicole Kidman), kızı Anne ve oğlu Nicholas ile bu issız yerde yalnız yaşamakta. Çocuklarının güneşe karşı alerjisi var. Kocası cepheden geri dönmemiştir, Grace hala onun yaşadığına dair umutlu ama tüm bunlardan dolayı bir hayli yıpranmış durumda. Film, daha önce burada çalışıklarını söyleyen



uç hizmetkarın eve gelmesiyle start alıyor. Grace, önceki hizmetkarların ansızın çekip gittiğini söylüyor ama kızı annesiyle pek aynı fikirde değil. Tahmin edeceğiniz gibi garip olayların ardı arkası kesilmiyor. Anne, evin içinde Victor adında bir çocuk gördüğünden bahsediyor. Geçenin bir vakti piyano odasından sesler geliyor ve tabii sınırlar iyice bozuluyor!

İspanyol yönetmen Alejandro Amenabar,



## haberiniz var mı?

### DALAN DALA GONARAM 2D+G

Radyodaki eğlenceli programlarından tanıdığımız şovmen Çukumurat oldukça farklı, eğlenceli ve yüksek tempolu bir gösteri ile karşımıza çıkıyor.

2d+g "dalda dala gonaram" isimli tek kişilik gösteri 20 Ocak Saat 21:00 de Akatlar Kültür Merkezi'nde sahnenelenemeye başlayacak.

Bilet ve rezervasyon için  
[www.biletix.com](http://www.biletix.com)  
<http://www.biletix.com>  
Tel: 0216 454 15 55

### BABA HALA AYAKTA

Rolling Stones'un efsanevi solisti Mick Jagger, dördüncü solo albümü "Goddess in the Doorway" ile bir kez daha kulaklarımıza. 60'lardan bu yana müziğe ve özellikle agresif sözleriyle gençliğin titilini ateşleyebilmiş bir grup Rolling Stones. Belki grubun kendisi o kadar faal değil ama Mick Jagger altmışına merdiven dayamış olmasına rağmen hala aktif, dinamik ve heyecanlı. Tıpkı Santana gibi o da albümünde birçok farklı isimle çalışmış. Örneğin albümün ilk single'sı bir Lenny Kravitz-Mick Jagger ortaklılarından doğan 'God Gave Me Everything' tam bir MTV parçası; video klipi de hiç fena değil (Lenny de

arka planda gitariyle takılıyor).

Santana'nın 'Smooth' parçasıyla tanıdığımız Rob Thomas, albümün ilk parçası 'Visions of Paradise'da Jagger'a eşlik ediyor (bakarsınız ona da şans getirir). Jagger'in Bono ile düet yaptığı 'Joy' da gözle batanlardan. Ama herhalde bu albümün hitleri 'Lucky Day' ve 'Hide Away' olacak gibi geliyor bana. İki de gerek müzikalite gerekse de sözler bakımından öne çıkmaya hazır gözükü-



# ne okuyoruz ne yapıyoruz?

hem yazmış, hem de yönetmiş, hatta müzikeri bile kendisi yapmış (herhalde efektlere de ağıyla halletmiştir) ve ortaya sürükleyici bir film çıkmış. Filmin geçtiği ev zaten başı başına bir olay. Sisler içinde koca bir malikane, Almanlar kestiği için elektrik yok ve ortalık gaz lambasının yarattığı gölgelerle dolu. Çocuklar güneşten zarar görmesin diye tüm perdeler kapalı ve herhangi bir kaza ihtimaline karşı kapılar devamlı kilitli. Kısacası ev herlarıyla sizin germeye uygun. Oyuncular da çok başarılı, hiçbirine güvenemiyorsunuz. Nicole Kidman, depresyonda olan bir kadın için fazla güzel olsa da çok iyi iş çıkarmış. Çocukların korktuğu sahneler bir hayli etkileyici, insanı geçmişte yüzleşemediği anlara götürüyor (evinde içinde bir tıktırı duyup ya taktan kalkamamak gibi). Hizmetkarlar apayı bir muamma zaten; iyi tarafta mı kötü tarafta mı oldukları bir türlü kestiremiyorsunuz. Grace'in kocasının cepheden çıkışmesinin, olayları çözeceğini sanıyor ama her şeyi daha da karmaşık hale getirmesiyle allak bullak oluyorsunuz.

**D**iğerleri, görsel ve işitsel açısından da oldukça tatmin edici. Gölgeler ve ses efektleri yerinde kullanılmış, siz kolluğunuzda kiskırak yakalıyorlar. Ve tabii bir de hepsinden önemli, sürpriz finalizmiz var. Filmin sonu, Altıncı His kadar etkili olmasa bile insana 'vay be' dedirtiyor. Gerilim filmlerini seviyorsanız, 'Diğerleri'ni kaçırılmayın ve izlerken de mümkünse geniş ekran ve surround ses sistemi olan bir yeri tercih edin.



→ yor. Zaten 'Hide Away'ın düzenlemesini ünlü hip hopçu Wydlef Jean yapmış. Albümün söyle birkaç dinleyişte alabileceğiniz genel bir sound'u var. Ortalıkta bir sürü uyduruk şey dolaşırken "Goddess in the doorway" iyi bir seçim olabilir.

## JACKO TAM BİR FİYASKO

O hep vardı. Onun şarkılarıyla büyündük, video kliplerini ağızımız açık seyrettik ve danslarını taklit etmeye çalıştık. Ama o tüm alkışlara rağmen 'siyah olma' kompleksinin üstesinden gelemedi ve şu an burnu düşmek üzere (mecazi değil gerçek anlamda söylüyor). Michael Jackson, son albümü 'Invincible' ile

## 11 devadam

Geçen ayların birinde size 'Komplot' filminin bahsetniş, hatta şiddetle gitmenizi tavsiye etmemistim. Ne yazık ki film tam bir fiyaskoydu. Üç dev aktör aynı filmde yer alıncı, ister istemez filmde sağlam olacağını düşünüyor ve yönetmenin kim olduğunu göz ardı edebiliyor-sunuz. Sanırım en iyisi, bu günah çırarma seansını, esaslı bir filme bağlamak olacak.

Ocean's Eleven, yine bir soygun filmi. Ama merak etmemenin sefer gerçekten emin ellerdeyiz. Ocean's Eleven Hollywood'un sıradışı yönetmenlerinden Steven Soderbergh'in imzasını taşıyor. Film, tam bir yıldızlar geçidi. Kimler mi var? George Clooney,

Brad Pitt, Matt Damon, Don Cheadle, Andy Garcia ve Julia Roberts elele vermiş durumda. Kalabalık bir kadro olduğu için Soderbergh, karakterleri tek tek ele almak yerine sadece ana karakteri derinlemesine işlemeye karar vermiş. Danny Ocean (Clooney), şartlı tahliyeyle serbest bırakılmıştır. Kodesten çıktıktı ilk gün kafasındaki yeni soygun şekillenmeye başlamıştır bile. Bu seferki tam bir vurgun olacaktır; tam 150 milyon dolar! Olay, aynı gecece Las Vegas'ın en popüler üç kumarhanesini soymaya dayanıyor. Kumarhanelerin sahibi Terry Benedict (Garcia) istediği elde edebilen güçlü bir adam ve Ocean'ın eski karısı Tess (Roberts) ile beraber (işler karışıyor gibi). Kumarhaneler en son teknolojile korunmakta ama Ocean için hiç sorun değil; çünkü çok sağlam bir planı ve çok iyi bir ekibi var, 11 kişilik bir ekip bu. Her biri kendi dalında uzman. Pitt, ustası bir kumarbaz. Damon, hızlı

bir yankeesi. Cheadle ise profesyonel bir bombacı (diğerleriyle de filmde tanışırınız artık). Ocean'a gelince, tahmin edeceğiniz gibi eki- bin karizmatik beyni rolünü üstlenmiş durumda. Ondan sık sık "Bu işte var misin, yok musun?"



sorusunu duyacağiz. Evet, büyük soygun başlıyor, hem de ağırsıklet boks şampiyonlarının ünvan maçının olduğu gece. Herhalde bundan daha iyi bir zaman düşünülemezdi...

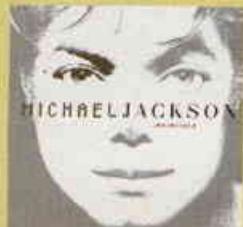
Ocean's Eleven, 'Rat Pack' adlı eski bir film 2000'ler versiyonu ve eleştirmenlere göre eskisinden çok daha iyi. Senaryo, üzerinde bir hayli değişiklik yapılarak eğlenceli ve akıcı bir hale getirilmiş. Zaten Soderbergh bir kurgu usasının elinden kötü bir film çakacajını sanıyordu (geçen sene 'Trafik' filmiyle en iyi yönetmen oskarını almıştı). Ayrıca filmin görüntü yönetmeni de her zamanki gibi yine kendisi. Fragmanından çıkışım kadarıyla Ocean's Eleven görsel tarzıyla da türdeşlerinden ayrılan bir film. Ne diyebilirim ki? Yönetmen çok iyi, oyuncular süper. Bu sefer düğün kırıklığına uğrayacağımızı hiç sanmıyorum. ☺

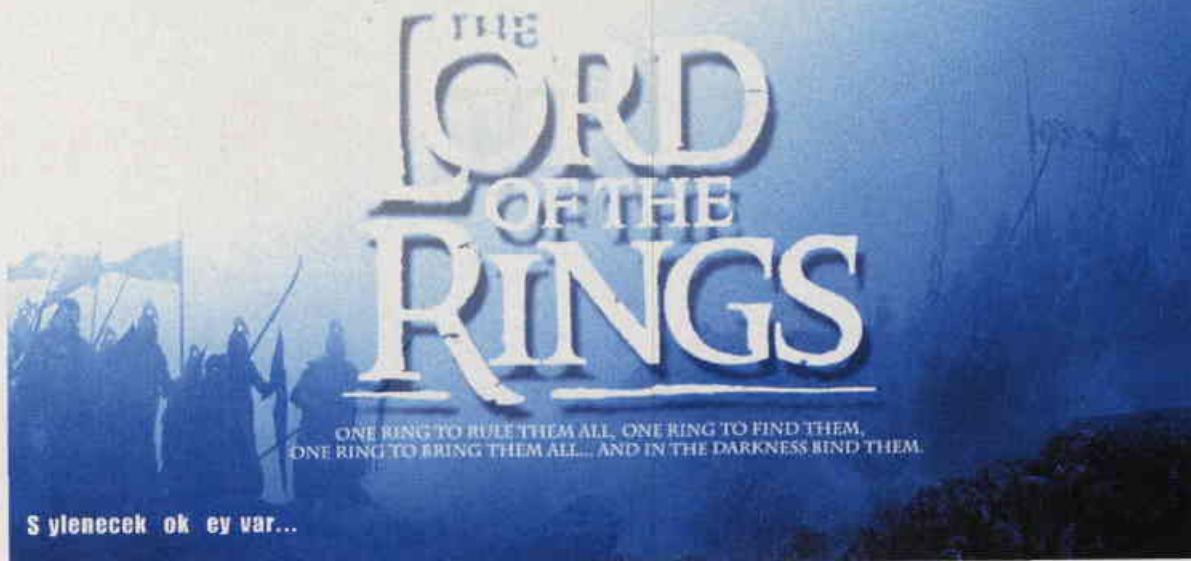
Güven Çatak | guven@level.com.tr

## İşte ne dedi?

maalesef hayranlarının beklediği o muhteşem dönüşü yapmadı. Belki de o kadar hızlı bir dönüş yaptı ki aynı yere geldiğini fark etmedi. Albümden çıkan ilk single 'you rock my world' Jacko standartlarını pek aşamadığı gibi video klipiyle de pek tatvermiyor. Chris Tucker'in maymunlukları, Michael Jackson'ın cool tavırları ve Marlon Brando'nun birkaç planda görünmesi bile klipi kurtaramamış. Tamam, adının belli bir tarzı var ve bu yaştan sonra yeni dans figürleri icat etmesini beklemek haksızlık olur. Peki ama müzik anlamda neden kendini geliştirmesin ki? Beğenin veya beğenmeyin arna Madonna hala müziğiyle gündemi yakalayabiliyor. Di-

ğer klip çektiği parça 'cry' ise "öyle bir dünya düşünüyorum ki insanlar elele, kırlarda..." temasının altını kazımaktan öteye gidememiş. Elbette Jacko bir dünya sanatçısı olduğu için bu tarz mesajlar vermemi ama bu kadar da klîşe olmamalı. Halbuki 'Black or White' ne kadar orijinal bir albüm oldu. Hayranları belki Jacko'dur ne yapsa yedinir diyebilir ama ben 'Billie Jean' dinlemeye devam edeceğim.





**Ö**ncelikle altın çizmek, hatta çerçeveye içine almak istediğim bir gerçek var, yazımı bununla girmek istiyorum. Biz Level emekçileri başka "yayın organlarında" rastladığınız türden film ya da kitap eleştirmenleri değiliz. Kendini kimseye sormadan tüm sanat eserlerinde otorite ilan etmiş bol maaşlı köşe yazarları, ya da önüne konan metini okumaktan başka bir şey yapmayan koca ağızlı televizyon spikerleri ile aynı kulvarda koşmuyoruz. Hatta aslında aynı gezegende bile sayılmayız, ama bu başka bir yazının konusu olur.

Ve bu satırlarda okuyacağınız "Lord Of The Rings" filminin eleştirisini de her zaman olduğu gibi sırf kendi fikirlerimizi belirtmek üzere hazırlıyoruz. Kitap okuyan, film seyreden, müzik dinleyen, oyun oynayan ve pek çok diğer konuda çoğu "popüler dangalaktan" daha fazla bilgisi olan bizler, bu yazıyı "şiradan vatandaşlar" olarak sırf görüşlerimizi bildirmek için hazırlıyoruz. Tolkien'in kim olduğunu ve o kitapları hangi koşullar altında, ne anlatmak için yazdığını ve filmini çekenin düşüncelerini bilen vatandaşlar olarak.

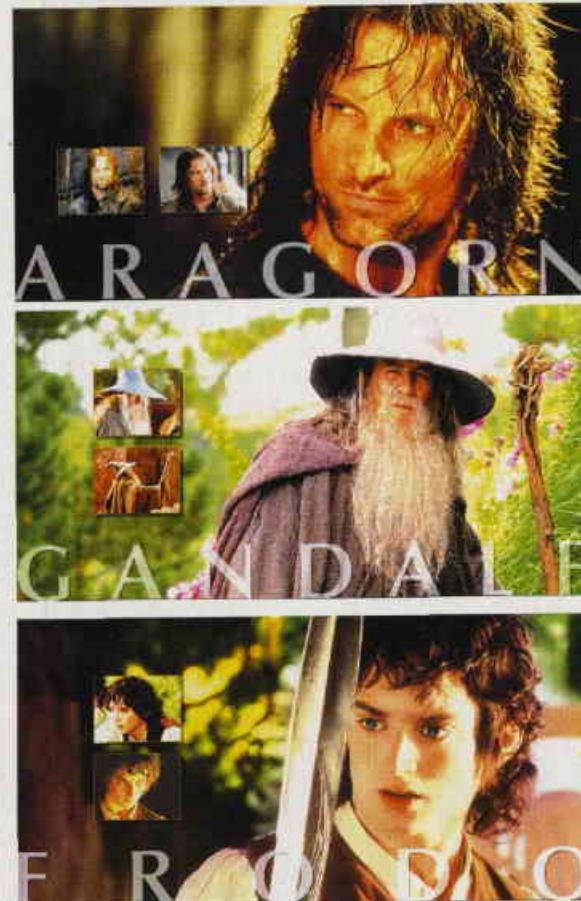
#### Bir çağ'a tanık olan adam...

Öncelikle Tolkien'in neden o kitaplarını yazdığını bir bakalım, kısaca tabii. Şüphesiz okurlarımız arasında konuya benden daha vakıf olanlar sayıca çoktur, ama o kitapları "basit fantezi" olarak okuyanlar da az değil. Tolkien kelimenin tam anlamıyla 20. yüzyıl çocuğudur. Küçük, yeşil bir İngiliz kasabasında büyürken o korkunç endüstriyel devrimin gelişine tanık olmuş, duman ve makine gürültüsünün hem doğayı, hem de insanı nasıl yok ettiğini dehşetle izlemek dorunda kalmıştır. Ardından da bilinen dönya tarihinin en korkunç savaşlarına şahitlik etmiştir. Bunlardan ilkine doğrudan ön saflarda katılmış, savaşın dehşetini ölesiye tatmıştır. Savaştan sonrası inanılmaz ekonomik krizi de yaşamıştır ve dünya haritasının değişmesini, yeniden ufukta beliren "kararlılığı" çaresizlikle seyretmüştür. Kafayı: "ari ırk" masası ile bozmuş bir milletin ülkesine nasıl deli gibi saldırığı görmüş, her gece yatağına "Yarın gün doğacak mı?" korkusu ile yatmanın acısını çekmiştir.

Tolkien tüm bu yaşadıklarını kitaplara dökmek, insanlarla paylaşmak istemiştir. Ancak o bir tarihçi değildir, oturup belgeleri karıştırarak, kuru istatistik sayıları kağıda dökmek onun işi değildir. O bir dilbilimcidir, işi engin Avrupa kültürüni araştırmak, efsaneleri, folklorik değerler taşıyan yazılı ve sözlü eserleri inceleyerek geçmişyi anlamaktr. Bu yüzden "tarin" kitabıńı yazarken "geçmişin efsanelerini", "bugünün korku hikayeleri" ile birleştirmemi seçmiştir. O gün için pek çok insan bunu anlayamamıştır. Bunların bazıları işi edebi açıdan ele almış, ama esas mesajı kaçırılmışlardır. Ancak doğunda bir romanda bir kullanım kılavuzunu birbirinden ayıracak kadar bile beyin yoktur. Bunun örneklerini bugün ülkemiz dahil her yerde görmekteyiz.

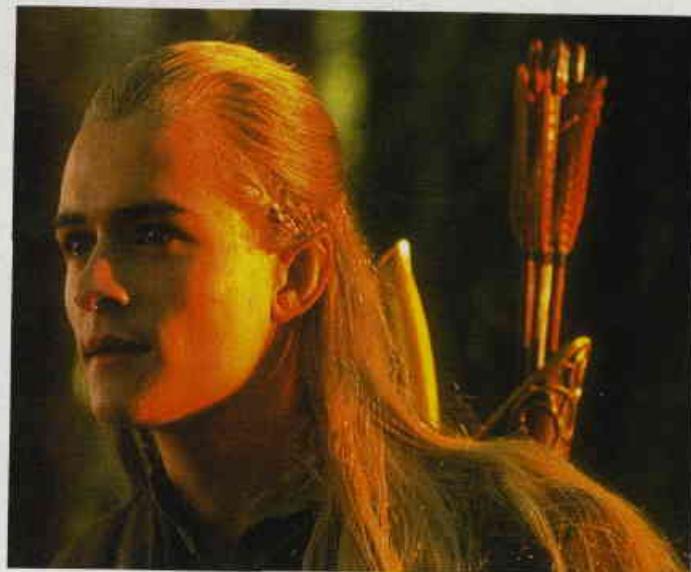
#### Yedinci sanat...

Uzun bir bekleyişten sonra üç filmlik serinin ilki geldi ve seyredildi. Kimileri beğendi, kimileri beğenmedi. Ancak olumlu ya da olumsuz, filme karşı yapılan eleştirilerde önemli bir noktanın çoğunlukla gözden kaçırıldığı



farkottim. O da bunun bir sinema filmi olduğunun hemen herkes tarafından unutulmuş gibi görünmesiydi. Şunu asla unutmamak gereklidir ki, Tolkien kitaplarını bir ömr boyu oluşturan birikim sonucunda kurguladı ve kaleme aldı, ürünlerde çok çalıştı. Bir ömrün meyesi olan bir eseri kalkıp çok daha kısa bir sürede sinema gibi tamamen farklı bir sanat dalına birbiri uygulayamazsınız.

Herseyden önce sinema filmleri kitaplardan tamamen farklıdır, çünkü zamanları kısıtlıdır. Bir kitabın yazarı konuya istediği kadar çok uzatabilir, istediği gibi açabilir. Ama bir sinema filmi elini çıabuk tutmak zorundadır, çünkü zaman azdır ve en sabırı insanın bile sinema salonlarındaki tahammül süresi kısıtlıdır. Bu yüzden yazarın rahat rahat kurguladığı, istediği gibi açtığı ya da gizli bıraktığı konuları, bir yönetmen çok daha farklı kurgulamak zorundadır. Hele Lord Of The Rings gibi binlerce yıllık bir arka plan öyküsü olan kitapları sinemaya aktarmaya kalışır ak, doğrusu her yönetmenin cesaret edebileceği bir girişim değildir.



### **Sudur, budur...**

Tabii çoğu insan bu yazda tek tek hoşumuza gidenleri ve gitmeyenleri saymamızı bekliyor, ama ben kendi açımdan böyle bir yorumdan kaçınacağım. Neden biliyor musunuz? Sebebi Tolkien'in ta kendisi. Tolkien modern çağ yazarları gibi "grafik" bir anlatıma sahip değildir. Mesela Stephen King her detayı verir, ama Tolkien vermez. Aynı sebepten dolayı King'in kitapları okurun hayalgücüne hemen hiç iş bırakmaz, ama Tolkien doğrudan okuyanın hayalgücüne çalıştırılmaya yönelir.

Tabii burada aınacı King'i hor görmek değil, onun "Sis" hikayesini okumak bile, isterse ne denli "farklı" bir üslup kullanabileceğini bilmemeye yetiyor. Ancak King'in memnun etmesi gereken bir hayran kitlesi ve beslemesi gereken bir ailesi var. Tolkien ise çekirdektenden edebiyatçı olan bir yazardır ve tüm derdi aklındakileri anlatmakta, satış rekorları kırması gereken kontratlı bir yazar değildi. Buradan da bir yazarın eserlerinden para kazanmasının her zaman çok iyi olmayabildiğini görüyoruz sanırım, çünkü yaratıcılığı kısıtlayabiliyor.

İşte bu sebepten dolayı filmde hangi sahneye bayıldığımı, hangi ka-



rakterin yorumlanışına dudak büktüğümü anlatmayacağım. Çünkü günümüz perdede seyretmiş olduğumuz o eser yönetmen Peter Jackson ve onunla çalışanların kafalarındaki Orta Dünya, benim değil. Şüphesiz ben ya da siz filmi başka bir biçimde çekerdim. Mesela ben filmi daha az aksiyon, daha fazla gerilim ve korku türünde yorumlardım. Tabii kafamda ki film en azından 30 saat olurdu ve beni bile bayardı, o başka. Ama za-

ten Peter Jackson da bunu inkar etmiyor, aksine bunun "kitabın kafasındaki bir yorumu" olduğunu üstüne basa basa tekrar ediyor.

Tüm bunlara bu filmin sıradan, çabuk paraya kazanmak için yapılmış ucuz bir Hollywood yapımı olmadığını ekleyin. Yüzbinlerce insanın yillardır bu üç filme tip kalktığını, tüm emeklerini ortaya döktüklerini ekleyin. Ve daha tüm filmleri seyretmediğimizi de unutmayın. Beğenmemi bile olsaydım, gösterileri cabaya saygı duydum. Kaldı ki ucuz Hollywood "bebekleri ve esas oğlanları" ile dolu olmayan, birkaç sersemİN cinsel hayatından çok daha fazlasını konu alan, kendi açımdan epiK denebilecek bir yapımı izlemiş olsamdan dolayı son derece mutluyum. Bu açıdan bakıldığından filmden beklediğim tüm tadi aldim diyebilirim. Sizi bilmem ama şimdİ sabırsızlıkla serinin diğer filmlerini ve tabii bir de Lucas amcasının Episode 2'sini bekliyorum. ■

**M. Berker Güngör**



# FRP ANTASY OLE LAYING

## Sanık FRP, ayağa kalk !

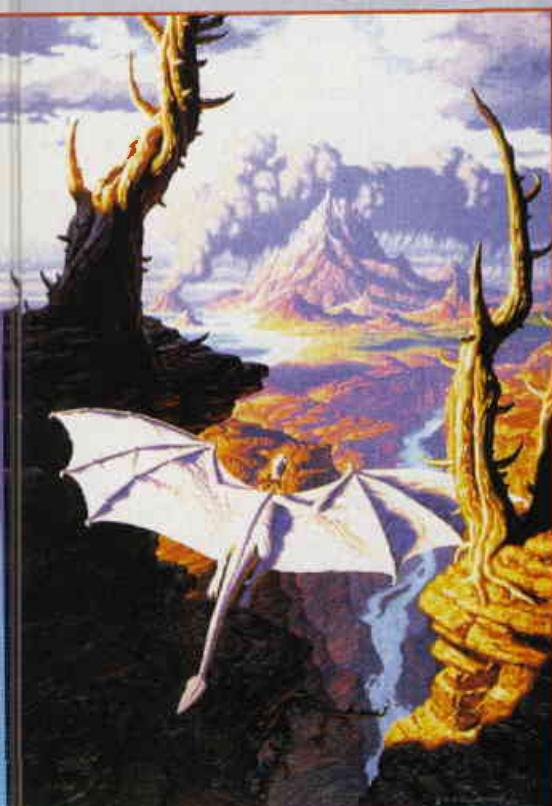
**S**on bir ay rüzgarlar o kadar şiddetli esitler ve o kadar farklı yönlerden vurdu-  
lar ki... içinde oyuncuların olduğu FRP  
gemisi findik kabuğundan bir sandalmış gibi  
yalpaladı "medya denizi"nde. Önce Yüzüklerin  
Efendisi'nin vizyonu girmesi, ardından "kitlesel  
hüküm"! Bir hafta öncesinden tükenen biletler,  
hinca hınç dolan sinema salonları, özel pro-  
gramlar, kasetler, CD'ler, türlü türlü Yüzüklerin  
Efendisi aksesuarları, Metis Yayınevi'nin cilt ka-  
paklı, üç cildi kapsayan özel sayı yayımlaması,  
her billboard'da, her otobüs durağında Gandalf  
ile Frodo'nun yüzleri... Başlangıçta her şey yo-  
lunda gibi görünmüyordu. İnsanların hayal dün-  
yalarını keşfetmeye başlaması için, Türkiye'de  
son dönemde ilerleme kaydeden fantezi yazını-  
nın daha sağlıklı (altını çiziyorum, daha hızlı de-  
ğil, daha sağlıklı!) gelişmesi için uygun fırsat  
yakalanmıştı işte. Belki bu sayede dil sorunu  
nedeniyle pek çok kişinin okuyamadığı kitaplar  
Türkçe'ye çevrilecek, daha fazla insan FRP ile  
tanışacak, hepsinden önemlisi, insanların FRP  
ile ilgili önyargıları ortadan kalkacaktır. Özellikle

yeterlikler, çok iyi tanımadıkları bu oyunun ma-  
salsı kahramanlarını beyazperdede izleyecekler-  
di. Belki o zaman FRP'nin Küçükken -büyükleri-  
nin çok taraftar olmamalarına karşın- okudukla-  
rı çizgi romanlardan çok farklı olmadığını göre-  
ceklerdi. Bu öykülerin kahramanlarının da Tom-  
miks, Tektaş gibi idealize edilmiş karakterler ol-  
duklarını, iyilık ve barış için mücadele ettiklerini  
anlayacaklardı.

Daha önceki aylarda da yazdığım gibi, fantezi edebiyatındaki "patlamayı" se fazla hızlı ve  
fazla kontrolden buluyordum. Birbirini ardına  
mantar gibi çoğalan fantastik/bilim kurgu kit-  
aplarının piyasaya gitmesi karşısında okuyucu-  
nun sap ile samanı ayıramayacak duruma gel-  
memesi ile ilgili endişelerim vardı. Yapılan kaliteli  
çevirilerin arasında "Nasılsa tuttu, bu da oku-  
nur!" zihniyetiyle araya özensiz kitaplardan karış-  
masını istemiyordum. Tüm bu hızlı yükselişi, in-  
sanların uzun süredir fanteziye ve bilim kurguya  
aç olmalarına, bu tür çok yeni keşfetmiş ol-  
malarına bağlıyor, bir süre sonra ivmenin olma-  
si gerektiği yere geleceğini, bir noktada denge-

nin sağlanacağını düşünüyordum, hala da dü-  
şünüyorum...

Ne var ki, Yüzüklerin Efendisi'nin yükselişi,  
çok daha hızlı ve çok daha kontrolden olmasına  
karşın bende aynı endişeleri uyandırmadı. Belki  
konuya uzaktan yakından ilgilenen herkesin  
ahkam kesmesinden biraz rahatsızlık duyduğum  
(bu konuya ilgili [www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org) adresinde  
Kızığ Çüce'nin "Bir Yüzüklerin Efendisi Ko-  
medyası" adlı yazısını okumanızı öneririm!), ama bu da beklenmedik bir durum değildi ni-  
hayetinde. Niye endişe etmediğime gelince, Yu-  
züklerin Efendisi yıllar süren bir çalışmanın so-  
nunda ortaya çıkmış, ucuz taklitlerinin çıkışına  
olanak vermediğim, kaliteli bir yapımdı. Ayrıca  
FRP hakkında fikri olmayan insanların önce-  
likle Tolkien'i tanıdıklarını ve Tolkien kitabına  
yönelmeleri de en doğrusuydu. İnsanları öykü-  
lerin doğduğu yere, her şeyin kaynağına yönelt-  
teci. Daha önceden yapılan, insanları bacak-  
larından tutup, içinde elflerin, ejderhaların, bü-  
yucerlerin yüzüğü bir göle baş aşağı bırakıp  
sonra onlardan yüzmeye, yol bulmaya çalışma-





larını beklemekle aynı anlama geliyordu. Oysa şimdi herkes işe yüze ögrenerek başlayacak, bu zengin hayal dünyasının nasıl ortaya çıktığını daha iyi anlayacaklardı. Hatta pınarın başına ulaşınca karşılıklarıda işsiz güçsüz bir aylak yeri ne saygı değer bir edebiyat profesörü bulunca belki bir kat daha şaşıracaklardı.

İşte son bir haftaya kadar manzara bu şekildeydi. Filmin rüzgarının şiddetli olmasına karşı çok uzun sürmeyeceği ortadaydı, FRP gemisi de bu rüzgari en iyi şekilde değerlendirdip pupa yelken gidebileceği kadar uzağa gitmeye çalışacak, alabildiği kadar mürettebat alacaktı. (Aman, arkamıza aldığımız bu rüzgarlar bizi yalnızklara sürüklemesindi! )

### Suçlamadan Önce tanımak..

Her şey yolunda ya da her şey yoluna girecek gibi görünürken, geçen hafta beni en çok üzün haber okudum gazetelerde. Bir gencin kendi hayatı son verdiğini okumak, okuduktan sonra bunu kabullenmek hiç kolay değil. Ama bu konuya daha fazla deşmeden, yalnızca çok üzüldüğüm söyleyerek kapatmak istiyorum, kendisine ve ailesine karşı duyduğum saygından dolayı. Konuya ilgili yorum yapmak benim haddim değil.

Benim üzerinde konuşmak istediğim daha sonraki günlerde bir gazetenin olanların sorumlusu olarak FRP'yi göstermesi ve "Bu oyun başka canlar almasın!" diye manşet atması. İşte bu manşete bir anda esen rüzgarlar yön değiş-

tirdi, gemiyi kuvvetle sallamaya başladılar. Yüzüklerin Efendisi'nin etkisiyle medyanın FRP'ye duydugu ilgi, yenni bir bilinmezlik ve bunun getirdiği korkuya bırakır gibidı sanki.. FRP'nin gençleri gerçek dünyadan alıp kopardığı hakkında yönelik ithamlar, belki de içlerinde en masum olanlarıydılar. Daha neler konuşulmadı ki? FRP ile şeytana tapma ayınlarının aynı kefeye koyması, bazı karanlık güçlerin, bilinci ve programlı bir şekilde bu oyularla insanların yönetmeleri vs, vs..

Sorun bir kez daha "tanımadıktan" kaynaklanıyordu. Ebeveynler için FRP kitapları "İçeride tuhaf resimlerin olduğu, anlamsız tabelların, sayıların olduğu" kitaplar olmaktan daha ileriye gidememişlerdi ki! Üstelik ebeveynler merak ettikleri zaman da onların karşısına engeller çıktı.Çoğu FRP oyuncusu, hatalı olarak anne-babasına bu oyunun tam olarak nasıl bir şey olduğunu anlatmazdı, kimi "Anlatsam da anlamazlar ki," düşüncesiyle, kimi de "Boş işler bunlar!" tepkisini almaktan korktuğu için. Sonuçta büyükler, çocukların oynadığı oyunun yalnızca adını bilmekle yetindiler (ya da yetinemek zorunda kaldılar.).

İnsanlar bilmeklerinden korkarlar, günün birinde çocukların oynadıkları oyunun adını, içinde büyülü, cadılık, satanızm geçen bir yazarda gördüklerinde ilk verecekleri tepki korku ve "Acaba bizim çocuğuğumuzun sağlığı yerinde mi?" endişesi olacaktır. Eğer baştan neyin ne olduğunu anlatamamış (ya da anlatmamış) iseniz, o andan sonra insanları kolay kolay bunun bir oyundan başka şey olmadığını ikna edemezsınız.

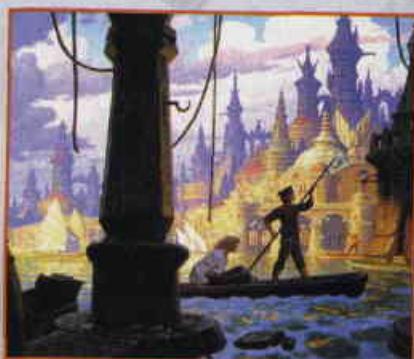
Daha önceleri "satanızm" ile rock müzik arasında kurulan bağ ile, satanızm'ın s'si ile ilişkili olmayan kişilerin, grupların, albümlerin zor durumda kaldığına, toplumda engizisyon mahkemeleriyle yarışacak bir "cadı avı" başladığını tanıklık etmiştık. Saçları uzun, siyah giyen herkesin, insanların gözünde bir anda sataniste dönüşüverdiği zamanlar çok da geride kalmadı, düşünürseniz, ikinci bir av partisinin FRP için yapılmayacağını umut ediyorum. Belki de bu av-

dan FRP'yi kurtaracak olan Yüzüklerin Efendisi'nin insanlarda yarattığı sempatisidir (FRP hakkında ithamları yazan gazetenin aynı zamanda filmin sponsor olması da olayın bir başka ilginc taraflı).

Eğer ortada bir sorun varsa, masaya FRP'nin kendisini değil, onun nasıl yorumlandığını yatırmamız gerekiyor. "İnsanlar FRP'ye ve hayal dünyasına kendilerini fazla kaptırıyorlar, iki dünya arasındaki sınırları kaybediyorlar!" deniyor. Peki, yemek yemeye kendinizi fazla kaptırırsanız aşın kilo alımıvar musunuz, alındığınız kilolar size tansiyon, kalp-damar hastalıkları olarak geri dönmüyor mu? Bu durumda "Kalp hastalığı yapıyor!" diye yemekleri suçluyor, yemek yemesini yasaklıyor, hatta yağlı yiyeçlerle satanızm arasında ilişki kuruyor musunuz? Kendini kaptırmak ya da sınırlarını bilmek insanlara özgüdür. Önemli olan gerçek dünyada, masallarda olduğu gibi insanların kafalarında neon ışıklarıyla "iyi" ya da "kötü" yazmadığının bilincinde olmak, gerçek dünyada alınan kararların bazlarının geri dönüşünün olmadığını bilmek..

Bu konuda daha TV ve gazetelerde yazılmış söylenecek çok şey olacak gibime geliyor. Baklım biz FRP'nin ilk bakışta tu-kaka edilmemesi gereken bir oyun olduğunu, insanların günlük hayatın uğraşısından yorulduklarında hayal dünyalarında dinlendiklerini, kimsinin bunun için resim yaptığı, kimsinin gözlerini kapatıp müzik dinlediğini, kimsinin kitap okuduğunu, kimsinin de FRP oynadığını anlatabilecek miyiz? Her konuda aşırılıklar olur, -Özgür'ün dediği gibi bir filmden aşırı etkilenen, ya da sevdiginden ayrılmış çevresiyle ilişkisini kesen bir insanın bu duruma gelme olasılığı ne kadarsa, FRP'ye kendini aşırı kaptırma olasılığı da daha fazla değildir. Yapılması gereken, FRP'nin gerçekte ne olduğunu insanlara anlatılabilmek ve sıktılarını gerçek kaynaklarını bulabilmek. Eğer sorunu kişiler düzeyinde çözmez, genele bakan olursak o zaman ne sinemalar suçsuz kalır, ne sevgililer, ne de FRP... ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



# günah keçileri

Gerçek sebepleri aramaktan inatla kaçınanlara ithaf edilmiştir.

1984

**T**üm bunlar aslında çok eskiden de vardı, ama şekli biraz farklıydı. Toplumdaki herhangi bir sorun biraz kendini göstermeye, birilerinin canını yakmaya başladığında hemen bir "günah keçisi" bulunur, sonra da bu "keçi" büyük bir törenle kurban edilerek vicdanlar rahatlattırıldı. Keçinin kani toprağı suladığında herşeyin yoluna gireceği, sorunların biteceği, eski güzel günlerin geleceği düşünüldürdü. Tabii ki bunlardan hiçbirini olmazdı, çünkü adı üstünde, seçilen "keçi" çoğunlukla durumdan habersiz ve tamamen ilgisiz olurdu. Gariban bir keçinin "ölümü" tüm bir toplumu ilgilendiren ve çoğu zaman kendi ürünleri olan sorunları nasıl çözsün ki?

## «Dünya farklı bir çağda olmasına rağmen eski deliliklerini yaşamaya devam ediyor»

Mesela Orta Çağ Avrupa'sında insanlar pek yıkmazlardı. Yıkılmakla ilgili o kadar tuhaf inanışlar ve korkular vardı ki, modern insan için bunlar "batıl inanç" bile sayılmayıp, doğrudan aptallık statüsüne girer. Tabii pislik içinde yaşayan insanlar için başta veba olmak

üzere her tür hastalığa yakalanmak çok doğaldir. Ancak o dönemde tıp bilimi de günah ve batıl sayılırdı, çünkü "kutsal" insan bedenine onu yaşatmak amacıyla da olsa dokunmak, cehenneme de sonsuza dek yanmak demekti.

Haliyle Orta Çağ Avrupa'sı tam bir cehennemi, başta veba olmak üzere her tür hastalık soylulu ziyaftedinde, yoksulu kulübelerde ölüdürdü. İnsanlar yikanmak ve ilaç geliştirmek yerine başlarına gelen şeyler için "günah keçisi" arıyorlardı. Sonuç olarak cadı avcıları önlere geleni tutuklayıp ağaçlara bağlayarak yakıyorlardı. Çünkü ne de olsa veba gibi hastalıklar "köti ruhlar" yüzünden ortaya çıkyordu ve bunları davet eden herkes yok edilmeli idi.

Ancaq ne var ki yakılan tüm o "günah keçileri" salgınları durdurmadı, hatta hafifletmedi bile. Ne zaman ki tıp bilimi ilerlemeye başladı, bu hastalıklar o zaman önlendi. Çünkü bunların gerçek sebepleri bulunmaya ve onlarla savaşılmasa başlanmıştı. Yani artık günah keçileri aramaya gerek yoktu, en azından o konuda.

### Neden?

Peki ben bunları neden anlatıyorum? Çünkü dünya farklı bir çağda olmasına rağmen eski deliliklerini yaşamaya devam ediyor. Dünyanın çeşitli ülkelerinde görünüşte hiçbir problemi olmayan gençce insanlar ellerine silah alıp okulları basıyorlar, arkadaşlarını öldürüyorlar. Kendilerini tıka basa uyuşturucu ile doldurup çalıntı arabalarla tam gaz duvarlara kamikaze dalışı yapıyorlar. Daha oyun oynayacakları yaşıta sokaklarda tanımadıkları insanlarla akla zarar maceralara atılıyorlar, sonu hemen her zaman facia ile biten maceralara.

Küçük çocuklar kendilerinden büyük silahlardır birbirlerini öldürmek için siperlere gönderiliyorlar. Sokak köşelerinde dilendiriliyor, hamamböceklerinin bile yaşamadığı yerlerde en ağır işlerde çalıştırılıyorlar. Bir lokma ekmek bulunamadığı

**M. Berker Güngör** [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)

**No istiyorsun?** Tüm çocukları dev bir uzay gemisine bindirip uzak bir gezegen'e göndermek.

**Neden?** Yetişkinler olmadan yeni bir hayat kurabilsinler diye.

**Sen geride mi kalacaksın?** Tabii ki. Onlar gidince tüm gezegeni nükleer ateşle "kirlerinden" arındıracak biri gereklidir, değil mi?

İçin dünyanın dört bir tarafında daha yürümeyile öğrenmeden, daha gülümsemeyile öğrenmeden milyonlarla ifade edilen sayılarla ölüme terkediliyorlar. Sıcak ve sevgi dolu bir ev bulamadıkları için, "anne-baba" dedikleri kişilerden akla zarar eziyetler gördükleri için kaçıp, soğuk sokak köşelerinde donarak ölüyorlar.

### Kimi seçelim?

Şimdi bize bir "günah keçisi" lazımdır. Bizi tüm ölen, öldürülen, intihar eden, cinayet işleyen, hırsızlık yapan, kısacası dünyadayken cehennemi tadan o masum meleklerin yok edilişlerinin getirdiği vicdan azabından kurtaracak bir "günah keçisi" lazımdır.

Tabii ki sorumlular "biz yetişkinler" değiliz! Onlar için herşeyi yapmadık mı? Onlar için silah ve savas dolu bir dünya hazırlamadık mı? Para ve gücü herşeyin önünde tutup onları karanlıkta yalnız bırakmadık mı? Kendi anlık zevklerimizi ve ölümlilere has sonu gelmez aşıklıklarımızı doyurmak için onları gözümüz kapalı kıyma makinesinin ağızından içeri itmedik mi? Onları kendi başarılarımız için bozuk para gibi harcayıp, sonra da utanmadan istatistiklere bakıp kafa salmadık mı? Başarısızlıklarımızın ve yenilgilerimizin acısını güzelce onlardan çıkarmadık mı? Daha ne yapabilirdi ki, elimizden gelen herşeyi yapıyoruz! Tabii ki sorumlular "biz" değiliz!

Tüm bunların sebebi *bilgisayar oyunları, hikaye kitapları, oyuncaklar, televizyon ve sinema filmleridir!* Hepsini yok etmeliyiz! İpini elimize çekip, taburesini kahkahalarla tekmelediğimiz, ipin ucunda dans edişlerini zevkle seyyrettigimiz çocukların intikamını ancak böyle alabiliriz! Ancak böyle timsaht göz yaşlarını döküp, alçak vicdanlarını birazlık rahatlatabiliriz! Hepsini yok etmeliyiz! YOK ETMELİYİZ! ☺



# cehalet h ad safhadav 2.0

Cehalet bir virus gibi, tamam da hekimin elindeki şırıngada ne işi var?

Bir insan, her konuda bilgi sahibi olacak diye bir kural yok. Ama okumakla cehaletinizi örtemezsınız. Peki, bir insanı "cahil" olarak nitelendirmek için esas kriter nedir? Şudur: Eğer bir insan çokipa da, zerre kadar fikir sahibi olmadığı konularda akham kesiyorsa, üstelik kestiği akhamın yanlış olduğu kendisine nازىكçe hatırlatıldığında insanlarla dalga geçerek egosunu tatmin edebiliyorsa, bilgisizliğin doruklarına ulaşmış fikir fakiri bir cahildir. Esas cahil, bilmediğini bilmeyendir...

Mesela, g  zide medyamizi ele alalım. Aciyan gözlerle bakıyorum bazı gazete ve televizyonlara. Yaptıkları, daha doğrusu yapıyor olmaları gereken işin ne kadar ciddi olduğunu farkında bile değiller. Aslı amaçlarının insanları bilgilendirmek olduğunu bile bile, daha önce bir köşe yazımında daha söylediğim gibi, tek yaptıkları iki reklam kuşağı arasını insanların acıları ile doldurmaktır. İstisnalar hariç tabii, hükümler olsun ki hala saygideğer kişi ve yayınlar da var Türkiye'de, her ne kadar düzenli bir şekilde yokediliyor olsalar da.

## Cahillerin Efendisi

En son, gazeteci-yazar bir bayan arkadaşımızın, "Y  z  k  lerin Efendisini Ç  zd  m" başlıklı köşe yazısını okumak hatasında bulunum. Bu hanım, Y  z  k Karde  si filmini, filmi seyredenleri ve sevenleri aşağılayarak kendisinin ne kadar farklı olduğunu ispatlamaya çalışmıştır. Filmi beğenmeyebilir, herkezin beğenmediği bir eseri (bir yere kadar) eleştirmeye hakkı vardır. Ama, henüz tek bir satırını dahi okunmadığı apa  k ortada olan, J.R.R. Tolkien gibi dünyanın önünde e  ldiği bir İngiliz edebiyat profesörünün 40 yıllık ön hazırlık, araştırma ve bilgi birikiminin ürün-

n   olan Y  z  klerin Efendisi üçlemesine "Tolkien adlı yazarın, Lafonten masallarından etkilenerek ve büyük ihtiyatla dumanlı kafaya yazdığı çocuk masalları" demesi affedilir gibi değil. Bu üstün edebi saptamasının üstüne bir de "filmi seyredenlerin   te ikisinin erkek olduğu", "filmi izlediği sinemanın koltuklarının ne kadar rahatsız olduğu" ve "Amerika'daki arkadaşlarının da onunla aynı fikirde oldukları ve filmi beğenmedikleri" gibi öylesine takdire şayan saptamalarda bulunmuş ki, kendisinin edebi bir deha ve Tolkien'ı küçük görebilecek düzeyde yazım kabiliyetine sahip bir yazar olusunun yanı si-

«A  yan gözlerle bakıyorum bazı gazete ve televizyonlara.»

ra, ne kadar aydın bir feminist, en ufak detayı bile kaçırmayan; ama ne yazık ki yanlış meslek seçmiş bir iç mimari uzmanı ve arkadaş çevresi geniş, dünyanın her yerinde olan bitenden haberdar, *beynelmilel* bir insan olduğunu ortaya koymuş.

## "Cehalet Had Safhada" demi  tik

Hemen her konuda olduğu gibi bilgisayar oyuncuları söz konusu olunca da cehaletlerini çok güzel ortaya dökmemi ba  sarıyor güzel ülkem medyası. Basında görüp de aklında yetmiş incilere ikisini sayıyorum hemen. Malezya'da mı, Tayvan'da mı hatırlıyorum; bir oyuncu Counter Strike oynarken kalp krizinden ölmüş. Sebep ise kalp yetmezliği ve oynanan ortamın havasızlığı. Yani kisac  , adamın eceli CS oynarken gelmiş Ama bir gazetemiz ertesi gün hemen ikinci sayfadan bombayı patlatıyor:

"Sanal Uzaylı'yı avlarken öldü"



had safhada

Sinan Akkol [salkol@level.com.tr](mailto:salkol@level.com.tr)

Ru ay soru sorup, cevabını yazmayacak misin? Hayır, Sorularım t躗kendi, cevaplara fırsat yok.

Haydaa, buyur buradan yak! Hadi oyun hakkında zerre kadar araştırma yapmadan bunu yazmanız bir yere kadar.. Ama bu haberin üzerinde ünlü bir köşe yazارımız (ki normalde sevdig  m bir yazardır kendisi) hiçbir bilgi sahibi olma-

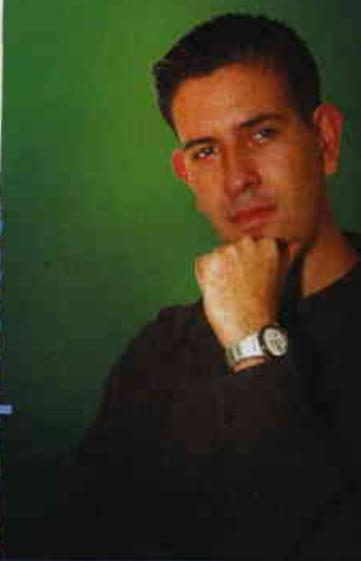
diği bu konu hakkında oturup "Efendim çocuklarımız Internet kafelerde birbirini öldürüp zivandan çıkışıyor. Potansiyel katiller yeti  yor. Siz daha onları cinsel açıdan bastırmaya devam edin bakalım!" gibi ebeveynleri kıskırtmaya yönelik bir yazı köşesine yazmaya çekinmiyor. Niye çekinsin ki? Zaten ebeveynlerin yüzde doksan bilgisayarlarla g  cik, kolay yoldan onların yanında prim yapmak vârken, niye çekinsin?

Medyamızdaki tutarsızlıkların tek örneği bu da değil üstelik. PC oyun sektörünün bugünkü hale gelmesinde bir mihenk taşı sayılan Wolfenstein ilk çıktığında saygideger(!) gazetelerimden birisi ne desin beğenirsiniz?

"Oyunda Türkleri öldürürsünüz. Ne kadar çok Türk öldürürseniz o kadar çok puan alırsınız. Oyunun sonunda da Hitler çok sizi tebrik ediyor"

Eh, ben size ne diyemim şimdî. Hepinizi toplayıp birbirinize eklesenk, bir Abdi İpek  'nın, bir U  r Mumcu'nun, bir Ya  l  n Özer'in tira  n   ola- mazsınız. Boşuna uğraşmayın. Kendinizi yormayın. Sizler, tozlu arşivlerde unutulmaya şimdiden adaysınız.

Bundan böyle "Nasıl olsa bilgisayar oyuncuları çocuk işi. Ana babalar da sevmiyor. Oturduğum yerden popomu kaldırımdan bilgisayar oyuncularını ve oynayanları kötüleyen birşeyler yazıyorum da kolay yoldan prim yapayım" gibi bir düşüncenin ürünü olan haberleri yapanların yanına kar bırakmayaca  z. Tabii bu noktada sizlere de görev düşüyor. Bizim vaktimiz bütün gazeteleri takip etmeye yetmeyecektir. Eğer bilgisayar teknolojisi ve özellikle de oyuncuları "cahil" kötüleyen herhangi bir yazı görürseniz, o gazeteyi veya dergiyi lütfen bize ulaştırın veya hemen haber verin. Her konuda sorumsuzca davranan ülkem medyası, en azından bizim uzman olduğumuz bir alanda akham kesmenin faturasını, en azından rezil ederek ödetmeliyiz..



# alternatif

Oyunlar üzerine çözümsüz sayıklamalar...

**D**iyelim ki çok büyük bir market işletiyorsunuz. Oyunları nereye yerleştirirsiniz? Diğer tüm yazılımlar gibi bilgisayar bölümünde mi? Yoksa kitabı, müzik, film üçlüsünün yanına mı? Korkmayın Level'ı bırakıp Migros'da falan çalışmaya başlamıyorum, derdim oyunların nerde durduğu da değil. Açıkçası umurumda da değil, büyük marketlerde oyun satılsın da neresinde durursa dursun. Derdim bilgisayar oyunları için bir türlü varılamamış bir yargıya bir parça yaklaşmak. Oyunlar sanat ürünü müdür yoksa eğlence amaçlı bilgisayar programı mı? Evet bu konuda "her ikisi de" şeklinde kolay, genel geber ve bir o kadar da eksik bir yargı vardır. Ama ben durup düşündüğümde bilgisayar oyunlarına bir kere olsun herhangi bir sanat türüne gösterilen yaklaşımın gösterildiğini hatırlıyorum. Birakin, klişelermiş Amerikan dergilerini veya calculus kitaplarına dönümüş teknik Qlman dergilerini, insana diğer pek çokundan daha yakın duran bu dergide bile.

Madem oyunlar sanat eserleri olarak görülebiliyor niçin oyunlarda "akımlar" söz konusu değil? Ben bugüne dek oyunlarda klasik, mo-

mayı hak etmez. Ama Cemal Süreyya'nın şiirlerine hem saygı gösterir insanlar hem de yakın hissederler. Sevgiyle karışık bir saygıdır, yakın bir dosta duyulan gibi.

Bu da fazla duygusal bir yaklaşım. Sanat eserlerinin yaşından dem vuralım. Givet pratik olur bu. Sanat eserleri, hele iyi olanları asla unutulmaz. Zamanla değerleri azalmaz. Ya bilgisayar oyunları? 10 sene öncesinin oyunlarını hatırlayan olur elbet ama açıp da oynayan o denli azdır ki? Bilgisayar oyunları birazcık sanat eseri olsalar da daha uzun ömürlü olmazlar mıydı?

## Oyun Sanat Değildir

Bunlar bilgisayar oyunlarının sanat sınıfına giremeyeceğini gösteren çok bariz kanıtlar. Yadırganamaz şeyler. Peki niçin içimden bir ses oyunları sanat sınıfına sokmak istiyor? Niçin pek coğumuzun içinden bunu söylemek geliyor. Bunun iki sebebi var. İlk bilgisayar oyunlarındaki müzikler, grafikler öylesine yüksek bir düzeye ulaştı ki oyunlar sanat eserlerine benzeyen. Ama bu oyunları sanat eseri yapmaz.

**«Eğer Titanic'e sanat eseri derseniz Metal Gear Solid nedir peki?  
Son yıllarda yazılmış romanlar içinde hangisi Planescape Torment  
kadar edebi değer taşır?»**

dern, post-modern gibi ayırmalar görmedim veya popüler, deneysel, alternatif. Hatta daha ileyi gidip ekspresyonizm, progressive müzik, film-noir, bauhaus, dada gibi özgün akımlar çıktıığını duymadım oyunların içinden. Eğer oyunları sanat dalı olarak ele alıysak nasıl oluyor da her sanat dalında olan akımlar oyunlarda yok? Oyunlara getirdiğimiz tüm sınıflandırma sistemi niçin strateji, adventure, aksiyon gibi oyun türünü belirtmekten ibaret.

Peki bu fazla entelektüel bir yaklaşım, gelelim hemen. Sanat eserlerine duyulan derin bir saygı vardır. Oyunlar için böyle bir tavır gördünüz mü? Ben görmedim. Elbette oyunlar pek çok sanat eseri gibi seviyeli ve soğuk davranışlı-

Oyunun içindeki öğeleri, mesela müziği sanat eseri yapar. Ama oyunu yapmaz.

İkinci sebep de sanatın her dalında tarihin bizi ileriye taşıyamaması. Özellikle sinema ve müzik öylesine düzeysiz bir hale geldi ki, onları sanat kategorisine alırken oyunları dışında bırakmak haksızlık olur. Yani Destiny's Child'in yaptığı müzik sanatsa eğer Grim Fandango bir baş yapıtır. Siz eğer Titanic'e sanat eseri derseniz Metal Gear Solid nedir peki? Son yıllarda yazılmış romanlar içinde hangisi Planescape Torment kadar edebi değer taşır?

İçinde oldukça iyi işlenmiş sanatsal öğeler var diye oyunları sanat ilan edebilir miyiz? Bütün sanat dalları popülerlik adına yozlaştı diye bizde firsattan istifade oyunları araya katabilir miyiz? Samımıyorum. Oyunlar sanat eserlerini bir araç olarak kullanırlar, ama oyundurlar. Temellerini resimden, müzikten değil, Dama'dan, Saklambaç'tan alırlar.



# Cesur yeni dünyada



**Tugbek Ölek** [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

**Filmlerin Efendisini nasıl buldu?** Çok iyi görüntüler, çok başarılı oyuncular, çok kötü bir kurgu ve içrenç ötesi bir senaryo.

**Yoksa sen şimdi Tolkien'e içrenç mi dedin?** Hayır. Öylesine muhtesem bir kitaptan böylesine kötü bir senaryo çıkarınlara dedim.

**Peki hiç bir yerin mi sevmedi?** Aslında filmin girişini süperdi. Moria madenleri de çarpıcıydı, ama aksiyonun keşildiği noktada film dibe vuruyordu.

**Peki Yeni Asır'da falan çikan efeştilerle ne diyorsun?** Gayet doğal. Kitabı okumamış birinin filmi gerçekten anlaması neredeyse imkansız. İnsanlar anlamadıkları söyleye saygısızlık eder daima.



## Alternatif bir oyun

İşte bir süredir bunlara kafa yoruyorum. Çünkü üçüncü bir sebepten, içten içe oyunlara sanat diyebilme istiyorum. Çünkü nasıl müzikte, sinemada bağımsız ve alternatif olarak eser werenler varsa oyun dünyasında da olsun istiyorum. Oyunların bir Guy Ritchie'si, bir Radiohead'i, bir Paul Auster'ı olsun istiyorum. Ne kadar iyi olurlarsa oyunlar artık daha az tat vermeye başlıyor. Dünyanın en iyi oyunu bir Spielberg filminin ötesine geçemiyor. Ama ben Arnofsky istiyorum Cohen kardeşleri arıyorum.

Bilmiyorum kaçınız içinde böyle bir şey hissediyor. Bu birazda yaşılı alaklı bir şey. Ama birazcık olsun "gerçekten" diyorsanız yukarıdaki cümlelere size bir iki alternatif sunabilirim. Mesele PlayStation 2'de Rez. Tam bir elektronik müzik ziyafeti, son yıllarda gördüğüm en farklı oyun. PC'de ise ancak Evil Twin olabilir sanırım bu kategoride. Basit ve oynanışı oldukça kötü olan bir platform. Ama o kadar farklı bir havası var ki. Oyunda yaratılan karanlık ve ironik atmosfer, ben sıradan değişim diye bağıryor. ☺

# tanıdık, sıkıcı bir hikaye...

Birileri yine sorumluluklarıyla hırslarını birbirine karıştırdı

**G**azeteleri okumak, televizyonlardaki tuhaf haberleri izlemek bir süredir her zamaninden çok batıyor gözlerimize. Havasını soluduğumuz, ekmeğini yediğimiz bu acayıp memleketin doğasını çözmek, onu benimsedikçe güçleşiyor. Hani sokakta yaşanan tuhaflıkların belli bir soğukkanlılıkla karşılaşmayı öğrendik, ya da öğrenmek zorunda kaldık ama o sokağa, sahip olmadığı bir şeyleri kazandırmayı, onları yeni bir şeyler göstermeyi, haber vermeyi en azından prensipteki amaç olarak belirleyenlerin yaptıkları, sabahları gazetede, akşamları televizyonda karşımıza döküllince... gözlerimiz açıyor.

En tutarlı düşüncelere bile işleyen, hızla yanılan büyük bir gelişkiler zincirine dönen, içinden çıkmadığımız hayatlarımız var artık. Bunu kutlamalı mıyız yoksa lanetlemeli miyız, orası bile karışık. Şüphenin erdem olduğunu söyleyenlerin bizim koca bir şüpheden ibaret yaşam-

sındanın bir takım tehlikeleri sıralayan araştırmacı gazeteciler sonunda bombayı patlattı. Gayet körlemesine bir atıştı yaptılar. Ama şüphenin cehalete karışığı, kendi hayatlarından çalışanlar yine gözleri önünde cirit atarken "ah şimdi bir toz bulutu yükselse de Izlesek" diye bekleyenlerin "kamuoyu" payesini taşıdığı bir ortamda, atışın ne kadar isabetli olduğu çok da önemli değildi.

Oturup bir medya eleştirisini yazmayı hiç de keyifli, heyecan verici bulmuyorum aslında. Uzun zamandır onların iç parçalayıcı olsun diye didinilmiş başlıklarından da anonslarında da içim bayılmış durumda. Ve örneğin her akşam oturup şu "daan! daan!" diye geçen "AZ SONRA"ları izlemek için kimse yanıp tutuşmadığını, ya da "bu haber sadece bizde" türünden sloganlara, en pratik

**«Nedense artık kuşkudan, gelişkiden, arayıstan, meraktan çıkışmış ve en kubar deyişle cehalete doğru evrilmeye başlamış hayatlarında erdem'in hangi noktaya denk düşüğünü merak ediyorum.»**

larımız için "erdemli" sıfatını uygun görüp görmeyeceklerini merak ediyorum. Nedense artık kuşkudan, gelişkiden, arayıstan, meraktan çıkışmış ve en kubar deyişle "cehalete" doğru evrilmeye başlamış hayatlarında "erdem'in hangi noktaya denk düşeceğini de ayrıca merak ediyorum.

Bir süredir Internet'in kontrol altında tutulamaz, dolayısıyla yüksek risk taşıyan bir bölge olduğu konusunda ufak ufak haberler dolanmaya başlamıştı ortalıkta. "Psikologlar uyarıyor" fiilen diye başlayan klişelerin arkasına yine klişe

yoldan "çünkü bu bir haber değil" cevabını herkesin verebildiğiini gayet iyi bildiğimden, bu konuya girmek daha da sıkıcı geliyor. Yani "gece olunca uyuruz" cümlesiinden daha zihin açıcı olmayan bir takım yargılara, bildiğiniz bir şeyi size anlatmanın alemi yok. Hatta abartmak gerekiirse "gece olunca uyuruz"un arkasından, mesela gece uyumayanlarla ilgili bir şeyler söylemek, uykusuzluğun sebeplerini (yazı yetiştirmek, uykuya oruc tutmak, vs.) tartışmak mümkünuk yukarıdaki örnekler hakkında "iç bayıcı" dışında ne diyebiliriz ki?

Yine de bir şeyler demek ihtiyacındayım işte... Uzatmadan söyleyip gideyim burdan. Siz de hızla sayfayı çevirip, koşar adım Inbox sayfalarına doğru ilerleyin (tabii ki bu sadece "servis önerisi", dergideki sayfaları hangi sırayla okuyacağınız size kalmış).

Az önce sözü geçen temsili bombanın patlatıldığı ve FRP'yi "Bu oyun değil" manşetiyle "kamuoyu"nun kollarına bırakın haber, hepimizin gözlerini açtı. Sokaktan alıştığımız soğukanlığını korumaya çalışarak "haber"in tamamını okuduk. Adına FRP dedikleri bir oyundan bahsediliyordu. "FRP adlı oyun" şeklinde tanımlanan bu şey hakkında orada neler yazılıdığını bir kez de benim anlatmama gerek yok. Yazılanların konudan çok alakasız birileri tarafından bilgisizce ve kötü niyetli bir üsluba kota-



Serpil Ulutürk obломovie@hotmail.com

**Yüzüklerin Efesi**... Evet evet izledim. Hikaye bir katkısı olmayan eklemeler ve zamanın savurganca kullanılmış olmasına bozuldum. Ama kitabı tekrar yatağımda başaçuna taşıdığım için memnunum.

**Sen yönetmen olsan hangi kitabı film çekerdin?** Tanpinar'ın Huzur'u. Ama muhtemelen film, birinin kolktuta oturup romanı seyirciye okumasından ibare olurdu.

**Başka?** Boris Vian'ın Yürek Söken'i. Gösterime girmesine gönülüm elvermemeyecekti ama yine de param olsa çekerdim.

rildiğinin da üstünde durmayacağım. Sadece bir meraklımı paylaşmak istiyorum...

Yazılıp çizilen, televizyonlarda konuşulan onca şeyin üstüne "FRP oynayanlar intihar eder, etmezse de öldürür, öldürmezse de öldürmeye teşvik eder" türünden haberlerin "aksiyon olsun, biz de bakalım" diye beklenen kamuoyunun dışının kovuğuna yetip yetmediğini merak ediyorum. Bu sorunun cevabı FRP'nin daha ne kadar gündemde kalacağını ve kimbilir daha kaç ölüm vakasının daha "sıkı" bir takip ve alakası ipuçlarıyla çözüleceğini belliyecek.

Öğrenmeye değil speküasyon dinlemeye meraklı çoğunluk için bu, kısa süre sonra cazibeşini kaybedecek türden bir malzeme. FRP adını ilk kez bu vesileyle duyanlar açısından bakıldığında bu meselenin gündelik bir geyige dönüştürülmesi ciddi şekilde zor, çünkü ortada "öldürün oyun" kavramından fazla bir şey yok. Satanizm faryası sırasında böyle bir sıkıntı yoku, malzeme bol ve netti. "İşte bu satanist" diye kimi parmakla gösterebileceklerinikestirebiliyorlardı. Bu kez ne FRP'nin ne FRP'cinin kolay ve keskin bi tanımı yol ellerinde. "Nedir ki bu şimdidi?" deyip cevabı bulmakla vakit kaybetmek yerine "adam sen de"yi tercih etmeleri kuwtetle muhtemel. Bu noktada esas ürkütücü olan, medyanın, kamuoyu için özene bezene setiği bir konunun dışlanmasına katlanamayıp histeriye kapılması.

Olasılıklar uzayıp gider... Benimsedikçe zorlaşan yaşamlarınızı, içinden çıkmaz bu hesaplara kapatıp duyduğunuz yetinmek, olanı ölçü gibi kabullenmek de mümkün tabii, eğer bedelin ödemeye hazırlısanız...

**NOT.** Sanırım serpil@level.com.tr adresime yeniden kavuşuyorum. Yine de gönderdikleriniz geri dönerse filan obломovie@hotmail.com'u kullanmaya devam edebiliyorsınız. ☺



# inbox



Merhaba sevgili okurlarımız, sizlerle bir Inbox köşesinde daha buluşmanın kıvancını yaşıyoruz. Burada mektuplarınız arasından seçtiğimizde verdiğimiz cevapları bulacaksınız, okumaya devam ediniz.

## KAPLAN?

Video çalışmaların devam edin. HARİKA-LARRRR! KAPLANLARI KORUYUN!

Egemen Pişirici

Sevgili Egemen,  
Sanırım "video çalışmalarım" ile Level CD'si için-  
dekileri kastediyorsun. Merak etme, kaliteli vi-

mak için uğraş vermeye başladım. Henüz çok  
yeniyim ve halen bilgisayar müh. bölümünde  
okumaktayım. Bu konuda beraber çalışabilece-  
ğim özellikle c/c++ ve windows programcılığı  
konusunda bilgili arkadaşlar arıyorum. Tek başı-  
ma oyun işinin ardından kalkmam imkansız. Es-  
kiden oynadığımız basit tetrис oyunu için bile  
7500 satır kod yazmak gereklidir. Günümüz  
oyunları için bu rakam en az 500,000 satır. Bu  
yüzden bu konuda gerçekten meraklı kişilerden  
destek istiyorum. Söylemek istediğim diğer konu  
ise bende askeri havacılık simülasyonları  
manyağıyım. Özellikle F-4E fanatiğiyim. Bu uçak  
hakkında hazırladığımız web sitesini belki me-

düzungün bir biçimde ardi ardına dört defa yap-  
malısın. Tabii seriye başlarken yüzünü kuzey-ku-  
zeydoğu istikametine çevirmeyi unutma. Eğer  
anlattıklarımı doğru yapabilirsen, Aksaray istika-  
metine doğru bir Dark Portal açılacak. Bu Port-  
tal seni bizim Kasımpaşa'daki karargahımıza  
getirecek. Bizler orada seni yüzümüzde koca-  
man gülüküler ve ellerimizde kalın meşe  
odunları ile bekliyor olacağız. Umarım yardımcı  
olabilmişimdir, iyi oyuncular dilerim.

## BURAK TV'YE ÇIKTI!

BEST TV'deki Games Special Weekend'e verdi-  
ğiniz destekten dolayı siz kutularım. Ben Bu-  
rak'ın sesini daha farklı hayal etmiştim ama ha-  
yallerim yıkılmıştı

Scorpio

Sevgili Akrep,

Maalesef o ekranda gördüğün kişi Burak değil-  
di, acı gerçeki çekimden hemen sonra öğren-  
dik. Burak stüdyoya giderken uzaylılar tarafından  
kaçırılmış ve yerine onunla hiç alakası ol-  
mayan bir uzayı geçirilmiş. Tabii neden böyle  
olmuş bileyimiz, ancak Burak aslında dağ gi-  
bi, taş sıkış suyunu çeken, borazan sesli bir  
yığıttır. Sanırım uzaylılar onları bilgisayar oyuncularında  
devamlı öldürmemize gerek kapıp kariz-  
mamızı çzmek istemişler. Önümüzdeki aylarda  
gerçek Burak'ın bir resmini yayınlamayı düşünü-  
yoruz, ancak şimdilik bu mümkün değil. Ne za-  
man adamin bir fotosunu almaya kalksak ka-  
meralar o yakışıklı yüzün nuruna dayanamayıp  
eriyorlar.

## BU HERKESİ İLGİLENDİRİYOR

Sayın Level dergisi,

Bu size ilk e-mailim. Ben her zaman kopya yazı-  
lımlar konusunda sizin arkanızdaydım. En azından  
hep orijinal alıyorum. Şimdi benim bir sıkıntım var.  
Hiç bir oyundan zevk almıyorum, Fallout 1 harç.  
Kendi aptallığım yüzünden kaybettim onu da.  
Lütfen bana ya onu yollayın ya da  
nereden bulabileceğimi söyleyin.

Başarılı bir yıl dileğiyle,

Teksen Şekercioğlu

Sevgili Teksen,

Level dergisi olarak kişi ya da kurumlara tek  
tek oyun göndermek veya satmak gibi bir çalış-  
mamız yok. Fallout 1'i bir zaman evvel dergiyle  
beraber vermişik, o sayıyı abone servisinden  
sorabilirsin. Ama depoda kalmış midir bilemem.  
Bu vesileyle bizden kendisine oyun gönderme-  
mizi isteyen herkese de cevap vermiş olduğuma  
inanıyorum.

Fallout dışındaki oyunculardan zevk almaman ise  
geçici bir bunalımda olduğunu gösteriyor. Şöy-

## Ben de oyuncuları yaratan sanatçılardan biri olmak için uğraş vermeye başladım.

deolar bulabildiğimiz sürece bunlara CD içinde  
yer vermeye devam edeceğiz. Kendine iyi bak.  
Kaplanları korumakta üstümüze yoktur. Kaldı-  
ki bu dergiyi bir zürafa yönetiyor, donanım bö-  
lümünü bir sipa hazırlıyor, editör olarak da bol  
miktarda eşeğimiz var (yazlarını geç yollamak  
gibi bir huyları var bu eşeklerin, gelecekte dergi  
çıkartma niyeti olanlar mümkünse koala kullan-  
sun editör olarak). Ayrıca mektupları da bir do-  
bermanın cevaplerrMsgına dikkatini çekerim!

## REKLAMLAR

Merhaba. Özellikle Ocak sayınızdaki ga-  
mer.uk.com adresinden oyun siperi veren kişi-  
ye birkaç şey söylemek istiyorum. Böyle bir olay  
benimde başıma çok yakın bir zamanda geldi.  
Geçen ay amazon.co.uk'den bir kitap sipariş et-  
miştim. Ama gel görkı teslim tarihinden günler  
geçmesine rağmen kitabı gelmedi. Bunu üzeri-  
ne adamlara email ile derdimi anlattım. Adamlar  
da peki tekrar gönderelim dediler. Bu sefer  
başka bir adres verdim ve kitabı elime ulaştı.  
Ucuz olsun diye normal postayla istemistiğim.  
Neyse sonuç olarak demek istediğim oyunu bü-  
yük ihtimalle size göndermişlerdir ve sanırım  
malum ülkemizin durumu ortada postada kay-  
bolmuştur paket. En lütfi UPS, DHL gibi firmalar  
ile getirtmek ve de büyük firmalardan alışveriş  
yapmak. Sonuçta adamların büyük miktarda  
karları var ve size tekrar oyun ya da bir kitap  
göndermekle bir şey kaybetmez aksine daha  
fazla prestij kazanırlar diye düşünüyorum. Neyse  
esas söylemek istediğim bunlar değildi as-  
linda ama sizleri uyarmak istedim. Oyunların bir  
sanat eseri olduğunu söylüyor pek çok arka-  
daş. Bende onları yaratan sanatçılardan biri ol-

rakları vardır diyerek vermek istiyorum. Tabi  
reklama girmezse ve Maddog izin verirse. Ad-  
res şöyle: phantomteam:cjb.net mail adresim  
ise phantom@mail.koc.net Herkese bol oyunlu  
günler görüşmek üzere.

Okan Onrat

Sevgili Okan,

Gördüğün gibi mektubunu yayınladık ve altın  
makası da kullanmadık. Aklı başında mektuplar  
üzerinde altın makas kullanma adetimiz pek  
yoktur zaten. Programcılıkla ilgileneñ olman  
gayet güzel, bu yeni yüzüñ en gözde meslek-  
lerinden biri olarak tüm dünyada şimdiden ken-  
dini kabul ettirmiş durumda. İyi bir programci  
dünyanın her yerinde iş bulabilir, ancak devamlı  
kendini geliştirmen gereken bir konu olduğunu  
unutmamalısun.

Phantom konusuna gelince, artık oldukça eski-  
mekte beraber yine de iyi bir uçak tasarımidır.  
İlgilenenlerin sitenizi ziyaret edeceklerine emi-  
nim, çalışmalarında sana başarılar dilerim.

## ENDER BULUNAN KİŞİ

Ben Ender, ben şu arabaya havada uçan UFO  
bölümündeyim, yardım eder misiniz?

Ender

Merhaba Ender,  
Yanılmıyorum geçen ayki "tanklı limuzinli"  
oyunun devamını oynuyorsun. Bu bölümde ge-  
çebilmek için öncelikle 1 Ocak 2003 geceyar-  
ısında Salacak plajından denize girmen, sonra  
da iki elinde birer kandil olduğu halde Ortaköy  
meydanında çayda çira oynaman gerekiyor.  
Bundan sonra "Bizim oranın adetleri, meşhur-  
dur cinayetleri" bestesini içre ederek Taksim  
meydanında üçlü salto veburgu hareketlerini

# outbox



le kırık bir yerde bir çay iç, birkaç kitap oku, hayatın anlamını ya da anlamsızlığı üzerine düşünmeyi bırak. Unutma ki ilgi alanını geniş tutmak, şu fani dünyada sıkıktan patlayarak tip literatürüne geçmeye önlernenin tek yoludur.

## BUNU OKUYUN

Selamlar Mad.

Nasilsın. Umarım iyisindir. Size yazacağım mail uzun olacak baştan söyleyeyim. Çünkü çok doludum. Nasıl başlayacağımı bilmiyorum ama... Biraz karmaşık bir mail olacak herhalde. (Sakin kırpmama...) Öncelikle aile baskısı ile ders çalışma konusuna değineceğim. Benim ailem asla bana ders çalış diye baskı yapmadı. Her bilinçli aile gibi örüme seçenekleri koydular. Bana da arada sırada rehberlik ettiler. Ben gönülümce bilgisayar oynamadım ders çalıştım. Bana annem hep söyler "Her yaptığını sen çekеceksin. Bu yüzden Ona göre davranış." diye. Ben de bu ilkeyi belirledim. Ders zamanında ders oyun zamanında oyun. Dershane sınavlarında pek iyi dereceler elde edemedim. Doğru. Ama beni dershane sınavları hiç ilgilendirmiyordu. Amacım LG5'i (Liselerle Giriş Sınavı) kazanmaktı. Ve kazandım da.

Rica etsem anne, babanın ellerini benim için öpüp, kendilerini tebrik ettiğimi söyler misin? Çocuk yetiştirmeyi saksıda çörek yetiştirmekle bir tutmayan, genç bir insana nasıl hayatı öğre-

sonra uygun olan mesleğe göre eğitim görme. Geçen sene olan şimdil benim bir kuşak arkadaşları gençlere oluyor ne yazık. Benim anlayışlı bir ailem olmasi beni baskı altına sokmamaları sonucunda ben bağımsız yolumu çizdim ve o yolda yürüyorum. Zaten böyle yetişen biri kendi çalışması gerekiği anlarda klavyeye dokunamaz. Sorumluluk sahibi olduğu için... Bir adama günde 1500 soru çözüdmek, o adama karşılaşığı problemleri nasıl çözeceğini öğretmez. İnsan "Öğrenen" yaratıklar, öğretidiklerinden faydalanan yaratıklar. Ama tabii kime anlatacağın? Bu ülkedeki eğitimcilere mi? Hah hah haaaal! Şimdi başka bir konuda konuşmak istiyorum. Oyunları çocukluk, bilgisayarı basit bir çocuk oyuncuğu gösterenler hakkında. Benim Türkçe öğretmenimin bize hangi meleği seçtiğimizi sordugunda sınıfının yarısından fazlası bilgisayara ilgili meslekleri seçiklerini söylemişlerdi. Ben bulaşa sevinmiştim ama aynı coğuluğun arasından coğunuñ bu olayın o kadar basit olmadığını görünce bu meslekten teker teker vazgeçeceğini düşündüğümde de üzülmüşüm. Her neyse bu olay sırasında öğretmenimin cevaplar arasında da suratında küfürsermiş gibi bakan ifadeyi gördüm ve sordum. "Neden böyle bakıyorsunuz?" dediğimde ne dese beğenirsiniz? Türkiye'nin bilgisayar mühendisine ihtiyacı yokmuş. Türkiye'nin düşünen insana ihtiyacı varmış. Sanki bilgisayar

"öğretmen" yetiştirdiğini, nasıl "insan" eğittiğini iyi bilirim. O yüzden senin o hocanın kafa olarak bir meşeden farklı olmaması beni çok şaşırtmadı. Eğitim hayatım boyunca saygıyla laylık çok az öğretmen gördüm. Ve hepsi de eğitim sisteminden tıksınmıştı.

Diğer bir konu ise kopya oyun satıcıları. İpini koparan böyle yerler açıyor. Oyun hakkında en ufak bilgi yok adam dükkanında bulunsun diye fi tarihinden kalma oyuncular getiriyor. Adama oyun soruyoruz adam salak salak suratına bakıyor. Üstelik vitrinlerinde ve dükkanın içerisinde ahlaksız ahlaksız filmleri getirmişler. İnsan utanıyor. Başından geçen bir olayı anlatıyorum. Nasıl olduysa yeni çıkan Myth 3'ü getirebilmeli. Hemen kaçırmadan aldım oyunu. Tabi bozuk çıktı oyun. Geri getirip verecektim. Adam "Bizim bir yer var onlar sana nasıl kurulacağını gösterir" dedi. Sanki biz bilmiyoruz. Neyse gidelim dedik tabi gittiğimiz yerde de oyun çalışmada. Ben de gittim oyunu geri vereceğim adam bana bir kağıt çıkarmış bak burada çalışma şekilleri var diyor bana crack kopyalamayı öğretiyor. Adama diyorum, amca ben bunları zaten biliyorum adam "Biz bunların hepsini Samson'da çalıştırıdık çalışacak bunlar" diyor. Adama laf anlatılmıyor sonunda zorla oyunu değiştirdim. Orijinal oyun gelse de böyle sıkıntılara çekmesek. Hiç olmasa beş ayda bir tane olsun orijinal oyun alırmı. Evet. Sonunda söyleyecekerim bitti. Umarım bu maili kırmadan yinlarsınız. Umarım...

Sevgilerle

Gökhan YILMAZ

Eh, neden kopyaya karşı olduğumuz açık sanırırm, değil mi? Ama bu ülkenin durumu şuymuş, gelir dağılımı büyümüş, bunlar ayrı konular. Sonuçta biz bir gariba oyun dergisi ve ülkeyi düzeltmek sadece bizim değil, tüm vatandaşların işi. Daha da diyecek lafım yok.

## XXXP

Selam Level haiku,

Ben çok uzun zamandır sizin okuyucunuzum, derginizin en eski sayılarından en yenilerine kadar, ayrıca counter manyağıymış. Bir kaç sorum olacak bu arada biraz içimi dökmek istiyorum. Valla ben p4 makinaya sahibim, eskiden pentium mmx 166mhz bi makina vardı. Aptal aptal yavaş yavaş oyun oynardım. Herneyse babam bi makinaya elini sürmezdi, ne zaman p4 geldi babam başında oldu. (BU BABALARı ANLA-MIYORUM)

Heh heh, babalar çocukların anlamaz, çocuklar da babaları. Ama aslında anlaşılmayacak fazla

## Sanki o APTAL bilgisayarcıların (!) yaptıkları oyunlarda güzel bir senaryo farklı bir hayal gücü yaptığı yok.

teceğini bilen ebeveynlere pek sık rastlanılmıştı. Ben ve benim dershane arkadaşlarım dershane rehber öğretmeninin yanına gittiğimizde günde 50-75 soru arası her dersten günde çözmemiz gerektiğini söylemişti. Çözdüğümüz soruları da bir deftere yazıp ona getirecektim ve her ay da çözmemiz gereken soru sayısı daha artacaktı. Bundan sonra o öğretmenin yanına daha gitmedim. Dershanelerin amacı bizi eşek (abartımadım) gibi çalıştırarak reklam yapmak. Bunu biliyorum. Bende o yüzden değil 50 soru günde 25 soru bile çözmedim. Günde toplam bütün derslerden 40-50 soru çözüydüm. İnatla hiç te deftere not almıyordum ne de öğretmenin yanına gidiyordum. Yarış atı olmak istemiyordum. Sonuçta bu günler daha elime gelmeyecek. Bizim kafamızı o kadar gereksiz bilgilerle dolduruyorlar ki. Bence bir kişi ilkokuldan

mühendisleri aptal ve sadece çocuk işleri yapıyor poh... Yani aynı öğretmenin bizi kitap okumanın insana tecrübe kazandırdığını söyleyidine dikkatinizi çekerim. Sanki o APTAL bilgisayarcıların (!) yaptıkları oyunlarda güzel bir senaryo farklı bir hayal gücü yaptığı yok. Oyunların tam anlamını anlamadan çamur atmak basit. Bende bu yazının okul gazetesinde bu olayla ilgili yazı yazdım. Bu olayın Ünye'nin en seçkin okullarından Mehmet Refik Güven Anadolu Öğretmen Lise'sinde geçtiğini de belirtmemeye gerek vardır herhalde. Yıllarca okudum ben, ama diğer 30 yaşındaki "yetişkinler" gibi geçtiğim yolları unutmadım. Çocuk olduğumu, genç olduğumu, üniversitede yıllarca yabancı dil öğretmenliği üzerine "eğitim görüp", en sonunda "Tanrı topunuzun belasını versin! Yedi cehennemin alevi yakınsı zıl!" diyerek arkama bakmadan çekip gittiğimi unutmadım. Bu ülkede eğitim sisteminin nasıl

# inbox



birşey yok. Şu kadarını bilin ki yaşı kaç olursa olsun, her erkek içinde bir çocuk taşıır. Sadece yaş ilerledikçe "daha ağır" takılmak zorunda kalırlar, çünkü öyle olmazsa kadınlar boyuna dırdır edip başlarının etini yerler. Tabii bazı erkekler "ağır takılma" işini fazla ciddiye alıp zaman içinde iyice odunlaşırlar, ama ne yapalım, olur o kadar. Uzun lafın kısası hemen her "babası" aslında bir "çocuktur". Bunu bilin, babalarına ona göre davranışın. Ama sakin bildiğinizi çaktırmayın, yoksa "Eyvah, karizmam bozulacak!" diye işin suyunu çıkarabiliyorlar. Benim bilgisayarı benden daha fazla kullanıyor size anlatamam. Bir de XP almayın Tuğbek'e de söylüyorum benim P4 gitirdiğimden valla XP yüzünden, Yamalardan artık yamasız dosya kal-

yayınlamazsanız bile cevap vermenizi isterim! (cbozoluk@isbank.net.tr)

Eh, gördüğün gibi mektubunu yazdım. Ama şunu bir daha tekrar etmek istiyorum. Mektuplarınızı "Türkçe" kullanarak yazın. Bu sayfalardaki tüm mektupları yayınlamak için satır satır ilden geçirmek zorunda kalıyorum. Ve haliyle içeriği çok iyi olsa bile, grameri çok kötü olan mektupları eliyorum. Senin mektubun da tam "chat" ağızıyla yazılmıştı ki, bu en nefret ettiğim aksandır. Neyse, kal sağlacakla.

## CEHENNEMİN KAPILARI

Selam LEVEL Halkı,

Şu anda elimde çok ilginç iki dergi var. Birinci bir şey. Ama üzerinde 'LEVEL' yazıyor.

**Sinan'ı dövebilir misiniz? Mart 2001 sayısından sonra üç komada kaldım.**

madı. 98 yükledim BÜYÜK BİR OHHH ÇEKTİM Tuğbek tükürdüğünü yalamamak için ısrarla XP kullanıyor ve haliyle her gün saçını başına yiyor. Yakında keltoş kalacak benim gibi. Sinan ise çoktan vazgeçip 2000 kurdu, en azından artık mouse kullanabiliyor.

Her neye uzatmadan sorulara da geçeyim: 1) Counter Strike: Condition Zero ne zaman çıkar?

Condition Zero çok yakında piyasaya çıkacak gibi görünüyor. Aldığım son bilgiler oyunun hayli iyi olacağı yönündeydi, CS sevsin sevensin, her FPS meraklısı bunu oynayacak sanıyorum.

2) Renegade bekleniği kadar güzel olacak mı? Red Alert'ını yansıtacak yoksa Tiberian Sun'ı mı? (lütfen Tiberian Sun)

Az da olsa son Beta versiyonunu oynayabildik ve Renegade cidden iyi bir oyun olacak gibi. Oyun ilk C&C dünyasını yansıtacak, özellikle Multiplayer konusunda oldukça ilginç özellikler taşıyor.

3) Sims Online ne zaman çıkar? SimsVille gerçekten iptal mi edildi?

Sims oyularından pek hoşlanmıyorum doğrusu, gerçek hayatı çok sıkıcı bulan bir adam olarak bir de o olayları ekranında görmek bana çekici gelmiyor. SimsVille gerçekten iptal edildi, Online ise yazdan önce çıkmaz. Çıkışa da benim işim olmaz, World of Warcraft ya da Star Wars: Galaxies gibi yapımlar dururken hele. Şimdi bu kadar kendinize iyi bakın dergide

Öteki daha ilginç, iki YİM yazmış. Yani bir devir teslim olmuş. İlginç! Üç dergiyi yanına getirdiğimde (korkma cehenneme kapı falan açılmadı ama beklemedim değil...) emin olun hiçbir fark göremiyorum. Tamam görsel olarak biseyler olmuş ama içinde de aynı hava var. Tarif edemiyorum ama sezıyorum.

Neyse ben hemen sorularıma geçeyim:

1- Geçen hafta NBC-GIGA'da bir haber gördüm. 'Warcraft 3 Beta' diye. Haberin doğruluğunu merak etmemi yorum benim merak ettiğim şimdilik ne olacak? Bu oyun ne zaman gelecek? (Dergide temmuz sayısını görünce bayılmışım???)

Warcraft 3 gün geçtikçe daha da yaklaşıyor. Çok yakında piyasaya çıkacak ve hayatınızın anlamını değiştirecek. Dersem çok abartmış olurum herhalde, sonuçta bu da bir bilgisayar oyunu, değil mi? Ama daha var çıkışına, var.

2- Ben tam bir Warcraft hastasıyım. Bir de dahil hepsi yüklü makinede. İlginç bir CD var elimde, deli şeyler var. Şimdi benim merak ettiğim benim gibi insanlar var mı? Yoksa sadece ben mi varım?

Sadece sen varsın Emrah, koca evrende tek başınasın. Gezegende senden başka Warcraft oynayan kimse yok, sen nesli tükenmiş bir yaratıksın. Ağlama Emrah, nhahahahaha...

3- Warcraft2 için herhangi bir mod biliyor musun? (kabul OHAA yani ama ne yapayım?) OHAAAAA Emrah, hem de nasıl OHAAAAA... 4- Sinan'ı dövebilir misiniz? Mart 2001 sayısında

dan sonra üç ay komada kaldım. Yukarıda haberi okuyunca gene onun yazısını okumaya başladım. (emin hiç abartısız elli kez okumuşumdur) Bu herifin istediği oldu, hastalığımi yenmişken olacak şey mi bu?

Sinan'ı dövmeyiz Emrah. İki sebepten dolayı dövermemiz Emrah. İlk olarak adam 2 metre civarında ve her ne kadar uzaktan ince gibi görünüse de, yaklaşınca pek o kadar da ince olmadığı ortaya çıkarıyor. Ayrıca kendisi altın yürekli bir heriftir, hepimiz severiz, niye dövelim ki? İkinci sebep ise adamın elinde "Gölgelerin Gücü" var. Yani şimdilik istese topumuzu işten atabilir. Tabii dergiyi tek başına nasıl çkartır, büyük patrona nasıl hesap verir, orasını bilemem. Ayrıca ben işten kovulduğundan sonra kimin umrunda, değil mi Emrah?

Neyse şimdilik bu kadar. Şimdi oturup ders çalışacağım. Şimdi teşekkürler. Ve YAŞASIN ORCLAR YAŞASIN HORDE YAŞASIN THRALL!!!!!!

Emrah 'LoD' ERCA

Çalış Emrah, çalış. Bak Emrah kuş uçuyor. Bak Emrah Orc geçiyor. Al Emrah al, Bastard Sword al. Vur Emrah vur, kılıcı iblisin kafasına vur. Kaç Emrah kaç, iblise bir halt olmadı. Bugün iyi değilim Emrah, iyi değilim. Başım çok ağrıyor Emrah.

## VAZGEÇMEYECEĞİZ!

Klasik oyun yapma fikri olayı ile başladı hersey... Darkest Day isimli modun methini duyuncu ve bir Türk arkadaşımızın da TeamBG de çalıştığını duyuncu epey de gaza geldim. Ve hastası olduğum BG2 hakkında yoğun bir düşünceye girdim. Tabii ki tek kişilik bir takım olmaz, ben de Türkiye'nin en büyük online oyun sunucusu Sanane'nin forumlarına girdim ve hemen bir forum açtım. SNN'nin bu iş için çok da uygun olmadığını tahmin ettim.

Ne de olsa grafiker ve programlama bilen bireylerini arıyorum...

Ama bu kadarını beklemiyordum. Sadece bir kişi cevap yazmış, o da programlama bildiğini ama YAPMAYACAĞINI söylemiş (ona da şükür sağolsun). Şimdi o forumu birçok kişi gördü veya okudu. Ama tembellikten ama ilgisizlikten umursamadılar bile. SNN forumlarında birçok BG2 hastası olduğunu daha önceden biliyorum ama neden böyle oldu ki?

Level'a mail atan TeamBG'deki arkadaşımıza, "Ayrıll gel, birşeyiler yapalım" diyecek değilim ama bari diğer insanlar (ki bu işleri çok iyi bilenler var), neden oturdukları yerden fikir üret-

# outbox



mek konusundaスーパー de, sıra çalışmaya gelince kimse umursamıyor? Bu kadar mı ilgisiz ve umursamaz olduk? Giga TV'de Darkest Day'ı gösterdiler, PCZone dergisi Darkest Day'ı verecekmiş, adamlar CD'ye baskmak için Interplay'den bile izin almış.

65 milyon, ki çoğu genç hepsi ayrı ayrı yerlerde bir çok kişi var ama neden bunlar bu kadar ayırik? Level, Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi, bana yardım edebileceğiniz umudu ile size yazdım.

VAZGEÇMEDİM ve vazgeçmeye de düşünmüyorum, eğer bana katılmak isteyen, bir grup oluşturabilecek programlama bilenler ve grafikerler size ihtiyacım var. ICQ: 121818152 E-Mail : tjaxrules@hotmail.com

Bu arada Zonguldak'ta yaşıyorum ve bana programlama ve grafikerlik öğretebilecek birini bulmam çok zor. Söylemekten korkmuyorum, 15 yaşındayım, gereğiğinden fazla hırslıym (genelde insanlar yaşıyorum "Ohoo çok seviyorlar bunlar" diye kükümsemeye çalışır. Asıl küçük kim acaba?)

Klasik lise sorunları var tabii (bilgisayar ve aile neden hiç uyuşmaz?). Ama bunları halletmek kolay sadece yanlış olmadığını bileyim.

Seni tebrik etmem gerekiyor, Türkiye'de insanların nasıl atılı bir şekilde, hareketsiz, tepkisiz, sadece ağızını oynatmayı beceren bir hale getirdiğini çok iyi bilmiyorum. Ne yazık ki bu bikkinkilik, bittkinlik gençlerimin içine kadar yüreğimiz durumda. Ama en azından biz bu halde değiliz, biz ve bizi okuyan onbinlerce Türk insanı. Sana elimden gelen bilgi yardımını yapmak isterdim, ama aramızda oyun veya mod yapımı üzerine profesyonel düzeyde bilgi sahibi olan kimse ne yazık ki yok. Ama en azından icq numarası ve mailini yayinallyarak ilgilenenlerin sana ulaşmasını sağlayabiliyoruz. Ayrıca, news.anet.com.tr haber grubundaki PC\_Oyun yapımı başlıklı gruba üye olursan, sana yardımcı olabilecek birçok insanla karşılaşacaksın. Ve orada yanlış olduğunu hissedecesin.

## BEN DE SIKILDIM

Ya Mad abi, tüm bunlardan bahsetmekten canım sıkıldı (nasıl sıkılmasın, ülkeyeki oyun sanayi (var mı ki?) kopyacıların elinde, daha doğrusu kopya oyun sanayisinin). Umarım hepiniz iyi sizinizdir. Dergi çok iyi giydir. Sizin işiniz, olmayan bir piyasaya dergi yapmak. Bunun ne kadar zor ve sinir bozucu olduğunu ancak tahmin edebilirim. Umarım bahsettığınız oyun projesi de iyi giydiyor. Evet insanlar isteyince karşılaş-

rında hiçbir şey duramaz.

Hic canını sıkma Baran. Biz de söylemiştim daha önce, Türkiye'de olmayan bir piyasa oyun piyasası. Ama yavaş yavaş, bizim de katkılara olmuşmaya başladı. Son zamanlarda yaşanan gelişmelere dikkat et... Ciddi anlamda satılacak kalitede en az üç oyun var yapılmakta olan (bu ayki haberlere bakılsın, görmüşündür). Haziran ayında Türkiye'nin ilk oyun E-Oyun 2002 düzenleniyor. Ayrıca, senin gibi birçok genç giderek tüketmekten çok üretmek istemeye başladı. Büttün bunlar, bir yıl içinde oluşmaya başladı.

nin yüzüne dikkatlice baksaydin bayağı bir şansa bilirdin. E tabii bunca casusluğun arasında bir de sana mail atmamızı beklemiyordun herhalde.

Ben sizin için bir sürü güçlüğe katlanıyorum. Öyle ki yaklaşık iki yıl önce bir gazete bayisine girip "Level geldi mi?" diye sorduğumda bana "Kim geldi mi?" diye komplike bir cevap vererek beynimin zortlamasına neden olmuştu, ne kadar zorlandığı. mi siz hesap edin artık.

Hatırlıyorum, hatta o gazete satıcısını alıp, bir hafıta kadar burada misafir etmiştim. O gün bugündür donanım bölümünü yazar. Ha bu arada, iki yıl

## Ne kadar narsist ve kendimi beğenmiş olduğumu bilsin herkes, sonra bana gelip "sen böylesin" demesin.

Bu arada kusura bakma ama birsey eklemek istiyorum. Berker Abi bir yazısında şöyle demiştir "Biliyorum, coğunuñ bilgisayar kültürü olmayan ve sadece CS ya da Chat için bilgisayar kullanan kişilerden hoşlanmıyorum. Çünkü bu kadınlar ve erkekler sanki sınırlarımızı ihlal ediyor gibi görünüyor. Bunlarla karşılaşığınızda sanki kutsal tapınaklarını yağmalamaya çalışan barbarlar tarafından saldıryla uğramış gibi hissediyorsunuz değil mi?" Evet aynen öyle hissediyorum.

Sanırım herşey ortada şimdilik beklemenin zamanı. Bu arada ne kadar narsist ve kendimi beğenmiş olduğumu bilsin herkes, sonra bana gelip "sen böylesin" demesin. Evet ben böyleyim ve mutluyum.

Evet birçok şeyi aynı yazda yazmak zorunda kaldım çünkü zamanım kısıtlı. Yine de şimdiden herşey için teşekkürler. Şu ülkede hala bu iş için çabalayan azınlıkta olduğunuz için. Umarım yeni yıl daha hayırlı olur.

Baran "Tjax" Kahyaoglu

Tjax rules the world. With pain and blood....  
Son bir şey daha ; bu saatlerde okuyorsan maili almissindir. Lütfen boş da olsa bana bir mail at. Mail hesabında bir sorun var galiba .

## SERZENİŞ

Derginizi çok eskiden beri Uşak'tan takip ediyorum ve çok beğeniyorum. Güzel dergi yapıyorsunuz, ama neden maillerime cevap vermeyorsunuz?

Biz de seni çok eskiden beri İstanbul'dan takip ediyoruz Erdem. Senin haberin olmadan iki yıl önce seni pilot-okuyucu seçtik. Her hareketini takip ediyoruz. Her yarlığını kaydediyoruz. Hatta Cumla akşamı okul çıkışında sandviç aldigin satıcı-

nce şey zorlayan şeyin beynin olduğuna o kadar emin olma, biyolojiye derslerine biraz daha önem vermeni tavsiye ediyorum.

Eskişehir siz derginin yanında oyun verirdiniz. Taramam anladık, ekonomik kriz var ama en azından eski oyunları verebilirsiniz. Mesela X-com gibi. Verset yeni oyunları veririz Erdem. Eski oyunlara da yeni oyunlara da aynı miktarda "iki eşşek yükü kadar" para ödüyoruz Erdem. Eşşekleri editör yaptığımızdan bu yana, para transferi durdu, artık oyun veremememizin aslı nedeni budur Erdem!

Evet, köşenin dibine geldik gene. Hayatınızda biraz bile olsa oyuna, dinlenmeye, kitaba, müziğe, yani beynınızı çalıştıracak şeylere zaman ayırin. Ve bize yazın. Buralardayız. Çokunlukla...

## Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir.

Kişliğinizle göre birçok alternatif sunuyoruz.

İstediğinizde sevmekte hürsünüz.

Eğer nestajlı İnsansanız, Piyalepaşa Balvarı,

Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380

Kaşımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazı iseniz (0212) 2971733 numaraya faks cekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer dunanıma ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtiyatla uyuyor olacaktır, söyleyeyim.

# LEVEL CD'leri

Her ay oyunla ilgili, oyun dünyasında yeni ne varsa sizlere ulaştırma çalşıyoruz. Türkiye'nin en kulanlı ara birimine sahip olan LEVEL CD'si yurt dışında master edildikten sonra editorlerimiz tarafından sizlerin ihtiyaclarına göre yeniden derleniyor. Bu iki aşamalı hazırlık prosedürü Türkiye'nin en iyi oyun CD'sinin ortaya çıkışmasını sağlıyor.

# LEVEL BONUS CD



## QUAKE 3 HALF LIFE

### Akimbo 1.2

Bu minicik Quake 3 modifikasyonu, "Quake 3 için En İyi Modifikasyon" ödülünü almayı başardı. Yaptığı şey çok basit. Sağ ve sol elinize istediğiniz iki farklı, veya aynı, silahı alarak kullanabilmenizi sağlıyor. İsterseniz ayrı ayrı, isterseniz aynı anda kullanabiliyorsunuz bu silahları. Modifikasyonu kurmak için akimbo12.zip dosyasının içeriğini, Quake 3'ün kurulu olduğu klasöre açmanız gerekiyor. Daha sonra da Options bölümünde Controls kısmında Akimbo sekmesi altındaki seçeneklerden gerekli tuşları ayarlamalısınız.

### Alliance 3.0

Quake 3: Alliance da "Quake 3 için En İyi 2. Modifikasyon" ödülünü alarak büyük bir başarı elde etti. Quake 3'ün o müthiş hızlı oynanışını biraz daha geliştirerek multiplayer arenalarında kendine çok iyi bir yer elde etti. Yeni bir silah, yeni power-up'ların haricinde, getirdiği en büyük yenilik bir tutunma kancası. Bu kanca sayesinde hareket kabiliyetiniz büyük ölçüde artıyor. Modifikasyonu kurarken dikkat etmeniz gereken şey, Quake 3'ün bilgisayarınızda kurulu olduğu klasörü doğru olarak gösterebilmeniz.

### Urban Terror beta 2.0

Quake 3 için yapılmış Counter Strike tarzı modifikasyonlar arasında en başarılı Urban Terror. Çok geniş bir silah seçeneklerinin yanı sıra, Counter Strike'da olmayan Free For All, Capture the Flag gibi Quake 3'e özgü oyun şekillerini çok iyi bir şekilde gerçek silahlarda oynanabilir hale uyarlamışlar. Gerçekten başarılı bir modifikasyon ve beğeneceğinizeminin.

### ÖDÜLLÜ HALF LIFE MODLARI

Existance beta / Poke646 / Wanted

### ÖDÜLLÜ QUAKE 3 MODLARI

Akimbo 1.2 / Alliance 3.0 / Urban Terror

### 5 TÜRK OYUNU

Pusu / Actor / Dark Scream / Build City / Road Master

### VIDEO: 2002'in en iddialı

#### 10 oyunu

Armalion / C&C Renegade / Call of Cthulhu / Freelancer / Incoming Forces / Mafia / Neverwinter Nights / Operation Flashpoint: Red Hammer / Runaway / Seadogs 2 / Warrior Kings

### FİLM FRAGMANLARI

Blade 2 / Star Wars Episode 2 / Matrix Revisited / Medn In Black 2 / Spiderman

### 20 Bağımlılık Yapan Oyun

### Poke 646

Black Mesada ki olaylardan yıllar sonra dünya hala uzaylılarla boğuşmaktadır. Hükümet konusunda uzman askerler ve bilimadamlarını toplayarak uzaylıların dünyaya gelmesini engellemek için onların tüm portallarını bir seferde kapayacak bir projenin son aşamasına gelmiştir. Biz bir bilim adamını oynuyoruz. Çalıştığımız laboratuvara bir kaza yapıp bayılıyoruz ve aylarımızda gene dünyayı kurtarmaya başlıyoruz. Modun kurulumu çok basit ve size Half Life tekrar bambaşa levellarla oynanıyor. Farklı silahlar da mevcut. Kesinlikle oynamalısınız. Bu mod ikinci bir Half Life.



### Wanted

Half Life'ı uzak batıda oynarsanız ne olur? Elinizde altı patlayıcı ve göğüsünde gümüş bir yıldızla suçlu lara karşı savaştığınız wanted senaryo olarak ta güzel bir kurguya sahip. Fakat bölgeler arası geçişlerde bazen oyun takılabilir. Yani oyunda hareket edemiyorsunuz. Bu durumda bir önceki save'imize dönüp tekrar devam etmelisiniz. Yani oynarken sık sık saveleyin. Bunun dışında başka hiç bir sorun yok. Kurulumu da gayet basit. Zaten herşeyi oyunun kendisi hallediyor.



### Existance beta 1.0

Matrix severler buraya! Existance bir multiplayer mod ve beta sürümü olduğu için tek bir haritası var. Fakat aynı haritayı gece ve gündüz olarak oynayabiliyorsunuz. Amacınız ise Morpheus'u kurtarmak. İki takımında skinleri filmden alınmış. Yani ajanlarla Neo karşı karşıya geliyor. Silahlar ve harita filmdekiyle birebir. Hatta grub arkadaşlarınızla konuşmak istediğinizde Nokia'nızı elinizde alıp öyle mesaj yolluyorsunuz. Duvarlardan atlamak ya da parende atmak gibi yetenekleriniz yok ama eh o kadar da belki ilerle gelir.





# LEVEL 02/2002

## OYUN DEMOLARI

Medal of Honor: Allied Assault / Serious Sam 2 / Etherlords / Mall Tycoon / Trainz / The Rage / Jets'n'Guns / Penguins Puzzle

## PROGRAMLAR

Bulletproof 2.40 / GeForce Tweak 3.1.1 / MS Messenger 4.6 / Trillian 0.71 / WinAmp 2.78 / XPAntiSpy / DivX

## YAMA DOSYALARI

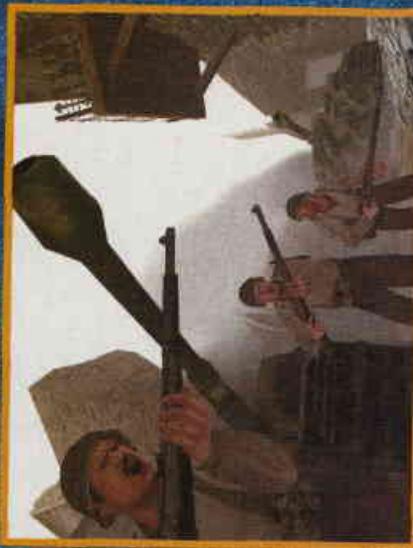
Civilization 1.16f / Etherlords 1.03 / Flashpoint 1.40 / Wizardry 8 23.12

# Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapağı, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz. Ama burada denenmiş var?!

# Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilumularınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılımasını istiyorsanız o başka tabii.



## Medal of Honor: Allied Assault

## LEVEL

## Medal of Honor: Allied Assault

SUBAT 2002

Etherlords



Demos\Etherlords\Setup.exe  
Serious Sam 2: Second Encounter



Demos\Serious Sam 2\serious2demo.exe  
Mall Tycoon

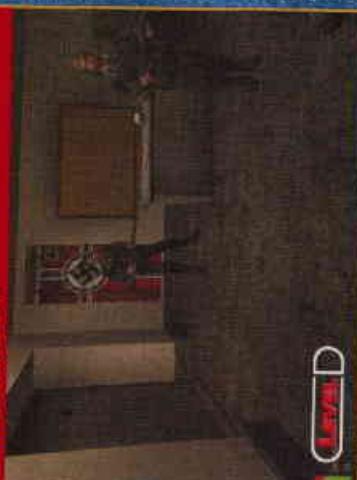


Demos\Mall Tycoon\malltycoon.exe

## LEVEL 02/2002

En Son Demolar: Etherlords, Jets'n'Guns, Mall Tycoon, Medal of Honor: Allied Assault, Penguins Puzzle, Serious Sam 2: Second Encounter, The Rage, Trainz

**AYIN DEMOSU: Medal of Honor:  
Allied Assault**



Demos\Medal of Honor\Setup.exe

Subat 2002

Medal of Honor: Allied Assault

LEVEL

! Bu CD Kapığı sırılı işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

## +oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden DirectX programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerini kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkış veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu göstermeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunları ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktadır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

## +hile arşivi

İki ayda bir verdığımız Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkış做的 birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

## +programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken DirectX'in en son versionunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## +diğerleri...

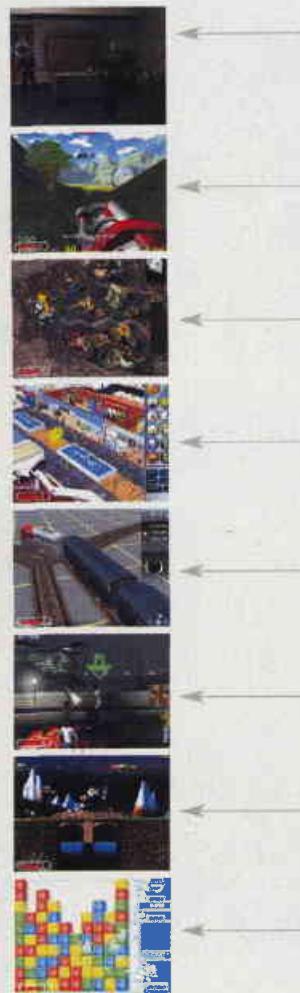
### PROGRAMLAR

Bullet Proof  
GeForce Tweak  
Messenger  
Trillian  
CuteZIP  
Winamp  
XP Anti-Spy

### YAMA DOSYALARI

Civilization 3  
Etherlords  
Flashpoint 1.40  
Wizardry 8 23.12

Demolar \Demos\	
Etherlords	EtherlordsSetup.exe
Jets'n'Guns	Jets'n'GunsSETUPING.exe
Mall Tycoon	Mall Tycoon\malltycoondemo.exe
Medal of Honor	Medal of Honor Setup.exe
Penguins Puzzle	Penguins Puzzle\PenguinPuzzleSetup.exe
Serious Sam 2	Serious Sam 2\SeriousSam2Demo.exe
The Rage	The Rage\TheRage_demo.exe
Trainz	TrainzSetup.exe
Programlar \Shareware\	
BulletProof	BulletProof\BPPFTP240.exe
GeForce Tweak	GeForce_Tweak\GUSetup.exe
MSN Messenger	Messenger\MSMSESetup.exe
Trillian	Trillian\Trillian-v0.71.exe
CuteZIP	CuteZIP\cutezip.exe
Winamp	Winamp\winamp278_std.exe
XP Anti-Spy	XPAntiSpy\XPAntiSpy.exe
Sürücüler \Drivers\	
DirectX 8.1 Windows 98	DirectX8d81eng.exe
DIVX Codec	DIVX\DivX412B\bundle.exe
VIA Sunucuları	VIA_4in1Setup.exe
Yama Dosyaları \Updates\	
Civilization 3	Civilization 3\Civilization3patch116f.exe
Etherlords	Etherlords\etherlords103eng.exe
Operation Flashpoint	FlashpointOFP_Upgrade_4_v140.zip
Wizardry 8	Wizardry 8\Wizardry 8 Patch 2001_12_23_release.zip



## OYUN DEMOLARI

- Medal of Honor:  
Allied Assault
- Serious Sam 2
- Etherlords
- Mall Tycoon
- Trainz
- The Rage
- Jets'n'Guns
- Penguins Puzzle

## PROGRAMLAR

- Bulletproof 2.40
- GeForce Tweak 3.1.1
- MS Messenger 4.6
- Trillian 0.71
- WinAmp 2.78
- XPAntiSpy
- DivX

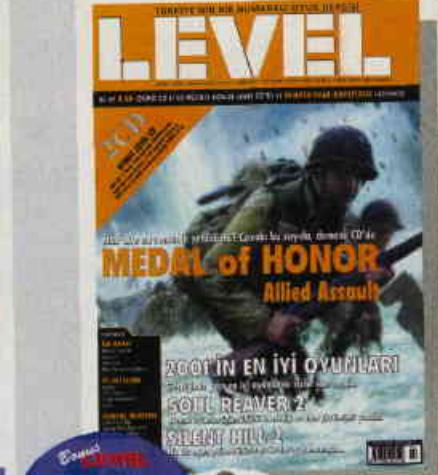
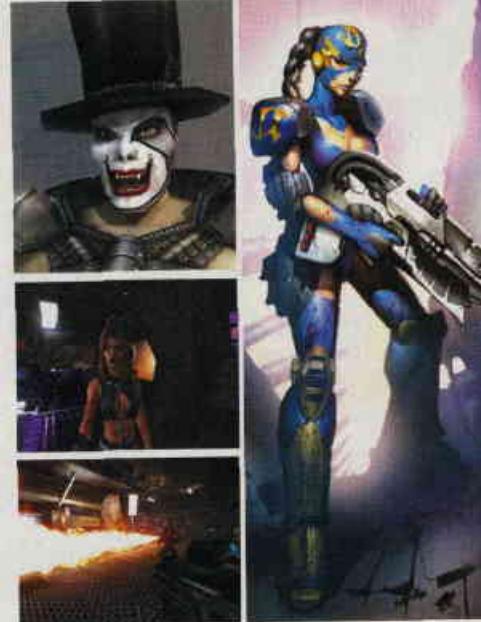
- ## YAMA DOSYALARI
- Civilization 1.16f
  - Etherlords 1.03
  - Flashpoint 1.40
  - Wizardry 8 23.12

# MART Gerçek Dışı Oyunlar

UNREAL, 1998'de piyasaya çıktıgında hiç kimse QUAKE'in egemenliğini elinden alabileceğine inanmıyordu. Ama öyle oldu. Mühim grafik efektleri, herhangi FPS oyununda ancak görmeyi hayal edebileceğimiz genislikte savaş alanları ve bizi bile şaşrtmayı başaran bir yapay zekası vardı.

Aradan geçen 4 yıl içinde yirmiye yakın oyun oyunda kullanıldı UNREAL ve ondan çok daha gelişmiş olan UNREAL TOURNAMENT grafik motoru, 2002'de ise üçüncü nesil Unreal grafik motoru geliyor: WARFARE. İnanamayacağınız özelliklere sahip olan Unreal Warfare, sadece grafik değil, aynı zamanda nesnelerin gerçek fizik kurallarına göre hareket etmesini sağlayan bir fizik motoru.

Ve bu mühim motora kullanan birçok oyun da şimdiden yapılmış aşamasında. Birçoğu DOOM 3 ve QUAKE 4'ten en az bir yıl önce piyasaya çıkacak bu oyunlar tek kişilik ve multiplayer aksiyon oyunlarına bakış açınızı değiştirecektler. UNREAL TOURNAMENT 2, DEUS EX 2, MAELSTROM gibi gerçek dışı oyun hakkında daha önce hiçbir yerde okumadığınız çok özel bilgiler, mühim ekran görüntüleri ile birlikte, Mart sayımızda sizleri bekliyor olacak.



## LEVEL

**Genel Yayın Koordinatörü** Gökhan Sungurtekin [sgokhan@chip.com.tr](mailto:sgokhan@chip.com.tr)  
**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)** Sinan Akkol [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)  
**Yazı İşleri Müdürü** Tugbek Olek [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)  
**Yazı İşleri** Burak Akmenek [burak@level.com.tr](mailto:burak@level.com.tr)  
Kadir Tuzaş [kutuzas@chip.com.tr](mailto:kutuzas@chip.com.tr)  
M. Berker Güngör [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)  
Serpil Ulutürk [serpil@level.com.tr](mailto:serpil@level.com.tr)  
**LEVEL web Sitesi** Selçuk İslamoğlu [sislamoglu@level.com.tr](mailto:sislamoglu@level.com.tr)  
**Serbest Yazarlar** Batu Hergünel [batur@level.com.tr](mailto:batur@level.com.tr)  
Can Kori [can@level.com.tr](mailto:can@level.com.tr)  
Emin Barış [megaemir@level.com.tr](mailto:megaemir@level.com.tr)  
Eser Güven [eser@level.com.tr](mailto:eser@level.com.tr)  
Gökhan Habiboglu [gokhab@level.com.tr](mailto:gokhab@level.com.tr)  
Güven Çatalak [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)  
Onur Bayram [onur@level.com.tr](mailto:onur@level.com.tr)  
Grafik Tasarım Didem İncesigir [didem@level.com.tr](mailto:didem@level.com.tr)  
**Yazı İşleri e-mail Adresi:** [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr)

**Genel Müdür** Hermann W. Paul  
**Genel Müdür Yardımcısı** Beste Özdemir  
**Finans Müdürü** Aylin Aldemir  
**Halka İlişkiler Müdürü** Özlem Çeker  
**Pazarlama Bölümü** Ayten Çar  
**Abone Bölümü Satış Müdürü** Asu Bozayla  
**Abone Servisi** Ayten Akgire, Ebru Çinek  
**Dağıtım Müdürü** Cem Çerkez  
**Dağıtım Asistanı** Mehmet Çil  
**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan  
**VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.** Gökhan Sungurtekin  
**Adına Sahibi**

**VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU**  
**Satış Müdürü:** Gülcen Bayraktar [gulcanb@vogel.com.tr](mailto:gulcanb@vogel.com.tr)  
**Pazarlama Müdürü** Oguler@vogel.com.tr  
**Güler Okumuş**  
**Reklam Müdürü** kyeliz@vogel.com.tr  
**Yeliz Koynur**  
**Reklam Trafikleri** ayinur@vogel.com.tr  
**Aynur Kına**

**Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı**  
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283 84 38  
**Dağıtım:** BİRVAY A.Ş.  
**VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:**  
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi 231/3  
'Kasımpaşa/İstanbul  
Telefon: (212) 297 57 24 (pbx)  
Faks: (212) 297 17 33  
Abone Faks: (212) 238 73 43  
Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26  
Web Adresi: [http://www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr))  
**Vogel Ankara Temsilcisi:** Serra Yurtman  
Telefon: (0312) 495 24 47  
e-mail: [vogelmedya@sim.net.tr](mailto:vogelmedya@sim.net.tr)

## PORTFÖY

Mart Ayı'nda inceleyeceğimiz oyunlar



### Disciples 2: Dark Prophecy

HEROES OF MIGHT & MAGIC serisinin en ciddi rakibi olan DISCIPLES 2, yeniırkları, efektleri ve çok daha bağımlılık yapan oynanışı ile geri dönüyor.



### Black & White: Creature Islands

İlk BLACK & WHITE' sevdilyseniz, CREATURE ISLE hoşunuza gidecek. Eğer sevmedilyseniz bile, CREATURE ISLE'yi beğenme şansınız yüksektir.



### Sid Meier's Sim Golf

Sid Meier'in "hafif meşrep" ilk strateji oyunu SIM GOLF. Kendi sahalarınızı dizayn edip para kazanmaya çalışıyo, hatta bizzat siz de yeşil sahaya iniyorsunuz.



### Wizardry 8

Bahtsız firma Sir-Tech'in son oyunu olan WIZARDRY 8, güzel bir RPG serisine hakettiği son noktayı koyuyor. Acaba MIGHT & MAGIC 6'nın tahtı elinden gitmeyecek mi?