

CD'DE ROME TOTAL WAR, FIFA 2005  
VE EVIL GENIUS DEMOLARI

# REVIEWS

sayı 93

EKİM 2004

5.500.000 TL (KDV Dahil)

2004-10

ISSN 1303-2134

SAVAŞ ÇEKİCİ PC'YE İNİYOR

## DAWN OF WAR

EV HAPSİNDEN KURTULMAK

## SILENT HILL 4

DÜNYA YİNE SALLANACAK!

## QUAKE 4

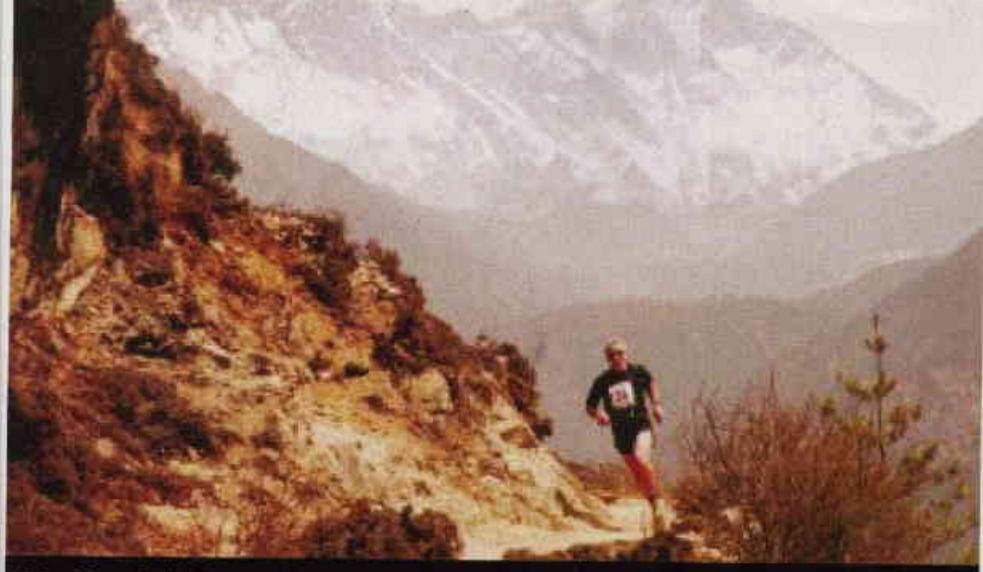


YILIN EN İYİ RPG'SİYLE TANIŞMAYA HAZIRLANIN

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 SITH LORDS



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE • PRINCE OF PERSIA 2  
30 İNCELEME: SHELLSHOCK NAM 67 • CONFLICT VIETNAM • SHERLOCK HOLMES 2



## Hele birkaç dakika soluklanalım da...

**Vay be, ne aydı ama...** Bitmek bilmeyen bir macera gibi geldi. Aylardır tasarladığımız Level DVD'yi hazırlamak bir maceraydı. Türkiye'de ilk kez aylık bir dergi iki farklı versiyonla piyasaya çıkacağı için, meydana gelebilecek her türlü probleme hazırlıklı olmalıyız. DVD'ler gümrükte takılabilir, DVD kapları vega kartonetler bozuk çakılabilir. Dağıtım şirketimizle birlikte, aynı derginin iki farklı versiyonunu aynı anda nasıl piyasaya çi- kartabileceğimizi belirlemek için üç kez toplantı yaptık.

Yine de diken üstündeydik, çünkü son anda çi- kacak bir aksilik her şeyi altüst edebilirdi. Çok şükür ki, şimdije kadar bir sorun yok. Umarım siz bu satırları okurken şanslı bazılarınız DVD-ROM'larında Türkiye'nin ilk LEVEL DVD'si dönüyor olacak. Tadını çıkartın.

DVD'yle uğraşımız bir yana, Eylül ayı için- de gelmesini beklediğimiz iyi oyunların hepsi birden ayın yirmisinden sonra üzerimize çü-

landı. Allah'tan buna hazırlıklıydik, dergi- nin diğer bölümlerini önceden hazırla- mistik. Normalde ayın 20'sinden sonra gelen oyunları incelememek gibi bir prensibimiz var, incelemenin salahiyeti açısından böyle gerektiğine inanıyoruz. Ama bütün iyi oyunlar ayın sonuna biri- kince, bu prensibi biraz esnettik. Bu yüzden siz bu satırları ayın birinde değil biraz daha geç okuyorsunuz, ama san- rım buna değil. Öyle oyunlar geldi ki, hepsini hakkıyla incelemek için dergiye bir forma ekleyip 148 sayfaya çıkarttık. Bu yüzden fiyatta da 250 bin liralık ufak bir artış yaptı, anlayışla karşılaşacağınızı umuyoruz.

DVD fabrikada, dergi de bu paragraf- la bitiyor ve matbaaya gidiyor... Ne ka- dar zamanımız var? Ne, ay başına kadar 4 gün mü? Bilgisayar, evladım, bütün oyunları kur, 1 Ekim'e kadar hepsini oy- namamız lazım!

Sinan Akkol

**Ayın 20'sinden sonra gelen oyunlar, ilk kez aylık bir derginin DVD hazırlaması, 16 sayfa fazla yazı. Eylül aylarını çok seviyorum!**



### ÇİFT KAPAK

CD'li ve DVD'li versiyonların bayi ve marketlerde karıştırılmaması için (her ne kadar fiyatları farklı olsa da) iki farklı kapak yaptık. Bu iş için aday oyunlarımız vardı, muhtemelen The Sims 2 kapak olacaktı bu ay. Ama hem yıllardır beklenen Star Wars Trilogy DVD setinin piyasaya çıkışının şerefine, hem de muhteşem FRP Star Wars: KOTOR 2'nin detaylı ilk bakışının bulunması yüzünden tercihimizi Jedi Master ve Sith Lord'dan yana kullandık.

**GERÇEK WARHAMMER**  
Bu ay incelediğimiz en iyi oyunlardan birisi de Warhammer 40.000: Dawn of War oldu. Ama bu muhteşem evrenin havasını gerçekten solumak istiyorsanız, minyatürlerle, masaüstüne oynamanız gerekiyor. Kendisini Warhammer'a adamış insanlarla buluşmak istiyorsanız, İstanbul Beşiktaş'taki Sinanpaşa iş merkezindeki Sihir Cafe'ye mutlaka uğrayın. 2. katta 275 numarada bulacağınız bu hobi düngüsü, belki de en büyük tutkularınızdan birisinin başladığı yer olacak. Ahmet ve Levent'e benim gönderdiğim söyleye isterseniz, ama onlar için fark etmeyecek- tir. Herkese aynı candanlıkla yaklaşıyorlar çünkü.



## Dünya eskisi gibi değil EARTH 2160

**Yapım:** Reality Pump | **Dağıtım:** Belli değil | **Platform:** PC | **Çıkış tarihi:** 25 Mart 2005

Earth 2160'ın devamının yapıldığını zaten biliyorsunuz. Bilmediğiniz şey, Earth 2160 hakkında yeni bilgilere sahip olduğumuz ve Taksim'deki iki uzaylıyı Sinan'ın çekmecesinde sakladığımız.

Yeni oyunda seçebileceğiniz üç farklı güç olacak. Bunlar dünyanın yok olmasının ardından geriye kalan; ED, UCS ve LC. Artık dünya olmadığı için Mars'ta savaşacağız. Bu, Ali Sami Yen Stadi -sahaya atılan bozuk paralar nedeniyle- kapatıldığı için Galatasaray'ın bir sonraki lig maçını izmit İsmet Paşa Stadı'nda yapması gibi bir şey.

Earth serisini oynadıysanız, oyundaki serbestliği biliyor olmalısınız. Çizgisel olmayan senaryolar, görevler ve farklı seçeneklere sahip kaynak/teknoloji geliştirme sistemi oyunun sıkıcı olmasını engelliyor.

Yeni oyunda da yapımcıların amacı bu serbestliği artırmak, ara birimi basitleştirmek.

Çok oyunculu versiyon için birçok yenilik planlanıyor. Buna biri oldukça ilginç: Online olarak oynadığınız bir oyunu kaydedip sonrasında devam edebilecek veya kaydettiğiniz oyuna devam eden başka bir oyuna katılabileceksiniz.

Earth 2160'ta oyuncuların asıl amacının ne olacağı sorusuna Reality Pump şu şekilde cevap veriyor: "Tek bir amaç veya tek bir görev yok. Sadece oyuncunun nasıl oynadığına, nasıl savaştığına bağlı olarak değişen birçok farklı son var."

Kısacası, yeni oyunda 'daha fazla serbestlik' hedefleniyor. Bir terslik olmazsa, Earth 2160, 2160 yılında piya... "2005" dijelim biz suna. x



## haberler

### EN UZUN RPG IV

En sonunda, Burak'ın bitirmek için 35 yaşına girmek zorunda kaldığı Elder Scrolls'un devamı yapılıyor. 2002 yılından beri yapım aşamasında olan Elder Scrolls IV: Oblivion şimdilik yalnızca PC için hazırlanıyor. Oblivion'in daha serbest bir oynanış ve daha iyi grafiklerle RPG oyunlarını birkaç metre (metre?) ileriye taşıması olası. Maalesef yeni Elder Scrolls macerası hakkında elimizdeki bilgiler bunlarda sınırlı. Yeni bilgilerle yeniden karşınızda olacağız, esen kalın.

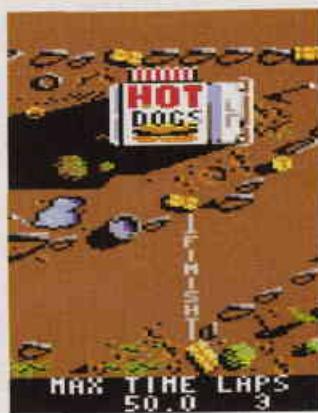


### DOOM'A DOOM'A DOOM!

Bildiğiniz gibi Doom'un da filmi yapılıyor. Ve film hakkında yeni bilgilere sahibiz: Universal Pictures, Enda McCallion'un kişisel sebeplerle filmi bırakmasının ardından, Polonyalı yönetmen ve sinema hocası Andrzej Bartkowiak'a Doom'un yönetmenliğini verdi. Bartkowiak'ı Romeo Must Die, Exit Wounds ve son olarak Cradle 2 the Grave gibi filmlerden hatırlayabilirsiniz. Bartkowiak'ın 2003 yılında çektiği son filmi Cradle 2 the Grave'de, Romeo Must Die'da ve Lethal Weapon 4'te (Cehennem Silahı 4) de oynayan Jet Li vardi. Doom'un 2006 yılında sinemalarda gösterime girmesi bekleniyor. x

### BEDAVA BMX!

Hikâye: Ufakken bir BMX bisikletim vardi. Sonra çalındı. Bitti. Şimdi Codemasters'ın 18. yılı dolayısıyla verdiği hediyeden bahsedelim: 1986 yılında Commodore 64'e yapılan BMX Simulator, Codemasters'ın Web sitesinden bedava olarak yuvalanıyor. PC'de bir emulator yardımıyla çalışan oyunu [www.codemasters.co.uk/downloads](http://www.codemasters.co.uk/downloads) adresinden indirebilirsiniz. Şimdi çalınan BMX'imi yerine koyma zamanı....x



SimCity, The Sims ve Nil...

# IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

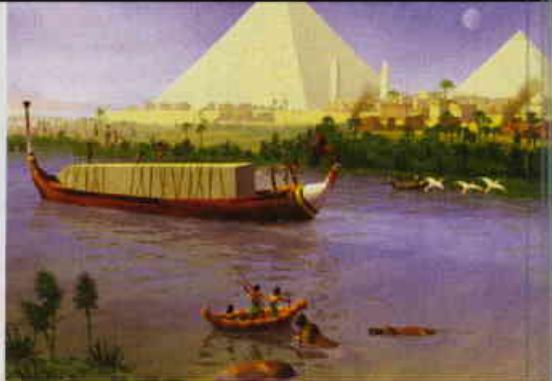
**Yapım:** Tilted Mill | **Dağıtım:** SEGA Europe | **Platform:** PC | **Çıkış tarihi:** 26 Kasım 2004

Karışık meyve sularını seviyorsanız iyi bir haberimiz var: Mısır'da geçen ve SimCity'yle The Sims karışımı bir oyun yapım aşamasında, Immortal Cities: Children of the Nile.

Children of the Nile aslında SimCity benzeri bir şehir-inşa simülasyonu. Ancak her şey bu kadar basit değil. Oyunda; farklı işlere, farklı ihtiyaçlara ve farklı isteklere sahip birçok sosyal sınıf/kast bulunacak. Bunlar bir araya geldiği zamansa bir aile/ işçi kombinasyonu ortaya çıkacak. Ailenin üyeleri kendi işlerini yapacak (bazen sadece baba, bazen anne,

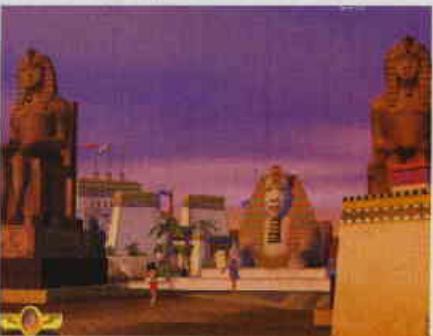
bazen de ailedeki herkes çalışacak) ve ev halkına yardımcı olacaklar. Bu sistem, her üyenin diğerine bağlı olduğu yaşayan bir topluluk yaratacak. Mesela evin çalışanı, ev halkının ihtiyacı olduğu zaman eve bir depo kurmak zorunda kalacak.

Ev halkın yardımlaşması bir yana, oyunda The Sims'teki gibi insanların arasındaki ilişkide bir etkinliğiniz olmayacağı. Yalnızca, The Sims'e benzer bir şekilde, insanların aklında neler olduğunu görebilecek ve şehirde neler olduğunu anlayabileceksiniz. Şehirde dolaşır-



ken, insanların; kötü yönetiminiz (eminiz bunan) hakkında yaptıkları yorumları duyaracak veya sarayın önündeki protestolarına tanık olacaksınız. Birini seçtiğiniz zaman, size ibadet edecek yeri olmadığı için mutsuz olduğunu söyleyecek. Worship, yani ibadet icon'u tıkladığınız zaman da onun Ra festivalini kutlayamadığını göreceksiniz.

Children of the Nile, 26 Kasım 2004'te piyasada olacak. Aksi halde yasal yollara başvuracağız (cidden?). ×



## BIOWARE & UNREAL ENGINE 3

KOTOR ve Neverwinter Nights gibi serilerin yapımcısı Bioware, yeni nesil Unreal motoruyla bir oyun geliştiriyor. Ne var ki proje hakkında hiç detay verilmiyor, ancak Bioware, Unreal Engine 3 ile çalışmaktan mutlu. Biz de Unreal Engine 3 videosunu izledikten sonra çıkacak oyun için heyecanlıyız. Tabii yapımcının Bioware olması da heyecanımızı artırıyor, artırmıyor değil. ×



## ANNO, 3D

Fakir ama gururlu bir strateji oyunu vardı, hatırladınız mı? Anno'dan bahsediyorum. Yeni Anno bu defa çok farklı bir şekilde karşımıza çıkacak. Oyunındaki değişiklik, üçüncü boyut. Serinin son oyunu Anno 3, tamamıyla 3D olacak. Bu sayede;

detailed binalar, gerçekçi su yansımaları, değişken hava ve ışıklandırma/gölge efektleri bulacağız yeni oyunda.

Bunlara ek olarak oynanış da geliştiriliyor. Artık daha çok savaş odaklı bir Anno oynayacağız. Oyunun çıkış tarihi ise 22 Kasım 2005. ×





# BİRİNCİ LEVELCON BİTTİ

Istanbul Kadıköy'de, Gitar Kafe'de yapılan ilk Level FRP partisi bitti. 4, 5, 11 ve 12 Eylül tarihlerinde yapılan ve tamamen okuyucularımız tarafından düzenlenen partide iki farklı oyun vardı. Bir masada editörlerimizden Burak Akmenek'in katıldığı White Wolf oynatılırken diğer masada Deniz'in yarattığı fantastik evrenin oyunu oynanıyordu. Başka bir masada ise editörlerimizden Ali Güngör, Forgotten Realms'da geçen bir macerada DM'lik yapıyor, oyuncular Dark Elf'lerin vatanına kadar sürüklüyor.

İyordu. 15 kişinin tıktığı minicik fakat hoş manzaraları bir odada, geyigin ve gürültünün had safhada olduğu, son derece eğlenceli maceralar yaşandı. Tartışmaz bir nokta var ki, Level okuyucuları aynı odada olduğunda ve ortak konunun da "oyun" olduğu bir ortamda eğlenmemenin imkâni yok. Daha önce birbirini tanıyan bir ekibin de bir arada olduğu hesaplandığında oldukça eğlendigimizi söyleyebiliriz. İlk defa yapıldığı için katılım sınırlı tutulsa da büyük organizasyonlar hep böyle başlı-

maz mı? Levelcon seneye yine yapılacak, ilk etkinlige maalesef seyirci alınmadı ve kapalı bir şekilde yapıldı. Fakat ikincisinin daha geniş bir katılımla daha büyük bir mekânda yapılması planlanıyor. Organizasyonu yapan Levelcon ekibine (Barış, Deniz, Birtan ve Enis) çok teşekkür ediyoruz. Levelcon'a ilgili bilgi almak ve bundan sonrası gelişmeleri takip etmek için Levelcon sitesine bakabilir ([click.to/levelcon](http://click.to/levelcon)), Level forumlarını takip edebilirsiniz.

## KEDİLER Mİ 9 CANLI, YOKSA LARA MI?

The Angel of Darkness yükiminden etkilenmegen ve yeni bir Tomb Raider oyunuyla oyuncularla inatlaşan Eidos, Tomb Raider'ın hakkındaki detayları bu Sonbahar'da açıklayacak. 2005'in Mart/Nisan aylarında piyasaya çıkarılması planlanan yeni oyunun yapımcısı Crystal Dynamics, Lara'yı; eski, çevik ve oyuncuların sevdigi haline döndür-

meye çalışıyor. Orjinal Tomb Raider'in yaratıcısı Toby Gard da, firması Confounding Factor'ün beklenmedik bir şekilde kapatmasıyla kadroya yeniden dahil olmuş.

Sonuçta Eidos, Lara'nın peşini bırakmamış ve sanki, yeni bir hayal kırıklığına daha yelken açıyor. Umarız tahminimizde yanılıyoruzdur. \*



## ID YINE KORKUTACAK

ID'den Todd Hollenshead, CNN'de yeni projeleri hakkında ipucu verdi. Hollenshead, "Çok eskiden beri korku/aksiyon oyunları yapıyoruz, bu alanında yetenekliyiz, dolayısıyla yeni oyunumuz da bir korku/aksiyon olacak. Quake ve Doom bilimkurgu oyunları, Wolfenstein İkinci Dünya Savaşı oyunuydu, ama bu kez farklı bir şey deneyeceğiz." diyor ID'nin yeni oyunu için. Ayrıca oyunun Doom 3 gibi bir devrim gerçekleştirmeyeceğini de söylüyor Hollenshead. Bu da upgrade yapmayıcağız anlamına geliyor, sanırım. \*



# AVATURKTEN PES 3 LİĞİ



**Yapım:** Tilted Mill | **Dağıtım:** SEGA Europe | **Platform:** PC | **Çıkış tarihi:** 26 Kasım 2004

**Avaturk, bir yıl boyunca sürecek olan,** tüm Türkiye'yi kapsayan, kazananın Paris'e gideceği ve gidene kadar birçok ödül kazanacağı bir Pro Evolution Soccer 3 ligi başlatıyor. Ülke-mizde ilk defa bu kadar geniş kapsamlı, uzun süreli ve büyük ödüllü bir PS2 turnuvası yapılacak, ilk maç 2 Ekim 2004 tarihinde Bağdat Caddesi Megavizyon'da, saat 11:00'de başlayacak. Ön kayıtlar ise 10:00'da açılacak.

İlk şampiyon yine aynı gün belirlenecek. Lig'in ilerleyen aşamalarında ise, her ay sonunda belirlenen şampiyonlar, çeyrek sezona

(sayı) sonundaki finalde karşı karşıya gelecekler. Bu finaleden çıkışacak olan şampiyon ve kalan üç sezonun sonuçlanmasıyla ortaya çıkacak olan diğer şampiyonlar yıl sonundaki büyük finalde karşı karşıya gelecekler.

Her ay sonunda finalistler, Megavizyon'dan 50 milyon TL'lik hediye çeki ve Sony Eurasia tarafından verilecek üç adet Sony PlayStation 2 oyunu ile ödüllendirilecekler. Çeyrek periyodlarda belirlenen şampiyonlar ise Beko'dan Keysmart Dijital Fotoğraf Makinesi ve Arçelik'ten büyük ekran TV kazanacak-

lar. Lig'in sonunda yapılacak olan büyük finalde ise şampiyon, Türkiye'yi temsil etmek için ESWC (Electronic Sports World Cup) Paris'e gidecek.

Lig takvimi: Ön kayıt, 15-30 Eylül; 1. Bölgesel Eleme, 1-31 Ekim; 2. Bölgesel Eleme, 1-30 Kasım; 3. Bölgesel Eleme, 1-31 Aralık; çeyrek sezon finalleri, 6-7 Ocak 2005.

Lig ile ilgili gelişmeleri [www.pesligi.com](http://www.pesligi.com) adresinden takip edebilir ve aynı adresden kayıt olabilirsiniz. Lakin Gökhan? Sinan? Fırat? Gitmişler! \*



## YÜKLENİYOR...

**Grand Theft Auto: San Andreas, yaklaşık bir yıl sonra, 30 Eylül 2005'te piyasada...**

YUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil	Dugurulan çıkış tarihi iptal edildi, yeni tarih 'belli değil'.
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005	Web sitesi yakında açılacak.
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Tarih aynı.
Brothers in Arms	FPS	25-Şubat-2005	29 Ekim 2004'ten 25 Şubat 2005'e ertelendi.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	5-Kasım-2004	Bu gidişle ikinci daha önce çıkacak.
Championship Manager 5	Menajerlik	22-Ekim-2004	22 Ekim'e alındı.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Değişiklik yok.
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005	Web sitesini bekliyoruz, tarih aynı.
FIFA Football 2005	Spor	5-Ekim-2004	Geriye alındı.
<b>YENİ!</b> Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	30-Eylül-2005	En sonunda...
Half-Life 2	FPS	Belli değil	Resmi çıkış tarihi duyurulmadı, yakında çıkışını bekliyoruz.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	5-Ekim-2004	Yaklaşık 15 gün ilteriye atıldı.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	12-Kasım-2004	Birkaç gün geriye alındı. Zamanında çıkabilir.
Prince of Persia 2: Warrior Within	Aksiyon	16-Kasım-2004	PS2 betasını inceledik. PC'si de yolda...
<b>YENİ!</b> Pro Evolution Soccer 4	Spor	26-Kasım-2004	Kral Kasım'da geliyor.
Zoo Tycoon 2	Strateji	26-Ekim-2004	Listenin müdavimi Zoo Tycoon 2, bu kez 26 Ekim'e ertelendi.



# WASHINGTON'DA KAOS!

The Gladiator'ün (strateji) yapımcısından yeni bir oyun geliyor. *Act of War: Direct Action*, *Act of War*, yakın gelecekte geçen ve hikâyesi ünlü yazar Dale Brown tarafından yazılmış bir RTS.

Ogunda dikkat çeken ilk şey, yeni den yaratılan, kaos içindeki Washington şehri. Şehir; müzeleriyle, galerileriyle ve anıtlarıyla -neredeysse- birebir olarak tasarılanıyor. Washington'un yanında; Londra, San Francisco, Mısır ve Rusya'da da bulunacaksınız.

Hikâye benzin fiyatlarını artırma-ya çalışan bir benzin şirketi çevresinde dönecek. Bu da teröristlerin saldırılara cevap vermenizi gerektirecek. Oyun alternatif bir gelecekte geçtiği için Amerikan ordusu da çok farklı bir şekilde karşımıza çıkacak.

Diğer RTS'lerde olduğu gibi birim kurma, kaynak bulma gibi işlemleri *Act of War*'da da yapacaksınız. Yapımcıların en iddialı olduğu konuya- grafikler. Ekran görüntülerinden bu iddianın boş olmadığı anlaşıyor. ☀



Tanıdık geldi mi?.

## TIBERIAN TWILIGHT

Size "Beş strateji oyunu sayın," desem, *Carmageddon*'un yanında (?) *Command & Conquer*'u da saymanız kaçınılmaz. Strateji sevmiyorsanız bile bu oyunu oynamış olmalısınız. Tahmin edeceğiniz gibi, bu haber de *Command & Conquer* ile ilgili: EA, *Command & Conquer 3*'ü

resmi olarak duyurdu. Yeni oyunun ismi *Tiberian Twilight*. İslinden, oyunun *Tiberian Sun* ile ilgili olacağını tahmin etmek zor değil, ama diğer detaylar için beklemek zorundayız. Gelişmelerle yeniden birlikte olacağız, iyi akşamlar, iyi yarınlar (...). ☀

## onlar da birgün gelecek

### SUPERPOWER 2

Global ve politikbir simülasyon oyunu olan SuperPower 2'de ülkenizi politik, ekonomik ve askeri olarak üç ana alanda kontrol edebileceksiniz. Oyun bu kez 3D olacak.



### WWII TANK COMMANDER

İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir tank simülasyonu. Saldırı, eskort, defans ve kurtarma gibi görevler alacağınız oyun, bu yılın sonlarına doğru piyasaya olacak.



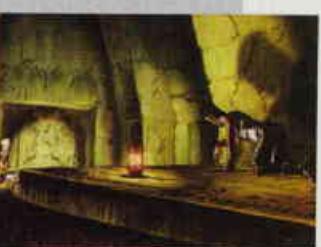
### RED SHARK 2

Arcade helikopter oyunu Red Shark'ın devamında, Rus Ka-50 helikopteriyle İkinci Dünya Savaşı'na girecek (hayır!) ve müttefiklere yardım etmeye çalışacaksınız.



### RUNAWAY 2

*Runaway*'ın devamı geliyor. Oyun yine 2D, ama daha detaylı grafiklere sahip. Yeni bilgiler içinse Level'in gelecek sayılarını beklerseniz sevinirim (?).



### THE UNSEELE

KaWow adında yeni bir firmanın yeni bir korku/FPS: *The Unseele*. Oyun, Damien Logan'ın (ana karakter) geceleyin karanlık bir yolda bir çocuğa çarparak kaza yapmasıyla başlayacak.



# oyun takvimi

Olsukça yoğun geçen bir Eylül ayından sonra gelecek oyun miktarının biraz olsun azalmasını beklersiniz değil mi? Ama yanlırsınız çünkü oyun yapımcıları yılbaşı deliliğine şimdiden kendilerini verdiler.

Pazartesi

Salı

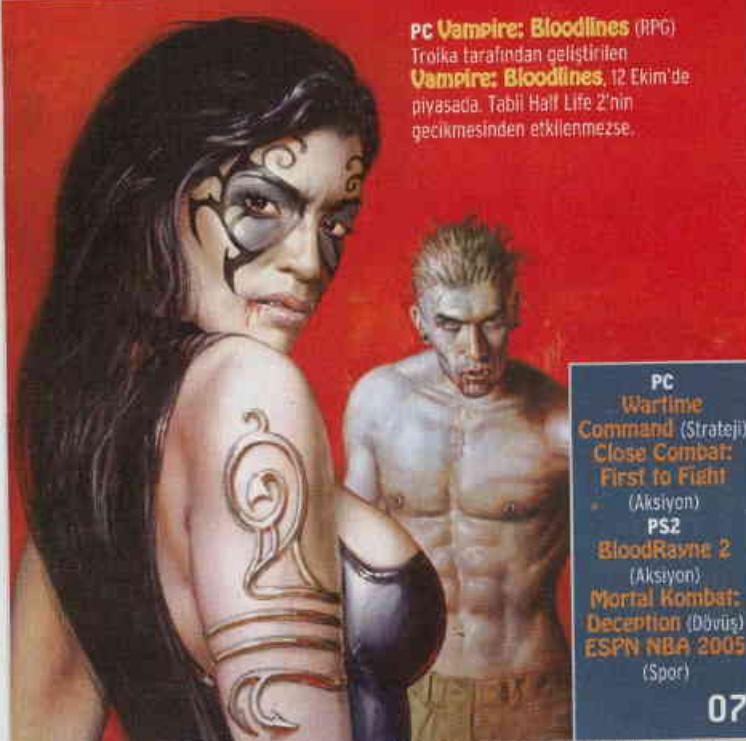
Çarşamba

Perşembe

Cuma

Cumartesi

Pazar

**PC Vampire: Bloodlines (RPG)**

Troika tarafından geliştirilen **Vampire: Bloodlines**, 12 Ekim'de piyasada. Tabii Half Life 2'nin gecikmesinden etkilenmezse.

- PC**  
*Wartime Command* (Strateji)
- PS2**  
*Close Combat: First to Fight* (Aksiyon)
- PS2**  
*BloodRayne 2* (Aksiyon)
- PC**  
*Mortal Kombat: Deception* (Dövüş)
- PS2**  
*ESPN NBA 2005* (Spor)

- PC**  
*Shade: Wrath of Angels* (Aksiyon)
- PC**  
*Knights of Honor* (Strateji)
- PC**  
*Obscure* (Aksiyon)

01

- PC-PS2**  
*Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* (Adventure)
- PS2**  
*NBA Live 2005* (Spor)
- PS2**  
*FIFA Football 2005* (Spor)
- PS2**  
*Tony Hawk's Underground 2* (Spor)

07

08

- PC**  
*Club Football 2005* (Spor)
- PS2**  
*WRC IV* (Yarış)
- PS2**  
*Jackie Chan Adventures* (Aksiyon)
- PC**  
*Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed* (MMORPG)

09

10

- PS2**  
*Tak 2: The Staff of Dreams* (Aksiyon)

- PC**  
*Tribes: Vendetta* (Aksiyon)
- PC**  
*Vampire: Bloodlines* (RPG)
- PC**  
*ER* (Adventure)
- PC**  
*Pacific Fighters Simulator* (Simülasyon)
- PS2**  
*Under the Skin* (Aksiyon)

11

12



- PC**  
*Top Spin* (Spor)
- PC**  
*Euro Rally Champion* (Yarış)
- PC**  
*Sacred plus* (RPG)

16

17

- PC**  
*Armies of Exodus* (Strateji)

- PS2**  
*Death by Degrees* (Dövüş)

- PC**  
*Teenage Mutant Ninja Turtles 2* (Aksiyon)
- PS2**  
*The Bard's Tale* (RPG)
- PS2**  
*Fight Club* (Dövüş)
- PC**  
*Teenage Mutant Ninja Turtles 2* (Aksiyon)

18

19

- PC**  
*Driv3r* (Yarış/Aksiyon)
- PC**  
*Championship Manager 5* (Spor)
- PC**  
*Hot Wheels Stunt Track Challenge* (Yarış)
- PC**  
*The Moment of Silence* (Adventure)

20



- PC**  
*The Incredibles* (Aksiyon)

- PS2**  
*Ace Combat 5* (Simülasyon)
- PC**  
*The Incredibles* (Aksiyon)

- PC**  
*Men of Valor: Vietnam* (Aksiyon)
- PC**  
*BloodRayne 2* (Aksiyon)
- PS2**  
*Zoo Tycoon 2* (Strateji)
- PS2**  
*Killzone* (Aksiyon)
- PS2**  
*Neo Contra* (Aksiyon)

21

- PC-PS2**  
*Nexus: The Jupiter Incident* (Strateji)
- PS2**  
*Knight Rider 2* (Yarış/Aksiyon)
- PS2**  
*Total Club Manager 2005* (Spor)
- PS2**  
*LMA Manager 2005* (Spor)

25

26

27

# EUROPEAN GAMES NETWORK

**Diğerlerinden farklı ve gelecek  
vaadeden bir oyun fuarı.  
Level Londra'dan bildiriyor.**

Her sene daha da büyüğen ve göz kamaştıran E3'e alternatif bir fuar başlıdı bu sene. Avrupa'nın en büyük oyun dağıtıçıları birliği olan ELSPA'nın düzenlediği EGN, yaşıltı kitapın en büyük oyun fuarı olmaya aday. E3'ün bu konudaki ezici ağırlığına rağmen Londra'da düzenlenen ECTS fuarı Avrupa oyun sektörünü bir araya getiriyordu. Ancak son yıllarda türeyen yeni fuarlar ve özellikle de Leipzig ve Monaco fuarları ECTS'e duyulan ilgiyi azaltmıştı. Bu sene bunlara Edinburgh oyun festivali ve EGN'de eklenince ECTS hatırlayan bile kalmadı.

EGN'in en büyük özelliği iki ayrı organizasyonun iç içe olmasıydı. Sadece oyun dağıtıçıları, distribütörler ve basının aldığı EGN'e ek olarak, dilegen her oyuncunun gezebildiği Game Stars Live! aynı mekandaki farklı salonlarda gerçekleştiriyordu. Böylece hem haber ve ticaret için gelenler sessiz sakın bir ortamda toplantılarını yaparken, oyuncular da önumüzdeki aylarda piyasaya çıkacak en son oyunları oynamaya şansı buldular. Son yıllarda E3'ün artan kalabalık ve gürültüsünden şikayet edenler, daha küçük ve daha az verimli olsa da EGN'den fazlaıyla memnundu.

GSL'in göz alan atmosferine  
karşılık EGN çok  
sade ve sakindi.

Eidos'un kızları  
ikinci keftan  
aşağı küçük  
topiar atmeye  
başlayınca büyük  
bir izdiham  
yarattılar.  
Arada ezilenler  
olsa da ciddi  
yaralanmaların  
olmasına  
sevindiriciydi



Artık oyun  
fuarlarının  
kamperi  
haline gelen  
Stormtrooper'lar  
atıştagelen  
zütlülerini  
İngiliz  
oyuncularından  
eksik etmed.

Parker'in kızlara  
olan düşkünlüğü  
bilinir ama ben  
kostümünü giyne  
karizmadan ödün  
vermez  
sanıyorum.  
Gördüğünüz gibi  
Örümcek Adam  
olsanız da Cooler  
Master kızlarının  
cazibesinden  
kazamıyorsunuz



## GAME STARS LIVE!

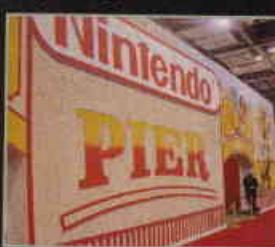
İngiltere'nin en önemli TV kanallarından ITV'nin popüler oyun programı Game Stars'dan yola çıkarak düzenlenen bu etkinlik tam anlamıyla bir oyun cennetiymi. Piyasaya çıkışına aylar olan oyunlar, güzel kızlar, türü türlü etkinlikler, canlı izleyebileceğiniz bir turnuva... Aklınıza bir oyun festivalinde olabilecek ne geliyorsa burada vardı. Üstelik dilegen her oyun-

cu (bilet alarak) girebiliyordu. GSL'in en ilginç yanı gerçek sporlarla oyunlarının bir araya geldiği Virtual vs Reality alanıdır. Basket potalarının yanında NBA, futbol sahasının yanında FiFA ve kayak pistinin yanında Tony Hawk's Pro Skater. Böylece oyuncular birbirleriyle hem gerçek hem de sanal sporlarda karşılaşma şansı buldu.

Oyunlardan en ilgi göreni tartışmasız Halo 2 oldu. Ogunu 5 dakikalığına oynayabilmek için uzun kuyruklu katlanan oyuncular Halo 2'nin nasıl merakla beklediğini kanıtlıyordu. Elbette Splinter Cell 3, Prince of Persia 2 ve



↑ Karşınızda oyun fuarları tarihinin en yaratıcı, en ilginç standı. Oyunun ne olduğunu ve bu küçük standın içinde sizin nelerin beklediğini söylememeye gerek var mı?



Nintendo'nun standı iskele şeklinde yapılmış ve tam bir panayır alanındatı. Ama Mermaid Prime dışında pek büyüğük bir şey yoktu. Fuar oyunculara yönelik olunca Nintendo daha genç olantara sezenmeyi uygun görmüş. E3'teki dansçı

Nintendo kızlarını GSL'de görememek üzücüydü.



MEDAL OF HONOR  
PACIFIC ASSAULT



↗ EA, GSL'yi ziyaret edenler oyun resimlerinin içinde yer alma şansı sağlıyordu. Solda resimlerin nasıl çekildiğini yukarıda ise Pasifik çatışmalarında nasıl kahramanca çarpıştığını görebilirsiniz.

Need for Speed Underground 2'de yoğun ilgi gördü. Özellikle NFSU 2 için getirilen iki özel modifiye araba, bu tip araçları sadece oyunlarda gören oyuncuların gözlerini kamaştırdı.

GSL'da gezerken Avrupa'da özellikle İngiltere'de olduğunuzu çok iyi hissetti. İki şey vardı. Birincisi kumaştan tasarruf yapılış kıyafetleriyle The Sun gazetesi standında boy gösteren sarışınlar ve ikincisi futbol oyunlarının standlarını dolduran devasa kala-

↓ Atarı, E3'deki bir köşeye atılmış bombos standının ardından GSL'de gövde gösterisi yapıyordu. Sanal Roller Coaster standındaki en ilgi çekici şeydi.



↑ Bir Playboy kızıyla resim çektmek hem de bunu dev ekrandan bütün fuara göstermek bir çok delikanlı için GSL'in en önemli deneyimiymi.





Need for Speed Underground 2 standında yer alan arabalar nefes kesti. Bu kadar hızlı bir oyun için daha güzel bir stand düşünemiyorum açıklası. Fuar boyunca arabaların başında biriken kalabalık ellerinden geldiğince bu harika sanat eserlerini kurcaladı. Arabanın tek başına resmini çekmek için ne kadar uğraştım bilememesiniz.



Son zamanlardaki terörist saldırının ardından tuan alanın güvenliğine çok önem verilmiyor. Ortalıkta Stormtrooper'lar ve Marine'ler dolanırken hangi kötü adam buraya gelir ki?



GSL içindeki küçük oyun kursları oyun programlamaya meraklı olanların çok ilgisini çekti.

E3'de Doom 3 standının önünde korkunç kuyruklar oluşurken GSL'de yüzüne bile bakan yoktu. Demek ki piyasaya çıkan oyunu fuara getirmeyenin amacı yok.

İste fuarin en çok ilgi goren oyunu. Buradaki sıra size az gelmesin çünkü standın diğer ucundaki girişte bir bu kadar insan daha bekliyordu. Hepsi 5 dakikalık bir Halo 2 deathmatch'i için.



balık. İngiltere de geçtiğimiz sene Fifa 2004, PES'ten yaklaşık 10 kat fazla satmış olsa da GSL'e gelen sıkı oyuncuların coğunun tercihi Pro Evolution Soccer 3'dü. Bugünlerde Atatürk'ün de başlattığı PES liginin İngiltere finalinin de etkisivardı tabi bunda. Ancak İngiliz gençleri CM 2005 standını boş bırakarak beni hayal kırıklığına uğradı. Oyundaki son gelişmeleri görmek için başına şöyle bir oturdum ama en son menajerlik oyunu 14 sene önce oynadığımı hatırlayınca ayen geri kalktım.

Festival alanın ilginç yanlarından biri oyuncuların uygun olduğu yaş gruplarına göre

sinirlamalar olmasıydı. Mortal Kombat veya Playboy Mansion gibi oyular kaplı alanlara alımıtı ve 18 yaşından küçüklerin girmesine izin verilmeyordu.

## EUROPEAN GAMES NETWORK

GSL'in parlak ve eğlenceli salonundan EGN'e geçtiğinizde dünya değiştirmiş gibi oluyordunuz. Sadece dar koridorlar, küçük standlar ve toplantı masalarından ibaret bir dünya. Ama diğer yandan Avrupa oyun sektöründe sözü geçen isimlerinin hepsi buradaydı. Ne yazık ki bu isimler arasında oyun geliştiricileri yoktu. Şehir merkezinde düzenlenen Game Developers Conference Europe için Peter Molyneux'dan, Ian Livingstone'a kadar pek çok ünlü tasarımcı Londra'da olsa da EGN'de bu yüzlerin hiç birini görmek mümkün olmadı.

Büyük oyun firmalarının çoğu orada olmasına rağmen EGN'de önemli yeni dergüler de olmadı. Muhtemelen tüm firmalar ellerinde avuçlarında ne varsa E3'te tüketikleri için. Fuan en önemli haberi EA'nın mobil oyun piyasasına giriyor olmasıydı. E3'de N-Gage oyuntannı tıvırgan EA bu sefer de EA Sports oyundan başlayarak popüler oyunlarının cep telefonu versiyonlarını üreteceğini açıkladı.

Fuarda oynanabilen oyuncuların hemen hepsini zaten E3'te görme şansımız olmuştu. Benim E3'te dikkatimi çekmeyen ama EGN'de denedigim oyular PES 3, Fight Club, Rocky, Lego Star Wars ve CM 2005 oldu. PES



↑ E3'deki manzaranın tersine İngiltere'de THUG 2'ye ilgi gösteren çok azdır.

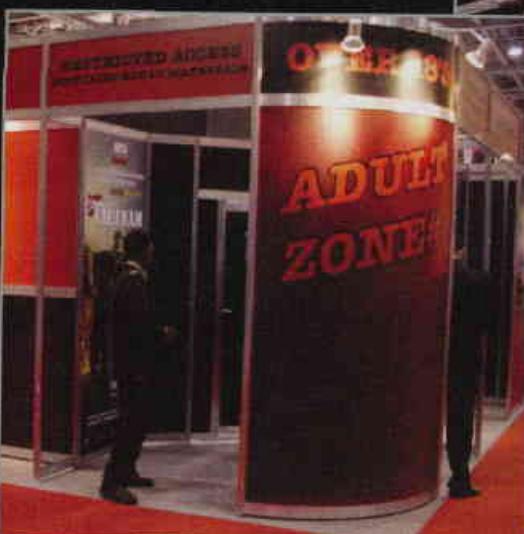
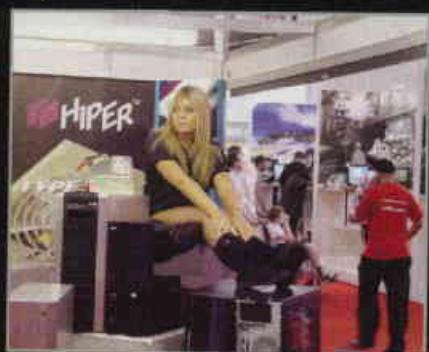


Yeni mobil oyun konsolu Gizmondo'nun elinde göstererek oyunu olmamıncı söyle düşünmüştür sanırım: "Abi fuara hit bir oyun yetişmiyor! Standın parasını da ösem öderdim. Oyunları kafan ilgi çekerek ne koymalıñ oraya?" Cevap elbette bir Hummer ve üzerinde poz verecek ikişef kisisi. Fuarın en büyük, en boş ve buna rağmen en ilgi çeken standlarındanlardı.



↑ Bir milyonuncu N-Gage'i kuttayan Nokia hem fuarın içine hem de dışına kurduğu standları en göze çarpın firmalarındı.

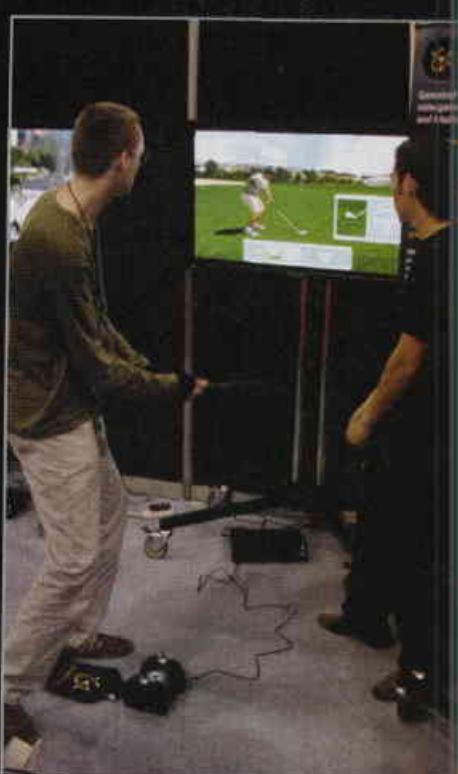
GSL'daki iki donanım standından biri Cooler Master diğeri ATI'dı. Cooler Master standı biraz dar olduğu için bütün ürünlerini üst üste yiymek zorunda kalmış.



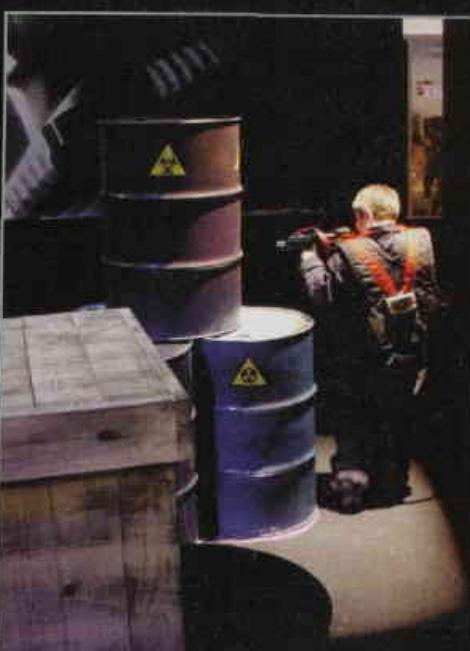
↑ GSL'in içinde adını ilk defa duyduğum European Online Gaming Championship'in finaleri de yapılmıyordu.

Splinter Cell standında Electronik Paintball'dan daha iyi bir etkinlik olabilir mi?

← Kimse çoluk çocuğun önünde "Finish Him" yapamasın diye Mortal Kombat'ı bu duvarlann arkasına gizlemişler. İçerdeki diğer oyunlar Second Sight ve Conflict Vietnam'dı.



↑ Fuarın bir dolu kontrol oħazi da vardı ama içlerinde ilgini olan bir tek boydu. Elimize aşağıdaki parçaya iple bağlı iki eldiven geçiriyorsunuz. Böylece oħażi ipen tekkisine göre el hareketinizi algılıyor. Simdiden uyumlu bir golf ve bir dovus oyunu var.



# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

## THE SITH LORDS

Fark ettiniz mi bilmem, ama oyunun adı uzadıkça uzuyor!

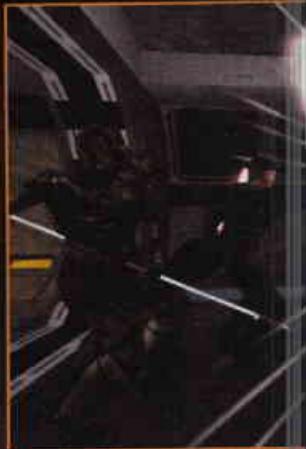
Tür: RPG  
Platform: PC/X-BOX  
Yapım/Dağıtım: Obsidian-  
LucasArts/Achivision  
Çıkış Tarihi: Aralık 2004  
Web: [www.lucasarts.com/games/  
swkotor\\_sithlords/](http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/)



şin içine dergicilik girmeden önce senede birkaç oyun ancak oynardım. Mesela bir kaptırırdım X-COM'a, ay içinde ne zaman vakit bulursam açar, uzun bir süre sırf onu oynardım. Dergideki herkes az çok ögleyi aslında ve işin doğrusu bir açıdan bu pek değişmedi de. Oynadığımız oyunlardan çok azi bilgisayarımızda uzun ömürlü olur. Çok daha azi ise uzun bir süre sonra bile geyiklerimize malzeme olabilecek kadar aklimızda kalır. Mesela bir Starcraft olsun, bir Diablo olsun az yemedi zamanımızı. Halen X-COM

serilerinin geyiklerini döndürür, arada meraklısına denk gelirse TIE-Fighter'in senaryosunu yadederim.

Aradan bir sene geçtikten sonra akımda kalan yegane oyunlardan biri de KOTOR oldu dersem yalan söylemiş olmam. Her ne kadar oyunun girişini gözüm tutmadıysa da, oynadıkça kopamaz olduğum nadir oyunlardan biriydi bu. Kenarını köşesini keşfetmek için dolanıp durduğum, arada bir çikan program hatalarına delirdiğim, balyoz gibi senaryosu karşısında affaladığım bir oyunu KOTOR. Uzun zamandır yasadığım, gerçekten de Star Wars adını taşımayı hak eden, LucasArts'ın deli dolu günlerini hatırlatan en-fes bir maceraydı. Eh, bu yazımı okumakta olduğunuzda göre, size hali hazırda yapılmakta olan KOTOR 2 hakkında bilgi vereceğimi de biliyorsunuz demektir.





Yani ömrünüzden en az bir-iki haftayı daha bir oyunla zıyan etmeye hazır olun. Sizi bilmem ama benim yapacak daha önemli bir işim yok bu gezegende.

### ESKİ TÜFEKLER

Şimdilik oyun hakkında biraz fikir sahibi olmanız için öncelikle yapanlardan bahsetmek lazımdır. Tamam ilk oyunu Bioware yaptı, çok da güzel yaptı. Ama bu defa Bioware başka büyük bir projeye meşgul olduğundan, yapımı Obsidian Entertainment'a devredmiş bulunuyor, tabii ki LucasArts'ın dikkatli gözetimi altında. Bilmeden kimdir bu Obsidian tayfası, böyle bir projenin altından kalkabilirlər mi, merak edeceklerdir. Size şu kadannı söyleyeyim, Obsidian'ı kurulanlar kapanan Black Isle Studios'tan ayrılan hayli önemli ve tecrübeli bir grup elemandır. Bu elemanlar özellikle Fallout ve Baldur's Gate serilerinin yapımında önemli görevler almış kilit isimleridir. Yani KOTOR 2'yi onlar yapmayı beceremezse, doğrusu kim beceribilir bilemiyorum!

Ve şu kadarnı rahatlıkla söyleyebilirim ki, bu projeye getirdikleri yeni fikirler sayesinde belki de ikinci bölüm ikinden çok daha üstün bir yapılmış olabilir, ki buna pek sık rastlanmaz. Öncelikle oyunun konusuna bakalım, olayları ilk oyun dan tam beş sene sonra geçiyor. Ortam Old Republic ve Sith Armada arasındaki savaş yüzünden haglı dağılmış durumda. Jedi şövalyeleri dağıtılmış, çoğu Sith suikastçiler tarafından katledilmiş. Old Republic ordusu ise zaten daha ilk oyununda pek parlak bir durumda değilken, şimdi iyice ayvayı yemiş bulunuyor. Sizin anlayacağınız galakside işler pek yolunda gitmiyor.

Peki ama nasıl oldu da bu duruma gelindi? Sith donanması nasıl ortaklığını kadar dağıtabildi, Jedi Order nasıl bu kadar çabuk haritadan silinecek hale düştü? Halbuki ilk oyunun sonunda herşey ne kadar güzel bitmiş! Star Forge yok edilmiş, Revan ışığın Kahramanı olarak eski ününü alıp iyi insanların arasına



### BÜYÜYÜNCE NE OLALIM?

KOTOR 2 üç adet yeni Force kullanıcı karakter sınıfı getiriyor. Ancak bunlar Light ve Dark Side için farklı etkilere sahip olduklarıdan aslında altı yeni sınıf var denebilir. Bakın bunlar neler:

#### LIGHT SIDE:

Jedi Master: Tıpkı Yoda gibi, etrafına ışık, bilgelik ve cesaret yayan bir karakter olabilirsiniz. Müttefiklerinizi ve sizin daha güçlü kilacak yeteneklerle donanmış olacaksınız.



Jedi Watchman: Tıpkı yaşı Obi-Wan gibi, bu sınıfın olanlar hem Force, hem de Lightsaber kullanımı konusunda yetenekli olacaklar. Bilgeliği kılıçla dengelemeyi sevenler için ideal.



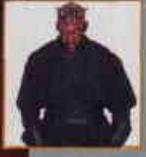
Jedi Weaponmaster: Mace Windu'nun savaş alanında nasıl esip yaşadığı gördüğünüz, bu sınıfın gücünü de anlamışsınız demektir. Hızlı, çevik ve Lightsaber kullanmakta ustalık gösterenler için mükemmel secim.

#### DARK SIDE:

Sith Lord: Darth Sidious, namı diğer İmparator Palpatine, gelişiyile bile düşmanlarına korku ve dehşet saçan, güçlerini tüketen bir karanlık sanatlar ustasıdır. Bu yoldan gidenler de benzer güçlere sahip olacaklar.



Sith Marauder: Darth Maul sırı savaş için eğitilmiştir. Acıya boyun eğmeyen, nefretinden inanılmaz bir güç alan bu dövüş ustasının yolundan gidenler savaş alanını evleri gibi görebileceklerdir.



Sith Assassin: Her ne kadar adı daha çok Star Wars meraklılarında bilinse de, Mara Jade bizzat imparatorun hizmetinde olan mükemmel bir suikastçı idi. Hızlı ve hileli dövüşmek, sırttan hançerlemek, karanlıkta kaybolmak bu sınıfın ustaları için oyun oynamak gibidir.





katılmıştı! Bir dakika, yoksa siz Light Side bitirmediniz mi? Ne? Siz oynarken Dark Side'ı zaferde ulaşmış mı? Hey Allah'ım, e peki ne yapacağız şimdi?

Görüyorsunuz ya, birden fazla sonu olan oyulara devam oyunu yapmanın böyle de bir sıkıntısı vardır. İlk oyunun nasıl bittiğini siz belli尔斯iniz, ama bu çoğunlukla iş bir fikir değildir, çünkü ilk oyunu oynayan oyuncunun aldığı tüm kararlar ve yasadığı herşey yok sayılır. Böylece oyun ve oyuncu arasında kopukluk yaşanır, bu da her şeyi berbat eder.

## YENİ YETMELER

Bakın Obsidian'daki zeki arkadaşlar bu soruna nasıl bir çözüm getirmiştir. Öncelikle oyuna tamamen yeni bir karakterle başlıyorsunuz. Yeni dediysen, beş yıl önce olup bitenler hakkında az çok bilgisi olan, Revan ve Malak ile birlikte Mandalorian Savaşları'na katılmış bir Jedi eskisidir bu kişi, yani çömez sayılmasın. Ne var ki adamımız tüm o savaşlar ve kıyımlar boyunca bir sürü kötü olay gaşadıkten sonra bunalıma girmiştir. Force ile

olan bagını yitirip en sonunda Jedi Order'dan dislanmıştır. Bir dizi olay kendisini galaksinin kurtarıcı ya da kabusu haline getirecek yola düşmesini sağlar ve böylece hikaye başlar.

İşte bundan sonrası ve öncesi artık tamamen oyuncuya bağlıdır. Seçtiğiniz diáloglar, aldiğiniz kararlar, yaptığınız hareketler sadece oyunun başından sonuna kadar olanları etkilemeyecektir. Aksine, ilk oyundan sonra geçen beş yıllık zaman diliminde neler olup bittiği, kimlerin başına ne geldiği ve tabii sizin kendi tarihçeniz de buna göre yazılacak, oygunun tüm akışı da bundan etkilenecektir. Yani yürüdükçe hem geçmiş, hem de geleceği belirleyen siz olacaksınız! Böylece sadece ikinci oyunun akışını etkilemeyecektir, ilk oyunu nasıl bitirdiyseniz onu da doğrudan hikayeye katarak iki oyun arasında olası en az kopukluğu yaşayacaksınız. Doğrusu bugüne dek böyle birşeyin denendigini görmedim. Oyuncunun hem geçmiş, hem de geleceği yazması oygunun atmosferini inanılmaz etkileyecektir diye düşünüyorum.

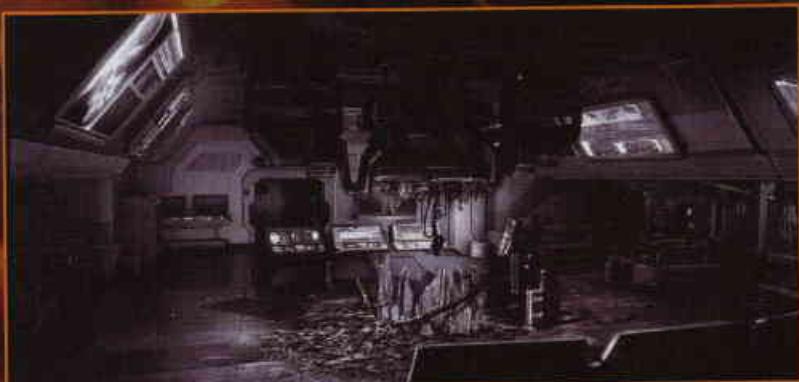
Tabii siz ilk oyundaki karakter olmadığınızdan, herşeyi bilmenize ve görmene imkan yok. Mesela Revan nerede, kimse bilmiyor. Ama vereceğiniz kararlar onun o beş yıllık sürede neler yaptığına ve ne se-

kilde tekrar ortaya çıkacağına da karar vermenizi sağlayacak. Kaldı ki bir de gazmanız gereken kendi hikayeniz olacaktır, sonuçta siz iki arada bir derede kalmış gariban bir Jedi eskisi olarak ortama dönüyorsunuz. Star Wars evreni hakkında biraz bilgiyi olan herkes, bu tür Jedi eskilerinin ne denli zengin ve bir o kadar da tehlikeli karakterler olabileceğini biliyor. Üstelik bu defa gerçekten de çok güçlü bir Jedi ya da Sith haline gelmeniz mümkün olacak. Sırf Force kullanıcıları için oyuna üç yeni sınıf eklenmiş. Yoda veya Darth Sidious gibi aşmiş karakterler haline gelmek mümkün olacak. Ve korkanım bu gereklidir.

## ESKİ PÜSKÜ GRAFİKLER

Şüphesiz günümüz oyuntarında grafiklerin zenginliği ve gücü bir oyunun kaderini büyük oranda etkiliyor. KOTOR da grafik açıdan hiç zayıf bir oyun değildi, hatta çıktığı gün itibarıyle sistem kastığını da rahatlıkla söyleyebiliriz. Obsidian tasarımcıları üzerine bu kadar emek verilmiş, bu kadar zaman ve para harcanmış bir oyun motorunu kalkıp çöpe atmamışlar. Sıfırdan yeni ve ne kadar başarılı olacağı belirsiz bir oyun motoru kodlamak yerine, ilk oyunda kullanıtanları alıp elden geçirmeyi tercih etmişler. Zaten ikinci oyunun bu kadar çabuk hazırlanmasındaki en önemli sebep bu.

Oyun motoru üzerinde yapılan değişiklikler daha ziyade program kodunun optimize edilmesi yönünde olmuş. Bu sayede işlemci gücünü ve hafızayı daha iyi kullanması amaçlanan oyundaki pek çok hatanın da düzeltildiği söylüyor. Tabii bu sayede programcılar çok daha güçlü bir sisteme ihtiyaç duymadan ekrana





daha fazla poligon, daha çok animasyon, daha detaylı efektlər getirmeyi başarabilecek. Bunların öguncüğe iki yansımıası olacaktır, öncelikle ilk oyunu sisteminizde çalıştırıblıyseniz, ikinciçi de hatırlı oynayabilmeniz gereklidir.

İkinci etki ise doğrudan grafiklerin oynanışa etkisiyle olacaktır. Her şeyden önce yapımcılar ekranında daha bol ve detaylı yüzey kaplamaları kullanmayı hedeflemişler ki bu da ilkinden çok daha canlı, detaylı, inanılır mekanlar göreceğiz demektir. Etrafta dolaşan karakterlerin çeşitliliği ve animasyon kalitesinin de ilk oyundakinden çok daha iyi olmasını umabiliyoruz. Ve tabii kendi karakterimiz de bundan nüfusunu alacaktır. Özellikle Force kullanımında ustalostıkça yakını düşüş hareketlerimizin daha ustaca, daha çeşitli olacağı söyleniliyor. Devamlı aynı animasyonları görmeyeceğimiz gibi, üstüne bir de gittikçe daha da ustaca yapılan çarpışmalar izleyeceğiz.

## PÜRÜZLER

KOTOR 2 genel oynanış ve arabirim açısından ilkinden çok daha farklı olmayacağı, ancak bazı menüler rötuşlanıyor. İlk oyundan karakter ve envanter sistemi ufkı defek sorunlara rağmen fena değil doğrusu. Yine maceraya üç kişilik gruplar halinde çıkacağız ve tabii her karakterin bir hikayesi ve belirli yetenekleri olacak. Ne var ki

yapımcılar ilk oyunda ana karakter dışındaki pek az elemenin gerçekten de oyuna birşeyler katabildigini farketmişler. Her ne kadar karakterler zengin birer geçmiş sahip olsalar da, çoğu oyuncunun sadece en güçleri yanına aldığı, diğerleriyle ise pek ilgilendirmeyen ortaya çıkmış. Bunun üzerine ikinci oyunda grubunuza katılacak kişilerin yetenek ve hikayelerinin daha da belirgin hâlinmasına karar verilmiş. Bu defa etrafınızdaki elementlerin hikayeleri de sizinle yakından bağlantılı olacak, grub içindeki değişimler ilişkilere aynen yansıyacak. Mesela size çok bağlı elemenler sizinle beraber taraf değiştirebilirken, daha kararlı olanların size karşı çıkması ve sonuçta grup içinde çatışma yaşaması mümkün. İlk oyundakının aksine bu elementler yan hikayeleri ve görevleri aramakla kalmayacaklar, aksine ana senaryo içinde ön plana çıktııkları ve olayları temeden etkiledikleri anları da gelecek. Yani çevredeki karakterlerin yanı sıra yanınızdaki elementlere da çok daha fazla kişilik kazandırılıyor, bu da oyuna çeşitlilik katacaktır.

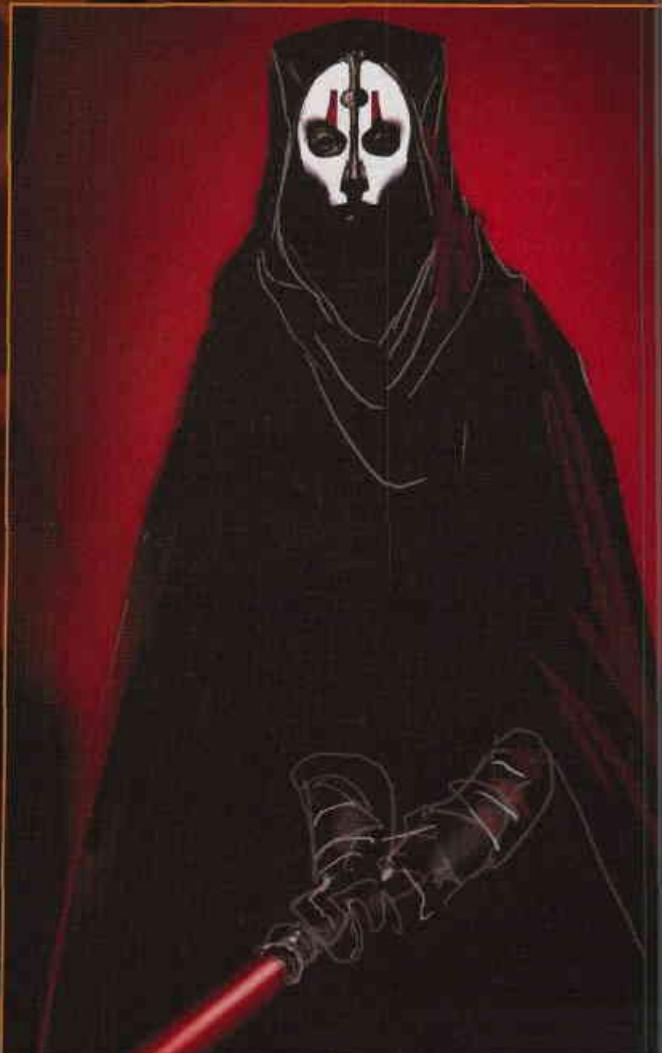
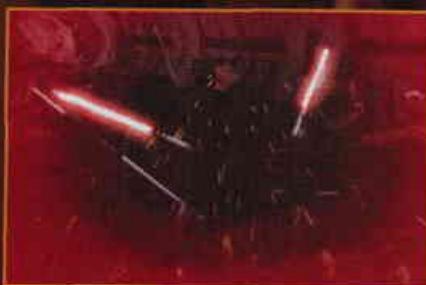
KOTOR 2 envanter malzemeleri açısından da daha çeşitli olacak tabii ki. Belirli karakterlere ve sınıflara has zırh ve silah gibi malzemelerde çeşitlilik olacak. Tipki Fallout oynarken olduğu gibi bazı questlerin sır cinsiyet ya da türne göre açılacağını düşünürseniz, bunlardan elde edilebilecek özel malzemeler ve yeteneklerin de uygun biçimde hazırladığını tahmin edebilirsiniz. Lightsaber ve benzeri malzemeleri modifiye etmek için ise çok daha fazla seçenekimiz olacak.

İlk oyunda sık sık karşımıza çıkan tarz kullanma ya da Speeder yarışma gibi

mini oyular ise bu defa biraz daha arkaya piana atılıyor. Oyuncular eğer isterlerse burlarla eğlenebilecekler, ancak senaryonun akışında ağırlıklı bir rolleri bulunmayacak. Yapımcılar sırıf bir mini oyunda takılıp ana senaryonun heyecanından kopmamızı istemiyor olsalar gerek.

Knights Of The Old Republic 2 PC ve X-BOX için bu yılın sonunda aynı anda piyasaya sürülecek, yani çok fazla bir zaman kalmadı. İlkinin senaryosu ve Star Wars evrenine getirdiği farklı, derin bakış açısı düşündürse, bunun üzerine bir de yapımcıların eski RPG ustaları olduğu gerçeği eklenirse, The Sith Lords yine bitene dek bana başka oyun yüzü göstermeyecek gibi görünüyor! ■

M. Berker Güngör





# QUAKE IV

Dünya, yeniden sallanacak...

Bazı oyunlar vardır ki hayatınızı girer ve bir daha çıkmaz. Arkadaşlarınızla, sevgilinizle, allenizle aranızı bozar, yemek yemenize engel olur; hayatınızdan çalar... Her şeyi... Buna son vermek istediğiniz zamansa çok geçer: Kaçmak çare değildir hiçbir zaman. Nerede olursanız olun siz bulur, uykularınızı kaçırın. Ama kaçsanız da "o"nu seversiniz. Kaçarken arkanızı bakmanızın nedeni de bundan başka bir şey değildir. "O" artık hayatınızın bir parçasıdır. İştemeseniz de...

Benim için "o" oyun Quake'tı. PC'de birçok oyun oynamıştım o ana

kadar. Wolfenstein, Doom, Prince of Persia vs. Ama hiçbir bu kadar sallamıştı dünyamı, hiçbir bu kadar ürkütücü değildi. Bilgisayarının dört hızlı CD-ROM'una o kırmızı Quake CD'sini takip oyunu açtığında, bir şeylerin ters gittigini anlayamışım. Oyunun başında sinir bozucu ses sızlığı hatırlıyorum. O dört kapının birinden geçtiğimde ise geriye, "eski" hayatımı dönmek için çok geç olduğunu anladım. Perdeleri, kapıları kapatmış, kendimi içeriye kilitledim. O gün bugündür, baltamdan darmayan kan lekeleri beni takip eder, aynı gölgem gibi.

Cıkış tarihi: Belli değil

Tür: Aksiyon

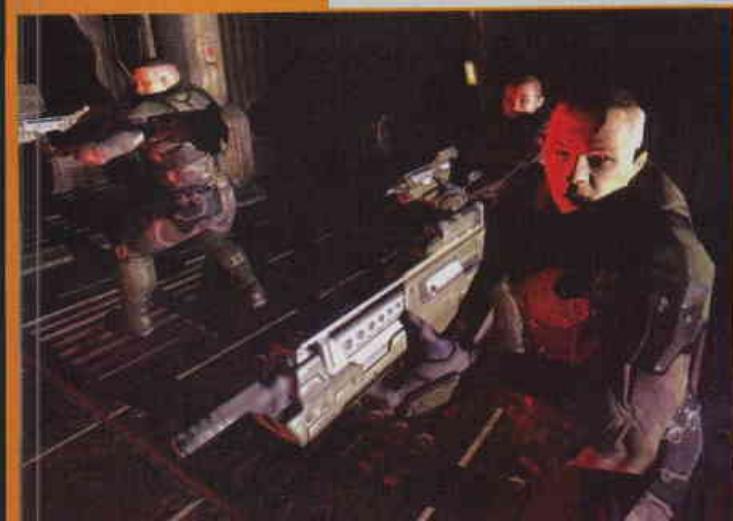
Yapım: Raven Software

Dağıtım: Activision

Web: [www.ravensoft.com](http://www.ravensoft.com)

## ARTÇI SARSINTILAR

Quake'ten sonra, sadece daha iyi grafiklerle Quake II oynayabilmek için 180 dolar verip 4 MB'lık bir Voodoo ekran kartı almıştım. Quake II de bitti. Sonra "multiplayer oynayacağım" diye kaç defa sabah sekizde yattım, hatırlamıyorum. Sonra Quake III... Sadece "multiplayer"... Sadece yine "uykusuzluk"... Değişen bir şey olmadı. Şimdiye yeni bir deprem daha bekleniyor: Quake IV.



Hikâyeden başlayalım: Quake IV, Quake II'nin devamı olacak. Yani Quake II'nin kaldığı yerden Strogg'lar ve Marine'lerin hikâyesine devam edecek yeni oyun. Strogg'lari ve Makron'u yok etmemizin ardından Strogg'lar yeni bir Makron altında yeniden gruplanıyorlar. Quake IV'te de yine bu yaratık ırkıyla, Strogg'lara savaşacaksınız.

Quake IV'te yapımcılar tek kişilik oyuna odaklanıyorlar. Ve Quake serilerindeki yalnızlık hissi ortadan kalkıyor. Oyunun hemen hemen her anında bir Marine ordusu sizi takip ediyor olacak. Çevrenizdeki Marine'lerle konuşabilecek, etkileşime girebileceksiniz ve birçok dramatik ölüme tanık olacaksınız. Bir Marine'in örükten gözlerindeki koruyu görecek, o anı yaşayacaksınız. Anlayacağınız, Raven sizi oyunun içine çekmek için elinden gelen her şeyi yapıyor. Serinin diğer oyunlarındaki yalnızlık hissinin yeni oyunda olmama nedenini ise Raffel şu şekilde açıklıyor: "Bir yaratık uygurlığını yok etmek, ağır silahlarla donatılmış tek kişisinin yapabileceği bir iş doğası."

Oyun başından sonuna kadar yaratıkların kaleşi Strogos'ta geçecektir. Aksiyon, Strogg'ların kalesine girdikçe artacak ve derinleşecek. Quake IV de Quake II gibi görev tabanlı bir oyun olacak. İlk görev devasa bir baskınla başlıyor. Bu aynı zamanda "Doom 3'ten farklı olan ne?" sorusuna cevap verebilir. İlk açık alana çıktıktan sonra



Doom 3'dekinin aksine takım arkadaşlarınız gözlerinizin önünde düşecekler

üzerine akın akın gelen Strogg'lari gördüğünüz zaman Mars'ta olmadığını anlayacaksınız. Buradan Strogg'lari yer altı mezarına geçiş yapacaksınız. Bu bölümde Doom 3'ü hatırlatıyor, ama Raven bu iki oyunu kesin bir şekilde ayırrı: "Quake IV'nin her saniyesi korkunç," diyecek. Mezardayken yerde ve duvarlarda kan izleri göreceksiniz. Ama Strogg'lari fabrikasına geldikten sonra bunları unutacaksınız. Çünkü burada cesetlerin dev makinelerde öğütüldüğüne göreceksiniz. Strogg'lari bir yer istila ettikleri zaman, hedeflerini giyecek olarak kullanılar. Bu fabrikada da insanlar parçalanıyor ve bunlarla yeni Strogg savaşçıları yaratılıyor.

Oyunun atmosferi bundan farklı olmayacak hiçbir zaman. Savaşın yarattığı korku ve tedirginliği size yansıtacak, yaratıklar tarafından istila edilmiş bir ırkın

## BÜYÜK DEPREMLER



**QUAKE** Türü iki boyutlu grafiklerden kurtaran oyun. Gerçek bir devrim, gerçek bir deprem... Şimdiye kadar yapılmış en iyi FPS'lerden birisi. Belki de en iyisi.

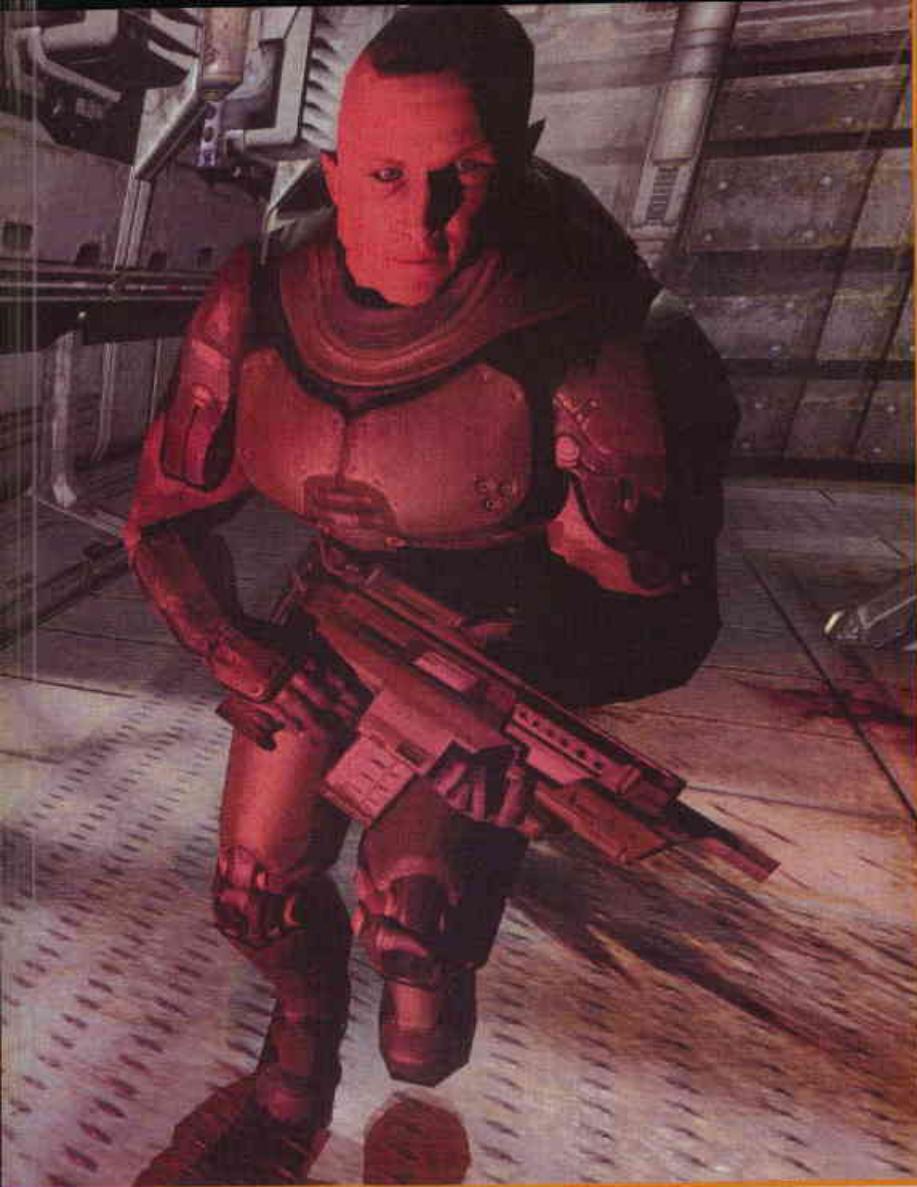


**QUAKE II** Benim gibi birçok insana Voodoo 3Dfx ekran kartı aldıran oyun... Hem tek kişilik, hem de multiplayer versiyonu mükemmel. Hâlâ Quake II oynatan sunucular bulabilirsiniz.



**QUAKE III: ARENA** Gelmiş geçmiş en iyi multiplayer oyunlardan biri. Ama tek kişilik oyuna yer verilmemi Quake III'te. Bu da multiplayer oyuncular sevmeyenleri hayal kırıklığına uğratmıştır.





bir parçası olduğunuzu hissettirmek için çalışıyor Raven. Ve bunu sincimatik bir şekilde sunmak, oyunun bir aksiyon filmi atmosferi taşıması istiyor. Doom 3 bir korku oyunuydu, bu ise bir "savaş". Aradaki fark bu kadar net.

Bir diğer görevde ise ateş altındaki Marine fabrikasından çıkmak zorunda kalacaksınız. Savaşı bıraklığınız anında diğer Marine'lerin Strogg'larla nasıl savaştıklarına teknik olacaksınız. Quake II'den tanıdığınız Gladiator, yaratıklar zor durumda kaldığı zaman orada olacak.

Artık oyunun tam bir aksiyon-shooter olacağını söylememeye gerek yok. Quake IV'teki ana değişiklik, oyunu Doom 3'ten ayıran şey aşırı dozda aksiyon. Çevrenizde hiç durmadan devam eden bir savaş olacak. Starship'ler yer yüzeyini bombalayacak, jetler gökyüzünü kırmızıya boyayacak ve düşman araçları, piyadeler karada savaşacaklar. Aksiyonun yavaşlığı anında bile savaş durmayacak. Patlamalar her şeji yerle bir edecek ve eğer içindey-

seniz, sığnağınıza sallayacak. Kısacası, böülümden bölüme savaş kontrolden çıkacak.

Oyundaki ilk görevler siz Stroggos'un "İnsan" istilasının içine bırakacak. Starship Troopers'daki gibi engebeli bir yüzeyle yolunuzu bir Hovertank'la veya Marine'lerin aracı USS Madison'la bulabileceksiniz. Tabii bu sırada Strogglara ışık bombası yağdırıyor olacaksınız. Daha sonra Strogg'larla yakın savaşa girmek zorunda kalacaksınız, yanınızda yine bir Marine ordusuyla. Birçok yerde, birçok farklı şekilde savaşacaksınız. Yalnız, peşinize bir Marine ordusuyla, içeride, dışarıda veya araçta... Neredeyse her bölümde farklı bir oynanış var. Devasa dış ortamlar da, Doom 3'ün koridor monotonluğunu kıracağa benzıyor.

### İSTILA, HER YERDE

Bu defa düşmanlardan sürprizler bekleyin. Artık yaratıklar koordine olmadan saldırılacaklar. Her yaratığın farklı bir saldırının stil olacak. Serinin diğer oyunlarında bir düşman gördüğünüz zaman onu vurmamanız için hiçbir sebep yoktu. Ama Quake IV'teki düşmanlar koordineli bir şekilde hareket edecekler. Mesela birini vurdugunuz zaman arkasından onu koruyan yeni bir yaratık daha

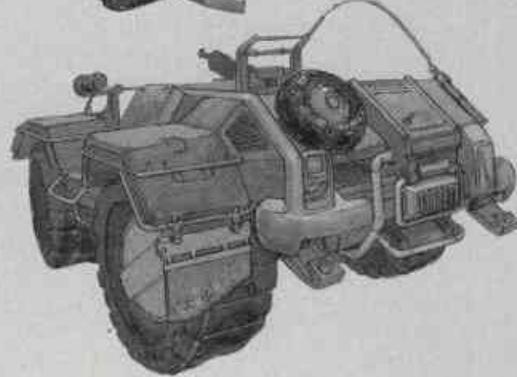
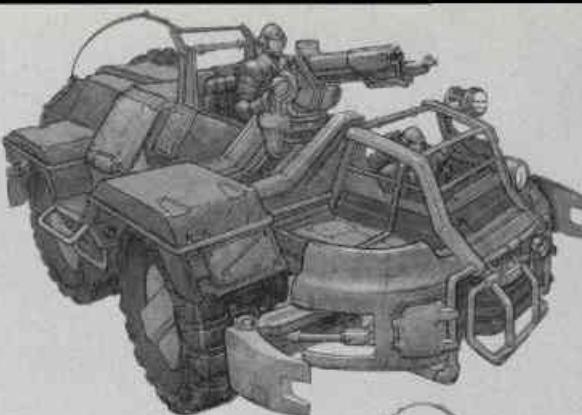
çıkabilecek. Bu da bir değil, iki yaratıkla birden başa çıkmak zorunda kalmanız neden olacak. Düşmanlarınızın çevreyi de avantajlarına kullanacak olması işinizi zorlaşdıracak.

**Ve multiplayer.** Bir Quake oyununu multiplayer'sız düşünmek zor. Ne de olsa şimdije kadar online olarak en çok oynanan oyunlardan biri. Ancak Raven'in önünde büyük bir zorluk var. Mükemmel bir tek kişilik oyunla mükemmel bir multiplayer oyunu aynı anda yapmak. Yapıcılar şimdilik tek kişilik versiyona odaklanmış durumdadır. Elbette multiplayer için de çalışmalar var. İlk olarak, Quake IV'te, Quake III: Arena'yi eğlenceli bir online oyun yapan her şey bir arada olacak. Hızlı aksiyon, silahlar, zıplama pad'ları gibi özellikleri Quake IV'te de bulacağız. Raven'in yapmaya çalıştığı şey, Quake III: Arena'yı Doom 3 motoruyla yeniden yaratmak. Tabii Quake IV, Doom 3 gibi en fazla dört kişiyle oynanmayacak. Bunun dışında devrim niteliğinde bir yenilik yok. Ama multiplayer versiyonunun esküsi kadar hızlı olmayacağı söylenebiliriz. Yeni modlar da olacak tabii ki. Deathmatch'e bağlı olan Arena ve Team Capture the Flag, yeni modlar arasında sayılabilir. Multiplayer için, -bu planların dışında- şimdilik somut bir şey yok. Ancak bölüm tasarımcısı bazı hataları test ediyor ve "Her şey yolunda." diyor.

Tek kişilik oyundaki araçların multiplayer'a transferi gibi bir durumsa söz konusu değil. Ekip, bunun Battlefield gibi sadece "shooter" olan oyunlar için daha uygun olduğunu söylüyor ve "Quake is Quake!" diyor. Son olarak, multiplayer modunun Quake II'yle Doom 3 arasında bir şey olacağı söyleniyor. Doom 3'te yaptığıınız gibi, onlin-

Doom 3'dekinin aksine takım arkadaşlarınız gözlerinizin önünde düşecekler





ne oyunda hızınızı artırmak için görsel özellikleri kapatmanıza gerek kalmayacak.

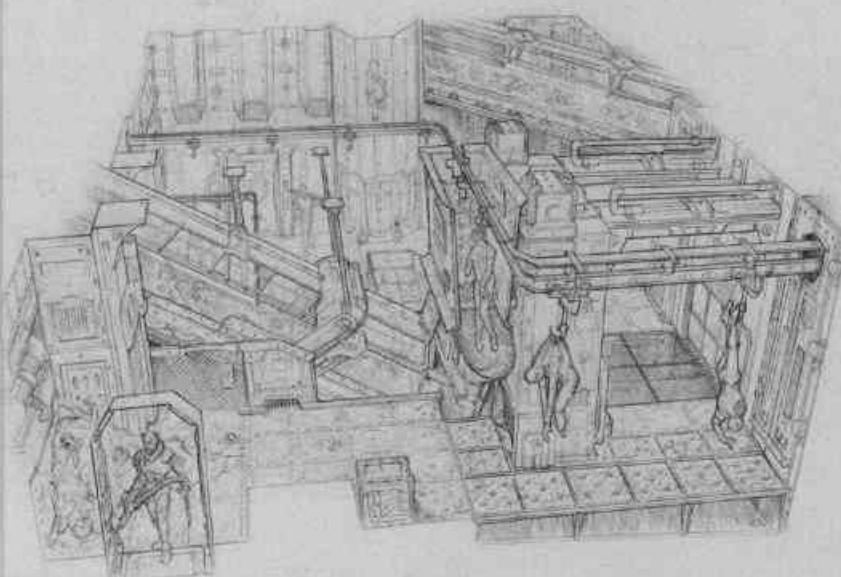
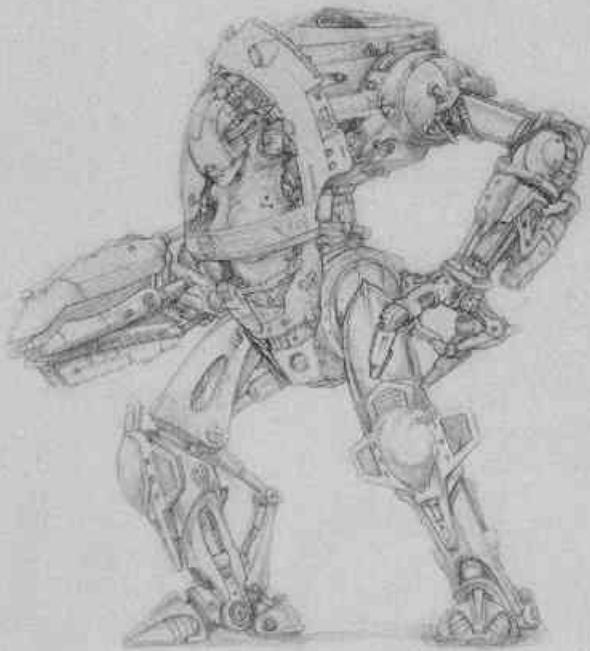
Quake II'den birçok tanิดık karakter ve silah bulacaksınız yeni oyunda. Quake II'de Gunner olarak tanıştığımız karakter, Quake IV'te Gladiator olarak, şekil değiştirmiş bir halde karşımıza çıkacak. Diğer karakterlerin oyunda olup olmayacağı konusunda pek bilgi verilmiyor şimdilik. Eski oyundan kalan silahları da kullanabileceğiz. Quake II'deki Blaster, Shotgun, Machine Gun ve Nailgun eski oyundan yeni oyuna aktarılan silahlar arasında sayılabilir. Tabii silahların tamamı yenileniyor. Ve bunlara yenileri de ekleniyor, isimlerini bilmemişiz.

Grafiklerden fazla bahsetmedim, farkındayım. Yeni Quake'te Doom 3 motorunun kullanılması grafikler hakkında bir ipucu vermiş zaten size. Doom 3 motoruyla gerçek bir aksiyon oyunu oynayacak olmamız heyecan verici. Böylelikle açık alanlarda da Doom 3 motorunun neler yapabileceğini göreceğiz. Ek olarak, detaylı kaplamalar ve dramatik yüz ifadeleri de bu motorun avantajları arasında sayılabilir.

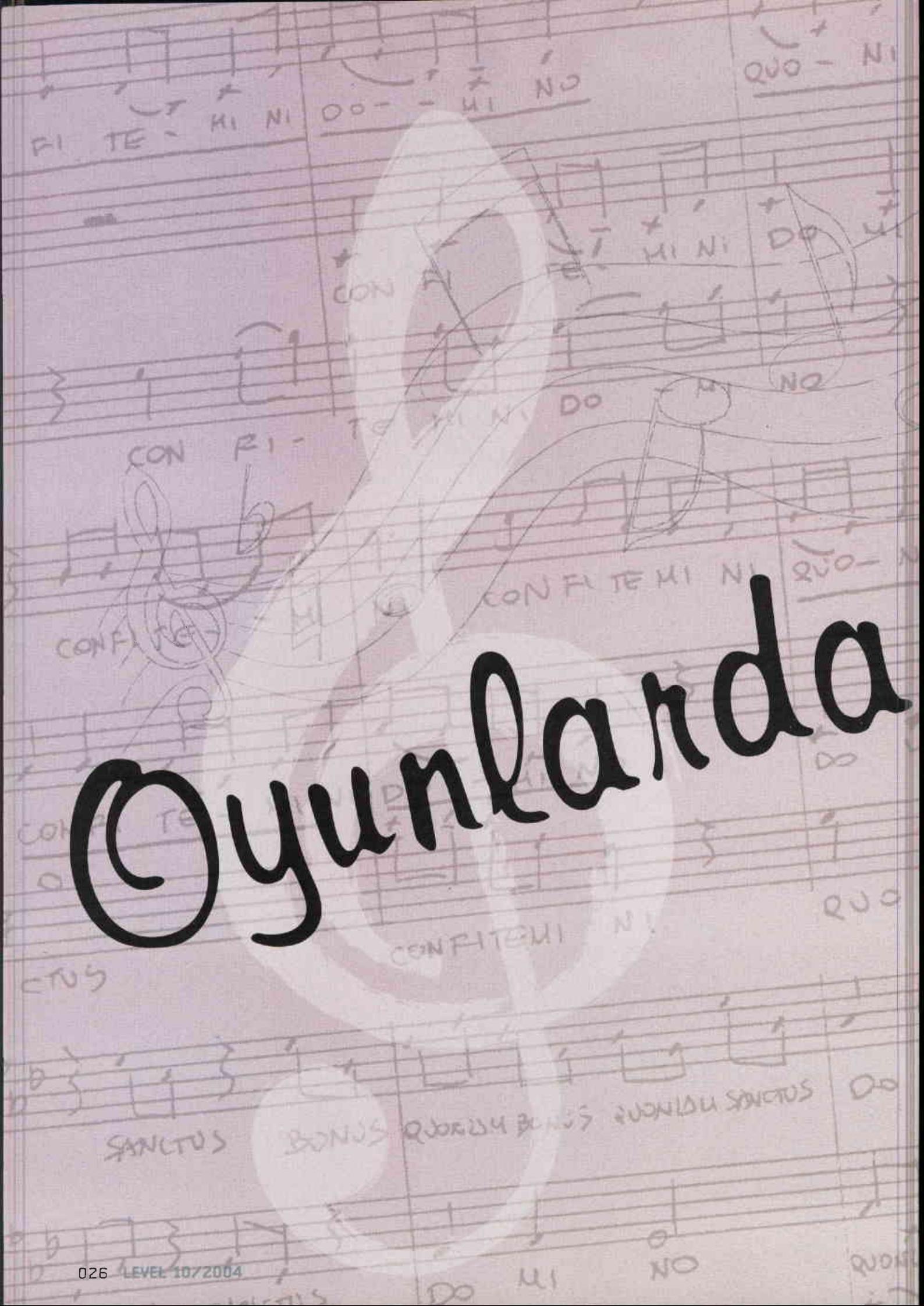
### SIKI TUTUNUN

Quake IV'ün Doom 3'ten farklı olacağından eminiz. Zaten Raven da bunun için uğraşıyor. Bir terslik olmazsa, garatıkların istilası altında nefes nefese bir savaş yaşayacağız. Ve eğer yanlışmışsak, bir kez daha yer gerinden oynayacak. ☺

Fırat Akyıldız



# Oyunlarda



# muzik

Öste  
size 'kulaklarınızın  
pasını silecek  
bir yazı!

Hı, çok sevdiğimiz oyunu oynarken bir an için tüm o gösteriş etrafındır, surulgeci senaryoyu ve  
diğer her şeyi unutmuş bir halde kendinizi oyun muziklerim dinletken büldeğiniz oldu mu? Mutlaka  
olmuştur, kendi payına özelinde geçtiğimiz son birkaç yılda bunun sık sık hajma geldiğini söyleyebilin-  
rim. İşin ligini tarah, ne Türk dergilerinde, ne de yabancı oyun basımında her geçen gün daha da gelişen  
oyun muzikleri konusunda pek bir şey okudugumu hatırlıyorum. Haliyle bu komuda bir şeyler væ-  
manum iyi olacağım düşündüm. İşe size kulaklarınıza pasını silecek ve oyun muziklerine emeği geçen  
herkesi yadedecek bir yazı... Orijinal Text: Pavel Dobrovský, Martin Bach, Wanda Dobrovska

Çeviren: Eva Dvorackova Beckdemir, Türkçe'ye Uyarlayan: M. Berkay Güngör

Tarihe geçmiş olan ilk gerçek bilgisayar oyunu 1958 yılında yapılmıştır. Tennis For Two adıyla bilinen bu oyun William Higinbotham'ın elde olan basit devreler ve bir katot rötuşü yaptığı çalışmalarının ürünüydü. Ancak tabii hiç kimse nasıl bir devrimin yapıldığını, izleyen yıllarda bilgisayar oyunlarının her açıdan ne denli gelişip büyük bir endüstri haline geleceğinin pek farkında değildi. Tipki bir yıl geliştirilen bir diğer oyun olan Spacewar gibi, Tennis For Two da hiçbir ses eftekine sahip değildi. Bu şref ticari amaçlarla tıpkı tıpkı bilgisayar oyunu olan Pong'un olacaktı. Pong'un sahip olduğu tek ses efekti topun raketle çarptığı zaman çıkan "bip" sesinden ibaretti, ama bu bile bir devrim sayılmadı.

Oyunlarda ses ve müzik konusunun ciddi olarak ele alınması ise 1970'lerin sonunda piyasaya çıkmaya başlayan jetonlu oyun kabinleri dönemine rastlar. Bugün bir klasik olan Space Invaders ilk defa oyuncularla buluşduğunda sahip olduğu ses ve müzik yetenekleriyle insanların gerçekten sevgitimi kazanmıştı. Bugün için çok ilkel kalan sesler o günün teknik imkanları dahilinde hayatı basardı ve oyunca çok şey katıldır. Seslerin oyun temposuyla eşzamanlı olarak kullanılması oyuncuların cult halini doğrudan etkiliyor. Bir sene sonra Atari tarafından piyasaya sürülen Asteroids için de aynı şeyle söylenebilir. Her iki oyunun da kazandığı büyük başarı bu sektörün ne kadar parlak bir geleceği olduğunu göstermeye yetiyordu.

Ancak oyumlarda ses ve müziklerin yakını zamanına kadar nispeten arka planda kaldığı gerçeği de yadırmamız. Bunun başıca sebebi uzun bir süre boyunca teknolojinin getirdiği kısıtlamalar olmuştu. Düşük işlemci güç ve hafiza miktarı programları önceligi grafikkere vermeye, ses ve müziksleri işe arka plama itmeye zorlamıştı. ne de olsa bilgisayar oyumlara oncelikle görsel bir arandı. Ancak oyun yapımcıları ses ve müziklerin insanları nasıl oyumlara dala da fazla ılgı göstermeye itebileceğini kusa silrede farkettiler. Mesela Pacman oyun makinesinde kullanılan müzigin, ne kadar basit ve zayıf da olsa efsiz inkar edilemezdi. Ancak yine de ses konusuna gerekli önemini verilebilmesi için hayatı uzun zaman geçmesi, belli teknik sınırlar aşılması gerekecekti.



#### David Bowie'nin Digital Konseri [www.bowienet.com](http://www.bowienet.com)

Oyun dünyasına en çok algılmış isimlerden biri David Bowie olsa gerek. Onun The Namad Soul adlı ortamda bulunduğu rol müziks bestecilerde ölüme geyenmiş ve her ne kadar oyun çok başarılı olmazsa olsa da, denedeki yoksullukla sadece iğne gibi değer bir yapıtmalar. David Bowie, bu oyunda sadece mitolojik viteşti çalmaktan, aynı zamanda digital bir karakter olarak ta Omuron'un alternatif gerçeklik dünyasında büyük bir rol oynamıştır. Oyunlarda alternatif gerçeklik dünyasına katılmıştaklarında olsalar da, aynı zamanda bu sınırlı şeinhileklerde eşit lütfan ve müziken arkadaşlarıyla birlikte sahnede görülmektedir. Yine oyundaki sanal bir magazadan onun sanal albümünü satın alıp satın evlilikdeki sanal müzik estetiğinden fikirlerini mümkün görüp düşündürmektedir. David Bowie bu dünyada "Oyunların en gizli yanı olmalarıdır" diyecek yorumlamayı ve projeksiyonu kahramanın da hayatı merhamet etmemiştir.

#### 8-BIT ÇAĞI

15 yıldan fazla bir süre boyunca, jetonlu oyun makinelerinin ev konsolları ve evlerde kullanılan sistemlerin teknik kapasitelerinin jetonlu kardeşlerinden çok daha kısıtlı olmasının, bu da programcılar hayatı zorluyordu. Mesele bugün herhangi bir cep telefonunda bulunabilen polifonik melodilerin eski oyun sistemlerinde çalışmaması için yıllar boyu suren araştırmalar yapmak gerekmisti. Programcılara bu teknolojiler için kullanabilecekleri ses kanallarının sayısı hayatı kastiydi ve her ne kadar olmuyordu. Bu yüzden müziks uzun süre sadece ses efektlerine yer veriyordu. Bir süre sonra donanım üreticileri sırı ile işlemek için tasarlanmış işlemcileri piyasaya sürmeye başladılar da, bu durumun degişmesi için bir müddet daha geçmesi gerekecekti. 1980'li yılların başında evlerde en yaygın bulunan oyun sistemlerinden biri ZX 81 idi ve bu cihazın sadece 1 KB hafızası vardı, haliyle ses ve müzik için pek yer sayalarının piyasaya çıkışması bu durum değiştirecekti. Buna 8-bit işlemciye bilgi çok daha fazla hafızaya sahip sistemlerde ve multimedya uygulamaları konusunda hayatı yeteneklendirdi. Bu dönemde ses konusunda adını djjital tarife yazdırma kışkırtıcı Martin Galway, Rub Hubbard, Chris Huelsbeck ve Alister Brimble bugun birer efsane haline gelmiş kimlerdir. Brimble o günlerle ilgili şunları söylemiştir: "Eski zamanlarda daha önce başı birinin oluşturduğu ya da kullandığı sesleri abh işlerinde çalışmak o kadar da önemli değildi. Bugün böyle bir şeyle yapmak neredeyse imkansız, bir arada bürümeli ve işlemle ugurmak ve neredeyse en küçük şeyle bile tefh odemek zorundasınız." Ancak o eski günlerde "psiyalımlı" son derece genellikle bu sektörde çalışanların ortalaması 200 US dolarının pek aşmasına rağmen!

#### SENTEZLENMİŞ Mİ YOKSA SENTETİK Mİ?

Günümüz şartlarında "dalga tabloslu sentezlene" (Wavetable Synthesis) teknigi sayesinde herhangi bir sesin gerçekçi olarak üretebilmek gayet kolaydır. Ancak 80'li yıllarda teknik kısıtlamalar ses üretimini konusunda büyük sorunlar yaşammasına sebep oluyordu. Eğer çok eski oyumlarda müzikslerini dikkatle dinlerseniz, bunların cogumlu hayatı metinlik tonlara sahip oldukları fark edeceksiniz. Yani 80'li yıllarda üretilen müziksler genellikle kulaga hayatı "yapay" gelirler. Bunun başıca sebebi o dönemde kullanılan ses semezyicilerin analog yapıya sahip olmalarıdır. Bunları kullanarak ses dalgalanmaları işlenir, verileri daigabayı yükseltmeye göre işlemek gerekiyordu ki, bu da pek çok aralı frekansın kaybolmasına sebep oluyordu. Bu seicilde herhangi bir müzik aletinin sesini doğrudan taklit edebilmek mümkün degildi, sonuçta da ortaya çıkan seslerin hayatı bilim-kurgusal kaçıyordu. Bunun

**Ben Houge'nin Gözü**  
[www.benhouge.com](http://www.benhouge.com)

Üzüm yılanı Sierra için tasimatı olan Ben Houge adlı Liberalizer'ın lideri ve sözradan Garry Kilpatrick'u yönetiyor. İlk büyük başarılarını 1990'lı yıllarda 12. sezonda olsan Houge, topluluk ve müzikte de çok büyük bir başarıya ulaşmıştır. 1998 yılında Al Lowe ile birlikte Leisure Suit Larry 7'ni müzikslerin bestecisi yaptı. Yaptığı işi kalitede sayesinde daha da fazla iş almaya başlamış. King's Quest: Mask of Eternity, Half Life: Opposing Force ve Arcanum gibi oyuntarda sesseni göstermiştir. Bir portföyde oyun müzikslerine isyan yapıcı söyle belirtir, "Yazın müziklerin çok güzel, ancak söyle de deyip, bu işin bir konserdir." Gerçekten de daha sonra herde bir orkestra tarafından da sera edilmiştir. Hayattan her anını müzikle içine getiren Houge, hoy zıyanlarında da yetki kılığı altında çok yakından gözüküyor.

caresi ancak FM sentezleme yönteminin (Frequency Modulation) geliştirilmesiyle bulunabildi. Ne var ki bu yöntem geliştirildiğinde zaten piyasaya çıkan bulunan C-64 gibi sistemler dezavantajlı duruma düştüler. Programcılar bunuların başı çökülmek ve analog olarak işlenmiş sesleri dijital gibi gösteremek için kırk takla atmak zorunda kaldılar. Mesela sesin seviyesini devamlı değiştirmek ve olan komut setlerinin sunumlarını zorlamak gibi, ilgisi, bu gibi yöntemler genellikle umulandandan daha iyi sonuçlar veriyordu.

Ozellikle Commodore firmasının ses işlemeye sorununa getirdiği çözümler digerinden çok daha orijinal ve başarılıydı. Her en kadar artuk bu bilgisayarlar tarih oldularsa da, C-64 için geliştirilen SID ya da Amiga'ya gicenin veren Paula kod adlı ses işlemecileri ve bunların yetenekleri kolay unutulur gibi degildir. 1985 yılında Amiga 1000'in sahip olduğu ses işlemeye kapasitesi söyle yüksek bir kalitede ulaşmıştı ki, PC için üretilen ses kartlarının buına ulaşabilmesi için birkaç sene daha geçmesi gerekecekti. Commodore aynı zamanda MOD adlı kendi ses dosya formatını geliştirmiştir, bu sayede ses dosyaları üzerinde diğer herhangi birseyden bağımsız olarak çalışabilmek kullanıcılar için son derece kolaylaşmıştır. MOD dosya formatı söyle başarı ile kullanılmıştır. Tüm bunlar Amiga sahiplerinin Protracker gibi yazılımları da kullanarak dileklere, gibi amatör müzik çalışmaları yapabilmesine imkan tanıyordu. Bitaz daha profesyonel işler yapmak isteyenler ise Atari'nın ST ya da Falcon serisi sistemlerine yöneldilerlardı, bunların sunduğu çalışma prosedürleri daha oturumsuz standartlara sahipti. Ancak sonuca elektronik müzikin standartları söyle ya da böyle bu dönemde belirlenmişti.

## PC VE MÜZİK

Atari ve Amiga sahiplerinin hali hali hoş müzikler eşliğinde oyun oynadığı dönemde bir PC kullanıcısı olmak pek özenlecek bir durum degildi. PC'lerin ses işlemeye kapasitesi çok kısıtlıydı ve bir ses kartı monte edilmemişti stüreci kasanın içindeki basit hoparlörden çıkış, kulak turmalıtı seslere katlanmaktan başka bir seçenek yoktu. Oluşturulan ses kartları fiyat olarak ulaşılabilirce bir seviyede değildi. Piyasada olan kartların çoğunda fiyatlarının haksı gösterilecektir. Özellikle Roland ve Gravis tarafından üretilen yillarda bu durum değişecekti. 1990'larda bu durum değişecekti. Ozellikle Roland ve Gravis tarafından üretilen pahalı ses kartları hızla yerlerini Creative'in makul fiyatlı ürünlerine bırakmak zorunda kaldılar. Creative'in Sound Blaster serisi kartları ilk başlarında pek kaliteli ses üretmemiştirdi, ancak fiyatları çok uygundu ve çoğu kullanıcı tarafından tercih edildiler. Ad Lib gibi bazı firmalar bununla başa çıkamayıp illas ettiler. Ancak Creative'in esas başarısı yollar ses kartı piyasasını tekeline aldi ve endüstri standartlarını belirler hale getidi (tartışmalı olarak, hala da öyleler). Ne var ki 90'lı yılların ortasında piyasaya çıkan Saturn, PlayStation ve N-64 gibi yeni nesil 32-bit oyuncu konsolları ses işleme konusunda beklenmedik yenilikler getirdiler. PC'ler bir müddet için çağrı gerisinde kalınmış gibi görünüşler de, teknolojik gelişme sayesinde bir anda kullanıcılar yeni imkanlar sunabilecek hale geleceklerdi.

### Bill Brown ve Uzaylı İstilacılar

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

34 yaşındaki Bill Brown'ın oyunculukta ilk tanışmasının yaşandığı Space Invaders'ı kesfetmesiyle olmuştur. Ay-yargıdan Given Sunday ve Finding Forrester gibi Hollywood filmlerine müzik yaparak olurken kariyerinde gerçek hayatta oyunculara yakalandığını söylemek yanlış olmaz. Rainbow Six serisi, Transamerica, Return to Castle Wolfenstein ve Quake 2'yi de Castle Wolfenstein'la ortak çabası, 20 civarında projenin altına imza atan Brown Windows XP'ün sahne sistem mesajlarını da hazırlayan kişidir. Brown en son Lineage 2 üzerinde çalışmaktadır.

### Jeremy Soule'ın Macerası

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

Jeremy Soule müzikle ilgilenen ve Illinois Üniversitesi'nde tercih ettiği dersleri olarak bu dünyaya giren arasında biri arasında. Özellikle Dehaussy, Mozart ve Wagner gibi bestecilere olan ilgiyi hayatı boyunca sürdürdü ve bu konuda uzun çahytalar yaptı. Oyun dünyasıyla tanışmanı ise on yıl kadar önce Square için teknik calışmalar yapmasıyla başlar. Ancak iş bununla kalmamış ve o manşınas işler çektikten kendini katalyikte swirme başarısızlığı. Müziklerin yaptığı oyancıları sertlerine bir bakabım: Total Annihilation, Icewind Dale, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate, Neverwinter Night ve Morrowind! Özellikle Morrowind için yaptığı hemsiler sayesinde oyun Republic için yaptığı besteler 100 kişilik bir orkestra ile bir etme fırsatı bulmuştur. "Bir oyuncu adın adın inceleye, oyuncumun her an hissetmesi, hileklenen duygular ortaya çıkarmakta yardımcı olacak besteler yapınım. Oyuncuya ceset ya da koduvan tatarabilir, müzik kullanarak her tarafi duyguya ona hissetirebilirim." Soule'ın ne kadar fazla olduğunu anlatmak için Morrowind'in girişindeki müzik duymak ve kendini gerçekten de yâşâcâ bir dünyada hissâsız bir şirgân gibi hissetmek yerdir. Olağan haberlere göre kendisi en son büyük hatteli bir Hollywood filminden müziklerini bestelemekle meşguldür.



Bunlardan iki Windows işletim sistemi idi. Bu işletim sistemi ve getirdiği standartlar sayesinde ses işlemeye bir düzene kavuşacaktı. Windows sayesinde amatör müzikle uğraşabilmek için gerekilen programcılık bilgisi de nispeten azalmıştı. Ikinci yemlik ise CD-ROM veri depolama ortamının halka arzı olmuştu. PC üzerinde müzikle uğraşmak isteyenler bir anda ofislik disketlerle bogulmakta kurtulmuş, verilerini saklayabilecekleri yüzlerce megabaylık depolama imkanı sahip olmuşlardır. Aynı unsurlar oyuncularının da işini kolaylaştıracak, CD üzerinde oyundan kalıcı bir alana yüksek kalitede müzikler kaydemelerine imkan tanımaktı. Pek etkilesimli olmasa da, CD Audio uzun süre oyuncular kaliteli müzik katmanın en rahat yöntemi olarak ilgi görecekti.

Tanrı tüm bunlar oyun endüstrisinin kapılarını pek çok eski ve yeni müzisyen açmış. Her ne kadar 80'li yıllarda kalan pek fazla ustası yoksa da, yeni yetenekler belirmeye devam ediyor. Ancak bunun degerde bir de profesyonel müzisyen varsa ki, bunlar oyun endüstrisinde çalışmaya sağlayabileceğini ısrat etmişlerdi. 90'lı yılların ortalarından itibaren o güne dek ağırlıklı olarak film müzisyenleriyle uğraşmış olan müzisyenlerden bazıları oyuncular için de çalışımlar



**Chris Huelsbeck - Turretan**  
[www.huelsbeck.com](http://www.huelsbeck.com)

Bir oyun mecmuasından gitaro dersleri alarak uzun bir zaman Huelsbeck'in hazırladığı eski obramı aldıktan sonra C-64 adlı game'yi hazırladı. Turretan'ın müzikerini yapmak, genellikle adamları okurken tilde geçecek olanı Huelsbeck, gitaristlik çalışmalarını böyle de turmuyor ve, oyun evolusyonundan kaynaklanan bir hikayeyi buldu. Oyun, genellikle gitaristin gitaristlik hikayesini anlatıyor ve bunu "Star Wars" Legion Squadron gibi modern ortamlarda da kullanıyor. Birçok sene içinde hikayenin derleme meclisinde okurken bir ekranı var.



**Harry Gregson-Williams ve Filmleri**

Cogu müzisyen için oyuncular data soura çok sepmeyi undukları film endüstrisine giden yolda bir basamakta ve bazıları bunu başarısızlıklarla da. Ancak Harry Gregson-Williams akıllıca ters yönde yürüyelerden biridir. Müzisyen bir aileden gelen ve gençliğim side keman: Avrupa'ya dolasarak gecenin bir bitti, İngilizce ve dondulukten sonra Stanley Myers ve sonra da Hans Zimmer ile tıpkı birlikte birlikte film projeleri üzerinde çalışmışlardır. The Rock, Shrek ve Chicken Run gibi filmlerin müzisyeninden yapan Williams pek çok adlı karakterinnum: Oyunlarda olsa diktisi ise Hideo Kojima ve unutmayın MGS 2'yi yaptığını biliyor musun. Kendisi şu anda MGS 3: Snake Eater'in müzikerini yapmakta meşguldür.



yapmaya başlıyorlar. Buna da ötesinde David Bowie, Trent Reznor, Peter Gabriel gibi müzisyenler kendilerini büyük bütçeli oyular için çalışırken bulacaklardır. Bazı vakalarda israf müzizide kalınması, mesela Omikron projesinde David Bowie oyandaki en önemli karakterden biri haline gelmiş. Yeni katımlar endüstriye yeni fikirleri de getirmeye devam edecek, ancak bunlar her zaman oldegı gibi yeni sorunları da yol açacaktır.

## KIM TAKAR OYUNLARI?

Yeni teknolojiler ve yeni oyun türlerinin ortaya çıkışıyla beraber, oyular da içi müzikerler dahı da önem taşımaya başladı. Ancak ilk ciddi problem de buttonları birlikte ortaya çıktı: Oyunlar sinema filmleri gibi dumdadır uzayıp giden, bu sona belirli yapınlar olmaktadır çok uzak. CD üzerinde müzik dosyalırmakla is bitmiyor. Nitekim kısa sürede tüm CD'yi dolduracak kadar zengin bir oyun yapmakta acıza firmaların kalan boş yer açıncı sunf şarkılarda doldurması, sıkça besvuran bir yöntem haline geldi. Ciddi çalısan firmalar ise oyularındaki müzikerlerin ise varayabilmesi için etkileşimli olması gerekliliği biliyor. Müzik oyuncunun hareketlerine ve oyuncunun temposuna göre değişmeliydi. Müzik oyuncunun korkutucu bir katkı sağlayabilisin. Vampire: The Masquerade'in müzikerini yapan Rob Ross'a göre "etkileşimli müzik yapmak çok eğlenceli bir olsudur, sırı bu yüzden programcılık konusunda çok müzisyenin hıçkırığı yoktur, bunlar tamamen yeni bir sahneye girmekten korkutular için etkileşimli müziği görmezden gelmeyi, hatta bazen kuşcumsemeyi tercih etmektedirler.

Aşında oyun müzikerleri yaparken ulaşılması amaçlanan hedef çoktan belirlenmiştir, zeki bir müzik türü yaratıbmak! O an ekranda olup bitenle, oyuncunun tavrı ve karakterlerine göre değişebilen müziker yapmak gereklidir. Ancak burada sorun bu hedefe nasıl ulaşabileceğidir. Klasik yonetmelerde çalışan müzisyenler için gerçek bir kabus olabilir, ustalık film müzikeri yapısını olmasının bu noktada getirdiği çok büyük bir avantaj da yoktur. Ancak herseye rağmen etkileşimli müziksiz hayatı başarı olsun, müzisyenler de yok degildir. Jeremy Soule (Baldr's Gate, Icewind Dale scripted, Morrowind) ve Frank Klepacki (Earth and Beyond, Ultima Online, MDK, Splinter Cell) en iyi örneklerden ikisidir. Bu gibi müzisyenler sadece atmosferde katkıda bulunmakla kalmayıp, müziği kullanarak degradan oyuncunun ruh halini etkileyebileceklerini ispatlamışlardır.

**Nobuo Uematsu - Maxigın Samaryi**  
[www.nobuouematsu.com](http://www.nobuouematsu.com)



1987 yılından beri piyasaya sürülen Final Fantasy serisine hizmet ettiğini bir kez daha söyleyen oyuncuların arasında Nobuo Uematsu'nun ugurunu makaslıyor. "Oyun müzisyenlerinden farken video kipterler kim ne yapar?" Ayrıca Japonci pop bireyleri rapçının video klipinde de oynadı. "Oyunlar da olsamdan önce Final Fantasy serisinin boyundan ilhamlı olarak olsaydım" Final Fantasy serisinin boyundan ilhamlı olarak olsaydım. "Final Fantasy serisinden sonra oyunlar olsalar da olsaydım, hiçbir müzik eğitimi almadım ve nüfus Etooi Japon gibi gittim çalışmam kendi başına öğreniyordum" inşallah herhalde de olsaydım olsun oynamaya teşvik olurdu. Etooi ve köpeğinde mutlu bir hayat olsun Nobuo Uematsu'yla kendi kendine başka müzik alıcılarını almaya ogrenmeye zaman geçirmektedir.

## KUŞAK ÇATIŞMASI

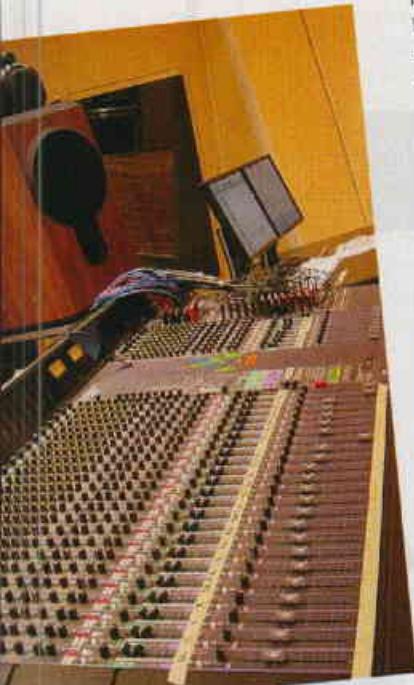
Oyun müzisyenleri yapmak gün geçtikçe daha da karmaşık ve pahalı bir iş haline gelmiştir. Bunun başlıca sebebi kaliteli müzik elde etmek için gereken imkanları sağlamamı ucuz olmamasıdır. Tabii ki gelişen teknoloji sırif sentezeviçiler kullanarak hayatı yüksek kalitede ses oluşturabilmeyi mümkün kılmaktadır. Ne var ki iyi bir orkestranın ve deneyimini bestecilerin çalıştığı projeler herseye rağmen çok daha iyi sonuçlar sağlamaya devam etmektedir.

İşte tam bu noktada geleneksel akademisen duşuncenin kendi kendini nasıl sınırladığını ve yeni nesil müzisyenlerle nasıl çatıştığını şahit olabiliyoruz. Coğu müzisyen için "oyunlar" prestij kaybına sebep olabilecek bir uğraş gibi görülmektedir. Arada sırri geçip oyular için müzik yapan ailebaşlı, karizma ve kariyer sahibi besteciler bile vaptıkları işin ciddiyetini anlamamış görünmektedirler. Mesela Matt Uelmann sırif Diablo 2'nin müzikerini o kadar güzel hazırladığı için binlerce oyuncu dan teşekkür mektupları aldırgında büyük şükranla ugramış. "Ama bu sadece bir oyundu" diyerek bunu açıkça göstermiştir.

Maalesef bu ciddiye alınmama sendromunun etkileri hepsi için çok sıkıcı olabilmektedir. İşim ve kariyer sahibi müzisyenler sadece oyular üzerinde çalışmayı reddetmemek zorlukta, bu fikirlerini dile getirdikten sonra yapıcılarından tutun da stüdyo yöneticilerimiz dek herkesin fikrini etkileyebilmektedirler. Bu da zaten müzik endüstrisinin detayı bilmeyen, ancak oyular fizerine yeni fikirlere sahip olan yeni nesil bestecilerin tekerrür comak sokmaktan başka bir iş yaramamaktadır.

Sanatın sanat için mi, yoksa toplum için mi olduğu tartışla dursun, reddedilmesi güç bir gerçek vardır: O da tophamda sanatçılarından çok eğlence sağlayanlara ligi duyulduğu. Tarihin her devrinde geçeri olan bu gerçek, günümüzün büyük ölçekte tüketim toplumlarda her zamankinden daha belirgin hale gelmiştir. Bu durumda görünen odur ki, geleneksel müzisyenler büyüğüler oyular gibi yeni çalışma alanlarını dışlayarak pek de akılçık davrammamaktadırlar.

Sırif LucasArts oyularını hatırlamak bile bize müzikerin oturmuş bir marka üzerindeki etkisini göstermeye yetecektir. John Williams'ın arkasında klasikleşmiş olan Star Wars müzikerinin oyunda da kullanılması herkese sadece lütfen söylemiştir. Öte yandan bu türden kabul edilmiş bir marka almada oyun yapmayan firmaların seçenekleri daha da fazladır.



Burada müzisyenler kendi efsanelerini yaratabilme imkanına sahip olabilirler, bu da herhalde pek kötü bir şey olmasa gerektir.

## NASIL YAPMALI?

Büyük oyularında müzinin yerî ve öncemi artık pek tartışma götüren bir konu değildir. Ancak öte yandan, nispeten yeni yeni keşfedilmeye başlayan bir alan olduğundan, yöntemler ve uygulamadaki sorular tükenmemekten çok uzak gibidir. Her seyden önce yeni oyun türlerinin ortaya çıkışını ve müzinin bunlarda nasıl kullanılacağı sorunu vardır. Mesela Resident Evil ilk çıkışında gerek tür olarak, gerekse de oyun müzikerinin kullanımına getirdiği yeni halos açıyla küçük çapta bir devrim yaratmıştır.

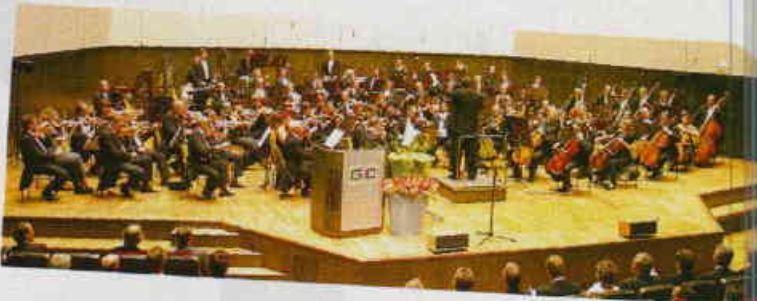
Oyun müzikerinin eşiine isimlerinden biri olan ve uzun yıllar LucasArts oyularında en çok vermiş Michael Land özellikle oyundaki müzik kullanımında dozajın çok önemli olduğunu vurguluyor. Oua göre oyundaki müzinin klasiğin anlaşıma yükseltir ve ardından da yavaşça soner. Ancak bir oyunda bunu yapmak oyuncunun dikkatini tamamen dağıtabilir. Bir diğer türde oyun müzisyeni Ron Jones oyun müzikerinin ne on plana çıkması, ne de çok geride kalmasına iyi olmadığını vurguluyor. Genel kani odur ki, müzik oyular birlikte hareket etmeden ve oyuncunun yaşadığı tecrübeyle kalkıda bulunmalıdır. Tabii bunu başarabilmek söylemekten daha zordur, orası baska.

## Frank Klepacki ve Cyberpunk Eşitleri

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



Yarı İtalyan ve yarı Polonyalı olan Klepacki kariyerini SSL Virgin ve Westwood gibi firmalarla birlikte yapmıştır. Cyberpunk esitlerini sayyan içindi taranmış oturmuştur. Ancak ona esas umutlu kazandıran esanesi Dune 2'ni müzikerini yapmış olmasıdır. Dune 2000 ve Command & Conquer üzerinde de çağrıya olan Klepacki'nin hayalleri bundara oy bir örnektr. Amu tabii biz oyuncuların en iyi hatırlayabileceği çalışmalarının adı hâlâ şimdilik Hell March!



## Trent Reznor ve Çivileri

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

Rock antikiti hızla eğlenceli bir müzik. Nine Inch Nails'ının de dördüncü albümü Gahan'dan kurtuluş ve volontör olmak Trent Reznor'un tek isteği ise Alain Léonard'ın

başlaması olan oyuncu teknolojisi. Gececi olsalar içinde Diorum ve onun piyasası kurası birkaç sene önce Reznor, John Carenack'a bir makale ve birlikte konser inşeti göndererek onun yolları streçek olun bir etrafı calıtmamak ilk adımlarını atmıştır. Reznor'in Quicksilver 2'ndeki konseri to Credit: Wallen.com müzikerlerinde boy göstermiş, en son 10 konseri de 100.000 kişiye ulaşmıştır. Diorum, 2'nci malesef itezmî ve 3'üncü Sotilere kısımınainskîn' xırpağı yoksula olmasa, Reznor dikkatini sıradan Rock müzikerine versenin sekizinci projesi sera cinayet.



## MODERN ZAMANLAR

Peki oyun dünyasında günümüzde müzikin durumu nedir? Aslında çok da fena söylemez, özellikle de geçmişle kıyaslandığında. 2000'yi bir aside bir milat niteliği taşıdığını söyleyebiliriz. Çünkü 2000 yılında oyun müzikerinin de üç daldo Grammy kazanmasına izin verdi. Benzer bir karar da İngiltere'de düzenlenen BAFTA ödüllerinde alındı ve oyuncuların yeni kategorileri arasında yer almıştı. Tabii bunun en büyük anlam oyun müzikerinin ve halde oyuncuların halkın dikkatini daha fazla çekebileceğii, daha fazla kabul şansı göreceğidir. Bu da tüm endüstri ve özellikle de oyun endüstrisinden ekonomin yemeye isteyen müzisyenler için büyük bir fırsatır. Oyun müzikerinin odulleri alması dışındaki bir gelişme de, Almanya ve Amerika'da örneğin silekta rastlanmasa başlamış oyun müzikeri konserleridir. Her ne kadar bazları bunu karşı çıksa da, ciddi orkestralarm oyun müzikerinden oluşan repertuarlarla konser açmaları o kadar da kötü bir şey olmaya gerekir.

Nitekim oyun firmalarının da müzik konusuna gititikçe daha fazla yatırım yaptığı görülmektedir. Mesela Medal Of Honor müzikeri için 84 kişilik bir orkestra ile çalışılmış ve hayatı büyük bir bütçe

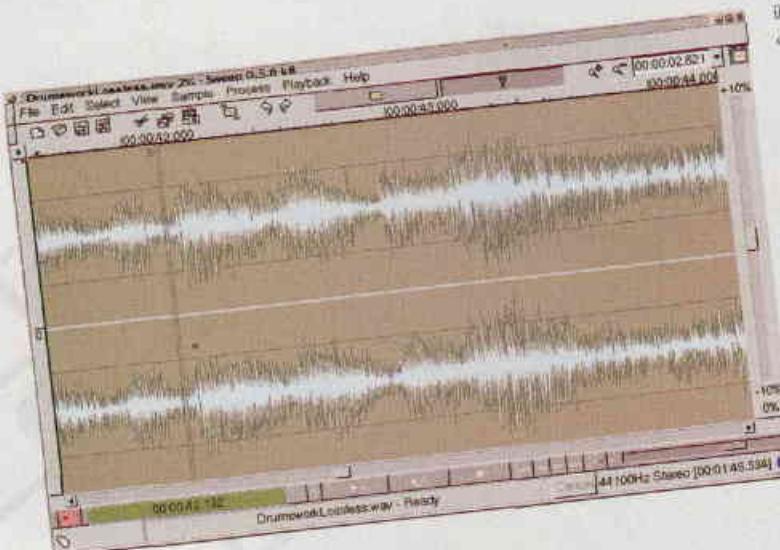


ayrılmıştır. Tabii oyuların ayırdan müzik bölgelerinin büromes, nomine bu alanla pek ilgilenmemen profesyonel bestecilerin de ılığını artırmaya başlamıştır. Özellikle film müzik bestecilerinin bu alanla daha sık girdikleri görülmektedir. Mesela Spiderman, Batman gibi filmlerin müzikerini yapmış Danny Elfman, aynı zamanda Peter Molyneux'un yeni oyunu Fable için çalışmaktadır. Metal Gear Solid 2'nin müzikerinde ise Harry Gregson Williams imzasını görmeliyiz. Tabii bu örnekleri cogalma mak mümkin.

İşin bir diğer ilginç tarafı ise oyun müzikerinin artık bağımsız müzik albümleri olarak ta piyasada kabul görmeye başlaması olduktur. Mesela ünlü Japon besteci Nobuo Uematsu'nun Final Fantasy VII müzikerinden oluşan albümü çöktan 2 milyonun üzerinde bir satış rakamına ulaşmıştır. Ancak bunun arkasında hem Final Fantasy isminin pekişmiş unutun, hem de Uzak Doğu toplumları yapısının büyük etkisi olduğu yadsınmaz. Her oyun müziği albümü bu kadar başarılı değil. Müzik endüstrisinde önemli bir yeri olan Cyan Worlds müzik şirketinin yapımcılardan Tim Larkin'e göre henüz müzikleri büyük ölçülü album satışı yapıcılara para kazandıracak kadar kabul görmemişlerdir ve bu çok yakını bir zamanında da gerçekleşeceğ gibi görünmemektedir. MTV gibi televizyon kanalları bir kenara bırakarak, yerel radyo istasyonları bile henüz

Myst 3: Exile'in müzikerini yapan John Wall ise olaya ekonomik açıdan bakıyor. "Bir oyundan 25-30 dolar kazanabilemek mümkün iken, müzik albümünden kazanılan para en fazla 3 dolar oluyor." Bu sayılmas. Ve tabii bir oyun müzikerini her zaman piyasaya sormak mümkün olmamaktadır. Özellikle etkileşimsiz olarak tasarlanmış oyun albüm haline getirmek kaşıtmak genellikle çok kötü sonuçlar veriyor.

Madalyonun obur yüzünde ise popüler müzik dünyasının oyularla olan ilişkisi var ki, bu da apayrı bir manzara sergiliyor. Hiphop, Rap, Rock gibi popüler türlerin müzisyenleri genellikle oyulara modern kültürün bir parçası olarak bakıyor ve zaman zaman onları video kliplerinde de kullanıyorlar. Zaman zaman pop kültür ikonu haline gelen müzisyenler surf müzik temali oyular yapabiliyorlar. Tabii is müzik temali oyular gelince, özellikle Japonya'da büyük rağbet gören dans ve Karaoke temali oyular da umutmayalm. Ancak bu tür ürünlerin Bati ülkelerinde hennit o kadar çok rağbetmediği de bir gerçek. Bu da müzik ve oyular soz konusu olduğunda, zevklerin bölgelere göre hayatı değiştirdiğini gösteriyor.



## SESİN YENİ DÜNYASI

Tabii ki 21. yüzyılın başı sadece Grammy ödülleri ve toplumun oyun müzikleriyle olan ilişkisini göstermesi açısından değil, aynı zamanda ses teknolojilerinin gelişen açısından da önemli bir dönüm noktası oldu diyebiliriz. Buında en büyük paya sahip DVD-ROM'un evlere giriş, yüksek kaliteli sesi de beraberinde getirdi. Dolby Pro Logic ya da Dolby Digital 5.1 gibi yeni ses standartlarının bilgisayarlar da da kullanılmaya başlanması için çok fazla zaman geçmemi gerekmekti. Tipki yeni nesil grafik kartlarının PC'lerin görsel kapasitelerini artırması gibi, EAX ve EAX Advance HD benzeri ses işleme standartları bünnesinde birden fazla yeni nesil ses kartları da işitsel alanda yeni olasılıkları gündeme getirdi. Özel tasarım hoparlör setleriyle birlikte kullanılanlıklarında, bu tür sistemler oyuncuların inanılmaz bir canlılık ve yepyeni bir boyut kartıkları ortaya oktu. Zaten modern PC'lerin yavaş yavaş her tür ev eğlence sistemini bünyesinde barındırınca, aygıtlar haline geldiğini duşandırmazda bu pek şaşırtıcı bir gelişme sayısız.

Ancak isadece donanımın bitmeyip, bunun bir de yazılımsal tarafı var. Bilgisayar oyuncularında ses ve müzikten ciddi bir biçimde faydalansılmak, yeni teknolojileri veriliği içinde kullanılmak için yazılıma ve programcılara ciddi bir yarışma yapmak gerekiyor. Ses alanındaki önemli şirketlerden biri olan Dolby Labs'ın PC donanım üreticileri ve programcılaryla daha rahat çalışılmıkm için onlara hitap eden yeni bir bölüm açmıştır. THX ise geliştirdiği yeni ses standardına uygun donanımları test edip onlara sertifika ve destek vermektedir.

Ancak tabii ki her yeni teknolojik atılım gibi, Surround ses sistemleri de piyasada kabul ve destek görene dek belirli bir emekleme devresinden geçmek durumundadır. Nitekim bugün piyasaya çıkan her oyun yeni ses teknolojilerini kullanırmaktadır ve bunun mümkün olabilmesi için biraz daha vakit geçmesi gerekecektir.

1990'lı yıllarda yaşamış olan müzik kimliği bunalımından bugün itibarıyle üç alt tür ortaya çıkmış gibi görülmektedir: Orkestra, etkileşimli ve lisanslı müzikler. Bu üç tür oyuncuların dışında da ciddi biçimde kabul göremekte, halka dinleyicekleri yeni nesil müzükler olarak yavaş yavaş da olsa ulaşmaktadır. Ancak soru işaretleri tüketicimizde değildir. Kaç besteci oyuncularının daha kâr olabilecek film endüstrisine geçmek için sırasına tahtası olarak kullanılacak? Yeni besteleme teknikleri kaçı olabilecek midir? Oyun müzüklerini kendi rengini kaybetmesi ve sonunda film müzüklerinden farklı bir hale gelmesi intimali nedir? Andy Brick bu konuda "Her yeni yapımı bir başka Lord of the Rings ya da Harry Potter versiyonuna dönüşmesini kesinlikle istemem. Elümüzdeki imkanları değerlendirmeli, yeni olasılıklardan faydalananızın" diyor. Sanırım bu konuya katpatmak için en iyi müzik gurusu George Alistair Sanger den bir alıntı yapmak: "Muzik, özellikle de oyun müzükleri, gerçekten de çok güclü bir silahtır."

## Ron Jones ve Çeşitlilik Tırnakları

Star Fleet Command, Star Fleet Academy ve Anachronox gibi oyuncuların müziklerini yapmış olan Ron Jones aynı zamanda

Star Trek: New Generation filmleri tizerinde de hayli çoklu使用 etmiştir. Bir müzisyen olarak en önemli özelliği ise hiçbir akını takip etmeyeip, her zaman içi elde olalarak harmanlayarak sira dışı işler ortaya koymasıdır. "Müzisyenlerin ve klasik enstrümanların da lale işi sonucu verebileceği bir noktada sentetizleme kullanmak anımsatsız." Ne var ki sentetik müziğe de setim domineyen Jones, mali kaynakların yeterli olmadığı ya da kayıtların ürün kaldırıldığı noktalarda burları da râha thile kullanılmamıştır. "Günümüzde Hit müzikleri tam bir saçılım. Müzisyenler ekonomik ve pazarlama kaygılarıyla değil, yaratıcılıklarını serbest bırakarak başarı yapmaktadır." Oyun müzüklerinin öneşti olarak, çeşitli hechhangi bir prejeden geride olmadığını da vurgulayan Jones'a göre, bugün için gidilecek dâha çok yol var, ama oyun endüstrisinde koşular gitmek, data da iyileşiyor

DOSYA KONUSU



## Jesper Kyd - Eski Tüfek

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



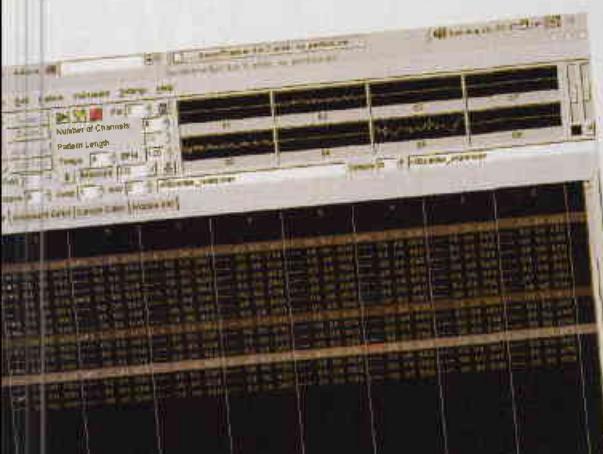
1985'ten beri elektronik müzikle uğraşan Kyd, oyun dünyasıyla olan ilişkisi New York'ta kendisi kayıt studiyosunu kuruluran sona deñerini. Yıllarca deñerli müziklerden edindiği tecrübeleri de kullanarak Kyd'in MDK 2, Metal Gear, Return of the King ve Freedom Fighters gibi yapıtların alanında büyük bir名声 kazanmıştır. Müziklerin aynı atmosferi üzerindeki etkisinin çok büyük olduğunu savunan Kyd, müzükler olmadan eğlenceli oyunlar aynı hedefiyo pokolayamayacağını savunuyor.

KAYNAKÇA: Steven L. Kent: *The Ultimate History of Videogames*, Three Rivers Press, 2001; Steven Poole: *Trigger Happy*, Arcade Publishing, 2000; Eric Pidkameny, *Levels of Sound*, 2002; Veli-Pekka Taitila - *History of Game Music*, 2002; archive magazine *Wired* on [www.wired.com](http://www.wired.com); magazine *Edge*, ann. 2003/2004; [www.vgmusic.com](http://www.vgmusic.com); [www.music4games.net](http://www.music4games.net); [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com); [www.mobsgames.com](http://www.mobsgames.com); [www.icwhen.com](http://www.icwhen.com); [www.dolby.com](http://www.dolby.com); [www.synthetic.de](http://www.synthetic.de); [www.gamemusicpage.org](http://www.gamemusicpage.org); [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org); [www.bafta.org](http://www.bafta.org); [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com); [www.gignews.com](http://www.gignews.com); [www.ocremix.org](http://www.ocremix.org); [www.google.com](http://www.google.com)

## MMM - Fransa'dan Sevgiler



MMM (Multi Media Music) Pierre Estève ve Stéphane Picq adlı ikili yonetmenin kurduğu bir firmadır. Tıpkı bir çok müzikçi gibi, ikililerden gelen bu ikili insan 10 yıl kadar önce tanınmış ve birlikte çalışmalar yapmışlardır. İlk original PC projeleri Atlantis oluyor, birlikte oluşturdukları müzik o kadar başarılı, o kadar tanındı ki, bu projelerin sıra dışılığı pek matematik olmasından Atlantis II, Obscura, Dragon Lore II, Riverworld, Blackmoon Chronicles gibi hayatı boyunca müzüklerini hizmetleyen MMM ismini, özellikle zararlısı da estetik ve sıra dairesi şapşında isimlerin doğrulanması hasarlarına.





# Bilen Adam

## Çürüklü Elma

Devleşen oyun endüstrisi artık 20 yıl öncesinden çok farklı. Üç-beş arkadaşın bir araya gelip, en çığın fikirlerini oyun haline getirdikleri zamanlar çok gerilerde kaldı. Artık oyun dünyası da borsa analizleri, oyun firmalarının katkıları, büyük şirketlerin küçükleri yutması, emek sahiplerinin haklarının daima yenmesi gibi ekonomik çarkları olan kocaman, hantal bir endüstri.

Bu endüstrinin bizi direkt olarak ilgilendiren kısmı olan oyunların geleceği, ne kadar başarılı olduklarına bağlı. Oyunlarının başarısının iki yüzü var: Oyun eleştirmenleri ve oyuncular açısından başarılı olması ve firma açısından, yanı parasal olarak başarılı olması. Ve bu iki yüz birbirinden inanılmaz derecede farklı olabiliyor. Biz oyun editörlerinin yerden yere çaldığı oyular inanılmaz satış rakamlarına ulaşabilirken, yere göğe sığdırıldığımız oyular firmasına para kazandıramadığı için çöpe atılıyor. Neredeyse hiçbir dergi ve web sitesinin %70'ın üzerinde not vermediği Driver 3 gibi oyular, inanılmaz reklam kampanyaları

rı sayesinde müthiş başarılı olabiliyor. Bunun bir diğer örneği de FIFA ve PES serileri. Biz da hıll bütün oyun editörleri PES'in en iyi futbol oyunu olduğunu bas bas bağırdığı halde, Avrupa'da FIFA neredeyse PES'in 3 katı satış rakamlarına ulaşıyor. Yani reklamların gücü karşılığında biz eleştirmenlerin sesi yetersiz kalıyor.

Bu yıl Konami, Atari, THQ, Vivendi gibi bütün büyük oyun firmaları, geçen yıla oranla %10 ile %50 arasında daha az gelir elde ettiklerini açıkladılar. Valve Half-Life 2'yi bitirip teslim ettiği halde, Vivendi'ye açtığı haksız kazanç davası yüzünden oyun piyasaya çıkamıyor. Ve söylenenler doğruya, Vivendi 6 ay da ha oyunun üstüne yatabilecek. Westwood, Sierra, Maxis gibi eşsiz firmalar kapatılıyor, Blizzard'in bütün beyin takımı dağılıp kendi küçük şirketlerini kuruyor. Her büyük sektörde olduğu gibi, oyun sektörü de büyümüş kapitalizme uyduğunca kalitesiz "mass-market" ürünlerle doldu. Pazar büyümüş firmalar kurtlar sofrasına kurulmaya başlayınca, yeni ve yaratıcı

şeyler denemek tense birbirine benzeyen, ruhsuz eserler dünyayı ele geçirmeye başladı.

Bütün eğlence sektörlerinde şasraz bir kural olan bu "global benzeşme ve kalitesizleşme" son 5 senedir canımız kanımız bilgisayar oyularını tehdit ediyor.

Biz ne yapabiliriz? Hiç birşey. Kesinlikle, hiç birşey. İsteseniz ruhsuz oyuları boykot edip almayın, isteseniz binlerce imza toplayıp kapatılan firmaların açılması için tepki gösterin, hiçbir şey değişmeyecek. Oyun piyasası hantallaşmaya, yaratıcılıktan yoksun ama teknoloji fişkiran, reklam pohpolu oyular birbiri ardına çıkmaya devam edecek. Bizim umudumuz bu betonlaşmış kafaların arasından pırtlayan yeni nesil ufak firmalarda. Obsidian Entertainment, RedShore Studios, Flagship Studios, Lionhead Studios yaratıcılıktan ödün vermeyen pırıl pırıl firmalar... Buların yapımlarıyla belki oyun dünyası kendi küllerinden yeniden doğar, 20 yıl önceki röhessans benzeri bir atılım gerçekleşir diye bekliyoruz. Ama bu, maalesef, düşük bir ihtimal.

## Evvel zaman olur ki...

### 6 yıl önce

Eski oyuntara ne kadar bol keseden puan veriyormuşuz ya. Ekim 98 sayımızda 20 oyun incelenmiş, bunların onbir tanesi 8 ve üzeri almış. Hayır, klasik olacağını o günden öngördüğümüz oyuları antarm (Rainbow Six - 10 üzerinden 9, Motocross

Madness - 10 üzerinden 9, Tenchu - 10 üzerinden 9), ama öyle oyuntara yüksek notlar vermiş ki yanı, şimdi hahrlamaya çalışınca aklıma daşı gelmiyor ne oldukları. Bakın, bizden sekiz alan oyular arasında hangi isimler var: World League Soccer 98, Urban Assault, Project Airos, Claw...

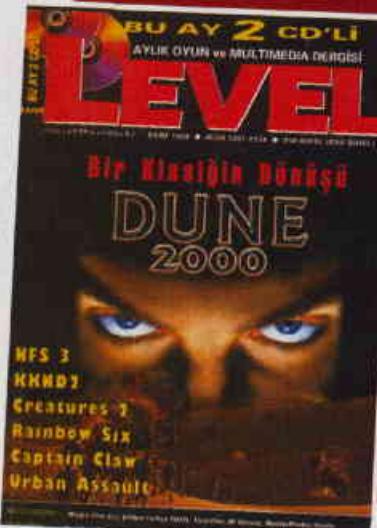
Zamanında çok iyi olabiller, ama hala bu oyuları hahrlayan var mı? 2000 yılında not verme sistemimizi değiştirenge de olsa %80 ve üzeri notları "dan dun" vermeye devam etmişiz. Eee, her "canlı" gibi Level da bir olgunlaşma süreci geçirdi, bu kesin.

### 3 yıl önce

Zimbabwe'den bir yar gelir bizlereee, oy, bizle... Hmmm? Nasıl bir sayı bu? Elle tutulur bir tek iyi oyun var, o da Arcanum: Of Steamworks And Magic Obscura (%86). Eğer siz de benim gibi RPG oyularında sayfalarca, hatta kitaplar dolusu lama çok iyi yazılmış yazı okumaktan büyük keyif alıysanız, Arcanum'u hala alıp oynayabilirsiniz. Görselliği sizi korkutmasın, grafikleri o zaman bile "zamanının gerisindeydi". Arcanum'daki karakter zenginliği ve bu sizin karakterinizin tüm oyundan akışı değiştirebilmesi başarısını başka bir firma gösteremedi.

Ha, bu arada, Arcanum'un yapımcısı Troika'yı kurular, Fallout'u yapan üstadlar ve gelecek ye Vampire: Bloodlines'i çıkaracaklar!

Bitti...bu kadar... 11 Eylül olayından sonra duran oyun piyasası nedeniyle böyle olmuş Ekim 2001. Poseidon (%82) ve Saiyuki: Journey West (ney? - %84) haricinde kayda değer bir oyun yok. World of Warcraft ilk bakışı hariç... Dağdan bir kız geliyor döne... Dağdan bir kız geliyor döne... döneeeeögğ...



## LEVEL NOTLARI

- 90-99 arası: LEVEL CLASSIC**  
Unutulmayaçak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayaçığınız bir şeref madalyasıdır.
- 80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoyla gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.
- 70-79 arası: İYİ** Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, olsakça iyi bir oyun demekdir.
- 60-69 arası: ORTA** Hala ve eksikleri nedeniyle alınmak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

**50-59 arası: VASAT** Paranızı harcayağınız aynı türden daha iyi bir oyun mırlaka vardır. Yine de son karar sizin.

**30-49 arası: KÖTÜ** Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimalle paranızı çöpe atmış olacaksınız.

**1-29 arası: LEVEL SHIT** Tem antalya ile rezalete. Üstüne para bile verseler, hâncadığınız zamana degmeyecekler.

### SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

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

## DÜNYA LİSTELERİ

### PC

- 1- The Sims 2
- 2- Doom 3
- 3- Final Fantasy XI Online
- 4- Codename: Panzers
- 5- The Sims Triple Deluxe
- 6- Championship Manager: Season 03/04
- 7- Conflict Vietnam
- 8- Shellshock: Nam'67
- 9- Joint Operations: Typhoon Rising
- 10- CSI: Dark Motives

### PLAYSTATION 2

- 1- Burnout 3: Takedown
- 2- Conflict Vietnam
- 3- Resident Evil: Outbreak
- 4- Shellshock: Nam'67
- 5- Spider-Man 2
- 6- Athens 2004
- 7- Driv3r
- 8- Silent Hill 4: The Room
- 9- Second Sight
- 10- Madden NFL 2005

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✘ değişmedi ☀ yükseldi ⚡ düştü

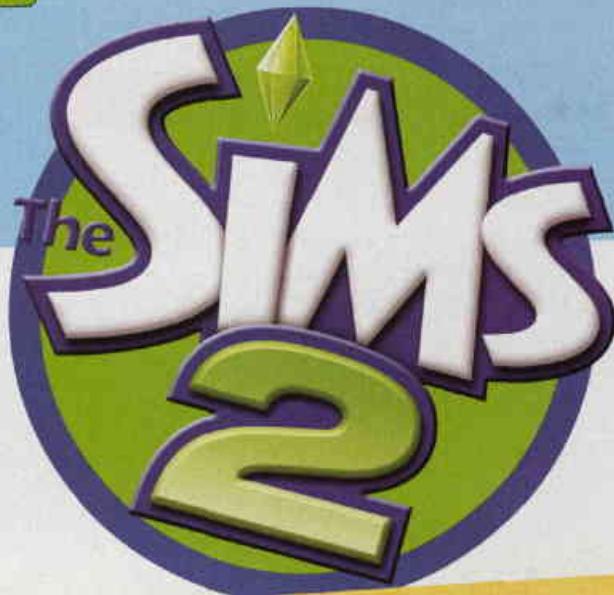


## Altın Klasikler

Bu ay bayağı bir hareketli Altın Klasikler listemiz. The Sims 2'nin birincisinden çok daha iyi olacağını ve listeye kafadan birinci olarak gireceğini zaten tahmin etmiştık, bu sürpriz olmadı. Ama Silent Hill 4'ün en iyi adventure, Silent Storm: Sentinels'in de en iyi strateji oyunlarına ikinci sıradan girmelerini hiç beklemiyorduk... Yaz boyunca miskinleşen oyun kasalarımız şenlendi bel! Darısı gelecek ayın başına, çünkü daha çok Level Hit, belki de klasik gelecek.

Platform/Oyun	Yıl	Not   Güncel Not
PC GTA: Vice City	2003	%96   %94
PC Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94   %93
PC Grand Theft Auto 3	2002	%95   %90
PC Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93   %90
PC Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90   %89
PC Far Cry	2004	%93   %92
PC Call of Duty: United Offensive	2004	%90   %90
PC Call of Duty	2003	%91   %90
PC Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95   %90
PC Doom 3	2004	%88   %88
PS2 Winning Eleven 8	2004	%95   %95
PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96   %95
PS2 CM Season 03/04	2003	%93   %92
PS2 Madden NFL 2004	2004	%93   %92
PS2 SSX 3	2003	%92   %91
PS2 Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98   %92
PS2 Need for Speed Underground	2003	%92   %91
PS2 Colin McRae Rally 04	2003	%92   %91
PS2 Grand Prix 4	2002	%93   %89
PS2 Colin McRae Rally 3.0	2003	%90   %88
PC Age of Mythology	2002	%94   %91
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91   %91
PC Rise of Nations	2003	%92   %90
PC Medieval: Total War	2002	%94   %89
PC Warcraft 3	2002	%93   %89

RPG	ADVENTURE	SIMULASYON	ONLINE AKTİYON	DEVAŞA ONLINE	
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92   %91	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95   %94
PC Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94   %90	PC Battlefield 1942	2002	%92   %89
PC Baldur's Gate 2	2000	%97   %89	PC Joint Operations	2004	%87   %87
PS2 Final Fantasy X-2	2004	%88   %88	PC Day of Defeat 1.0	2003	%89   %86
PS2 Final Fantasy X	2002	%92   %88	PC Savage: Battle for Newearth	2003	%87   %86
PC Broken Sword 3	2003	%90   %89	PC City of Heroes	2004	%85   %85
PC PS2 Silent Hill 4	2004	%85   %85	PC Final Fantasy XI	2004	%85   %84
PC Syberia 2	2004	%84   %84	PC Asheron's Call 2	2003	%87   %84
PC PS2 Silent Hill 3	2003	%85   %84	PC Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83   %82
PC Grim Fandango	1999	%93   %82	PC Star Wars Galaxies	2004	%81   %80
PC The Sims 2	2004	%95   %95			
PC IL2 Sturmovik	2001	%92   %87			
PC The Sims	2000	%96   %87			
PC Operation Flashpoint	2001	%91   %87			
PC Freelancer	2003	%86   %83			



## Yeni Sims jenerasyonuna merhaba deyin

**İlk çıkışından itibaren, milyonlarca oyuncu** için günlük hayatın bir parçası haline gelen ve genişleme paketleriyle kitlesini de iyice genişleten The Sims, esas darbesini indirdi. Şimdiye dek kullanılan "Sims çılgınlığı" ya da "Simsmania" türü sözlerin artık bir hükmü yok. Bundan sonra The Sims'in toplu kılımı var!

Bugüne kadar çıkan 7 genişleme paketine rağmen The Sims, her oynadığında bitmemiş bir oyun tadı bırakmıştı benimde. Sim tarzı yaşam gaile-

si; haftanın yedi günü işe gitmek, vücut geliştirerek ya da ayna karşısında saatlerce çalışarak kariyer basamaklarını çıkmak, telefon aracılığıyla başka Simler summon etmek, kazandığın paralarla eve öte beri almak, günde üç kez tuvalete, bir kez bangoya, iki kez de mutfağa girip ihtiyaç gidermek ve bunlar saylesinde sonsuza kadar mutlu yaşamak üzere kuruluydu. Sizin yönetiminizde olduğu sürece iki Sim birbirinden ayıran hiçbir özellik yok.



tu. Ama insan hayatını simule eden bir oyundan kusursuz olmasını beklemek akla mantığa sağlamaz deyip, oyunu eksikleri ve hatalarıyla kabul etmiştik.

Genişleme paketleri de oyunun bu genel çerçevesine müdahale etmeyen şeyledi. Hayvan beslemek, ev partisi düzenleyecek eşyalar edinmek ya da beş yıldızlıスーパー olmak bir şey değiştirmiyordu, yine evinizde oturup çiğinizin gelmesini bekliyordunuz.

### HER ŞEY FARKLI ARTIK

The Sims 2'yi bilgisayara kurarken en büyük merakım oyunun kendisinden çok önce duyurulan DNA aktarımı özelliğinin nasıl bir şey olduğunu. Sims'e yenilik getirmek konusunda şimdije kadar pek bir cırmı davranan Maxis'den bunun dışında özel bir hamle beklemiyordum. Ama bir Sim nesli yaratmanın ötesine geçen, daha özel yenilikler çıktı karşıma. Bunlardan en önemlisi Sim ırkını akvaryum balıklarından ayıran bir yenilik; arzular (Aspirations) ve korkular (Fears).

Sims 2'deki karakterleriniz artık sadece burçlarından gelen karakter özelliklerinin gerektirdiği gibi değil, geçici istek ve korkularıyla yaşıyorlar. Daha Sim'inizi yaratırken, bir hayatı bakış açısı belirliyorsunuz. Beş seçenekiniz var; ya herkesin sevdığı, popüler bir tip (Popularity), ya ailesine düşkün, mutluluğu yuvasında arayan biri (Family), ya tüm tutkusunu daha çok para, en çok para, çok çok para olan bir aöğzülü (Fortune), ya her şeyi öğrenmek

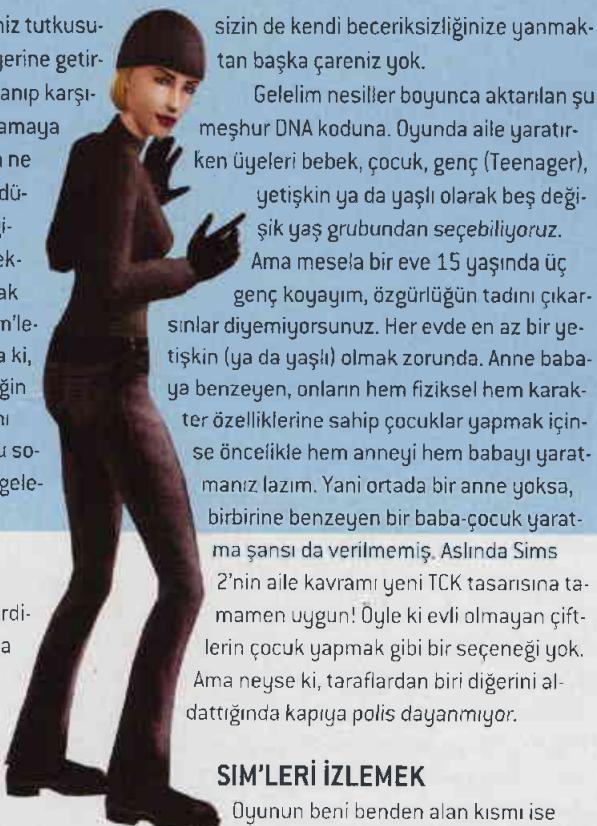
istegen, insanlara uzak ama bilime yakın bir meraklı (Knowledge) ya da kendini ikili (duruma göre üçlü, dörtlü, beşli) ilişkilere adamış bir uşkur düşkünu (Romance) yaratacaksınız. Ve bu seçim oyunda başınıza gelecek hemen her şeye Siminizin vereceği tepkileri belirleyecektir. Siminizin en büyük korkularını belirleyen de yine bu tercihiniz olacak. Örneğin sizi hayatı bağlayan tutkunuz aşk mı? O halde reddedilmek, terk edilmek ya da herkesle flört etme özgürlüğünüzü kaybetmek (evlenmek, çocuk sahibi olmak) gibi korkularınız var.

Tutkuları Sim'inizin sizden bağımsız hareket etmelerine de yol açıyor. Onceki oyundan gayet iyi bildiğimiz temel ihtiyaçlar (hijyen, enerji, yemek gibi) karşısındaki davranışlarına benzer şekilde, ilim irfan düşkünu bir Sim'in her fırsatla teleskopuna koşup mantığını ya da piyano başına geçip yaratıcılığını geliştirdiğini görebilirsiniz. Çünkü onun en büyük arzusu yeni bir şeyler öğrenmek. Tutkular konusunda en sınır tanımayan grup ise romantik Sim'ler. Sadakatlı Hindistan'da bir şehir zanneden bu arkadaşlar, hep daha çok sevgili ve bu na bağlı olarak daha çok 'skor' istiyor. Çöpça-

tanlık da size kalıyor tabii. Sim'iniz tutkusuna bağlı bu gündelik isteklerini yerine getirdikçe, temel ihtiyaçlarının karşılanması karşılanmasına o kadar da aldimamaya başlıyor. Altına kaçıran bir Sim'in ne kadar agresifliğini, nasıl üzüldüğünü içimiz parçalanarak izlediğimiz günler eskide kaldı. Özel istekleri karşılandığı sürece, böyle ufak ayrıntılara takılmayan, aşmiş Sim'lerimiz var artık. Elbette ve ne fena ki, bunun tam tersi de geçerli. Örneğin popülerite meraklısı bir Sim, karnı tok sırtı pek olsa bile bir dostluğu sona erdiğinde uzun süre kendine gelemediyor.

### SIM'INI BAŞTAN YARAT

Oyunun kendini fazlasıyla geliştirdiği bir parçası da karakter yaratma aşaması. Şimdiye dek hazır şablonlar üzerinde ufak tefek rötuşlar dışında değişikliğe izin vermeyen Sims, artık kendi tipinizi yaratmanız için gereken her ayrıntıyı sunuyor. Siminizin yüzünü şekillendirirken iki gözün birbirine mesafesinden gidden genişliğine, dudak kıvrımlarının yönünden şakakların belirginliğine kadar her türlü detayla oynayabilirsiniz. İster gerçek hayattaki ailenizi yaratın, ister olmak istediğiniz kişiyi. Dharma ve Greg'i, Coupling'i ya da daha zorlu bir oyun istiyorsanız Malcolm in the Middle'ı da yapabilirsiniz tabii. Size kalmış, ben karşımam. Ama hayır ille de ben Kurtlar Vadisi yamacımdıysanız ben de sadece "Doeeh!" derim. Gerçi elinizdeki tüm imkanlara rağmen tam olarak kafanızdakini yansıtamayabilir ya- rattiğiniz tipler. Eh, o noktada da benim gibi



sizin de kendi beceriksizliğinize yanmak- tan başka çareniz yok.

Gelelim nesiller boyunca aktarılan şu meşhur DNA koduna. Oyunda aile yaratırken üyeleri bebek, çocuk, genç (Teenager), yetişkin ya da yaşlı olarak beş değil. Şik yaş grubundan seçebiliyoruz.

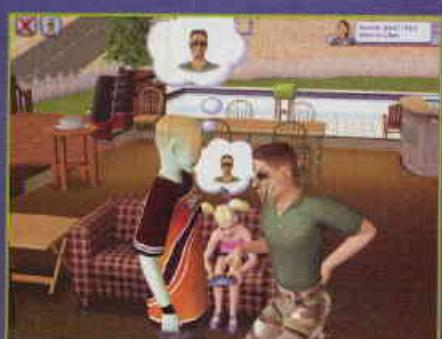
Ama mesela bir eve 15 yaşında üç genç koyamı, özgürlüğün tadını çıkar- sınlar diyeceğimiz. Her evde en az bir yetişkin (ya da yaşlı) olmak zorunda. Anne baba- ya benzeyen, onların hem fiziksel hem karakter özelliklerine sahip çocuklar yapmak için se öncelikle hem anneyi hem babayı yarat- manız lazım. Yani ortada bir anne yoksa, birbirine benzeyen bir baba-çocuk yarat- ma şansı da verilmemiş. Aslında Sims 2'nin aile kavramı yeni TCK tasarisına ta- mamen uygun! Öyle ki evli olmayan çift- lerin çocuk yapmak gibi bir seçenek yok.

Ama neyse ki, taraflardan biri diğerini al- dattığında kapıya polis dayanırmış.

### SIM'LERİ İZLEMEN

Oyunun beni benden alan kısmı ise animasyonları oldu. Simlerin hareketlerinde öyle bir gerçekçilik, öyle inanılmaz detaylar var ki insan ister istemez bir ailenin ha- yattının şöyle bir 3-5 yılının Maxis tarafından kaydedildiğini ve Motion Capture'la oyuna aktarıldığını düşünüyor. Özellikle çocuk Simler ortalıkta koştururken, bir sandalyeye tırma- nırken, deli dolu uyurken ve yaşıtlarıyla oy- narken, çevrenizdeki çocuklarda da sürekli gördüğünüz ama farkında olmadığınız detay hareketleriyle kendilerini dakikalarca izlettir- iyorlar. Ve çevrenizdeki çocukların gibi Sim ço- cukları da haylazlıklarıyla insanı hayattan bezdirebiliyor. Bir noktadan sonra büyüyecek- leri günü iple çekmeye başlıyorsunuz. Ve neyse ki bu ilk Sims'dekinden farklı olarak, nafile bir bekleyiş değil.

Bir ev kazasına ya da bakımsızlığa kurban gitmezlerse Sim'lerinin hayat hikayesini do-ğumdan ölümé takip edebiliyorsunuz artık. Doğumdan sonraki ilk birkaç gün beslemek



↑ Uzaylı Smith ailesi ile Grunt'ların arasına bir- haneli kötü. Özellikle Johnny ile Tank daha- oyundan başından birbirine giriyor.



↑ Sim'leriniz artık sadece anlamsız fablolardan yapmıyor. Arkadaşlarının veya evlerindeki bir manzaranın da resmini yapabiliyorlar.



↑ Politikacı veya iş adamı olarak kariyerinizin dorugu ulaşığınızda işe bu helikopterle gitmeye başlıyorsunuz. Evet çok gürültülü ama havası bir başka.

## AZRAİL'İ ATLATMAK



*Sim'lerinizin ebedi istirahat bulması için yaşlanmaları gerekmıyor. Açıktan veya yangından da ölebiliyorlar. Ama bu durumlarda Azraıl'ın pençesinden kurtulmak da mümkün. Eğer Sim'inizi gerçekten seven biri, yakın bir dost veya bir aile ferdi, yakınlar daysa Azraıl'e yalvarıp sevdigini affetmesini isteyebiliyor. Azraıl ile küçük bir oyun oynuyorlar (bil bakalım hangi elimde) ve kazanırlarsa Sim'iniz gürtiyor.*

(anne sütü yok oyunda) ve uymak dışında müdahale edemediğiniz yavru Simler, kısa sürede emeklemeye ve çevresindeki yetişkinlerden ilgi istemeye başlıyor. Bu aşamadayken onlara yürümemi ve konuşmayı öğretebilir, tuvalet eğitimi verebilir, masal okuyabilirsiniz. Ama muhtemelen tümünü yapmaya vaktiniz olmayacak. Çünkü, annelerin hep söylediği gibi, "çok çabuk büyüyorlar". Yok ama bu oyunda hakikaten çok çabuk büyüyorlar. Sim zaman birimine göre, ortalama beş Sim gününde bebeklikten çocukluğa, yaklaşık bir haftada Teenager'lığa, iki hafta sonra da yetişkinliğe terfi eden Sim'lerinizin bu aşamadan yaşlılığa geçiş süresi de 30 gün gibi bir şey. Anlayacağınız hayat epeyce kısa bu Sim aleminde.

Yaşlılığından mutlak sona giden yolun uzunluğu ise size bağlı. Eğer mutlu ve sağlıklı bir

orta yaş dönemi geçirdiyse, son derece uzun bir süre daha yaşamaya devam ediyor ihtiyar Sim'iniz. Hareketleri yavaşlıyor, vücut ölçülerini bozuluyor, tavırları aksileşiyor, çok çabuk yoruluyor ve oturduğu yerde uykulamaya başlıyor, hatta yanlış görmediysem biraz kambur bile çıkıyor ama gayet güzel yaşamaya ve emekli maaşıyla ev bütçesine katkı yapmaya devam ediyor. Ayrıca yaşam iksiri (Elixir of Life) diye bir şey var ki, yaşı Sim'iniz bundan her içtiğinde yaşadığı birkaç günü geri alabiliyor. Eskiden sonsuza kadar okula giden çocukların ve asabi bir şekilde çalışmaya mahkum yetişkin Simlerden ibaret oyunumuzdaki yeni kuşak cümbüşü görülmeye değer.

### ÇALIŞAN SIM PAS TUTMAZ

Oyundaki kariyer kavramı tamamen değilse de oldukça değişmiş olarak çıktı karşımıza. Bilirsiniz, eskiden –ne kadar iyi bir işleri olursa olsun– çalışma koşulları çok kötüydü. İşe giden Simlere ne yemek verirlerdi, ne su, ne iletişim ortamı, ne tuvalet. Eve döndüklerin-

← Oyunu uzun süre oynadığınızda çok geniş bir aile ağacına sahip oluyorsunuz.



↑ Bir Sim'in asla unutmayacağı bir an... ilk opçuk. Bu ilk opçüğün Simleri nasıl değiştirdiğine dikkat edin. Bir anda gözleri dünyayı görmez oluyor.



↑ Eviniz kalabalık olunca çok fazla arkadaşa da ihtiyacınız olmuyor. Zaten arkadaş gelse oturacak yer mi var?

de açıktan, yorgunluktan ve sıkıntından bitap düşmüş olurlardı. Şimdiye sabah işe gönderdiğiniz Sim'in öğle saatlerinde karnını doyurduğunu, sıkıştığında tuvalete gittiğini, ilgi alanlarına uygun bir işe çalışıgorsa eğlendiğini ve sosyalleştiğini göreceksiniz. Hatta canı istediginde eve iş arkadaşlarını getirecek.

Eskiden Emekli Sandığı diye bir şey de yoktu. Simleriniz bir işi ya siz oyundan sıkılıp bırakana kadar yapar ya da iki gün üst üste gitmeyecek istifa etmiş olurlardı. Şimdiye yaptığınız işin cinsine göre haftada 2-3 gün tatil yapma ve yaşlılığa geçtiğiniz günden itibaren emekli olma hakkınız var. Tabii emekli olmak için en uygun zamanı yanı kariyerinizin zirvesine ulaşmayı beklemeniz yerinde olur. Günde 1.200 – 1.300 civarında kazanan kidemli bir Sim, emekli olduktan sonra her gün ortalama 600 – 700 Simoleon alıyor. Bu da aslında 5-6 kişilik bir aileyi geçindirecek kadar iyi bir



## FARKLI YAŞ GRUPLARI

### Bebek

5 Gün



### Çocuk

9 Gün



### Genç

16 Gün



### Yetişkin

30 Gün



### Yaşı

20-40 Gün



↑ DNA aktarımı özelliğine sayesinde bebekler anne ve babalarına benzıyorlar.



↑ Strangetown'da yaşıyorsa Simleriniz siz de ortafläche dolaşan uzaylılarla karşılaşmaya hazır olun. Ama korkmayın onlar da sıradan mutlu bir aile.



↑ The Sims 2 evinizi tasarlarken bir çok yeni imkan sunuyor size. Yıldızlara yakın olmak mı istiyorsunuz? Hiç sorun değil,

rakam. Ölen Sim'lerinizin yaşam sigortası ise birinci dereceden aile yakınları için küçük bir servet değerinde.

Kariyer mücadelede zirveye ulaşmanın bir avantajı da "Kariyer Ödülleri". İşinizin pürü olunca, mesleğinizin içерigine göre bir hediye kazanacaksınız. Politikacısınız bir konuşturma kursusu, sporcusunuz bir kum torbası ya da iş adamıysanız bir mini golf sahası (fazlaıyla mini olması dışında harika) gibi ödüller bunlar.

Az önce sözü geçen yaşam iksiri de tipki kariyer ödülleri gibi parayla satın alamayacağınız özel bir aparat, bir ödül. Ancak buna ve benzeri birkaç fantastik nesneye (para veren ağaç, gibi) kariyer yaparak değil, Sim'inizin

## HAYRET VEREN SIM VAKALARI

*The Sims 2'yi oynarken sizi hayrete düşüren, kimi hayran, kimi ağınızi bir karış bırakın pek çok detayla karşılaşacaksınız. İşte onlardan bir kısmı...*

- *Kimi haylaz arkadaşlarınız evlerine dönerken bahçenize yerleştirdiğiniz bahçe cücesini de yanlarında götürürebiliyorlar. Cücenin çalındığını fark eden Sim'iniz hırs yapıp gecenin bir vakti evi terk ediyor ve cüceyi bulup yerine koymadan geri dönmüyor.*
- *Temizlik ve düzenden nasibini almayan Sim'leriniz duş alırken çişini küvete yapmakta bir sırınca görmüyor. Onlar duş alırken dikkat edin, Bladder'ın da yükseldiğini görebilirsiniz.*
- *Okulda iyi not alan çocukların heyecanla anne babalarının eve dönmesini bekliyor. Eve geldiklerinde kaşa kaşa yanlarına gidip not kağıtlarını gösteriyor sarılıp doya doya öpüyolar.*
- *Satranç oynayan Sımler oyunun kurallarına uygun gerçek hamleler yapıyorlar.*
- *Simleriniz yaşlandıktan sonra ağır hareket edip daha çabuk yoruluyorlar. Hatta enerjileri düşük olmasa bile oturdukları yerde uykulamaya başlıyorlar.*
- *Uzaylıların kaçtığı erkek simler hamile kalabiliyor ve bilin bakalım ne doğuruyorlar... Nur topu gibi bir Alien!*
- *Cocuklar da teleskopdan bakmak, satranç oynamak gibi büyüklerin hobilerini yapmaya bayılıyor. Ama boyları yetişmediği için daima teleskopa yetişecek bir tabure veya üzerine oturabilecekleri bir kaç kitap buluyorlar.*
- *Siz en güzel oyuncağını da alsanız bebek Sim'ler tuvaletle veya herhangi başka bir mikrop kaynağıyla oynamayı tercih ediyorlar.*
- *Genç Sim'lerin de sivilce problemi var. Düzenli olarak akne kremi kullanmazsanız karşı cinse itici gelebiliyorlar.*

tutkularını gerçekleştirerek sahip olabiliyorsunuz. Siz onun egosunu doyurdukça, Sim'inizin hanesinde mutluluk puanları birikiyor, Puanınızın miktarı ölçüsünde faydalı ve eğlenceli yaşam ödülleri toplayabiliyorsunuz. Bu aynı kredi kartı veya telefon faturasında hediye puanı toplamak gibi.

### MAHALLELER

Oyunu şimdilik üç ayrı mahallede oynayabiliyoruz. Bunlardan Pleasantville eski Sims'in geçtiği bölge. Bella ve Mortimer Goth ikilisini ve onların canavar kızlarını hatırlarsınız. İşte o mahalle. Mortimer yaşılmış, zar zor hareket ediyor. Bella evi terk etmiş, nerede olduğuna dair dedikodular yapılıyor. Ufaklık büyümüş genç kız olmuş ama hala aynı saçlar,

aynı gözlükler. İkinci bir mahalle Veronville. Burası iki büyük ailenin kan davası na sahne olan ve hiç alakanız olmadığı halde sizi de bir şekilde bu işlere dahil eden bir mekan. Tam bir Brezilya dizisi yaşanıyor burada. Pleasantville ile farklılıklarla sahip bir nüfus yapısı olsa da oyunu bu iki kasabada oynarken ərada derin uçurumlar hissetmeyeceksiniz.

Üçüncü ve son alternatifiniz ise Strangeville, ki burada oynayacaksınız şuna kadar anladığım paraagraflar dolusu ayrıntılu unutun. Söyledir bir örnek açıklayayım: Burada çocuk



↑ Yıldızlara yakından bakabilmek ne güzel. Bir gün mutlaka bir UFO göreceğim.

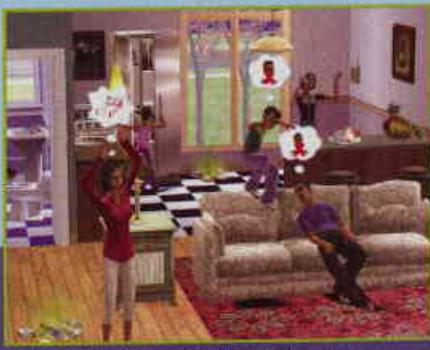
↑ Tanrımdı Vücutu'ndan uzaylılar kaçındı. Ahahaha... dostum nerdesin ne yapıyorlar sana?

↑ Şimdi kim bakacak bu bebeğe?

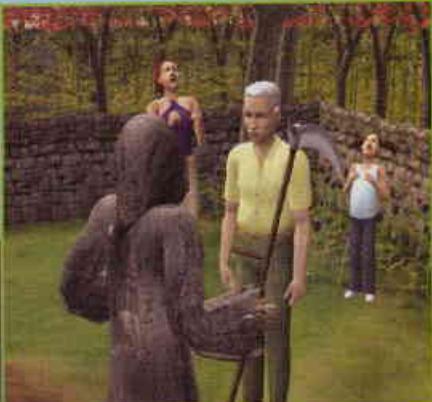
## DEPRESYON YOLUN SONU DEĞİL



Diyelim ki Sim'inizin hiç bir tutkusunu gerçekleştirmi ve Üstelik korkuları birbir kargasına çıktı. Bu durumda tutku göstergesi (Aspiration Meter) sıfırlanabilir. Ama korkusun bu durumda imdadınız bir psikolog yetişip Sim'inize yardımcı oluyor.



Evet evet. Çocuklar büyündükçe başa çıkmak zorlaşıyor.



Sim'inizin mutluluğuna ve bol bol yaşam ıksiri içmesine dikkat edin. Yoksa erkenden dünya değiştirebilir. Bu noktada arthik ağlamak da fayda etmiyor.

doğurmak için evli olmanız gerekmıyor. Hatta kadın olmanız da gerekmiyor. Ve hatta doğurduğunuz şey bir insan evladı bile olmayıabilir! Bu tuhaf mahallede, UFO'lar taraflarıdan bir süreliğine misafir edilen erkekler hamile kalıp yeşil, şirin Alien'lar doğurabiliyor. Sizden başka kimse de gadrigamıyor bu durumu. Komşularınız arasında dost canlısı uzaylılar olabiliyor. Yalnızlıkta bunaldığınızda konuşan bir tavşan karşınıza çıkıp keyfinizi yerine getirebiliyor. Sonuç olarak üç mahallenin de kendine has özellikleri var ve birbirinden farklı deneyimler sunuyorlar.

Dilerseniz kendiniz yeni bir mahalle de tasarlatabilirsiniz. Üstelik ilk oyunda olduğu gibi sadece evleri farklı olan bir birinin aynısı mahalleler değil. Görünüşü tamamen farklı ve kendi hikayesine sahip olan özgün mahalleler tasarı-



layabiliyorsunuz. Üstelik mahalleye gökte süzülen balonlar, nehirde dolanan balıkçı sandalları gibi ilginç detaylar da ekleyebiliyorsunuz.

### HER SIM FARKLI BİR DÜNYA

Aslına bakarsanız farklı bir deneyim için ilerde mahalle mahalle dolaşmanız gereklidir. Kişisel özelliklerini diğerinden farklı olan her bir Sim, onlar için seçtiğiniz her bir meslek, ilişki biçimleri, hele de en baştan kararlaştıracağınız farklı tutkular, aynı zamanda farklı birer oyun deneyimi anlatımı geliyor.

Üstelik bu farklı seçimler doğal olarak oyunun zorluk seviyesini de belirliyor. Mesela iki çocuğuyla tek başına yaşayan bir annenin veya hepsi aşka düskün üç bekar erkeğin işi gerçekten zor. İlkinde anneni çocuklara bakmaktan çalışıp para kazanması çok ama çok zor. Diğerinde ise aynı kiza aşık olan ev arkadaşlarının birbirine nasıl düşeceğini bir hesap edin. Diğer yandan uyumlu bir kişi koca ile oynamaya başlarsanız uzun yıllar refah içinde yaşayacak büyük bir aile haline gelmeniz hiçbir şekilde zor değil.

Bu açıdan bakıldığından Sims 2'nin ilk Sims'e göre çok daha fazla başında oturulmaya değer bir oyun olduğu kesin. Elime geçmesinden şu zamana kadar yaklaşık 100 saatimi Sims 2'ye ayırdım ve hâlâ oyundaki her şeyi görmemiştim. Rahatlıkla söyleyebilirim. Bu elbette oynamaya devam etmek için yeterince gücü bir itici kuvvet ama bu 100 saatte çok.

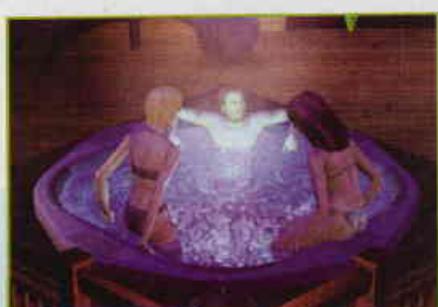


↑ Sim çocukların çok sevimi olduğunu mu düşünüyorsunuz? İki afacanı bir araya getirin bakın neler yapıyorlar.

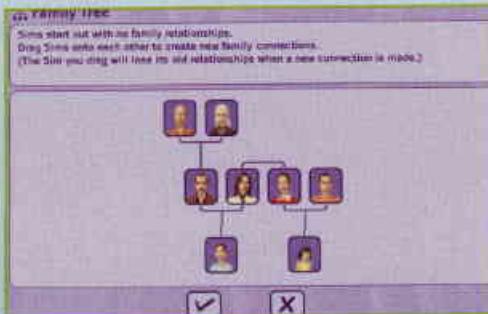
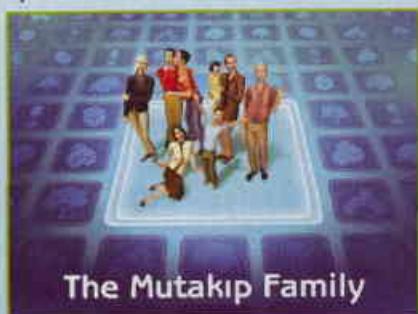
Sıkılık tıpkı Simler gibi yukarı doğru el sallarak "yeter utan acıktım, çiçek var, ugumak istiyorum ve rüyamda Sim'leri görmek istemiyorum!" diye bağırmak istediğim de oldu. Onları mutlu etmeye çalışırken iyice kaptırıp kendi mutluluğunu sıfırladığınızı (sosyal: 0, beden: 0, temizlik: 0, eğlence: 0, otur: 0!) fark ettiğinizde beni daha iyi anlayacaksınız. İşin tuhafı, Sim'lerden ve ihtiyaçlarından nefret etmeye başladığınız noktada bile oynamaktan kolayca vazgeçemiyorsunuz. Böyle tuhaf, istenmeyen bir bağımlılık yaratıyor oyun.

### SIM SIM'E BAKA BAKA

Muhakkak düşünülmeli gerek bir diğer konu Simler arası etkileşim. Oyun bu açıdan bakıldığından hâlâ birkaç noktada sürünen ama ilk



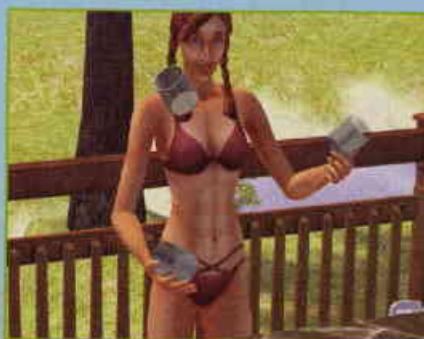
↑ Bu oyunun en harika yanı ne biliyormusunuz?



↑ Oyunun başından çok geniş ve aile bağlantıları fanımlanmış bir aile yaratılabilirsiniz. Aileler sekiz Sim ile sınırlı. Ama inanın sekizden fazlası zaten çoğuluk olur. Bu kadarıyla uğraşmak bile bir dert. Ama böyle geniş, huzur dolu bir aileyi yönetmenin zevki de bir başka



↑ Hem de bizim odamızda! Hem de metresimle! Kaflabilirim miyim?



↑ Bir mini bar her havuz başı partisini renklendirir.



↑ Size bir tavsiye. Eve bir kaç para ağaçları almayı ihmal etmeyin. İşten falan ahlınca çok işe yarıyor.



↑ Kariyer ödülleri biraz basit kalmış. Koskoca bir CEO'ya emekli hediyesi bu mu verilir? Bahçeye gerçek bir golf sahası kursanız neye



o genç yaşların ilk aşkıntılarında gözleri sevgililerinden başkasını görmüyor. İkisini yan yana getirdiğinizde ayrılmak bilmiyorlar. Ayrıca üçüncü şahıslar da ilişkilere burnunu sokabiliyor. Mesela karınızı aldatırken baldızınıza yakalanmak onun sizin ablasına gammazlaşması ile sonuçlanıyor. Ayrıca işten eve getirdiğiniz bir arkadaşınızla hali hazırda iyi bir ilişkiniz olabilirsiniz ve evde bir şeyler yapmanız bile iş saatlerinde bağıınız güçleniyor.



### ANILARDA SIMS

Sims 2'nin Simlerini balıklardan ayıran bir özellikleri de anılarının olması. Uzun ve yorucu bir günün sonunda günlüklerine yazmaya bağılan bu yeni neslin anılarını siz de okuyabilirsiniz. Ama ilginç metinler, özel sırlar bek-

### DOĞUM GÜNÜ

**Simler için doğum günleri çok önemli. Hayatlarının bu dönüm noktasında aileleri ve dostlularla birlikte olmak ve hep birlikte eğlenmek isterler. Ama bundan da önemlisи yeni döneme yüksek bir ruh hali ile geçmek. Bu bir sonraki dönemde Sim'inizin ne kadar mutlu olacağını ve yaşılılık ömrünün uzunluğunu belirliyor.**



oyuna göre inanılmaz bir gelişme var. Eskiden olduğu gibi ilişkinizin şekline ve samimiyet derecenize göre karşınızda Sim'le yapabilecekleriniz değişiyor. Fakat artık hem samimiyet kurmaya çalışırken hem de kanka olduktan sonra, daha fazla seçenekiniz var. Sohbeti karşınızda Sim'in ilgi alanlarına göre şekillendirebilir, ufak tefek oyuncular ve sakalarla hayatı yumuşatabilirsiniz. Ama hâlâ yapamadıklarınız da var; aynı anda iki Sim'le birden sohbet edememek gibi. Misafir Sim evin içinde kafasına göre takılırken siz de peşinden dolaşıp iki çift laf etmek için uğraşıyorsunuz. Aralarında bir yabancı yokken ev halkı kendi başına işleri yürütecek kadar akıllı ama yeni bir dost edinmeleri gerekliken ve evde 2-3 aday toplanmışken odaya çekiliп kitap okumaya başladıklarında kontrolü üstlenmek mecburiyetindesiniz. Bu mecburiyeti bir de aşk manyağı Sim'leriniz eşerinin yanında üçüncü şahıslarla karıştırmağa başladığında hissetmelisiniz. Yoksa çok çok kötü kavgalar çıkıyor. Sonunda siz dahil herkes bunalıma girebilir.

Diğer yandan Sim'ler arası ilişkiler çok daha doğal ve güclü. Mesela çocukların anne ve babalarına çok bağlılar. Sürekli onların yanında olmak istiyorlar. Ama büyütükçe de aleden bir parça uzaklaşıyorlar. Teenager'lar ise

ilemeyin. Gayet rapor niteliğinde, hazır şablonlara uyarlanmış anılar silsilesinden ibaret göreceleriniz. Her yeni tanıtlıkları Sim'i, yaktıkları yemekleri, ilk öpüşmelerini, WooHoo'larını (böyle sevişiliyor Sim evreninde), kazandıkları yetenekleri ve terfilerini yazıyorlar. Biraz göstermelik gibi duran ama günlerce oynadıktan sonra açık göz gezdirdiğinizde "vay be, bir Sim'in kısacık hayatına bile neler sıyıyor, bense şu bilgisayarın başında yaşılanıp gidicem" türü ironik yaşam dersleri çıkarmanızı sağlayan faydalı bir yan özellik.

Simler tarafından bakıldığından oyunla ilgili söyleylenebilecekler hemen hemen bu kadar. Herkesin kendine has bir yöntemle oynayıp birbirinden çok farklı hikayeler yaratacağı bir oyun hamuru... Fakat oyun bu hikayelerden ibaret değil. Bir de tasarım boyutu var. Sims'li sadece evler ve bahçeler tasarlama, eşyalar alıp farklı dekorasyon stilleri yaratmak için oynayanların sayısı hiç de az değil. Maxis de bunun pekala farkında. Zira oyunlarındaki tasarım araçları ve imkanları da geliştirilmiş durumda. Oda içinde ikinci bir kat yaratmak, birbirini 45 derecelik açıyla kesen duvarlar koymak, binanızı istediğiniz bir mimari stile göre şekillendirmek, boyamak, özel çatı çeşitleri kullanmak benim hayranlıkla kullandığım yenilikler. Eşya satın alırken ise kendinizi bir mobilyacıya sipariş verir gibi rahat hissedebilirsiniz çünkü çoğu satın aldığınız şeyin rengine karar verebiliyorsunuz. Ayrıca bütün evinizi tek bir

## SIMCE-TÜRKÇE SÖZLÜK

**Aspiration:** Sim'inizin tutkusu. Hayatta en çok değer verdiği konu (o gün için tabii :)

**Woohoo:** Sevişmek. Sim'ler pek çok mekanda Woohoo yapabilsen de genelde yatağı tercih ediyor. Yatak'ta "Relax" komutu verdiginiz iki Sim'de karşılıklı olarak komut çıkıyor.

**Shoo:** Kenara kay veya dışarı çıkmak demek. Bangadan birilerini çıkarmak veya "kalk ben izlemic televizyonu" demek için.

**Schmaaaze:** Geyik yapmak. Eve çağırıldığız okul müdürü ile bol bol yapmanız gerekiyor.

**Sibling:** Kardeş. Karakter yaratırken iki kardeş yaratmak için.

**Spouse:** Eş. Karakter yaratırken evli bir çift yaratmak için.

**Headmaster:** Okul müdürü. Eğer okula giden bir çocuğunu varsa okul müdürüne eve çağırıp bir güzel yağılayarak çocuğunuza özel okula kaydettirebilirsiniz.

**Gussy Up:** Saç baş düzeltmek. Ne işe yaradığını söylemek zor.

**Meditate:** Meditasyon yapmak. Bu sırada Sim'inizin hiç bir ihtiyacı düşmüyor.

**Do Yoga:** Yoga yapmak. Body Skill'i kazandırıyor.

koleksiyondan dekore edebiliyorsunuz.

Maxis yine oyunun web sitesinden alışverişlerin ve muhtemelen genişleme paketlerinin önünü tıkamamak için eşyalarda çeşitlilik yaratmaktan kaçınmış. Ama oyuncular da kendi yaratıkları materyalleri Sims Exchange'e yükleyebildiği için burada şimdiden bir hazine oluşturdu. Oyunun orijinal versiyonuna sahip olanlar mutlaka oyunu Register edip Sims Exchange'ı bir yoklaşınlar. Bu arada orijinali demişken kopyasından da bahsedelim. Oyunun kopya versiyonunda Build Mode çalışmaması, karakter portelerinin çıkmaması gibi abuk sabuk hatalar çıkıyor. Eğer böyle bir hataya karşılaşsanız suç oyunu değil kopyasını kullanıyor olmaktadır arayın.

### GRAFİK VE SES

Bugüne kadar The Sims'in ekran görüntüleriley karşılaştırıldığınız grafiklerin ilk oyna göre ne denli farklı olduğundan haberiniz vardır. Tamamen 3D olan yeni oyun motoru kamerayı 360 derece döndürebilmenizi olanak tanıyor. Sim'lerin ve eşyaların detay seviyesi de ilk oyna göre karşılaştırılmamak kadar yüksek. Özellikle Anti-Aliasing özelliğini açarsanız grafik kalitesinde çok büyük fark oluyor. Ama video çekmek için bu özelliği tekrar kapamanız gereklidir.

Eşya grafikleri detaylı ve çok daha sık görenmelerinin yanı sıra kullanımlarında da il-



↑ Aynı anda iki kızı birden idare etmek mi? Eğer saç saçına kavgaları seviyorsanız neden olmasın?

giç detaylara sahipler. Mesela temizlemediğiniz tuvalet, evye, küvet gibi yerler kirlenip korkunç görüntülere bürünüyor, televizyonda gerçek videolar oynuyor, satranç oynadıklarında taşlar kurallarına göre hareket ediyor. Ama beni en çok etkileyen detay resim yapma konusunda karışma çıktı. Artık Sim'leriniz resim yapmadan önce bir çerçeveye çıkıyor ve neyin resmini yapmak istediğiniz sebebiliyorsunuz. Aynı fotoğraf çeker gibi evininiz içinde dolanıp bu çerçeveye ne yerleştirirseniz onun resmini yapıyor. Daha sonra bu resmi duvarınıza da asabiliyorsunuz.

Oyunun sesleri ilk oyna göre en az gelişen kısım. Şüphesiz Simce bir miktar gelişmiş. Sim'lerimiz Maşudo! ve Susun'dan fazlasını konuşuyor. Ses efektleri de elden geçirilmiş. Ama grafik veya oynamıştaki değişiklikler gibi çok etkisi yaratmıyor. Biraz daha iyi sadece.

Maxis oyunda aile yaşamının parçası olarak görülebilecek ne varsa değerlendirmiş. Bunlara aile albümü ve videoları



da dahil. Artık ev yaşantısında çektiğiniz resimleri bir albüm haline getirip üzerinde bir hikaye ekleyerek saklayabiliyorsunuz. Böylece yıllar sonra geri dönüp bu eski ailenin hikayesine göz atabilirsiniz. Ayrıca oyunda gönlündüzce video çekip bunları editleyerek aile videoları oluşturabiliyorsunuz. Bu video ve albümleri arkadaşlarınızla paylaşmanız da mümkün.

### VIVA LA SIMS

Günlerdir oynuyorum, günlerdir yazıyorum ama açıkçası The Sims 2'nin yarısını anlatmış gibi bile hissetmiyorum. Büylesine detaylı, böylesine enteresan, her yanı, en ufak parça si ince ince işlenmiş bir oyun daha hatırlamıyorum. Bu oyunda eksik, kusur, baştan savma bir parça bulmak mümkün değil. Maxis'in bu mükemmel işçiliği bize sizi kendine hayran bırakıyor.

Eğer ilk oyunu sevdiyiniz The Sims 2 özellikle de ilk saatlerinde yarattığı şok dalgasıyla sizin ııldırıtabilir. Yok ilk oyunandan hazzetmediyseñ bir de Sim'lerin bu haline bir göz atın. Bakalım bu sefer de omuz silkilecek misiniz? The Sims 2 banana sorşanız şu an Yılın En İyi Oyunu ödülünün bir numaralı adayı. Bu yüzden buna şimdije kadar verdiğimiz en yüksek notu sonzerosine kadar hak ediyor.

Tugbek Ölek

### THE SIMS 2

#### SİMÜLASYON

[thesims2.ea.com](http://thesims2.ea.com)

Yapımcı: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: Yok

Medya: 4 CD

Orijinal Olarak: Var

İnternet

İnternet + Oyunca

Fiyat: 69.000.000 TL

Yaş Sınırı: 13+

**Minimum**

**Önerilen**

800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 3.5 GB HDD

2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Şasırın detaylar, kolay oynanabilirlik, yüksek eğlence dozu.

Dynamabilitik

Seslerdeki de gişim çok değil

Multiplayer

yüksek eğlence dozu.

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Singles

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

FAX

4+1

5+

Dolby Surround



FOR THE EMPEROR!

WARHAMMER  
40.000

LEVEL HIT



# DAWN OF WAR

Yeni bir gün, yeni bir savaş, yeni ölümler

Çok uzun süre yeni bir Warhammer 40K bilgisayar oyunu için bekledim. Sadece ben mi, bu oyun evreni hakkında azaçık bilgisi olan herkes neden böylesi inanılmaz bir materyalin değerlendirdiğini merak edip durdu yıllar boyu. Tabii çok uzun zaman önce çıkışmış oyunlar vardı, ancak bunlar genellikle strateji türündendi ve masaüstü oyunlarının karmaşık kurallarını PC'ye taşıymaya çalışırken oyun evreninin gerçek atmosferini kaybediyorlardı. Nedir WH40K'nın en belirgin özelliği? Her an inanılmaz savaşların yapıldığı, vahşet ve şiddetin günlük hayatın kabul görmüş bir parçası olduğu geçerlidir. Bir oyunu oyuncuya ortak paydada buluşturan şey oyun atmosferidir ve bunu da eldeki tüm kural kitaplarını bilgisayar kodu haline getirerek sağlayamazsınız.

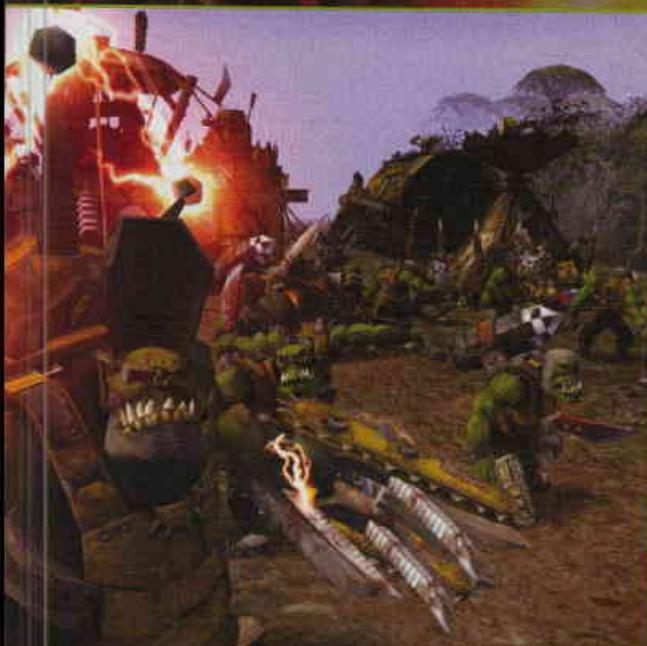
Tabii hakkını yemeyelim, geçen sene bir ara FireWarrior diye bir başka Games-Workshop onayı WH40K oyunu daha çıktı piyasaya çıkmadı değil. Ama keske çıkmaz olsaydı. Tam bizi o evrenin ve savaşların kalbine götürücek sağlam bir FPS beklerken karşımıza çıka çıka beşinci sınıf bir Quake özüntüsü çıkmasın mı? Nasıl hevesim kursağında kaldı herhalde tahmin edersiniz. İşte o yüzden Dawn of War dudurulduğunda ne yalan söyleyeğim, pek de sallamamıştım. Neden sonra ilk videolarını gö-

rünce ve yapanın da Relic Entertainment olduğunu öğrenince bu defa işin ciddi olduğunu düşünmeye başladım. Düşünün, WH40K isminden o kadar fenalık gelmişti ki, Sinan söyleyene kadar zahmet edip te Dawn of War kim tarafından yapılıyor araştırmamışım bile!

## KUTSAL SAVAŞÇILAR

Relic yabancı bir isim değil, her seyden önce Homeworld serilerini yapmış bir firma ki başkanı da bir oyun çarkarmamış olsaydı yine de dert etmezdim, kendilerini söyle de kanıtlamışlardır yani. Sinangil ile birlikte ilk Home-





## SİLAHLARINIZI BİLİN!

Predator tankının ana topu ve yan makinelleri, ayrıca Dreadnought'un bir silah podu Twin Lascanon ile donatılabilir. Ancak unutmayın ki Twin Lascanon diğer araçlara ve binalara karşı etkiliyken, plüdewe karşı çok zayıftır. Bu yüzden upgrade işlemini karşınıza çıkacığını düşündüğünüz düşmana göre yapmalısınız.



world'un grafiklerini ağımız açık seyredip, sonra da grafik ayarlarına girdiğimizde gördüğümüz şeyin aslında Software grafik modu olduğunu anlayınca nasıl da apışık kalmıştı! Bizim gördüğümüz şey o zaman ki ekran kartlarının yeteneklerini bile kullanmadan çizilen bir grafikti ve deli gibi de hızlı çalışıyordu. Hardware desteğini açtıkten sonra iyice başımız döndüdü tabii, orası da ayn. Eh, bu hiçbir şeyi bilmemeseler bile, en azından Dawn of War için iyi bir program kodu yazacaklarının garantisidir gözümüzde. Ama ne yalan söyleyeğim, doğrusu bir strateji oyununda bir sene evvel bir FPS için kullanıldan daha sağlam grafiklere ve animasyonlara sahip bir grafik motoru bulmayı da hiç beklemiyordum. Çok ciddiyim, FireWarrior ile Dawn of War yan yana konsa, sırı grafik kalitesine bakarak hangisinin FPS, hangisinin strateji olduğunu hayatta tahmin edemezsınız. Eh işte, yetenekli ve yeteneksiz programcı birbirlerinden böyle ayrılmıyor.

Dawn of War'in grafiklerini Warcraft 3'e benzetmek çok yanlış olmaz, en azından pek çok unsurun üç boyutlu olması ve haritanın yerleştirilmiş açısından benzerlik tartışılmaz. Ama Dawn of War kamerasını istediğiniz gibi ayarlayıp, savaş alanında herhangi bir yere dilediğiniz mesafe ve açıdan bakmanıza izin veriyor. Tabii bunun stratejik bir önemi yok, ancak kimi zaman yoğun çarpışmalara yakından bakıp detayı izlemek isteyebilirsiniz. Birimler, binalar, çevre unsurları tamamen 3D tasarlanmış ve gerçekten de gerek detay seviyeleri, gerekse de animasyon kaliteleriyle göz doldurugorlar. Şüphesiz çok 3D strateji gördük, ancak hepsinde de birimler karşı karşıya dikkili aynı kavga animasyonunu arka arkaya tekrarlarırdı. Tabii kalabalık bir savaşta bu pek dikkat çekmediğinden fena bir yöntem sayılmazdı. Ancak Dawn of War birimleri savaşa girdiklerinde birbirlerine ölümüne dalarılar ve siz de bunu aynen görebiliyorsunuz. Özellikle yakın dönüş animasyonları cidden çok iyi, bir Dreadnought'un Ork'u belinden yakalayıp havada savurması ve sonra yere çalmasından tutun da, super birimlerin ellerindeki dev silahlarla ortamı yarmalarına dek tüm çarpışmalar son derece detaylı cereyan ediyor.

Üstelik bu grafikler ve animasyonlar sadece gözle hitap etmiyor, oyun açısından da önem taşıyorlar. Patlama ya da darbe sonucu uçup yere yapan bir eleman eğer ölmeye bile sersemliyor ve yeniden kavgaya katılana dek kısa bir süre kaybediyor. Bu da dövüşen takımın uçup giden birim sayısında bir antik bileğin kaybetmesine sebep oluyor. Eğer

karşındaki rakip çok dışılıyse, ya da durum çok vahimse o zaman birimler moral kaybetmeye başlıyorlar. Bunu sağlayan çeşitli silahlar ve durumlar var. Mesela karşı tarafın alev makinesi ya da keskin nişancı kullanması, veya bölümün ağır top ateşi altında kalması gibi etkenler moral kaybını hızlandırıyor. Liderler özellikle bu duruma karşı etkililer, ancak so-





nupta birlik paniklediginde toparlanana dek savaştan çıkarılması gerekiyor, yoksa çabucak telef olabiliyorlar.

### LİDERİN PEŞİNDEN

Dawn of War dört farklı irka sahip, ancak ana senaryo sadece bir Space Marine birliği olan Blood Ravens'in perspektifinden anlatılıyor. Ancak tüm ikrler en küçük detaylarına kadar hazırlanmışlar ve multiplayer karşılaşmalarda kullanılımaya hazırlar. Her ne kadar bina, birim, araç türleri ve savaş takımları arasında hatalı farklılık bulunسا da, tüm ikrler hemen hemen aynı kaynaklardan faydalananıyorlar ve aynı mantık üzerinde kurulu manga düzenlerini le çarpışıyorlar.

Dawn of War piyade ve zırhlı araçlar üzerine kurulu bir strateji. WH40K dünyasında silah ya da gemi eksikliği çekildiğinden dolayı böyle bir yapıda karar kılınmış tabii ki, burada armaç karışımı mümkün olduğunda yüksek tempolu ve yakın kılmak. Bu yüzden ağır piyadeler ve onu yakından destekleyebilecek zırhlı araçlara verilmiş. Araç statüsüne giren birimler tek ürettilerler, ancak piyade için durum farklı. Gelen her piyade mangası belirli sayıda erden oluşuyor ve bunları seçip bir emir verdığınızda takım halinde hareket ediyorlar. Bu takımları ek askerler ve komutanları takviye etmek mümkün, ancak tabii ki azami büyütükleri ikrlera göre değişiyor. Ayrıca her mangaya farklı



### MORAL ÖNEMLİDİR!

Flamer ve Sniper Rifle gibi silahlar ögüraklı olarak moral çöküşü yaratırlar, özellikle yoğun piyade saldırısına karşı çok işe yararlar. Öte yandan ağır topçu atesi sadece düşmanı etrafı saçmakla kalmaz, morallerini de bir anda çökertir.

### DOST ATEŞİ

Birimler düşmana ateş ederken dost piyade ve tank ateşinden etkilenmeden hareket edebilirler. Ancak bu durum Leman Russ ve Whirlwind atışları işin geçerli değilidir! Bunlar topçu atışı yaparlar ve alan etkilidirler. Birliklerinizi ilerletmeden önce topcuların atışını durdurmayı ihmal etmeyin.



seçenekler arasından değişik koşullarda işe yarayan ağır silahlar da verebilirsiniz. Asla mangayı dağıtmak ya da başkasıyla birleştmek söz konusu değil. Ancak o mangada tek bir adam kalmış olsa bile takviye ederek eski günde kavuşturabiliyorsunuz, bu tabii biraz zaman alıyor.

Araçlar ise farklı işler için tasarlanmış, hayatı değiştirebilecek yetenekleri olan birimler. Kimi yakın dövüşte başarılı, kimide uzun menzilli topçu desteği sağlamak üzere hazırlanmış. Tabii asker taşıyabilen araçlar da var. Bir de super birimler var ki, bunları çağrımak kolay değil, ancak savaş alanına girdiklerinde ortağı tarumar ediyorlar. Dört irk içinde en dengele ve en kullanışlı olan Space Marines. Eldar yüksek isabet oranı ve çevikliği ile dikkat çeken bir irk. Orklar kalabalık dövüşmek durumundalar, bu da sayıları arttıkça onlara avantaj kazandırıyor. Çünkü sayıları arttıkça sırı Orklara has Waagh! enerjisini de daha fazla kullanabiliyorlar ki, bu aslında hatalı ham bir psionik enerji türü. Ve tabii Chaos, bir yanından Chaos Marines sayesinde Space Marines'in çeşitli avantajlarına sahipler, bir yandan da en güçlü iblisleri savaş alanına çağırabiliyorlar.

### SAVAŞ, SAVAŞ, SAVAŞ!

Dawn of War'ın senaryosu Tartarus adlı bir İmparatorluk gezegeninin hiç umulmadık bir anda Ork sürülerince istila edilmesiyle başlıyor. Yerel Imperial Guard alayları tamamen çözülmek üzereyken gökten yağmaya başlayan indirme podlarıyla Blood Ravens adlı Space Marines bölüğü yardıma yetişiyor. Blood Ravens'ın başında Gabriel Angelos adlı savaşta pişmiş bir Brother-Captain var. Ünâ Isador Akios adında bir Imperial Librarian eşlik ediyor. Şimdi Librarian deyince akınıza kalın gözükü, devlet memuru tıplı bir kütüphane memuru gelmesin sakın. WH40K dünyasında Librarian, çok ileri telepatik güçlere sahip korkunç güçlü ve bilge bir savaşçı demektir. Bu ikili senaryonun göbeğindeler, ancak bilmecikleri şey olayların onları sadece Orklar değil, Eldar ve Chaos ile de çarpışmak zorunda bırakacağıdır.



Oyun yüksek tempolu bir strateji, buna şüpheniz olmasın. Kaynak toplama ve bina inşası en azı indirgenmiş, zaten Empire tarafı söz konusu olduğunda neredeyse tüm yapılar yöringedeki gemilerden podlarla aşağı atılıyorlar. Birimler için de benzer bir yöntem söz konusu, yani gerçekte savaş alanında hiçbir şey üretmiyorsunuz ki bu da WH40K evrenine son derece uygun. Savaş alanında iki temel kaynak gereklidir, ilk enerji ve bunu kuracağınız plazma jeneratörleriyle sağlıyorsunuz. İkinci kaynak ise Requisition Point, yani yeni birimler isterken harcadığınız puanlar. Bu puanlar haritadaki stratejik noktalara tutarak sağlanıyor. Yani savaşın temelinde etrafın birşeyler toplayıp yığmak ve bunlara asker kasmak değil, devamlı çarpışarak son hedefe doğru ilerlemek prensibi yatıyor. Dawn of War'ı çekingen oynamak hiç iş bir fikir değil. Her ne kadar üs savunması için çeşitli binalar olsa da, tek bir topçu ünitesi tek puan sağlamaya yetemeden bunları hızla yok edebilir. Yani kalkıp savaşmak ve bunu hızlı biçimde yapmak şart, yoksa hızla haritadan silinmek isten bile değil. Doğrusu altın ya da odun

toplamakla uğraşmak zorunda kalmanın benim sınırlarime çok iyi geldi diyebilirim.

### LAND RAIDER

Dünyunun grafikleri ve efektlerine doğrusu diyecek yok, zaten daha açılış demosunda oyunun genel kalitesi ve atmosferi hakkında bilmeniz gerekenleri öğrenmiş olugorsunuz. Ara sahneler ise oyun içi grafik motoruyla yapılmış ve biraz çok ham görünüyorlar. Bunun sebebi birimlerin karşılıklı diyalog için değil, çarpışmak için yaratılmış olması. Haliyle iş konusmaya gelince azıcık yapay görünüyorkar, ancak kalkıp bunun için not kıracak değilim. Hele de müzik ve ses olarak böylesine emek verilmiş, böylesine insanı saran bir oyuna.

Benim esas not kıracağımdı nokta görev sayısının bekledimden daha az olması. Toplam 11 ya da 12 görev var. Tam olağan işinmişken oyun bitiyor, öylece kalıgorsunuz. Ayrıca görevler de öyle çok

yaraticı şeyler degiller. Olay çoğunlukla düşmanı bul ve temizle tadında geçiyor, tabii arada birkaç tane de bina dikiyorsunuz. Bence böyle bir oyunda çok daha yaratıcı, gerçekten de taktik yetenekleri zorlayan türden görevler olmalıydı.

Bir başka sıkıntım ise Skirmish ve multiplayer haritalarının da öyle pek fazla sayıda olmaması. Bu oyun gerçekle multiplayer oynanması gereken bir oyun. Hadi diyelim ki harita sayısını az tuttunuz, neden oyunda bir harita editörü yok? Unutmamak gereklidir ki StarCraft'in bu denli büyük bir patlama yapmasını esas sebebi o zaman için mükemmel bir harita editörüyle olmuştu. Orduların renklerini değiştirmek, kendimize has uniformalar tasarlama mümkün, ama içinde savaşacak harita yapamıyoruz! Sanıyorum ki Relic bunu da ek görev paketine saklıyor ve bence hata yapıyor.

Genel olarak durup şöyle bir baktığımızda, Dawn of War birkaç eksiği dışında hem WH40K sevenlerin, hem de adını bile duymamış olanların rahatlıkla oynayabileceği, sağlam ve hızlı bir strateji olarak karşımıza çıkmış bulunuyor. Şükürler olsun, çünkü bir fiyasko daha olsaydı şu saatten sonra WH40K oyunu yapmaya kimse cesaret edemezdi. Eksiklere gelince, eğer yakında gelmesini beklediğimiz ek görev paketiyle bunları tamamlayınca, Dawn of War zamanla kendini tam bir klasik olarak kabul ettirebilir. Stratejiden birazcık bile hoşlanan herkesin oynaması lazımdır.

M. Berk Gündör

## BİRİMLER

**Scout birimleri hızı ve görünmezdir, ancak tek başlarına çatışmada başarılı olamayacak kadar zayıflar. Onları uzun menzilli silahların görüş alanını genişletmek için kullanın.** Space Marine çeşitli silah donanımları sayesinde her türlü koşulda işe yarayan bir birimidir. Ancak mümkün olduğunda farklı silahlara desteklenmesinde fayda vardır. Terminator en güçlü piyadelerendir, her koşulda iyi dövüşür. Ancak yavaş ilerlediğinden ateş altında eriyebilir, o yüzden tek başına ileri sürülmemelidir. Assault Terminator ise sadece yakın dövüşte uzmanlaşmıştır, ama normalinden daha güçlü çarpışır. Terminator mangalarını sadece Land Raider aracı taşıyabilir. Assault Marine sırtındaki jet-pack sayesinde düşmana anı baskın verebilir, yakın dövüşte ustadir. Düşmeye doğru ilerleyen Terminator'lere zaman kazandırmak için idealdirler. Bunu komutan atanamaz. Apothecary dostunuzdur. Her ne kadar komuta yeteneği yüksek değilse de, her Space Marine grubuna lazımdır, çünkü etrafındakileri hızla iyileştirir.



## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

RTS

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

Yapım: Relic Entertainment

Örijinal: Var

Medya: 3 CD

Dağıtım: THQ

Fiyat: 69.000.000 TL

Yaş Sınırı: 15 ve Üstü

Multiplayer:  Internet  Lan

Oyunca

Multiplayer Modu: 2-8 kişi Deathmatch vs

Minimum

Önerilen

1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD  
2.2 GHz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo  EAX
- 4+1  5+1

Dolby Surround

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce Gerekliliği: Ortalı

Zorluk: Kolay

Grafik



Ses



Dünya Alışmak: Kolay



Oynamabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



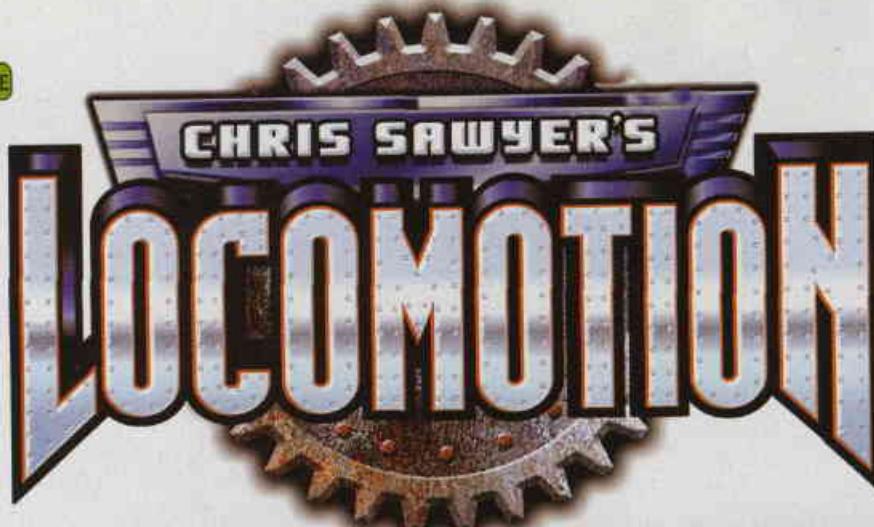
Alternatifler: Warcraft 3

Arıtlar/Eksiler

- Güçlü atmosfer, gelişmiş grafikler, yüksek oynamabilirlik

- Görev yapısı biraz teddzîze ve sayı az, harita editörü

88



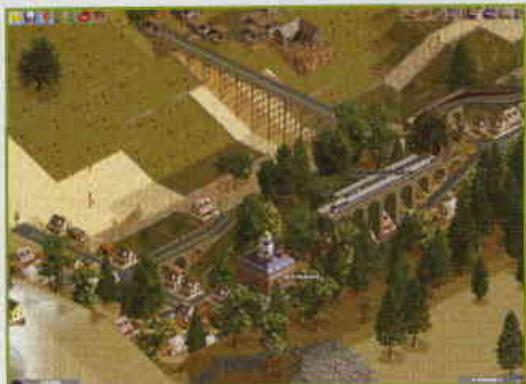
Hala  
Transport  
Tycoon  
oynayanlar,  
beri bakın!

Tycoon ve yöneticilik seven herkes için anılar canlıyor

**Küçük kasabalarдан ve madenlerden** dev endüstrilerin beslediği metropollere 1900'lü yıllarda 2000'li yıllara bir yolculuk Locomotion. Bir taşımacılık şirketinin sahibi olarak serbest girişimlerimiz ile demiryolları, yollar, limanlar ve hava alanları yaparak bir ülkenin can damarlarını oluşturuyoruz. Bu damarlardaki kan ise trenlerimiz, otobüslerimiz, gemilerimiz ve uçaklarımız. Birbirine bağlanan ve bağlandıça güçlenip canlanan bir ugarlığın parçası olduğumuzu hissediyor, bir yandan da ceplerimi doldurmanın huzurunu yaşıyoruz. Tabii bu serbest girişimcilik ülkemizdeki gibi bir disiplinsizlik ve lakayitlige dönüşüğü zaman, politik mevkilerdeki bir dayı veya eniştenizin kıyayıyla olayı kotaramadığınız için işini düzgün yapan adamlar canınıza okuyor.

### SİMÜLASYON USTASI

Chris Sawyer, Locomotion'un da içine dahil olduğu Tycoon oyunlarının pirdir ve halen devam eden en iyi Tycoon serilerinin ilk oyunlarını o yapmıştır. Oyunlarından birini bile eskiden oynamış, kaptırılmış olanlar kesintikle ustannın bütün diğer oyunlarından da hoşlanır. Nispeten birkaç yıllık taze bilgisayar oyuncuları onun eski oyunlarını, öyle aşmış grafikleri ile filan değil de karakterleri ile oyun tarihine yerleşmiş oyuncularını pek bilmez. Transport Tycoon olsun, Railroad Tycoon olsun bu taşımacılık oyuncuları pek çok eski oyuncunun hatırlarına ev sahipliği yapar. Ama onu tanımak için ille de eskilerden olmaya gerek yok, o deliller gibi manyaklar gibi neşeli oynadığımız ve doyamadığımız Roller Coaster Tycoon serisinin de kalbi ve beyni!



Oyun daha kurmadan tanıdık geliyor(!), hatta oynamadan önce "Allah Allah yahu!" diyeceksiniz. Ama kurunca görürsünüz ki oyun gerçekten çok tanıdık! Hatta bu bizim Rollercoaster Tycoon'un oyun motoru değil mi yahu? Bak sen şu Chris'e, insan yeni bir oyun motoru yapar değil mi? Ama kazın ayağı öyle değil hafif perdeli efenim (bayılıyorum bu esprime hihohog!) Aslında Chris abimiz oyun motorunu senelerdir bu oyun için yazmasına rağmen tamamen alakasız anda gelen bir ilham ve "dur bir deneyejim bakkal nasıl olacak" gazi ile o motor üzerine Rollercoaster Tycoon'u yapıvermiş!!! Ve işte yılın sona kendi evcil projesi olarak tanımlayabileceğimiz Locomotion'u da bu motor üzerinde sürdürmüştür. Sonuç ise Windows XP'de süper çalışan, yüksek çözünürlülüklü grafikler ile daha mutlu yarınlar vaat eden ama özünde Transport Tycoon ile aynı bir oyun olmuş. Tabii bu nostalji hastaları için iyi bir şey.

Chris Sawyer oturup PC'sinin karşısına "miih miih" ve arada "tralalyaylom" diyecek tek başına sağlam bir kod yazmış doğrusu. Senelerdir kimse de yardım görmeden, başında patron olmadan boş vakitlerinde, hatta daha doğrusu boş vakit yaratarak bu oyunu yapmış. Bitirince de Atari'ye gidip şu an için açlığı çekilen, pek bir rakibi olmayan bu oyunu piyasaya sürdürmüştür.

Eh biz de hala aklımızdaki süper ve aşmiş fikirler için oturup hiçbir şey yapmadan bekleyelim. Ne de olsa aşmiş bir yardımseverlik ve cefakarlık ile senelerdir kafasında kod yazmaktan saç kalmamış (düzelte: sırma saçlı programcılar da mevcut ama çoğu için sonradan ektilmiş diyorlar, ne derece doğru bilemem) bir programcı gelip söylediğimiz her şeyi size bir oyun haline getirir.

### CHRIS SAWYERS LOCOMOTION STRATEJİ [www.atari.com/us/games/locomotion/pc](http://www.atari.com/us/games/locomotion/pc)

Yapımcı: Chris Sawyer Medya: 1 CD Fiyatı: -  
Dağıtım: Atari Orijinal olarak Yok Yaşı sınırı: Herkes için

Multiplayer:  Internet  LAN  20yuncu  
Multiplayer Modu: Lan veya internetten 2 kişi

#### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön Arka

5+1  6+1

EAX

Oyunla alımak: Normal	İngilizce gerekliliği: Normal	Zorluk: Normal
-----------------------	-------------------------------	----------------

Grafik	Artılar/Eksiler		
Ses	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Araç bakımı, ray-yol yapımı, arazi İslahı eski oyunculara göre gereksiz yere yorucu, eski grafikler
Dynamabilik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Multiplayer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Eğlence	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

LEVEL NOTU

Alternatifler: Rollercoaster Tycoon



tip verecek ya da bütün bildiklerini hemen öğretiverecek. Hatta bize bir kılıç verecek, onunla kafasını kestiğinizde bütün bilgisi, tecrübesi ve ölümsüzlüğü sizin olacak... Yani kiçimizin üstünde yürüp oturarak, birilerinin çakagelmesini, elimizden tutup öğretmesini bekleyerek çok güzel oyunlar yapılıbiliyor onu anlatmaya çalışıyorum. Deneyin göreceksiniz, hatta görüyorsunuz hatta ve hatta görüyoruz... Şimdi İstanbul için halay saati...

## UYGARLIĞI SEYRE DALMAK

Locomotion' da özünde Transport Tycoon olsa da çok büyük belli başlı farklar var. Rastgele yaratılmış haritalar yerine genelde önceden hazırlanmış ve her birinde farklı bir hedef olan senaryoları oynuyoruz. Kimisinde amacımız bol bol yolcu taşımak kimisinde belirli bir miktar sanagi ürünü taşımak, bazlarında rakiplerimize fark atmak bazen de kısa zamanda çok para kazanmak. Her senaryoda hava kara veya deniz taşımacılıklarına ağırlık verip kazanmaya çalışırken belirli bir görev duygusu oyuna amaç katıyor. Ama harita editörü saüesinde ua

da nispeten serbest haritalarda kafanızı fazla yormadan yüzünüzde o eski Tycoon oyunlarından kalma gülümseme ile kurduğunuuzu düzenin tıkır tıkır işlemesini keyifle izliyorsunuz.

Düyuna getirilen bir kolaylık ar-  
tık araç depolarının kaldırılmış ol-  
ması, araçları bir hatta yerleştirmek  
yeterli. Ama bedeli ağır bir  
gerçekçilik kaybı olmuş, eski  
oyuncuların seveceğini sanmıyorum.  
Üstelik eskiüp bozulan araç-  
ları tespit edip yenilemek oldukça  
yöruç oluyor. Maalesef yer şekilleri  
üzerinde oynamak da biraz  
zahmetli olmuş. Bir diğer büyük  
değişiklik oyun motorunun kendi  
özellikleri, iki nokta arasında iki tıkla-  
mayla ray çekmek yerine artık  
maalesef rayları tek tek tıkları tiki-  
diye dikiyoruz, tabii yolları da.  
Her ne kadar tek ve çift yönlü yol-  
lar gibi seçenekler konduysa da  
ve daraçık yerlerde yolları ayarla-  
mak yeni kolaylaşтыsa da bu bü-  
yük bir oynanabilirlik kaybı. Bu iki  
özellik değişmese oyun harıkula-  
de olurdu. En azından sonraki  
Chris oyundan bunlarda da es-  
kiye dönüş bekleyebiliriz, ne de  
olsa bunlar kullanışıklıkları ispat-  
lanmış ve artık oturmuş özellikler.

Locomotion'da değişmeyeceğim özellikle bir tek şey olsa o da yaşayan şehirleri izlemektir. Yeni grafikler her ne kadar eski tip iki boyutlu olsa da detaya çok özen gösterilmiş ve manzara insanın gözüne gerçekten hitap ediyor. Trenler ve ağaçlar birazcık iri ve çizgi filmsi duruyor ama olsun o kadar o da değişik bir lezzet katmış oyuna. Sonuç itibarıyle okuduğunuz birkaç olumsuz özelliğe rağmen Locomotion çok eğlenceli, keyifli ve nostaljik ama yine de yeni bir oyuuν ☺

*Ali 'Ale-ister' Gündö*



**İSTER TANKLARIN GÜRÜLTÜSÜ, İSTER BİR PLAZMA TOPUNUN  
KÖR EDİCİ PATLAMASI OLSUN. MİNÝATÜR SAVAŞLARI İLE BÜYÜK  
BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKI KOMUTAN SİZSİNİZ!**



Son derece detaylı minyatürler kullanarak, masa üzerinde savaş destanları yazabilirsiniz. Ancak bu sadece bir oyun olmaktan çok öteye gider.

Minyatür Savaşları, model toplama, boyama ve oynamayı içeren dev bir hobidir. Oyuncuların zaman içinde topladığı minyatürler, küçük öncü birlikleri olarak başlayıp, pek çok modelden oluşan dev ordulara dönüşürler.



The image shows the cover art for the Warhammer 40,000: Battle for Macragge board game. It features a large Imperial Guard tank in the foreground, with other tanks and a massive space station in the background under a dark sky.

**WARHAMMER 40000 BAŞLANGIÇ SETİ**  
İnsanlığın en büyük savaşçıları cesur Ultramarine'ler, yarattı. İtihidi Tyranid'ler kargı "Battle For Macragge" çarpışıyor. Uzak geleceğin merhametisini karanlığında rakip arasında gerçekleşecek müthiş savaşları sizi bekliyor. "Battle For Macragge" başlangıç serisinin içinde 10 plastik Space Marine, 10 Teragamt, 6 Genestealer, 8 Spore Mine, dögmüş bir uzay gemisi, objektif, zar, cüve ve telarhan bulunmaktadır. Setin içindeki 32 sayfayı bir el kitabı kuralları adım adım öğrenmenizi sağlayacak. Ayrıca, yeni Warhammer 40000 kuralları tabanında 92 sayfalık bir varilwaldan da nota dağılı.



WARHAMMER FANTASY BASLANGIC SETI

Sava Setia - Kunal Nitayan - White Board



[Yüzüklerin Efendisi Masaüstü Stratejik Oyunu Sıraları](#)



The Lord of the Rings™ and its characters and their images are trademarks of The Saul Zaentz Company, a division of Lucasfilm Ltd., and are used under license by New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. ©1999 The Saul Zaentz Company. Lucas Worldwide, Inc., San Francisco, CA 94103. ©1999 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Manufactured by LucasArts Entertainment Company, San Rafael, CA.

Türkiye Genel Dağıtıcısı  
SiHİR oyuncak kitabı hediye eşya elektronik ve dış ticaret limited şirketi  
Hasırın Cad. Sınavpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL

STHİR  
HOBI DÜNYASI



# TAKIMI TOPLAYIN!

**Yarım kalan bir işi tamamlamamız gerekiyor**

Geçen yılbaşının en iyi hediyelerinden biriydi **Silent Storm**. Ben o hediyenin paketini açmak için Mart'a kadar beklemiş olsam da o zaman dan beri masaüstümün sağ üst köşesinde ikonu durur. Bu masaüstü ne Far Cry, ne Doom 3 ikonları gördü bu sene. Ama hiç biri Silent Storm kadar tıklanmadı.

## SENTINEL VE YENİLİK

Sentinels'in getirdiği yeniliklere bakmadan önce (evet yanlış duymadınız, yenilik getiren bir ek görev pakedi) gelin **Silent Storm'u** bu kadar iyi yapan özellikler neydi bir göz atalım. Kuşkusuz oyunu türün en iyilerinden biri yapan özeliliklerin başında oyun motoru geliyor. Silent Storm ile ilk defa bir strateji oyununda bu kadar detaylı 3D grafikler, fizik motoru ve çevre ile etkileşim görmüştük. Oyunun grafikleri pek çok FPS'ye taş çıkartacak güzellikte. Üstelik bez bebek (rag-doll) ve fizik motoru da çok iyi. Ama Silent Storm'un en büyük özelliği oyundaki hemen her şeyin yıkılabilir olması. Kursun ve bombalar duvarları, dösemeleri yıkabiliyor, arkasındaki herkesi hasar verebiliyor. Bir binaya iyi korunan kapıdan girmek yerine yan duvarını el bombası ile yıkıp girebili-



yorsunuz, ahşap dösemelerde üst kat takı birisine aşağıdan ateş açarak vurabiliyorsunuz. Oyunun bu özelliğinin sağladığı stratejik imkanlar sayesinde görevleri tamamlamak ve düşmanları hıkmak konusunda daha özgürüz ve yaratıcılığınızı konuşturabiliyoruz. Bunlara bir de karakterlerin sahip olduğu komut zenginliğini, kullanabileğiniz bir dolo ekipmanı ve detaylı karakter gelişimi ekleyince Silent Storm bu türün gelmiş geçmiş en iyi oyunu haline geliyor.

## SAVAŞ SONRASI

Sentinels bu bahsettiğimiz özelliklerin hepsini koruyor, hatta bazılarını bir adım öteye götürüyor; aynı hikayeyi devam ettirdiği gibi. Silent Storm'da, ikinci Dünya Savaşı'nın kaosundan faydalananak dünyanın hakimiyetini ele geçirmeye çalışan şeytani organizasyon Thor's Hammer, Sentinels'de de iş başında. İlk oyunda Thor's Hammer'a vurduğumuz darbe onları tamamen ortadan kaldırılmış gibi görünmüyordu. Savaşın sona ermesiyle organizasyon tekrar eski gücünü kazanmaya çalışıyor ve bu sefer hedefleri nükleer silah teknolojisine sahip olmak. Savaş sonrası zayıf düşen ülkeler bu tehlikeden habersiz ülkelerini yeniden inşa etmek derdindeyken, tehdiki durdurmak ise başka bir yer altı bütçeye, Sentinels'e kalıyor.

Aslına bakarsanız asıl karakteriminin Sentinels'e katıldığı biraz apar topar oluyor. Sentinels'in kökeni hakkında pek bir bilgi edinemiyoruz ama çok umurumuzda olmuyor. Bizi ilgilendiren artık orduda olmadığımız ve burada işlerin farklı olduğunu.

## THOMPSON KAÇA?

Sentinels'in ordudan en büyük farkı her şeyin para üzerine kurulmuş olması. Mesela görevleri başarıyla tamamlamak

artık madalya değil yüklüce bir para getiriyor. Diğer yandan "Buyur ordu cephe neliği, seç beğen al" diyen yok. Silah mı istiyorsun? Parayı bastırıacsın. Tibbi yardım mı? O da parayla. Artık "Ordan iki Sniper, bir Engineer ver" demek de yok. Takıma adam almak için yüklüce paralar ödüyorsunuz.

Bu yüzden her görevden sonra ortada ne kadar cephane varsa toplamanız gerekiyor ki onları satıp adamlarınıza yeni bir şeyler alısınız. Neyse ki oyun daki görevlerin sonuna özel bir "Loot" ekranı eklenmiş. Böylece görev sonlarında bütün haritayı dolanıp silah aramanız gerekmiyor.

Grev sonlarına eklenen diğer bir güzellik ise istatistikler. Her görevden sonra en isabetli atışı kim yapmış, en çok kim vurulmuş, bir seferde en yüksek hasarı veren kim görebiliyorsunuz. Ayrıca karakterinizin detaylarını gördüğünüz menüye oyunun başından bu yana neler yaptığı görebileceğiniz başka bir istatistik sayfası eklenmiş. Artık her öldürdüğünüz adamda monitörün kenarına çentik atmak yerine buraya baktırılsınız. Üstelik buradaki bir dünya bilgi stratejilerinizi ve ekipmanınızı belirlemekte de faydalı olugor.

## BUNLAR VURUYOR YAHU!!!

Sentinels'le ilgili en güzel haberlerden biri yapay zekanın gelişmiş olması. Yapay zeka artık siper almak ve doğru mevzi pozisyonunu bulmaka zorlanıyor. İlk oyunda ateş edip geri saklanmakta tek yaptıkları ve "Interrupt" sayesinde kolayca avlanıyorlardı. Artık o günler geride kaldı. Yapay zeka o kadar gelişmiş ki sesinizi duyuncu duvardan sektörerek el bombası atıp siz dumur edebiliyor. Çarpışmaya girince eskisine oranla çok daha fazla düşman bulunduğunuz yere akıyor.

Bu elbette oyunun zorlaşması anla-



mina da geliyor. Ustelik Nival bu sefer görevleri de zor tutmuş. Daha doğrusu daha ilk görevden sizi zorlayacak şekilde hazırlanmış oyun. Takımı 6 kişi haline getirmek ciddi bir yatırım olduğu için oyunu ilk görevlerinde tek veya bilemediniz 2-3 kişi oluysunuz ve bu oyunun başını, sonundan daha zor hale getiriyor.

İlk oyundaki iki senaryolardan birini tek kişi ile oynamışım. Bu sefer tek senaryomuz var ve hem görevlerin zorluğu hem de parasal sorunlar sizi 6 kişilik bir takım kurmaya zorluyor. Sonuç da görev sonunda ne kadar silah yüklenen yerin varsa o kadar çok para kazanmış oluyorsunuz. Özellikle oyunun sonrasında ilerleyebilmek için çok yüklü bir paraya ihtiyacınız olacak.

## BİZ DE VURURUZ!!

Neyse ki Nival oyunu kolaylaştıracak bazı yenilikler de düşünmüştür. Bunların başında kişiselleştirilebilir zorluk seviyesi geliyor. Daha önce çok az oyunda gördüğüm ve keşke her oyunda olsa demeden geçemediğim bir özellik bu. Kişisel zorluk seviyesinde düşmanın Action ve Health puanlarından oyunu ne zaman kaydedebileceğinize kadar bir dolu seçenek ayarlayabiliyorsunuz.

Oyuna eklenen bazı küçük detaylar da işimizi kolaylaştırıyor. Mesela düşmanların kafasındaki kırmızı ikon dan artık ne alemdede oldukları kontrol edebiliyoruz. Ayılk aylak geziyorlar mı, şüphelenmiş bizi mi arıyorlar biliyoruz. Hatta yardım çağrıklarından bile fark ediyoruz. Ayrıca Critical Hit yaptıığınızda düşmana nasıl bir zarar verdığınızı görebiliyorsunuz. Böylece kör olan bir düşmanla uğraşmak yerine sizi görebilenlere odaklıyor sunuz.

Oyunda daha önce pek işlemeyen bazı özellikler de düzeltilmiş. Mesela "Familiarization" gayet güzel işliyor. Adamlarınız aynı silahları kullandıkça bunlarda ustalaşıyor ve isabet oranları artıyor. Bunun yanında yetenek ağacı da elden geçirilmiş. Özellikle Sniper ve Engineer'lar daha cazip hale gelmiş. Üst seviye bir Sniper, Snap Shot ile uzak mesafeleri vurabildiği gibi bir turn'de 4-5 atış yapabiliyor.

Ayrıca oyunda çarpışmaları dengeleyecek bazı değişiklikler var. Mesela koşmak çok daha fazla aksiyon puanı yiyor. İlk oyundaki gibi scout'larla sıfır mesafeye koşup tabancayla işi bitiremiyorsunuz. Bir turn'de maksimum 15-20 metre koşabiliyorsunuz.

## HERKESE ÖRNEK OLSUN

Nival Interactive, Sentinels ile de gerçek bir ek paket nasıl olmalı göstermek ister gibi, ilk oyundaki hatalar du-

zeltilmiş, yeni özellikler eklenmiş, harita ve görev tasarımları daha iyi ve oyunun genel mantığı ilk oyundan farklılaşmıştır. Oyunun uzunluğu ilk oyundan az olsa da bir ek paket için tatmin edici. Bir içimse bölümünün ardından Sentinels karakterinize içinden seçebileceğiniz 4 görev sunuyor. Siz görevin tipine ve parasına göre seçim yaparak bu görevlere gidip geliyorsunuz. Her dört görevden 3'ünü bitirince hikaye ilerliyor ve yeni seçenekler çıkıyor. Yani her seferinde tamamlanmış bir görev bırakıyorsunuz geride. Bu yüzden oyunun tümünü görmek için en az iki kere oynamalısınız.

## GÜLÜN DİKENİ

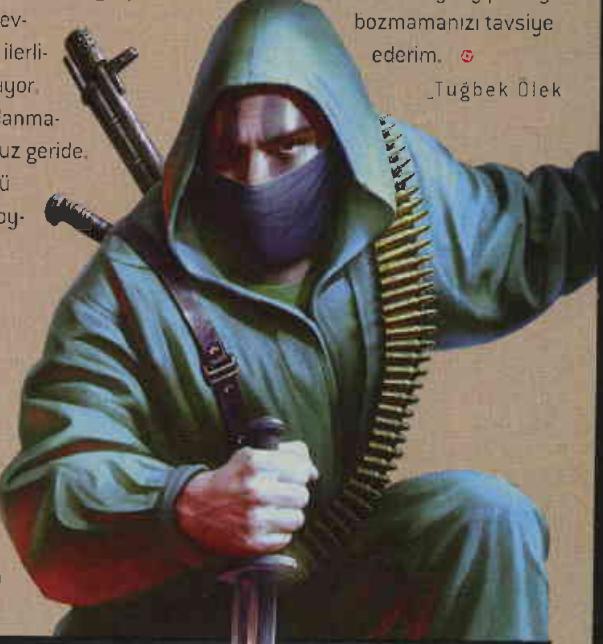
Ancak ilk oyunda bulunan üç sorun Sentinels'de de kendini gösteriyor. Yapay zekanın sırasını çok uzun tutup, bazen sizi yıldıra na dek düşünmesi. Gerçek zamana geçince sistemin aşırı zorlanması. Son

olarak da uzun yükleme süreleri. Hepsi rahatsız edici olsa da biz Sentinels oynamaktan çaydıracak kadar kötü değil.

Eğer Silent Storm'u oynayıp beğen diyseniz Sentinels'e hayran kalacağınız. Ama henüz Silent Storm'u denemediyeniz hem daha kolay olması hem de oyun süresinin çok uzun olmasından dolayı ilk

önce onu oynayıp sırayı bozmamanızı tavsiye ederim. ©

Tugbek Ölek



SILENT STORM: SENTINELS		STS	<a href="http://silentstorm-online.de">silentstorm-online.de</a>
Yapımci:	Nival Interactive	Medya:	1 CD
Dağıtım:	Jowood	Orjinal Olarak:	Yok
Multiplayer:	<input type="checkbox"/> Internet	Fiyat:	Yok
Multiplayer Modu:	<input type="checkbox"/> Yok	Yaş sınırı:	12 Yaş ve Üzeri
<b>Minimum</b>		<b>Önerilen</b>	
800MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX		2.2GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX	
<b>Oyna Alışmak: Kolay</b>		<b>İngilizce Gereksinimi: Az</b>	
<b>Grafik</b>		<b>Arıtlar/Eksiler</b>	
Ses		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka	
Dynamiklilik		<input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1	
Multiplayer		<input type="checkbox"/> EAX	
Eğlence			
<b>LEVEL NOTU</b>		<b>Artılar/Eksiler</b>	
1		İlk oyuncunun hatalarını kapaması, Yenilikler getirmesi, İyi harita ve görev tasarımları	
		▼ PC'nin sırası çok uzuyor, ▼ uzun yükleme süreleri, ▼ gerçek zamanda sistem zorlanıyor	
<b>Alternatifler: UFO/AFTERMATH</b>			

91

Tam ve yemyeşil bir macera

# CONFFLICT VIETNAM

Ortalama bir serinin en iyi oyunu

LEVEL HIT



**Yazılıya başlamadan önce sevgili Bill Gates** amcama bir notum var. Sevgili Bill, neden bir işletim sistemi yaptıktan ve onu allayıp pulladıktan sonra güzel güzel çalışırken güncelleme adını verdığın paketlerle onun ÇALIŞMAMASINI sağlasın? Neden bunu adam gibi test etmesin?

Siz de Windows XP'izi güncelledikten sonra oyunlarında devamlı kilitlenme yaşıyorsanız benim gibi, bu son yazımı da yazdıktan sonra, makinenize format atıp başka bir işletim sistemi kurarsınız. Çünkü bu yazılımı yazmak için

ama, takımınızdaki adamları yönetmeyi ve onların yanına gitmeden onları emir vermemi iijice kavrıldıkten sonra oyun daha da keyifli bir hal alıyor. Bunun için farenin sağ tuşuna bastıktan sonra emir vereceğiniz adamı belirleyip yapmasını istediğiniz işe ya da pozisyon'a koşturuyorsunuz. Eğer bu yönetim işini beceremezseniz görevleri başarmanız oldukça zor olacak. Çünkü tek başınıza her şeye koşmanız oldukça zor. Üstelik çatışmada çantanızdan eşyayı seçip onu kullanmakla mı uğraşacaksınız, canınızı mı kurtaracaksınız yoksa tuzakları etkisiz hale getireceksiniz ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Bu yüzden işin sırrı takım yönetmekten geçiyor. Birakin işi onlar yapın. Arada sizde onları kollayın. O zaman oyundan alightediniz keyif artmaya başlıyor.



oyunu oynamaya çalışırken oyun tarihi 18 kez kilitlendi. Tabii ki diğer oyunlardaki kilitlenmelerini sayıyorum. Format atmak en nefret ettiğim şeylerden biri olduğundan ve onca oyunu baştan kurmam gereğiinden şu anda Bill'i hıjıç sevmediğimi söyleyebilirim. Şimdi gelelim oyumuza.

## BİR TAKIM Kİ...

Conflict Vietnam bir devam oyunu olarak öncekinin önüne geçmiş ve gene oldukça eğlenceli bir oyun olmuş. Önceki oyun gibi burada da atmosfer harika. Sizi tam havaya sokan müziksiz ve tempolu oynanışıyla saatlerce çatışmalardan çatışmalara sürükleneceksiniz. Üstelik senaryolar iyi yazıldığından zamanın nasıl geçtiğini de anlamayacaksınız. Yalnız başından belirtmeliyim ki oyun zor ona göre.

Oyuna Cherry adlı sıhiye erini yöneterek başlıyorsunuz. Bu karakter ile gayet başarılı bir oyunu öğrenme süreci yaşiyorsunuz. Özellikle başlarda alışmanız zor olacak





derken ölüveriyorsunuz. Ölmek demişken adamlarınız hemen ölmüyor. Eğer enerjileri biterse yerde kıvranmağa başlıyorlar. Bir yandan da kan kaybediyorlar. Eğer bu arada gidip onları bandajlarsanız ayağa kakıyorlar. Fakat bunu yapamazsanız ölüyorlar ve görevi kaybediyorsunuz. Yani en son save'linize geri dönüyorsunuz.

## GÖREVLER

Conflict Vietnam'in en büyük keyfi yeni görev çeşitleri olmuş. Bazı görevlerde silahınız hiç susmazken bazlarında ise sessizlik ve fark edilmemek gerekiyor. Bazı görevlerde araçlardaki sabit makineliyi ele alıp etrafı dağıtırken bir yandan da başka bir arkadaşınızın kullandığı araçla yoldan sağ çıkmaya çalışıyorsunuz. Oyunda savaş sisi olduğundan ve radyonuz da bulunmadığından elinizde bir harita ile alternatif yollardan birini izlemek durumundasınız. Bu sayede tehlikelerden tehlike begenirken bir yandan da bonus görevler açıyzısunuz. Ana görevi ve bonus görevleri bitirmek ise size fazladan puan sağlıyor. Görev sonunda bu puanları askerlerinizin yeteneklerine dağıtarak onların daha iyi savaşmasını sağlıyorsunuz. Böylece bir süre sonra sizinде attığınız mermiler hedefin sağına soluna gitmek yerine fare imlecinin bulunduğu yere düşmeye başlıyor. Tabii ki bu ayrıntı ile oyuna biraz rol yapma oyunlarındaki karakter geliştirme özelliğini eklendiğini fark etmişinizdir. Bu sayede bir süre sonra askerleriniz daha iyi atışlar yapma-



ya başladığından rahatlıyorsunuz. Özellikle ilk görevlerde sağa sola fazladan mermi saçmaktan kısa sürede mühimmatınız biterken şimdi hem mühimmatınız yetiyor hem de askerleriniz kendi favori silahlarıyla daha iyi savaşıyorlar. Eğer ister seniz düşmanın yere düşen silahlarını da kullanmanız mümkün. Fakat askerleriniz alışkin olmadığı için bunları kendi silahları kadar verimli kullanamıyor.

## OLMUŞLAR OLMAMIŞLAR

Oyun atmosfer açısından bir numara. Bu bölüm tasarımları ve görevlerin genel yapısındaki başarı ve serbesti izliyor. Ayrıca ses grafikleri ve efektleri de oldukça iyi. Yalnız oyunu bir tek yerde oldukça eleştireceğim. O da fiti fiti diye minik adımlarla koşan düşmanlar, düşman askerlerinin yapay grafikleri ve o Counter Strike'daki gibi bir "ben bunu şurasından vurdum" hissini size vermemesi. Bez bebek efektleri başarısız. Özette üstünüğe akan düşmanlar var ama size

ateş etmelerine karşın düşman değil de yapay bir şeyler vurdugunu hissediyorsunuz. Düşmanlar düzgün koşmadığından animasyonlarından ne yaptıklarını pek anlamıyorsunuz. Bazen bir kayanın arkasından size aptal aptal bakabiliyorlar. Buna benzer bir şey adamlarımızda da olabiliyor. Bazen kaptırıp hatları yarmaya çalışırken bir adamıma gelmesini emretmemle karşın olduğu yerde durmaya devam etti. Taa ki ben takımımı güvene alıp onun yönetimi ni ele alarak onu takımın yanına getirene kadar. Son olarak yakın çatışmalarda düşman ve sizin adamlarınız çok el bombası kullanıyor ve bu bir anda takımınızın yok olmasını sebep olabiliyor. Düşman sizi görmese de çalışmaları tarayabiliyor. Buna da dikkat edin.

Genel havası itibariyle Conflict Vietnam oldukça keyifli bir oyun olmuş. Mutlaka edinin ve kesinlikle XP'nizi güncellemeyin. ☺

Burak Akmenek

## CONFLICT VIETNAM

### AKSIYON

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

Yapımcı: Pivotal Games

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: SCI Games

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer:  Internet

Network

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

### Minimum

1.8 Ghz CPU, 256MB RAM, 64 MB GFX

2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

### Önerilen

### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka

5+1  6+1

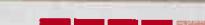
EAX

Oyunu Almak: Orta

İngilizce Gereksinim: Orta

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Dynamiklilik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL



NOTU



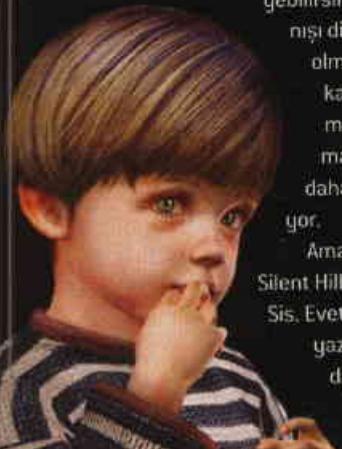
### Arıtlar/Eksiler

- ▲ Nefis atmosfer,
- ▲ harika efektler ve
- ▲ müzikler. Yaratıcı
- ▲ oynanış ve senaryo

- ▼ Kötü yapay zekâ
- ▼ düşmanlar ve
- ▼ animasyonları.

Alternatifler: Shellshock 'Nam 67





**Konuşmayı sevmeyen bir ana karakter.** Ürkütücü bir şekilde ona ve düşüncelerine benzeyen yaratıklar. İyi mi kötü mü olduğunu çözemediğiniz yan karakterler. Cevapları çok sorular yaratınan diyaloglar. Çağrışımalar, çağrımlar ve sis. Silent Hill'in 5 yılının özeti. Birinci ve üçüncü oyun hariç, o da çok sıkı bir bağı değil, birbirigöre bağlantısı olmayan 4 ayrı hikayenin tek ortak yanı, bir şekilde o lanetli kasabanın, Silent Hill'in çağrıldığı insanları yönetiyor olmamız.

The Room da önceki oyunlar gibi korku temali bir aksiyon-adventure oyunu. Kendi evinden bir şekilde çıkamayan ve dış dünyaya da sesini duduramayan Henry Townsend'ı kabusundan uyandırmaya çalışıyoruz. Henry'nin ev hapsinden kurtulmasının tek yolu, bir psikopatın hayalgücüyle yoğunlaşmış ve kontrol edemediği alternatif bir evrenden geçiyor. Bu evrende karşılaştığı bulmacaları çözmek ve birçoğu ölmeyen yaratıklarla boğuşmak zorunda. Üstelik sadece Henry değil, bir süre sonra komşular da bu kabusun içine çekiliyor.

#### KASABADAN GELEN

Serinin büyük ölçüde değişiklige ihtiyaç duyduğunu düşünün yapıcılar, Silent Hill'in özünü koruyarak birçok değişiklik yapmış. En önemli değişiklik, oyunun artık Silent Hill'de geçmiyor olması. Önceki oyunlar bir şekilde hep Silent Hill'e dönerken, The Room içe geçmiş alternatif dünyalarından oluşuyor. Ayrıca, Silent Hill'in simgesi haline gelen radyo ve cep feneri gibi aletler yok. "Eee, olmasın..." dilebilirsiniz, ama bu ikisinin olmayı oynası direkt olarak etkiliyor. Cep fenerinin olmayı, oyunda asla karantık bir mekan bulunmamasına, radyonun olmadığıda yaratıkların yerini anamak için kendi göz ve kulaklarınıza daha fazla iş düşecegi anlamına geliyor.

Ama bu ikisinden çok daha önemli bir Silent Hill klasiği The Room'dan çıkartılmış: Sis. Evet, Sessiz Tepe'nin o bogucu, süt bezleri gibi sisi dördüncü oyununda tamamen dağılmış. Girdiğiniz mekanı sonuna kadar görebiliyorsunuz. Serinin fanatikleri artık "trademark"

olan Silent Hill sisinin olmayı yadriga- yacakır, ama bu karannı iyi bir yanı var: Daha önceki oyunlarda olduğu gibi, oyunu 2 saat oynadıktan sonra sizin daralanıyor. Kendinizi kaptırıp nefes almadan oynayabilirsiniz.

Yeni oyundaki silahlar çok mantıklı olmuş. Silent Hill 3'te Heather'in kullandığı silahlar arasında (her ne kadar ilginç olsalar da) katana, kocaman bir gürz, makinalı tüfek gibi 17 yaşında bir kızın elinde tuhaf duran silahlar vardı. Henry'nin çok daha farklı silahları olsa da, bu silahları bulduğunuzda kendinizi hiç de güvencede hissetmiyorsunuz. Maket悲からず, kürek ve paslı bir baltaya kadar birçok kesici alet, iki çeşit tabanca, kırk bir şşe gibi bulduğunuzda "bunun ne işi var burada?" dedirtmeyen silahlar hepsi de.

Yalnız bütün bu silahların hayaletle- re karşı işe yaramadığını fark edince işler biraz değişiyor. Evet, Silent Hill 4'ün şeksiz hayaletleri yere inseler de bir süre sonra tekrar pesinize düşüyor. Onları öldüremiyorsunuz. Onları durdurmanın tek yolu, bütün oyun boyunca beş tane bulunan "Sword of Obedience". Yere düşmüş bir hayaletin üzerinde kulanıldığınızda onu yere çakıp kimildama-

masını sağlıyor. Ama peşinizdeki hayaletlerin sayısı beşten fazla (evet hep aynı hayaletler geliyor). Üstelik, size vurmadıkları zaman bile yakınınzı geldiklerinde sağlığınız düşmeye başlıyor. Bu yüzden bir hayalet gördüğünüzde bemin yaptığımı yapın: KACIN!

#### SESSİZ TEPEİN GÜLLERİ

Oyunun ilginç bir yanı da, evinizdeyken her şeyi kendi gözünüzden görmemiz. Atmosferin daha korkunç, daha klostrofobik olmasını sağlamıştır böylece. Pencereden, kapı deligidenden ve oturma odasındaki ufak delikten bakarak dışarıda hayatın normal bir şekilde aktığını görebilirsiniz. Ayrıca oyunu save etmenizin tek yolu da evinize dönmek. Her geri düşününüzde yatağınızda uganiyorsunuz. Ve genellikle ufak tefek değişiklikler fark ediyorsunuz. Oturma odanızda bir delik buluyor, çamaşır makineniz kan kusuyor, banyonuzdaki portal genişliyor... Ama eve döndüğünüzde sağlığınız yavaş yavaş doluyor ve save ediyorsunuz ve kendinizi güvende hissediyorsunuz. Değil mi? Ahahah, o zaman oyunun ortalarından itibaren sizi büyük bir sürpriz bekliyor. Spoiler vermeden söylemek çok güç, ama oyunun ortalarından itiba-

Yeni eve taşınırken dikkatli olun

# Silent Hill 4: The Room

Duvardaki izler su kaçağından daha kötü şeylere ait olabilir

olan Silent Hill sisinin olmayı yadriga- yacakır, ama bu karannı iyi bir yanı var: Daha önceki oyunlarda olduğu gibi, oyunu 2 saat oynadıktan sonra sizin daralanıyor. Kendinizi kaptırıp nefes almadan oynayabilirsiniz.

Yeni oyundaki silahlar çok mantıklı olmuş. Silent Hill 3'te Heather'in kullandığı silahlar arasında (her ne kadar ilginç olsalar da) katana, kocaman bir gürz, makinalı tüfek gibi 17 yaşında bir kızın elinde tuhaf duran silahlar vardı. Henry'nin çok daha farklı silahları olsa da, bu silahları bulduğunuzda kendinizi hiç de güvencede hissetmiyorsunuz. Maket悲からず, kürek ve paslı bir baltaya kadar birçok kesici alet, iki çeşit tabanca, kırk bir şşe gibi bulduğunuzda "bunun ne işi var burada?" dedirtmeyen silahlar hepsi de.

Yalnız bütün bu silahların hayaletle- re karşı işe yaramadığını fark edince işler biraz değişiyor. Evet, Silent Hill 4'ün şeksiz hayaletleri yere inseler de bir süre sonra tekrar pesinize düşüyor. Onları öldüremiyorsunuz. Onları durdurmanın tek yolu, bütün oyun boyunca beş tane bulunan "Sword of Obedience". Yere düşmüş bir hayaletin üzerinde kulanıldığınızda onu yere çakıp kimildama-



# SILENT HILL 4: THE ROOM

AKSIYON / ADVENTURE [www.aralcom.tr](http://www.aralcom.tr)

Yapımcı: Konami

Medya: 1 DVD

Fiyat: 69 000.000

Dağıtıcı: Aral İthalat

Orjinal Olarak Var

Yaş sınırı: 17 Yaş ve üzeri

Multiplayer:  Internet Ağ 32 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

**Minimum****Önerilen**

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GeForce3 Ti/Radeon 8500, 3 GB HDD  
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFx

**Hoparlör ve Ses Desteği** Stereo  2 Ön 2 Arka 5+1  6+1 Dolby Surround

Dünya alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Kolay

Grafik



Artılar/Eksiler

▼ Değişiklikler getirdiğinden

Ses



▲ Önceki oyunlardan

▼ çok şey görmüş. Oynamış ve

Düzenlilik



farklı olmas.

▼ hikaye önceki oyunlardan

Multiplayer



Alışveriş ve farzı her

▼ daha sönükk.

Eğlence



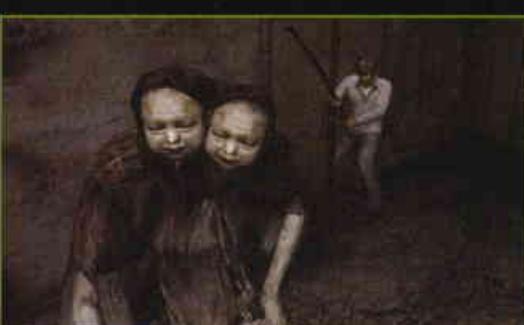
seye rağmen iyi.

LEVEL NOTU



Alternatif: Sanitarium

81



ren paralel boyutta, kendinizi evinizden daha güvende hissedeceksiniz. Bir de ufak bir not: Oyunun dört farklı sonundan en iyisini görmek istiyorsanız, oyunun ortalarında birisinin size vermeye çalışacağı oyuncak bebeği SAKIN almayın. İkinci oynayışınızda denerken alabırsınız, ama ilk seferinde almayı.

Daha önceki versiyonlarda olduğu gibi The Room da PS2'dan PC'ye başarılı bir geçiş yapmış, ama bu kez PC'nin yüksek çözünürlük imkanı oyuna çok şey katamıyor sanki. Evet, bana soracak olursanız grafik olarak Silent Hill 4, hem üç hem de ikinci oyunдан daha geride. Bunda gerek mekanların tek düzeliği, gerekse karakter modellerinde (özellikle düşmanlarda) önceki oyunlardaki özen ve garanticiliğin olmamasının etkisi var. Ayrıca, grafik opsiyonları da bir önceki oyuna göre çok az ve Realtime Shadow'u açtığınız zaman karakterlerin gölgeleri yanlış bir şekilde hep kendi üzerlerine düşüyor.

Yaratıkların Silent Hill serilerinde hep özel bir yeri olmuştur ve oynadığınız karakterle çok naif ilişiller içen. Örneğin, Silent Hill 2'deki piramit kafalı cellat, James'in hasta kansını kendi ellerle ötenazi etmesinin verdiği suçluluk duygusunun vücut bulmasıydı, bence. Silent Hill 3'teki Walker'lar, Heather gibi genç bir kızın en büyük kabusu olan "tecavüz"ü simgeliyor (buraya kadar fark etmediyseniz, söyleyeyim: Evet Silent Hill serisi yetişkinlere göre bir oyun). Silent Hill 4'teki maymun-insanlar, kendi kendine giden tekerlekli sandalyeler, sıvırı-nek-kuş kanşımı yaratıklar vs. hiç bir şeyi çağrıştırmıyor.



Hadi onu geçtim, animasyonları da etkileşici veya korkutucu değil. The Room'daki yeni saldırı şekliniz (sol fare tusunu basılı tuttuğunuzda) sayesinde durup dövüşmek de daha kolay olmuş. Eğer ölümsüz hızaletler de olmasa, bütün mekanlardaki her yarattığı öldüre öldüre ilerleyebildiriniz ki bu, Silent Hill'in özüne çok uygun.

Bir diğer şikayetim de bulmacaların olmayışı oldu. Daha önceki oyunlarda bulmacaları okuduğunuz muamma şiirler ve notlar üzerine bayağı kafa patlatarak çözerdiniz. The Room'da ise bulmaca yerine yeller esiyor. Eşyalar doğru yerlerde kullanmaktan başka düşünmenizi gerektirecek bir şey yok oyunda ve bu da çok kolay. Bunu dengelemek için envanterin 10 eşya ile kısıtlımlar, ama bu da sürekli eve dönüp sandığınızda eşya bırakmanız gerektirdiğinden oyunun aksiyonunu bölmüyor.

## SON KARAR

Yine de Silent Hill 4: The Room, seride laik bir devam oyunu. İlk başlarda önceki oyunlardan olan farklıların doğurduğu yeni imkanlar ve yeni hikaye ilginizi doğrultu tutuyor. Ama aynı bölümlere hiçbir değişiklik olmadan ikinci kez dönmeye başladığınızda ilginiz azalmaya başlıyor. Çünkü oyu-

nun ortasına doğru hikaye tamamen belli ediyor kendini. Yine de eksilerine rağmen, Silent Hill serisini takip eden herkesin alıp oynaması gereken bir oyun olmuş. Eskisi kadar psikolojinizle oynamasa da, meraklısını bilemeye kendisini oynatıyor.

Not: Altın Klasikler listesine baktığınızda, The Room'u Silent Hill 3'un üstünde ve notunu %85 olarak göreceksiniz. 0 sayfa, bu sayfadan daha önce dizgiye gitmeceğin için oyunun ortasına geldiğinde kafamda notuydu %85. Ama ikinci yarısı da aynı mekanlarda geçip atmosfer düşmeye başlayınca notu da düştü. Silent Hill 4: The Room'un esas notu %81'dir ve Altın Klasikler de gelecek ay düzeltilecektir. ■

Sinan Akkol



Bitemedi şu savaş bir türlü

# CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE™ EXPANSION PACK

Allah'tan Call of Duty kendileri...

LEVEL CLASSIC

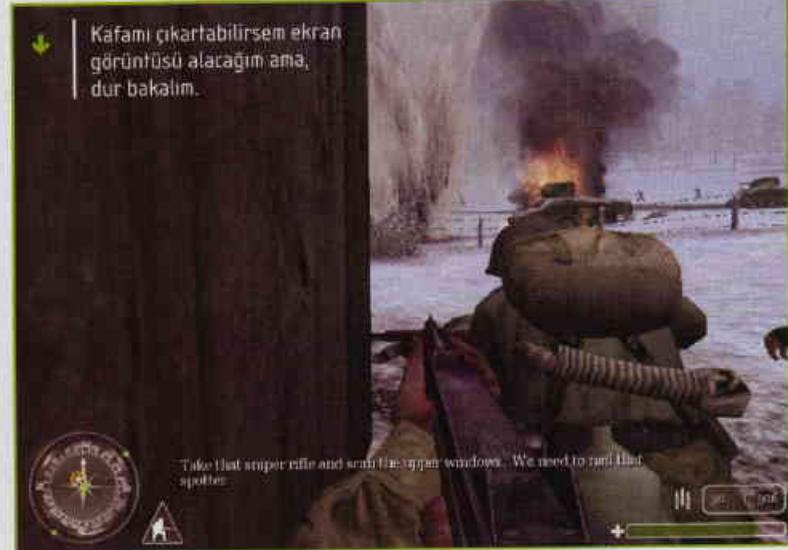


Yahu, bir oyunu oynarken bu kadar yorulabilir mi insan? "Ha bitti, ha bitecek!" derken sabahı ettim yine bak. Call of Duty 2003 yılında hem tek kişilik hem de multiplayer modları ile yakaladığı başarıyı United Offensive ile tekrarlıyor. Tekrarlamak ile kalmayıp yaştığı heyecanı bir adım ileriye taşıyıp, bizleri monitör başında kan ter içinde bırakıyor.

Call of Duty genişleme paketi United Offensive, yaparsan olur olayına güzel de bir örnek ayrıca. Her ne kadar ben inatla "baydim artık savaş muhabbetinden" desem bile CoD:UO başından kalkmadım. United Offensive (UO) bize daha fazla Call of Duty (CoD) benzeri deneyim sunuyor. Yine Amerikan, İngiliz ve Rus askerlerinin arasında karışıyor ve farklı cephelerde kurşun atıyoruz. Ancak iş kurşun atmakla kalmıyor. Kalmadığı gibi sabahın dördündे yazılıyor olmasından midir nedir, bir türlü yazdırıyor hakkında ki şu güzelim yazısı. Halbuki ne kadar çok söylenecek güzel şey var hakkında. İmdat!

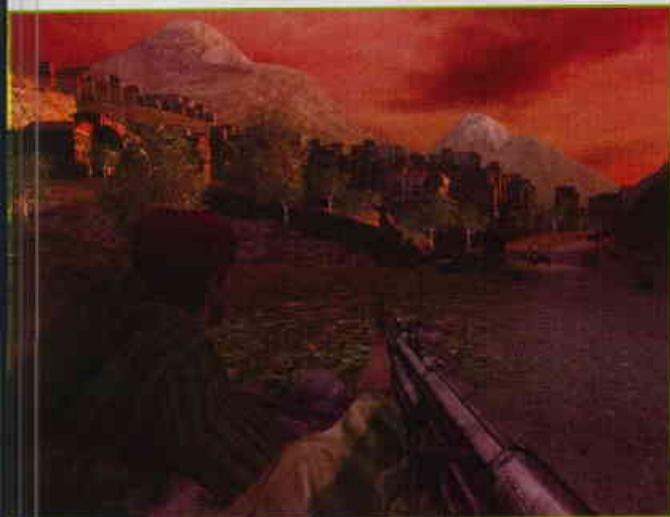
## YAVRUM KOŞ BİR ÇAY KAP

Genişleme paketinin tek kişilik kısmı toplam 13 bölüm ile karşımıza çıkıyor. Bölüm yapısı orijinal oyunundan alıntılmazla aynı: Dur durak bilmeyen bir aksiyon. Ancak değişen şey oyunun atmosferi çok daha yoğun. Öncelikle karşımıza



çıkan düşman birliklerinin haddi hesabı yok. Çatışmalar çok daha kalabalık, uzun ve çetin. Atmosferi anlatmaya ne rede ise imkan yok. CoD'da yer alan çatışmalar piknik havasında kalıyor UO yanında. Ayrıca düşman mekan elverdiğinde çok tank ve zırhlı araçları sıkça kullanıyor. Biz de ortamın gariban askeri olarak bir aşağı bir yukarı koşturuyoruz. Oğlum koş bazuka getir, şu tankı havağa uçur, çok konuşma sus otur. Hele ki İngiliz görevleri pek bir eğlenceli. İlk görevimize bir bombardıman uçağında başlıyoruz. Hedefimize gelene kadar durmadan düşman avcı uçakları ile uğraşmak durumunda kalıyoruz. Daracık uçağın içinde "Doyl burundaki makineliye geç, Doyl kuyruktaki makineliye geç, Doyl saat 3 yönünde düşman temizle, dur vazgeçtim, 2 numaralı motor alev aldi yakıt vanasını kapat, çay demle, zeytinli açma getir!" şeklinde askerliğimizi

yapıyoruz. Şaka bir yana her bölüm o kadar dolu ki bir başladınız mı yüklemeye ekranını görene kadar nefes bile alamıyorsunuz. Tabi sık sık ölever bol bol nefes alma imkanı bulabilirsiniz. Düşman birimlerinin haddi hesabı yok demiştim. Bunun ilk sebebi eskisinden çok daha kalabalık gruplar halinde saldırıyor olmaları. Bir diğer nedeni ise neredeyse oyunun tamamında siz belli bir görevi tamamlamadan saldırıların kesilmiyor olması. Bunun nesi yeni? Bir şeyi yeni değil aslında. Sadece alt görev sayısı oldukça fazla tutulmuş. Bu nedenle eliniz sürekli tetikte. Oyuna tek eksisi Alman askerlerinin belli bölgelerde durmadan Spawn olması. Amerikan askeri olarak oynadığımız bir bölümde, kasabada şatoyu temizlememiz ve orada beklememiz isteniyor. Şatoya ele geçirdikten sonra Nazi saldırısı tekrar başlıyor. Bir noktadan sonra "İçeri girdiler! İçerde-





ler!" çığlıklarları başlıyor. İçeri giren asker sayısı üçü geçmez iken her nasılsa içerisindeki Alman askeri sayısı onun üzerinde oluyor genelde. Sizde benim gibi sabredip aynı noktada beklerseniz askerlerin dibinizde direkt olarak spawn olduklarını görebilirsiniz. Bunun dışında koca oyun boyunca atmosfere balta vurabilecek pek birşeye rastlamanıza imkan yok.

Oyunun çatışmalar üzerinde iyiden iyice odaklanması, o hüzünlü havasından biraz sıyrılmamasına neden olmuş. Daha doğrusu CoD'daki o duygusal havayı yakalayamıyor oyun. Müzikler de silah seslerinin arasında kaybolup gidince salt savaştan başka birşey kalmıyor geride. Hoş, aksiyon gayet iyi kotarıldığından zerre şikayetim yok. Eğer üşenmez de yükleme ekranlarında ki mektupları ve notları okursanız gözleriniz dolu dolu olabilir. Uyarmadı demeyin. Tek kişilik maceramızın bir başka eksisi de biraz kisa olması. Eğer benim gibi kafadan en yüksek zorluk seviyesinde girişirseniz yaklaşık 15 saatte mutlu sona (savaşta mutlu son olmaz!) ulaşabilirsiniz. Normal zorluk seviyesinde 10 saat civarı sürecektir. Oyuna eklenen ağır makineli tüfekler ve alev makinesi işimizi kolaylaştırırken, artan düşman sayısı zorlaştırmıyor. Sonuçta bir denge mevcut.

## DOYL BANA DA BİR ÇAY

Multiplayer modu oldukça popüler olan CoD, UO ile eğlencemize eğlence katıyor. Piyasadaki kardeşleri gibi o da araçları multiplayer'a dahil ediyor. Araç yelpazesi pek geniş değil, Aslında dönemi yansıtması açısından çok daha iyi böylesi. Yeni oyuncaklarım tank ve jipleri kullanabilmemiz içinde 11 tane yeni harita yapmışlar sağılsunlar. Araçlar bir Battlefield 1942'deki kadar iyi oturamamış olsa bile multiplayer ortama ciddi anlamda denge getiriyor. Özellikle bir çok oyuncunun şikayetçi olduğu (ben dahil) sniperlara karşı ilaç oluyorlar.

Genişleme paketi oyuna iki yeni multiplayer mod ekliyor. Bunlardan ilki Base Assault, Her iki takımın birer sağlığı bulunuyor. Amaç haliyle rakibinkini ortadan kaldırın. Ancak vur kır modunda ilerlememize izin verilmiyor. Belli aşamaları tamamlamamız gerekiyor. Önce sağlığı bir güzel bombalamamız gerekiyor. Savunmasını ortadan kaldırıldıktan sonra bir sıra da patlayıcı ile durumu pekiştirmemiz gerekiyor. Daha sonra piyadeler içeri girip işi bitirebiliyorlar. Unreal'dan bildiğimiz Assault modunun biraz daha lezzetlisi diyebilirim. Diğer modumuz ise Domination. Bu mod hepimizin BF1942'den bildiği Conquest modu.

Araç mevzuu pek iyi oturtulamamış henüz. Ancak atmosferi artı yönde etkilediği kesin. Araçların ateş gücü yüksek olsa da kolayca imha edilebiliyorlar. Bu da piya-

de desteği almadan tek başına hareket etmenizi engelliyor. Ayrıca oyuna eklenen rütbe sistemi takım oygununu körükliyor. Oyun esnasında verilen görevleri tamamladıkça rütbeniz artıyor. Rütbeniz artıkça hava desteği çağrımak, havan topu yağmuruna tutabilmek, fazladan silah ve el bombası taşıyabilmek gibi ekstralara ile ödüllendiriliyorsunuz. Ünne geledi tezizle mantığından uzaklaşmanızı sağladığını gibi, takım olarak bir şeyler başarmanıza imkan sağlıyor. Tek kişilik senaryoda duyduğunuz "Aman Tanrıım, savaşın göbeğindeyim!" hissini multiplayer ortama da taşıyor.

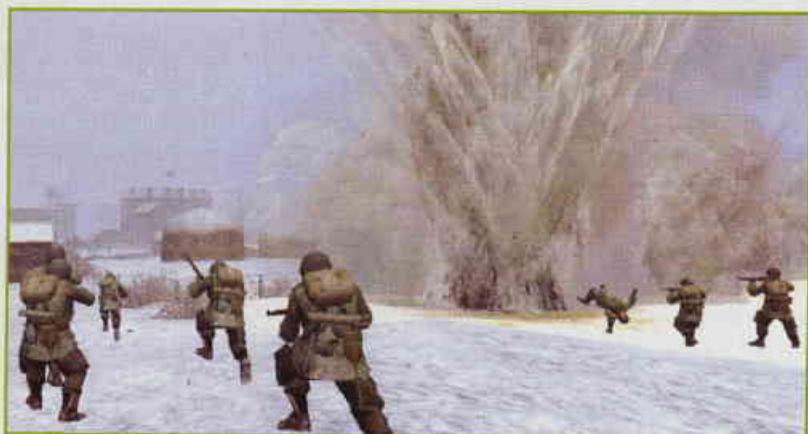
## EEEE, BEN AYRAN ALAYIM

Peki bütün bunları yaparken benim sisteme ne yapıyor? Quake 3 motoru yaşıının verdiği tecrübe ile olsa gerek, yeni nesil oyun motorlarına adeta meydan okuyor. Bu motor ile bundan iyisi olamaz da. Grafikler biraz elden geçirilmiş, ortamlar biraz daha canlı ve hareketli hale getirilmiş. Patlamalar, yerden kalkan toz toprak gibi efektlerin tamamı yeniden ya-

pılmış ve oldukça iyi görünüyorlar. Özellikle topçu ateşi altındayken ortaya çıkan manzaraya diyecek tek bir söz bulamıyorum. Ses efektlerinde ise pek bir değişiklik yok. Savaşın gürültüsü yine doldolu ve boğucu. Müzikler bu sefer biraz arka planda kalmış. Bütün bunlar ve kalabalıklaşan düşman neredeyse sisteminizin zorlanmasına sebep oluyor. "Aman!" dedirtecek rakamlara düşmese de FPS'nin teklediği anlar oluyor.

Alanım daraldığı için küt diye bağlamak zorundayım yine konuyu. UO, Return to Castle Wolfenstein'in yapımcısı Gray Matter tarafından yapılmış. Doğruyu söylemek gerekirse çok iyi iş karıştımları. CoD ismine yakışan, hatta yer yer bu ismi gölgede bırakabilecek bir genişleme paketi var elimizde. Ne yapın ne edin, bu paketi edinin (slogana gel). Henüz yerli sunucular olmaması bir eksi olsa bile kişi sürede açılacağından eminim. Evet, savaş oyunlarından bayılın artık ama siz yinede UO'yu oynamadan bana katılmayı düşünmeyin. ☺

Jesuskane



## COD: UNITED OFFENSIVE

FPS

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

Yapımcı: Gray Matter  
Dağıtıcı: Activision

Medya: 2 CD  
Orjinal Olarak: Var

Fiyatı: 69.000,00 TL  
Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü

Multiplayer: ■ Internet

■ Ağ

■ 32 Oyuncu

Multiplayer Modu: Base Assault, Domination, deathmatch, Team Deathmatch

### Mimimiye

### Önerilen

800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1,2 GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
--	-----------------------------------

### Hoparlör ve Ses Desteği

■ Stereo	■ 2 Ön 2 Arka
■ 5+1	□ 6+1
■ Direct Sound 3D	

Oyunu almak: Normal

İngilizce Gereklini: Normal

Zorluk: Yüksek

Grafik

Artılar/Eksiler

▼ Biraz kısa. Araç olayı tam

Ses

► Çatışmalar ve atmosfer çok yoğun,

▼ olarak oturulamamış

Oynanabilirlik

▲ yeni multiplayer

Multiplayer

modları.

Eğlence

LEVEL  
NOTU

Alternatif: Medal of Honor: Allied Assault

90

Sen hip-check nedir bilir misin?

# NHL 2005

Doktor bey, böyle yapınca çok acıyoooğrr!

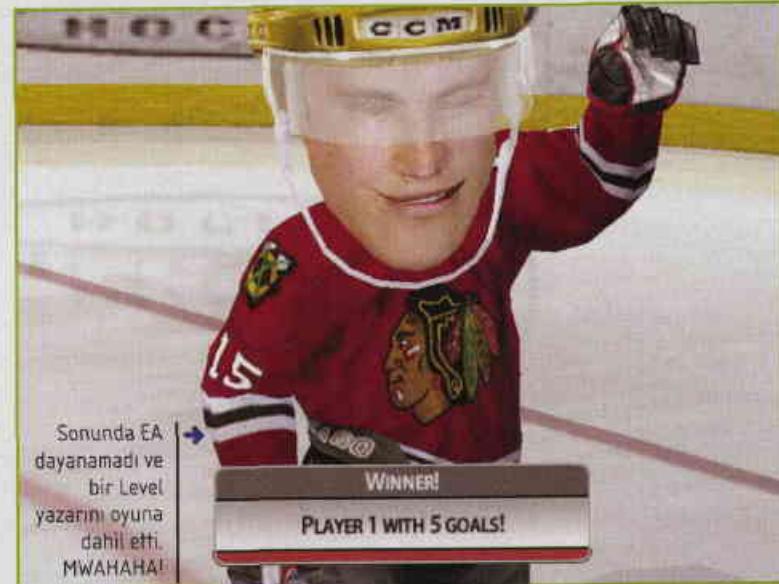
**LEVEL HIT**



Her yıl heyecanla beklediğim, hatta serisini takip ettiğim nadir oyunlardan biri sonunda yine elimde. Canım NHL'üm hoş geldin, bakalım neler neler getirdin. Dergi tayıfasi PES ve yenilikleri üzerine şey ede dursun, ben NHL'ümle mutluymam. Her yıl aynı oyunu yapıyor olmak zor olsa gerek. Ancak her yıl bir öncekinden daha iyi olmasını sağlamak, işte o bambaşka birşey. 97 yılından beri serinin takipçisi olarak henüz bir kez bile "bu ne ya?" dedığımı hatırlamıyorum. Bundan sonra da şikayet etme fırsatı olacakmış gibi gözükmüyor.

## DYNASTYİM, PENGÜENİM

Bunca senedir NHL incelemelerinde beraberiz. Artık inceleme tarzında biraz değişiklik yapساğ iyi olacak sanırım. NHL serilerine başlayacaksanız, 2005 kesinlikle iyi bir seçim değil, saçınızı başınızı yollarınız. Söyledemi demeyin. Öncelikle kısaca aksiyon dışı yeniliklerden bahsedelim. Saha-da olan biten ile ilgili biraz fazlaca konuşacağız. Öncelikle Dynasty mod oynarken artık belli görevler alıyorsunuz. Bu görevler yönetmeyi seçtiğiniz takıma göre değişiyor. Size istenen sadece konferansı liderlikle bitirip Play-off'lara girmek olabildiği gibi, Stanley Cup'ı kazanmanız da istenebiliyor. Zaman zaman 1 numaralı Draft Pick'i yapmanız bu oyuncuya tüm sezon elde tutmanız da istenebiliyor. Bu yenilik gerçekçiliği artırdığı gibi oyunun hızına ve heyecanına zaman zaman balta vurabiliyor. NHL 2004 ile gelen hemen



hemen tüm Dynasty özellikleri ise yerli yerinde duruyor. Eklenen yeni bir mod ise arkadaşlarınıza karşı ufak müsabakalar yapmanıza imkan tanıyor. Bu müsabakalar maçlardan değil, şu kadar sürede en çok kim gol atacak, şu kadar golü en kısa sürede kim atacak türünden

şeyler.

Geçtiğimiz yıl EA Sports serilerine dahil edilen Dynasty modu ile bu oylara yeni bir soluk getirmiş, oyuncuya yavaş yavaş menajerlik oyunun içine çekmişti. Bu yıl bu modu biraz daha genişlettiler gibi, menülerde de bolca değişiklik yapmışlar. Eklenen bir iki yeni modda kabası.

## LİMUZİN GİBİ VALLA

Dananın kuyruğu sahaya indiğinizde kopuyor. Geçtiğimiz yıl oynamabilirlikte radical değişiklikler yapan ekip bu yıl da boş durmamış. Pek çok yenilik ile karşımıza çıkıyor. Öncelikle Wrist Shot ve Slap Shot ayrılmış. Artık ayrı ayrı tuşlar kullanabiliyoruz bu şut tipleri için. Bu da bize saha içinde biraz daha özgürlük tanıyor. Ayrıca şut tuşlarını kullanarak uzun aşırma paslar da atabiliyoruz. Bodycheck sistemi de elden geçirilmiş. Oldukça gerçekçi ve başarılı bir hale getirilmiş. Hem daha fazla şekilde rakibimize girişebiliyoruz, hem de oyunun önceki serilerinde bir türlü yer alamayan hip-check oyununu oldukça sert şekillerde gerçekleştirebiliyoruz. En düşük zorluk seviyesinde pek bir sorun yok iken Medium ve Sifficult seviyelerinde karşıma çıkan her defans oyuncusu kök sökü-





türüyor. Yenilenen pas sistemi daha isabetli ve seri paslar atmamızı imkan tanıyor. Defanslara karşı tek çaremiz de paslar. Aksi takdirde ofsayt çizgisini geçtiğimiz andan itibaren buzla bir olmamız saniye meselesi. Rakip defans oyuncuları neredeyse forvetlerimiz tarafından vakumlanıyor. Ve oyunun yüzde doksanında rakip saha ya girdiğiniz anda yere indiriliyorsunuz. Daha önce direkt kaleye yönelen oyunculara oldukça zorlu anlar yaşatacağı kesin. Board'ları kullanmak zorunda kalmanız hoş birşey tabii. Sıkı rakip defansı sizi daha stratejik düşünmeye zorluyor. Bu sayede çok daha iyi oyun setleri yapıyorsunuz. Başka şansınız da yok zaten. Tek tuş ile diğer bir forveti kontrol edebiliyorsunuz. Yapay zeka Puck'ı ileri taşıırken siz de boşça kaçıbiliyorsunuz. Sistem gayet başarılı çalışıyor. Yapay zeka sizin asla yarı yolda bırakmıyor. Ayrıca pas-şut zamanlamalarını oldukça iyi ayarlayabiliyor. Bu özelliğin tek handikapı ise kameralar sürekli Puck'ı taşıyan oyuncuya takip ettiğinden, Ice Cam'lerden birini kullanıyorsanız ekranın dışında kalabiliyorsunuz. Auto Zoom özelliğini kapatırsanız her durumda sahanın gerektiği kadar bölümünü görebiliyorsunuz.

Bu problemi de böylece aştıktan sonra gelelim sahada oyunculara. Takım oyuncularının istatistikleri ve moral durumları dışında yeni bir özellik daha geliyor 2005 ile. Oyuncuların sahadaki eğilimlerine dair bu yeni sınıflandırma oyuncuları Defensive Mind, Offensive Mind, Player Maker gibi sınıflara ayırıyor. Sahaya süreceğimiz defans ve forvet ekiplerini oluştururken kanatlarımıza biraz daha açmamızı sağlıyor. Bu sayede sahaya sürdürümüz ekiplerden en yüksek verimi alabiliyoruz. Yapay zeka seçtiğimiz oyun setlerini oldukça başarılı bir şekilde uyguluyor. Yeni Fatigue (yorgunluk) sistemine alışığınız noktada kağıt üstünde gördüklerinizi sahada oldukça rahat bir şekilde uygulayabiliyorsunuz. Yeni Fatigue sisteminde her oyuncunun altında bir bar yer alıyor. Siz Boost kullandıkça bu bar azalıyor, bırakıldığınızda ise tekrar dolmaya başlıyor. Oyuncu yorulduktan bar daha yavaş dolmaya başlıyor. Tamamen boşaldığında ise biraz dolana kadar Boost kullanamıyorsunuz. Oyun içinde defansif ve atak takiplerini birer tuşla değiştirebiliyorsunuz. All-on-Attack modunda iken takım halinde ileri çıkıyor, adam adama baskın uyguluyor, ataklara defans

da destek veriyor. Takım yorulmaya başladığında "Hold the Puck" ya da "Defend the Lead" moduna geçip Puck çevirmeye başlayabilirsiniz. Bu durumda defans oyuncuları siz aksini söylemedikçe orta sahada dolanacaktır. Puck kontrolünü allığınızda ise geride paslaşarak forvet ekibinizin değişmesi için zaman yaratacaktır. Bu bir örnek elbette. Eldeki seçeneklerle pek çok farklı şey yapmak mümkün kün

JUKEBOX BİLE VAR

Kalenin arkasına girebildiğiniz nadir zamanlarda yeni şutu deneme şansınızda olacaktır. Kale arkasında iken şut tuşlarından birine bastığınızda yapay zeka kalenin arkasına şut çekmek yerine yakın köşeden Puck'ı içeri sokmaya çalışıyor. Kaleciler eskisinden biraz daha seri ve işi çalışıklarından bu şekilde gol atmak pek

de kolay değil. Tek tek pozisyonlarda kaleci oldukça açılıyor. Eğer Deke hareketleri üstünde biraz çalışmadiysanız kaleıcıyı çalışılamak oldukça güç olabiliyor. En düşük zorluk seviyesinde kalecinin sopa tarafına, üst köşeye atacağınız şutların büyük kısmı gol olacaktır. Ancak Medium ve üzerinde bu tür kolay goller kesinlikle unutun. Defans çilesini aşmayı öğrendikten sonra kaleci ile ugışmaya başlayabilir yavaş yavaş kendinizi gelişirebilirsiniz.

Oyun sahada bitmigör elbette. Takım antremanları eskisinden daha renkli, 4 tip antremandan birini seçmek yerine, belli bir amaç belirleyip (örneğin takım kondisyonunu yada pas-sut setlerini artırmak) bu yönde antreman takvimleri hazırlayabiliyoruz. Elbette sezon içinde takımın gidişatına göre bu takvimleri değiştirmek mümkün. Ayrıca geliştirilen Team Upgrades sistemi bize her başarılı maçtan sonra belli puan getiriyor ve takımımız sezon içinde geliştirme imkanı sunuyor. Yapılan Upgrade'ler gözle görülür biçimde takım performansına etki ediyor.

NHL bu yıl getirdiği yenilikler ile asında farklı bir yola sapıyor. Gerçekçilik ile eğlence pek iyi dengelenmemiş asılana bakarsanız. Bu yüzden herkesin tercihi olmaması mümkün. Grafik ve sesler yine bir şölen. Ancak bazı arkadaşlar bir sonraki versiyona kadar 2004 versiyonu ile devam etmek isteyebilir. Daha engebeli ve zorlu bir hokey oyunu istiyorsanız aradığınızı buldunuz demektir. ☺

jesuskane



I love this game!

# CHESSMASTER 10TH EDITION

Chessmaster serisinin 10 bininci oyunu (!)

LEVEL HIT



Satrancın yaklaşık 4000 yıllık bir geçmişi olduğu tahmin ediliyor. Piramitlerde, oyunun o zamanlar da oynandığını belgeleyen kabartmalar vardır. Oyunun ismiye Hintçe 'Sandregn' kelimesinden gelir. Anlamı dört cins figürünün, dört ayrı silahla sunulmasıdır. Bu figürler hakkında farklı yorumlar yapılır. Kimilerine göre bu dört figür, hava, ateş, toprak ve suyu temsil ederken, kimilerine göre de; İlkbahar, yaz, sonbahar ve kişi temsil eder.

Oyunun kuralları da zamanla değişmiştir. Mesela eski kurallarda vezir çapraz ve sadece bir kare, filse ancak bir kare atlayarak ilerleyebilirdi. Ayrıca mat yapmak da şu anda olduğundan çok daha zordu. Kazanmak için ya oyunun pat olması, yani berabere bitmesi, ya da tüm taşların alınması gerekiyordu.

## AT'IN L HALİ

Benimse yaklaşık 10 yıllık bir satranç geçmişimin olduğu tahmin ediliyor. Uzun zamandır oynuyorum bu oyunu. Bilgisayarda da Battle Chess'le başladım yanılmıyorum. Sonra da 200 MMX'imi alınca ChessMaster'a geçiş yaptım. Ve ChessMaster'da takıldım, yardım et Berker, nasıl geçerim burayı? Yeni bir ekran kartı alacağım, ne almalıyım? Ayrıca neden insanları yanlıtlıyorsun köşene 1984 yazarak? Sen bu kadar küçük olamazsun!

ChessMaster 10th, serinin en iyi oyunu, bu kesin. Modlarından başlayalım. LAN, Online, Tournaments, Set Up Positions, Ranked Play ve Training Mode. Set Up Positions'ta istediğiniz durumda başlayabiliyorsunuz. Mesela kendinize sekiz at alıp bunları tahtada nereye koymağınıizi belirleyebilir ve karşı tarafa sadece bir şah verebilirsiniz.

Oyunun Online modu da artık puan sistemiyle işliyor. 1200 puanla oyuna başlıyorsunuz ve kazandıkça puanınız artıyor. Tabii kaybettığınız maçlardan sonra da puanınız azalıyor. Aynı puanlama sistemi tek kişilik oyunlarda da geçerli.

Oyunda çok kapsamlı bir Training modu da bulunuyor. Josh Waitzkin ve Larry Christiansen gibi usta satranç

oyuncularının temel stratejilerden gelişmiş oyun takımlarına kadar her şeyi anlattığı bir akademi var oyunda. Buna ek olarak oyun içinde bir yardımcı da sahipsiniz: Chess Coach. Seçtiğiniz taşın hangi karelere tehlikede olacağını, şah hamlelerini Chess Coach size gösteriyor ve yapabileceğiniz en iyi hamleler için tavsiyelerde bulunuyor.

Bu defa 2 yüzden fazla rakibiniz var. Her rakibin farklı bir oyun tarzi, farklı özellikleri var. Ve artık rakibinizin oynayış stilini değiştirebiliyorsunuz. Mesela rakibinizin defansı ağırlıklı oynamayı oynamamayaçığını kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Değiştirebileceğiniz çok fazla sayıda kriter var.

Yapay zekâ sistemi de geliştirilmiş. Artık ChessMaster seviyesi artık daha zor, sanki yeterince zor değilmiş gibi.

ChessMaster'in sizi bunalıma sokması an meselesi.

Oyunda bu kez 35'e yakın satranç seti bulunuyor. Bunların arasında yeni 3D, animasyonlu setler de var. Grafiksel olarak bu setler çok başarılı, ama ben taşları karıştırdığım için klasik 2D'den vazgeçmedim.

## ŞAH VE SONUÇ

Yeni ChessMaster daha çok satranca yeni başlayanlara yönelik hazırlanmış, ancak elinizde ChessMaster 9000 varsa 10th'i de alın. Yeni 3D satranç setleri, geliştirilen yapay zekası, turnuvaları ve puanlama sistemiyle ChessMaster 10th Edition bir satranç oyunundan beklediklerinizi size veriyor. Fazlaıyla.

Fırat Akyıldız

CHESSMASTER 10TH EDITION		ZEKÂ	www.chessmaster.com
Yapıcı: Ubi Soft	Medya: 3 CD	Fiyatı: -	
Dağıtıcı: Ubi Soft	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: Yok	
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Network	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Yok			
<b>Minimum:</b> 450 Mhz CPU, 128 MB RAM, 4 MB GFX	<b>Önerilen:</b> 1.7 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	Grafik Ses Oynanabilirlik Multiplayer Eğlence	
Oyunu Alışmak: Kolay	İngilizce gerekliliği: Yok	Zerluk: Normal	
LEVEL NOTU			



Pipoma tütün de almamışın zaten

# SHERLOCK HOLMES THE CASE OF THE SILVER EARRING

**Watson! Büyütecimi yine nereye koydun?!**

**Şu günlerde dedektif deyince, hele biraz da işinin ehli binden bahsediyor ve filmlerin etkisini göz ardı etmiyorsak, akılmıza Brad Pitt'in 'Seven'da canlandırdığı tarz bir karakter geliyor; biraz biçkin, biraz bükkin, tutkusunu ve egosu uğruna büyük riskler alabilen kaotik karakterler günümüz edebiyatında ve sinemasında 'dedektif' rolünü üstleniyor. Halbuki eskiden öyle miydi? Sofistike suçları sofistike dedektifler çözerdi ve tabii ki en şöhretli olanı da ağızında piposu, elinde büyütücü ve kafasında garip şapkasıyla Sherlock Holmes idi. Yardımcısı Dr. Watson ile suç mahalline gider, detaylı gözlemlerde ve analitik çözümlemelerde bulunur ve şüpheli karakterleri sorgularken psikanaliz kullanır. Ama en önemli bunların hepsini maksimum soğukkanılık ve burnundan kıl alırmazlık içinde yapmasıydı. Sherlock Holmes için 'ükala' sıfatı belki sıkça kullanılır ama o sadece prensipi ve sistemli birisiydi; üstelik bu sıfatı boşu çıkarmayacak kadar da bilgiliydi.**

Dizi, film derken oyun aleminde de yerini buldu Sherlock Holmes. Yaklaşık iki yıl önce yine Frogwares ekipinin çıkardığı Sherlock Holmes; The Mystery of the Mummy oyununun, piyasada kendine bir yer bulmayı başarması, devamı The Case of the Silver Earring için de iyi bir referans oldu.

## HER PARTİ CİNAYETLE BİTER

Oyun, Dr. Watson'ın Sherlock Holmes'a yeni görevlerini anlatan mektubu okumasıyla başlıyor. Mektup Lord Cavendish-Smith'den gelmektedir. Lord Smith, hükümet tarafından düzenlenen çok önemli bir gala gecesi için ünlü İtalyan diva Gallia'ya çağrılmış ama şöhreti hakkında şüpheleri olduğu için Holmes'a başvurmuştur. Holmes'dan istediği Gal-

lia'yı, Sir Melvyn Brumsby'nin kızı Lavinia için verdiği davette dinlemesi ve sezi hakkındaki şüphelerini gidermesidir. Lavinia'nın uzun bir aradan sonra eve dönüşünü kutlamak için verilen davette, tam Sir Brumsby kırsuya çıktıktan sonra kapı açılır ve içeriye Lavinia'nın girmesigle Sir Brumsby vurulur ve ölü. Herkesin gözü önünde işlenen bu cinayetin sorumlusu kimdir ve arkasında yatan nedenler nelerdir? Gallia'nın bu cinayette parmağı var mıdır? Bu soruların cevabını ancak bir kişi bulabilir: Sherlock Holmes, tabii kankası Dr. Watson'ın yardımlarıyla...

İşe çıkışları tutup, partide bulunan karakterleri sorgulamakla başlıyorsunuz; ne de olsa siz de partideyiniz ve olaya tanık oldunuz. The Case of the Silver Earring'in ilk oyuna göre en büyük farkı oynanış perspektifinin, birinci şahistan üçüncü şahısa geçmiş olması. Aslına bakarsanız bu şekilde çok daha iyi olmuş cüntü Sherlock Holmes karakterle özdeşleşmeniz kolaylaşıyor. Bu sefer Dr. Watson ile tam bir ekip çalışması içindesiniz. Duruma göre Holmes ve Watson arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Holmes'un tıkanıldığı bir noktada Watson ilerleme kaydedebiliyor. Sorgulama ve ipucu toplama sonucu mantık yürütme Sherlock Holmes'un ana yöntemi. Fiziksel engellerle de karşılaşıyorsunuz ama onlar daha azınlıkta kalıyor ve genellikle o tip durumlarda vefalı arkadaşınız Watson devreye giriyor.

The Case of the Silver Earring temposu yüksek bir adventure değil. Zaten iyi bir Sherlock Holmes oyunu oynuyorsanız bunu baştan kabullenmelisiniz. Gözlem yapmak, karakter analizinde bulunmak ve Watson ile beraber fikir yürütmek başlıca aktiviteleriniz.

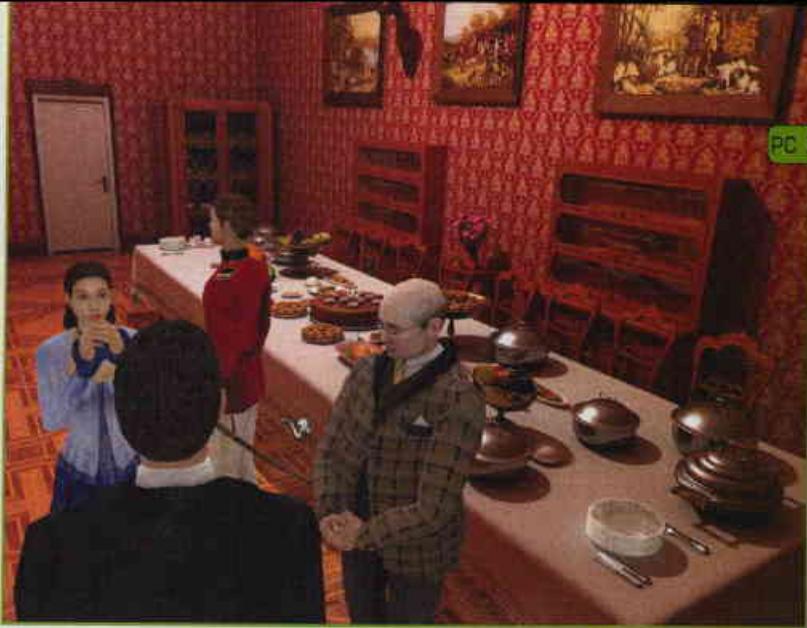
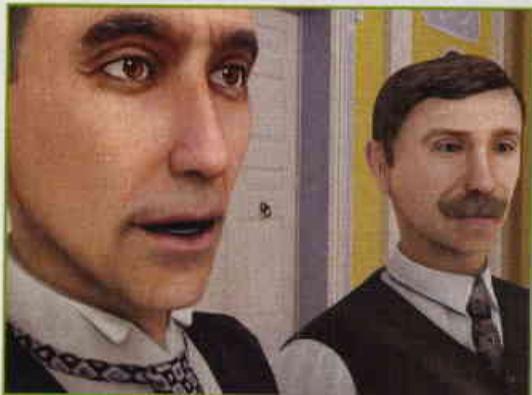
## KİM, NASIL, NEDEN

Gelelim bulmacalara. Sherlock Holmes oyun boyunca çok farklı türden bulmacalara maruz kalıyor. Karakter çözümlemelerinin yanı sıra büyütçe, mezura (komik ama öyle), deney tüpü gibi aparatlarla saç, kül, ayakkabı ölçüsü gibi deliller toplayıp ve bunları Baker cadde-

Ünlü büyütcinizi kullanarak ancak bu kadar yaklaşabiliyorsunuz.

Modelleme kötü değil, o adam gerçekten salak.





↑ | Kamera açıları hiç fena değil.

sindeki laboratuvarınızda değerlendirdiğiniz. Laboratuvar sonuçlarını analiz etmekten başka, dedektiflik hünerlerinizi birtakım mekanik bulmacaları çözmekte de kullanıyoğınız (bir kasa şifresini çözmek gibi). Bunun yanı sıra bir bekçi köpeğini atlatmak veya zamana karşı yarışarak labirentimsi bir ormanda çıkış bulmak gibi daha fiziksel bulmacalarla da karşılaşabiliyorsunuz.

Bölüm sonlarındaysa bir tür baraj sınavından geçerek, sonraki bölümü görebiliyorsunuz. Bu sınavda bölüm boyunca elde ettiğiniz ipuçları ve girdiğiniz diyaloglar hakkında sorular geliyor ve doğru cevaplar vermeniz bekliyor. Topladığınız ve duyduğunuz her şey düzenli bir şekilde envanterinize (sağ tık) kaydediliyor. İstediğiniz zaman envanterinize bakarak geriye dönüşler yapabiliyorsunuz. En sık kullandığınız alet ünlü büyütücü oluyor. Detaylar için kullanıldığı sanıgarsanız yanılıyorsunuz, çünkü Holmes ne zaman büyütüp kollansa, görebildiğiniz manzara orta ölçek bir plandan öteye geçemiyor. Anlıyorum, Sherlock Holmes ağzında piposu, elinde büyütücü esprisi kullanılmak istenmiş ama oyunun ağır atmosferi ve ciddi hikayesi üstüne böyle bir gözlem yöntemi hiç gitmiyor. Objelere çok daha yaklaşmak ve yakından incelemek istiyorsunuz.

Oyun genel olarak Sherlock Holmes filmlerinin veya dizilerinin havasını taşıyor: Ağır, ciddi ve hiç sululuk yok. Her şey ve herkes "ortada çözülmeli gereken bir cinayet var" odaklı.

## VİKTORYA DÖNEMİNDEN İNSAN MANZARALARI

The Case of the Silver Earring, hem mekanları, hem de

↑ | Özellikle eşya dokuları çok başarılı.

mi mimarisi ve modası hakim. Her mekanın ve karakterden bunun bir Sherlock Holmes oyunu olduğu elektriğini alabiliyorsunuz. Grafiklerde birtakım tökezlemeler var ama seslendirme ve müzik çok başarılı. Modelleme ve kaplamadan çok seslendirme ile karakterlere kimlik verilmiş. Müzikler de atmosfere uygun olarak seçme Paganini ve Mendelsohn bestelerinden oluşuyor. Geri klasik müzik belli bir süreden sonra çekilmek olabiliyor. Biraz da diyaloglar ve olaylardaki iniş ve çıkışlara göre daha modern seçimler yapılmış, özellikle yeni nesil oyuncuların havaya girmesi çok daha kolay olabiliyor. The Case of the Silver Earring kesinlikle meraklısına göre bir adventure. Eğer Agatha Christie okumak, ipucu oynamak ve 'Cinayet Dosyası' halen sizin için bir şey ifade ediyorsa, Sherlock Holmes'a takılmalısınız (barı da fena değildir ayrıca).

Güven Çatak

## SHERLOCK HOLMES2

ADVENTURE

[www.frogwares.com.ua](http://www.frogwares.com.ua)

Yapımcı: Frogwares

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Digital Jesters

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer:  Internet

Ağ

2-4 Oyuncu

Multiplayer Modu:

**Minimum**      **Önerilen**

500MHz CPU, 700MHz CPU, 256MB  
192MB RAM, 32MB RAM, 64MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo       2 Ön 2 Arka
- 5+1       6+1
- Direct Sound 3D

Oyna Alışmam: Kolay

İngilizce Gerekliliği: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

[Progress Bar]

Ses

[Progress Bar]

Dynamabilirlik

[Progress Bar]

Multiplayer

[Progress Bar]

Eğlence

[Progress Bar]

LEVEL  
NOTU

### Arıtlar/Eksiler

- ▲ Diniñize göre bir cinayet hikayesi
- ▲ Makul bulmacalar.
- ▲ Orijinal karakterler

▼ Tempo daha yüksek olabilir.

▼ Özellikle animasyonlar için

▼ vasat denilebilir.

Alternatif: Syberia 2

Eğit beni bay Burn!

# RICHARD BURNS RALLY

En sonunda Colin'e ciddi bir rakip geldi!

**LEVEL HIT**



Bana "aylardır direksiyona dokunamıyorum" diye şikayet edenleriniz vardır gibi geliyor. Şahsen ben de tam "CMR'mi kursam?" demeye başlamıştım. Ama yine de bu FPS dolu mola iyi geldi. Eh, yarış açığım bazen tutuyor biliyorsunuz. Gerçek arabam da 100 kilometreye çıkabilmek için saniyeler harcayınca ekrana bön bön bkmaya başlıyorum. Ve emin olun, bu molayı en iyi sonlandırabilecek oyunlardan biriyle başlıyoruz tekrar start noktasında.

Subaru takımının pilotu Richard Burn adına bir oyun geleceğini geçtiğimiz aylarda duyurmuş, oyundan ümitli olduğumu da belirtmiştim. Eskiden ralli oyunu türünde ortalık bomboşken şimdi rekabetin oluşmasından dolayı hazzı duruyorum. Çünkü gerçekten ortalık kızışıyor. Bazı noktaları birbirlerinden aşırıyor olsalar da eninde sonunda yeni şeyler de üretiliyor ufak ufak. Richard Burns Rally (bundan sonra RBR diyeceğim) yenilikçi sınıfında. Bu açıdan gözümme ilk çarpan nokta da RBR'nin reklam yüklü olması. Bu da desteğin kesiksiz olduğu ve oyundan bir şeyler beklediği anlamına geliyor. Öyle ki oyun içinde zamanın gösterildiği kutunun altında bile sürekli reklam var. Yarışların da hepsi bir marka ismiyle anılmış gerçek hayatı gibi.

Yarış oyunlarında görmeye çok alışık olmasak da, genel olarak oyun dünyasından alışğız alıştırma-öğrenim böülümlerine. RBR bu konuya farklı bir bakış açısı getirmiş ve demiş ki, "Eğer oyunumuzun herhangi bir bölümünde yarışmak istiyorsanız, öncelikle Ralli Okulu'nda (Rally School) belli bir derece almanız gerekmektedir". Okul da öyle bir

okul ki, hiç bu kadar ayrıntılı ileri sürüş teknikleri anlatan oyun görmemiştim. Sol ayak freninin mantığını, neden ve nasıl yapıldığını içinden kaç kişi biliyor? Bu oyunu oynayan herkes bu ve buna benzer takıtları öğrenecek ama. Bu gerçekten iyi bir şey. Ralli okulunun ilk seviyesini geçtikten sonra artık bütün yarışlar açık olacak. Ama kesinlikle ikinci seviyeyi de bitirin.

"Quick Rally" her zaman olduğu gibi ilk izlenimleri (fizik motoru, grafik ayarları vs.) edinmek için kullanılabilir. Ama şahsen okul varken bu kısmı pek kullanmadım. Yine de açık olan istediğiniz haritada istediğiniz hava şartlarında parkuru öğrenme amaçlı şöyle bir yarışmanıza olanak sağlayabilir. Bu moda rakip bir diğer mod ise Richard Burn ile zaman bazında kapışmanıza olanak sağlayan bölüm. Belli haritalarda onun yaptığı sağlam(!) zamanları geçmeye çalışmak size "gaz" verebilir. Multiplay seçeneği hemen sizi sevindirmesin çünkü yapabileceğiniz tek şey "hotseat" yani 2, 3 yada 4 kişi arkaya arkaya zamanlarınızı denemek.

Gelelim bir ralli oyununun en geniş bölümüne. Koca bir sezon sizi bekliyor.



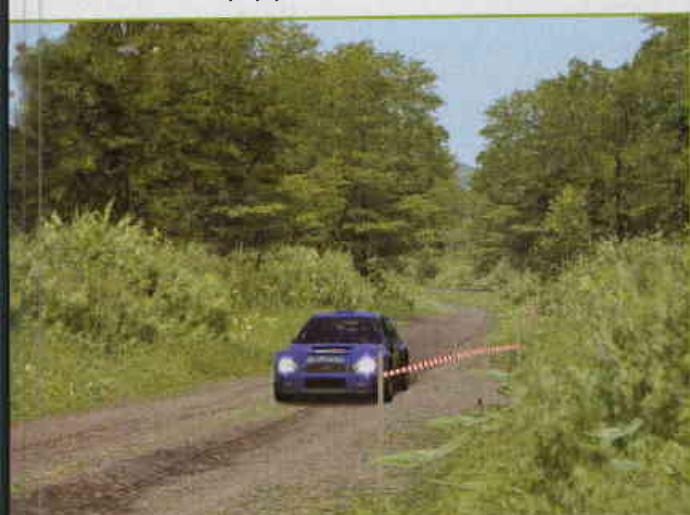
Ana ekranında ilk göze çarpan şey sezon programı ve üstündeki saat. Saat 9:00'dan başlıyor. Recce (deneme sürümleri için vakıt) 9:15'te bitiyor. Saniye de işliyor... Eee! Eeesi, araca ayar yapmak süreden çalışmıyor. İstediğiniz ayarı da yapabilirsiniz en ayrıntısından. Fakat bir ayar yapıp da onu denemek için 15 dakikanız var. Gerçek bir 15 dakika. Olmadı baştan, olmadığından ama sadece 15 dakika! Etap aralarında da bu olay geçerli fakat sadece size izin verildiği zaman.

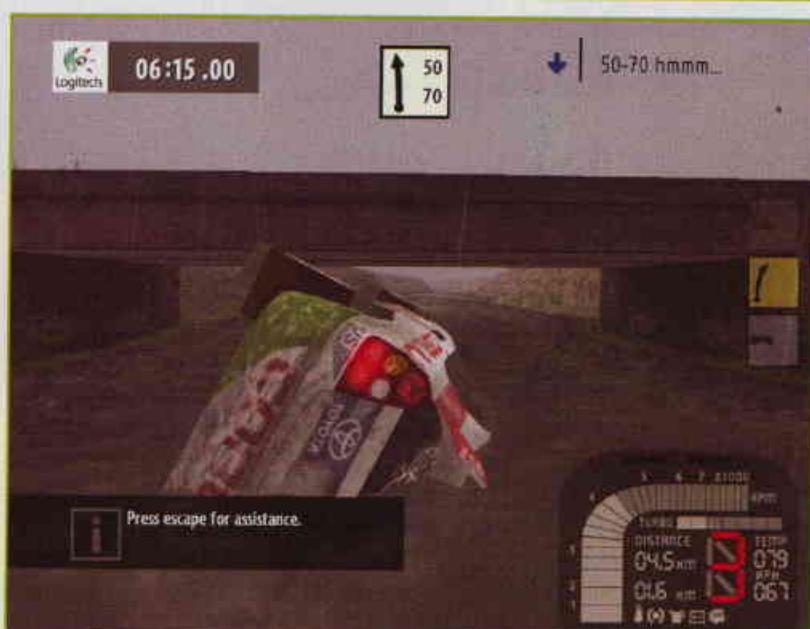
Ana sezon ekranında hoşuma giden bir iki nokta daha oldu. Bir şeyler yağma ihtimali radikal olmuş. Mesela %12 ihtimalle yağmur yağabileceği bildiriliyor. Hem de gerçek zamanlı modifikasyon sırasında bu oran değişebiliyor. Yani siz bütün ayarları yaptıınız ve tam yarışa başlayacaksınız, çat diye oran yükseliyor. Sıcaklık da aynı şekilde. Yine bu ana ekranın bütün etapların harita ve yol bilgilerine, sizin ve diğer yarışmacıların o zamana kadar ki bütün zamanlarına ve bunun gibi gerekli gereksiz bir süre ek bilgiye ulaşmak mümkün.

Bir şekilde yarışa atıldınız diyelim ki. Ekranada neler göreceksiniz. Daha



Resmi Ralli oyunlarında bir uğursuzluk olduğuna inanıyorum. Colin McRae, oyunu milyonlar satarken 2005 sezonunda taktı. Bu oyuna isim veren Richard Burn de (solda) beyin tümörü teşhis ile yarışlarından çekilmek zorunda kaldı.





doğrusu "Farklı" neler göreceksiniz? Bir çok oyundan tanıdığımız kamera açıları RBR için de geçerli. Tavsiyem tabii ki tampon kamerası. Sağ altta aracınızla ilgili ufak bilgilerin olduğu panel var. Bu paneli tam veya minimum modda açmanız veya tamamen kapamanız mümkün. Tam modda gidecığınız noktaya olan uzaklığınız ve gitmiş olduğunuz uzaklık da dahil olmak üzere bir çok bilgi veriliyor. Aracın belli başlı bölümlerinin arızalarını bildiren ışıklar ve turbo motor göstergesi de mevcut. Ekranı dolduran diğer bir unsur da tabii ki Richard Burn'ün co-pilot'u tarafından hazırlanmış yol yardımı. İlgili oklar hem ekranın sağında, hem harita üzerinde görülüyor. Tepede dönülecek viraja kaç metre kaldığı geri sayıyor. Bir yan dan da co-pilot sesi duyuluyor. Amcalar siz CMR'den çok şikayet ettiniz diye herşeyi koymuşlar. Daha ne olsun. Artık yine de anlamazsanız yolu bana şikayet etmeyin.

Yine ilginç bir eklenme de, seyircilerin yolun ortasında sizi beklemeleri ve sizi görür görmez kenara kaçmaları. İsterseniz kenardakileri ezip vakit de kaybedebilirsiniz. Eğer yan döner ya da çıkamayacağınız bir bataklığa gireseniz şip diye geri dönmemi beklemeyin. Escape tuşuna basıp insanlardan yardım istemek zorundasınız. Onlar da sizi tekrar yola koyacaklar. Tabii ki zaman kaybıyla. Son anlattığım şeylerin oyunun grafik motoruna dair biraz fikir vermiş olduğunu dilerim. Çünkü oyunda 3D seyirci ve bitki modeli, hasarları çok ayrıntılı araba modelleri ve çok dinamik bir parkur grafiği var. CMR gibi oyulara kafa tutabilir mi tartışılmır. Ama oyunu saatlerce oynatmaya yetiyor ya siz ona bakın. Böyle bir oyunda ses motorunda da bahsetmek, sesler super, motorlar gerçek gibi filan demek komik kaçmaya başladı. Ama ufak bir nokta menüden kaza anındaki "ah, oh" seslerini açıp kapatabilmeniz.

Yarış modları açısından RBR'yi değerlendirdirsek,

okulun ayrıntısı ve normal modlardaki bir iki ufak ayrıntı dışında oyunu çok farklı bulamayacaksınız. Dileğim okul bölümünün daha genişletilmesi. Teknik ve fizik açısından gayet yeterli olduğunu defalarca söylemeye gereklidir.

de. Richard Burns Rally ralli oyuları arasında rekabetin nerelerde olduğunu görmek isteyenler ve CMR 2005 bekleyenler için atlanası oyun.

Onur Bayram

## RICHARD BURNS RALLY

RALLI

[WWW.SCI.CO.UK](http://WWW.SCI.CO.UK)

Yapımcı: Warthog

Medya: 2CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Sci Games

Orjinal Olarak: Yok

Yaş sınırı: 3 yaş ve üstü

Multiplayer:  Internet

Ağ

2-4 Oyuncu

Multiplayer Modu: 4'e kadar hostseat

Minimum

Onerilen

1 GHz CPU, 256 MB Ram, 32 MB GFX	2 GHz CPU, 512 MB Ram, 64 MB GFX
----------------------------------	----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka

5+1  6+1

EAX

Oyunu almak: Zor

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Zor

Grafik

—

Artılar/Eksiler

▼ Ralli dışında yarış çeşidi az.

Ses

—

▲ Okul, ileri sürüş teknikleri öğretiyor.

Oynamabilirlik

—

Multiplayer

—

Eğlence

—

LEVEL

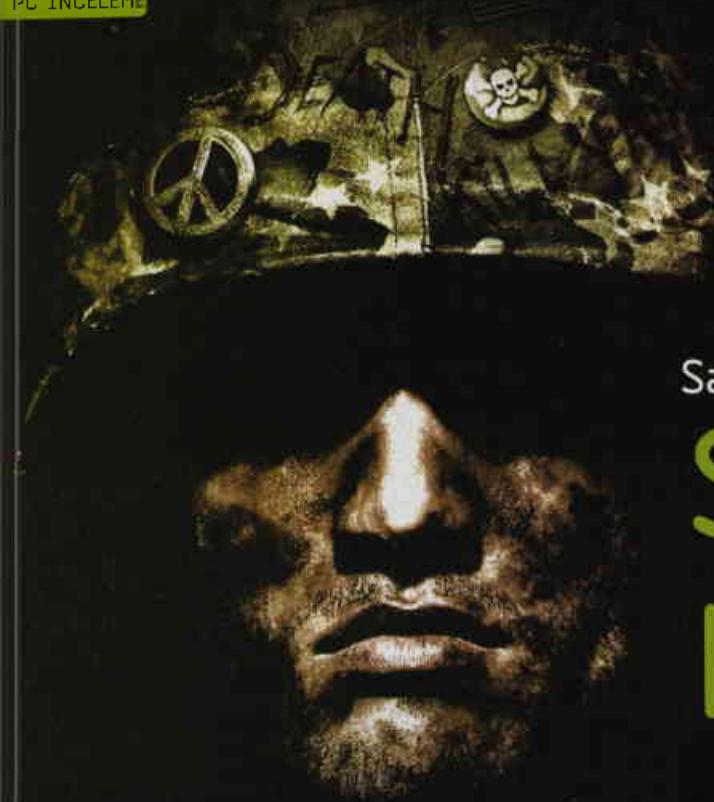
—

NOTU

—

Alternatif: Colin McRae Rally 04





Savaşın vahşeti yetmedi...

# SHELLSHOCK NAM'67

...Anlamsızca abartalım dedik

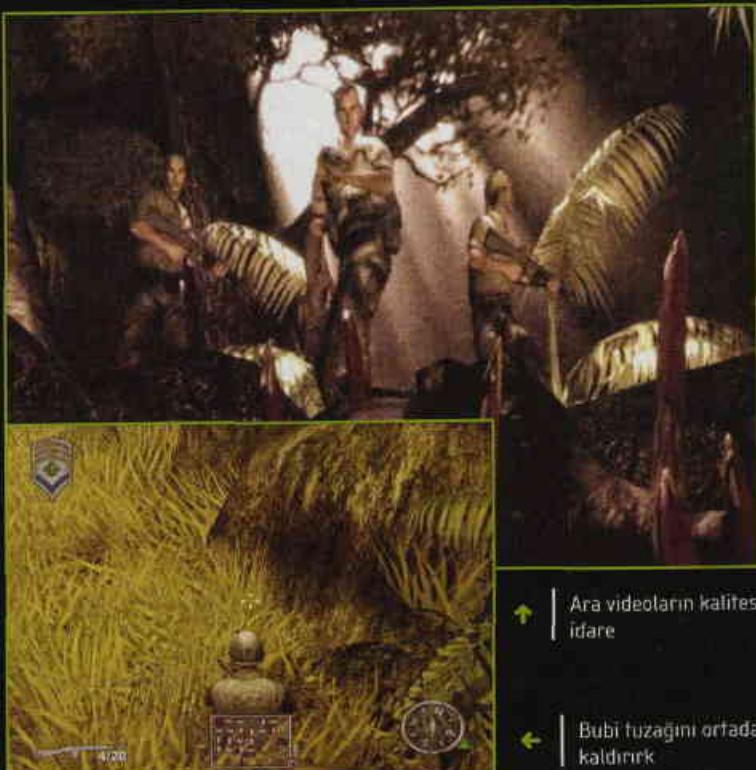
**Tamam biliyorum milyar kere gazmışım**dır baydim artık bu savaş oyunlarından diye. Bu sebeple bununla ilgili bir cümle daha yazmayacağım. Ancak içimi bayan tek şeş savaş oyunları değil. Vietnam oyunları da yeni "İkinci Dünya Savaş oyunları sendromu" olma yolunda oldukça hızlı adımlar ile ilerledi ve hatta oldu da. Aslında canımı sikan bu tarihi olayların oyunlara konu edilmesi değil. Canımı sikan şey zaten yeterince hassas olan bir konunun ciddi anlamda özen ve saygı gösterilmeden işlenmeye çalışılması. Tamam, ben de biliyorum bunun savaş olduğunu, birçoğumuzun midesinin kaldırılmayacağı bir sürü olay yaşandığını. Binlerce hatta milyonlarca aynı hikaye barındırıyor içinde. Çok uzatmak istemiyorum bu girişi ama güzel kardeşim, bir kiyim, bir savaş bögle saçma sapan şekilde malzeme edilmez ki.

## CİDDİ ŞOK

Level Temmuz sayısını açıp ShellShock NAM'67 ilk bakış gazısına söyle bir bakın önce. Bu yazısına muhtemelen son bakışınız olacak zaten. SS67 ile ilgili bilgilere göre bir kahramanlık destanı değil, sadece bir hayatı kalma mücadele-

sine tanık olmamız gerekiyordu. Savaşın kendisi kadar getirdiği pisliklerle de uğraşıp pek ak kasık kalamasak bile savaşın sonunu görebileceklerden biri olma mücadeleşi. Ancak oyunda ne bundan ne de destandan maalesef eser yok. Temel olarak Vietnam'a gönderiliyoruz ve savaşıyoruz. Evet hepsi bu. Savaşlıkça bir sürü "tu kaka" olaya şahit oluyoruz vs vs vs. Eeeee?

Oyuna başlayıp üssé ilk adımımızı attığımız anda biraz hevesleniyor insan. Çünkü gerçekten yaşayan bir çevre var. Askerler sağda sola takılıyor, ortamın yeni yetmesine ters ters bakıyor, kendi havalarında belden aşağı espriler yaparak hayat kadınları ile kafa buluyorlar. Aman süper, aynı Vietnam!!??!! Ancak ilk görevi başladığınız saniye kazın ayağı meydana çıkıyor.





↑ Tuzağı ortadan kaldırmanın başı

Haliyle olayların tamamı ormanlık arazilerde gelişiyor. Ancak ormandayız demek kafamıza göre dolaşabiliyor demek değil. Belirlenen yolların dışına kesinlikle çıkmıyoruz. Belli patikalardan ilerlemek zorunda olduğumuz düşününeceğiniz pek çok gerilla taktığını çöpe atıyor. İşin komiği ağaçların diğer tarafında gördüğümüz Vietcong'lara ateş edemeyişiz. Çünkü bizim gecemediğimiz yerlerden kurşunlar da geçemiyor. Biz böyle önceden belirlenmiş yollardan doğrusal doğrusal ilerlerken, patika üzerinde kurulu çeşitli Vietcong barikatları ve ekipleri ile karşılaşıyoruz. İnanılmaz özen ve önem verilen, hatta iyice odaklılanıp doğru dürüst bir tek kişilik oyuncu yapmak için kafa karıştırması muhtemel multiplayer modunu oyundan çıkarın ekinin garantiği muhteşem yapay zeka ile tanışmamız bu barikatlardan ilkine denk geliyor. Pek sevgili Vietconglar sadece 4 cümle biliyorlar ve bunları haykırarak çatışmaya giriyorlar. Muhtemelen emirler ya da uyarilar bu cümller. Vietcong bize doğru koşarak ateş edebiliyor. Birde oldukları yerde durarak ateş edebiliyorlar. Bu durumda bu 4 cümleden ikisi bu emirler diğer ikisi de uyan cümleleri diye düşünüyorum.

## YAZIK

Yapımcı firmanın ismi Guerilla. Vietnam savaşı gerilla savaşı, Ormanda kullanılması gereken takıtlar gerilla takıtları. Ortamda bu kadar gerilla olmasına rağmen biz oyunda gerillanın "G" sine bile rastlayamıyoruz. SSG7 ne yaparsa yapısın bir türlü vur kır parçala modundan çıkmıyor. Araya giren videoların da bizim yaptıklarımız ile

↓ Karşındaki Vietcong Berserk moda girmiş üstümüze kostuyor.



alaklı olduğu pek söylemenem. "Vietnam'da yaşanan vahşeti gözler önüne sereceğiz" diye ortaya çıkan bir yapımda, "aman dur, bir laf ettik, arkasında dur-lım" çabasından başka bir şey değil. Eğer Vietnam ile ilgili bir iki belgesel, FMJ ve Müfreze gibi filmleri izlediyseniz muhtemelen tanık olduğunuz sahneler. Ancak o kadar yersiz ve manasız bir şekilde serpiştirilmişler ki oyunda bunlara anlaştırmaya imkan yok.

Görev sistemi de belli kalıplardan bir türlü çıkamıyor. Zaman zaman öünüze çok net hedefler konusunda bile olay checkpoint'ler arası bölüm temizlemekten ibaret. Save sistemi checkpoint'lerden oluşuyor. Eğer birazcık dikkat ederseniz oyunu ölmeden bitirmeniz mümkün. "Takiben 5 saatınızı alacak bu, amman dikkat" demem ne kadar gerekliliğim elbette. Ancak karakterimizin sağlığı barının kendi kendine doluyor olması, takım arkadaşlarının tamamının ölümsüz olması gibi etkenler bunu mümkün kılıyor. Takım arkadaşlarınızın olduğu noktalar mevcut. Ancak bunlar senaryo(!) gereği.

Karakter animasyonları pek başarılı değil. Düşmanlarınız aklı almayacak şekilde ölebiliyorlar. Aslında bu ölümler çok trajik olmasa gerekken gülümseten sandalyeden düşmenize neden olabiliyorlar.

"Aman Jesus ne yaptın!!!!?" Valla bir şey yapmadım arkadaşlar, dost acı söyle. Oguna verip veriştirecek çok şey var daha. Ama ara verelim biraz. Yazıkça sınırlıyorum. Evet yanlış düşmadınız, bu kadar zaman sonra bile oyuna umut

bağışadığım ancak pek çok kez hayal kırıklığına uğradığım ve bilmem kaç saatimi buna harcadığım için sınırlıyorum. Sen de olmasan okurcum, çekilmez valla.

## VERİLEN EMEKLERE

Oyunun grafikleri aslında fena değil. Üçüncü şahıs kamerası teklenmeden işliyor. Ancak nedenini bir türlü keşfedemedigim bir mouse lag sorunu var. Crosshair bir hızlı bir yavaş hareket ediyor. Nişan almak zaman zaman oldukça güç olabiliyor. Orman ortamı yer yer oldukça detaylı işlenmiş olsa bile genel bir basitlik soğukluk var grafiklerde. Kapalı mekanlar ise oldukça düz ve donuk. Bir tek görevler arasında ziyaret ettigim üssümüz biraz canlı. Sesler ise eh üzerinden fena değil. Bazı konuşmalar oldukça başarılı ancak çatışma anında bağırış çağrımalar, silah sesleri ve ormanın kendi gürültüsü birbirine haddinden fazla karışıyor. Her türlü sürücüyü denememe rağmen bu seslerden biri mutlaka aşın silik kahiyor.

Teneffüs bitti. Sonuç olarak SS bize Vietnam'daki hayat kadınlarını, küfürlü konuşan askerleri, dönen pislikleri ve vahşeti oldukça beceriksiz bir şekilde sunmaya çalışıyor. Sanırım bana katılırsınız şu cümlede; bizim de ne yeni bir kan bayosuna ne de bu kadar vahşete pek ihtiyacımız yok. Her ne kadar beni sarmamış olsa bile Doom 3 oynar hiç olmayacağı bir zamanda, hiç varolmayan yaratıkları temizlerim, senaryo kaygısı duymadan az da olsa irkilerek bilgisayar başında eğlenirim, daha iyi. ☺

Jesuskane

## SHELLSHOCK NAM'67

Yapımcı: Guerilla	Medya: 1 DVD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Eidos Interactive	Orjinal Olarak: Yok	Yaş sınırı: 17 Yaş ve üzeri
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> 2 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Yok		
<b>Minimum</b>	<b>Önerilen</b>	
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3 GB HDD	2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	
<b>Oyunu Atışmak: Kolay</b>	<b>İngilizce Gerekliliği: Az</b>	<b>Zorluk: Kelâk</b>
Grafik		Artılar/Eksiler
Ses		▲ Grafikler bir yere kadar idare eder
Dynamanabilirlik		▼ Vahşetin ekrana gereksiz sekillerde yansımıası. Gödük ve sikiçi oyun yapısı.
Multiplayer		▼ Tasarım hataları.
Eğlence		
<b>LEVEL NOTU</b>		
Alternatif: Vietcong		

56

Bir zenciyi ABD başkanı yapmak

# THE POLITICAL MACHINE

Türünün başka örneği olmayan bir strateji oyunu

**Eveet sevgili çocuğum bir zamanlar** Amerika diye bir ülke varmış. Bu ülkede Bush, Schwarzenegger, Cheney, Clinton gibi çok ünlü politikacılar yaşarmış. Bu politikacıların başa geçmek için halk adını verdikleri bir insan topluluğunun onayını almaları gerekmış. Amaaa bu onayı halk kolay kolay vermezmiş. Bu yüzden önce, tipki benim sana her akşam uykudan önce yaptığım gibi, onların da oturup halka masallar anlatması ve daha sonra bir sonraki masala kadar

nargo seçiminden sonra Amerika'nın ana haritası ile karşılaşıyoruz. Tabii ki karakteri seçtiğimizde Demokratik ya da Cumhuriyetçi olarak hangi taraftan olduğunu da seçmiş oluyoruz. Sıra tabanlı oyunda elimizde belli sayıda nakit ve hareket puanımız var. Bu ikisi yettiği kadar aksiyon yaparak kendi turumuzu

Endorsment Points ile tuttuğunuz adamların hepsi size bir avantaj sağlıyor. Bunlardan ayrı ayrı bir kaç tane tutmanız mümkün. Böylelikle siz o eyaleti sık sık ziyaret etmeseniz bile bu adamlar sizin yerinize çalışarak eyaletin oylarını sizin için garantiyorlar. Tabii ki rakibin bu tip adamlarını saf dışı edebilecek adamlar tutmanız da mümkün.



uyutması gerekmış. İşte uykudan hemen önce yapılan bu masal anlatma kısmı en keyifli zamanmış. Gerçek anlatıcı halkını "masallarken" biraz yorulmuş ama bu işin sonunda yorgunluk oldukça keyifli bir hal almış. İsteeeeee şimdiden sana Amerika'daki politikacıların öyküsüüüü.

## ÜLKЕ AMERİKA

Political Machine'de Amerikan Başkanı olmak için çabalandıran bir karakteri yönetiyoruz. Oyun aslında yapı olarak masa üstü oyunlarına çok benziyor. Tüm yönetimini belli puanları harcayarak yapıyoruz ve Amerika'nın tüm eyaletlerindeki oylara göz dikiyoruz. Oyunda önce nasıl bir senaryoda oynayacağımızı ve başkan yapmak için 41 haftalık mücadelede hangi karakteri canlandıracığımızı belirliyoruz. Zaten oyun tam Amerika'daki seçimin yaklaşığı bir sırada çıktıığı için piyasadan para toplama konusunda oldukça yetenekli olacak gibi görünüyor. Şu anda seçime girmesi muhtemel tüm adayları yönetmemiz mümkün. Aday ve se-

tamamlıyoruz. Bir elde ziyaret ettiğimiz eyaletlerde eyaletin bize verdiği desteği ve nüfusuna orantılı olarak bağış toplayamamız mümkün. Bir eyalete gittiğimiz zaman orada yapabilecek bir çok hareket var. İlanlar verebilir, konuşma yapabilir, kampanya merkezi kurabilirsiniz. Ayrıca "Endorsement Points" denilen puanları toplayıp o eyalette sizin adınıza çalışacak adamlar tutmanız mümkün. Bu puanları toplamak ise bir sosyal topluluğa yalaklık yapmalısınız. Burada eyaletin genel yapısına göre bir tutum içinde bulunmanız çok önemli. Eğer Hristiyan Konfederasyonu ile iyi ilişkiler içerisinde girerseniz geleneksel değerleri ön plana çıkarıttığınız için kurtaj taraftarlarının oylarını kaybedersiniz.

## BASIT OYLAR

Aslıda ülkeyi tanıdıktan sonra bu oyunu oynamak daha kolay olur. Ama eminim ki ülkemizde çok az insan Amerika'nın politik dünyasını bu oyunu oynayabilecek kadar iyi tanıyor. Gerçek oyun kendi dinamikleri içerisinde ipuçları veriyor ama ülkenin kendisini tanıtmak oyuncuya hiç şüphesiz avantaj sağlıyor. Doğru yerde doğru konuşmayı yapmak size oyları getiren en büyük anahtar. Örneğin Pennsylvania ve Ohio gibi mavi gömleklerin bol olduğu yerlerde işleri "Outsource" etme (taşeronla verme) konusuna karşı çıkarken California gibi liberal eyaletlerde "Gay evliliği"ni ve doğal korumayı savunmalısınız. Tabii ki oyları cebe atmak için bu konuda oldukça sorunları olan Florida da Sosyal Güvenliğin en büyük destekçisi olmalısınız. Eğer bu tip ipuçlarını bilmiyorsanız işiniz oldukça zor.

Ana haritadaki filtreler sayesinde eyaletlerdeki farklı özellikleri gene haritadaki renk kodları ile görerek bir harkette bulunmadan önce planlamınızı buna göre yapabilirsiniz.

Rastlantisal olarak haritanın bazı yerlerinde minik kameralar çıkıyor. Bu işaretin gördüğünüz yere gittiğinizde The O'Malley Scenario veya Bill Mather's HardHitter gibi politik programlara konuk oluyorsunuz. Bu programlarda size güncel sorular sorup, hemen ekranın ortasından bir sayaçtan izleyebileceğiniz süreniz azalırken soruları cevaplamamanız isteniyor. Verdiğiniz cevaplara göre eyaletteki oylarınız artıyor veya azalıyor. Bazen ise bir eyaletin üzerinde bir soru işaretci çıkıyor. Bu işaret size rastlantisal



## VE DİĞERLERİ

Oyunun grafikleri bu kadar basit bir strateji oyununa göre oldukça sevimli. Zaten genelde sabit grafiklere sahip. Bu yüzden hard diskinizde yalnızca 240 MB yer kaplıyor. Bunun sebeplerinden bir başkası ise ses dosyalarının fazla olmaması. Efekler oldukça az. Oyunda zafer kazanmak için yapmanız gereken önce eyaletteki oyuları ele geçirmek için çabaşayıp kilit noktalar kabul ettiğiniz eyaletlerde yardımcılarınız ile puanları garantilemek. Yardımcılarınız sizin yerinize iş yaparken siz ise rakibinizin kalelerine saldırarak görevini üstlenin. Eeee ne de, olsa bu bir savaş. Önce koruma kuleleriyle üssümüzün güvenliğini garanti altına alıp sonra da düşmanı yıkma başlamalıız. The

bir şans getiriyor. Bu kötü bir şans olarak örneğin tüm hareket puanlarınızı yiyecek bir dava olarak karşınıza çıkmak tam tersine paranızı ya da oylarınızı artıracak iyi bir olayla da karşılaşabiliyorsunuz. Örneğin bir Hollywood ünlü sızın kampanyanıza gönüllü olarak destek verebiliyor. Bir anda hem popüleriniz hem de parasal durumunuz artıyor.

Oyunda yapay zeka pek parlak davranışmıyor. Oynamalarda anahtar rol oynayan eyaletleri atlıyor California, Florida, Texas gibi eyaletlere konsantre olmak tüm zaferin anahtarıdır. Oysa rakibiniz yalnızca nüfus çoğunluğuna sahip eyaletlere konsantre oluyor.

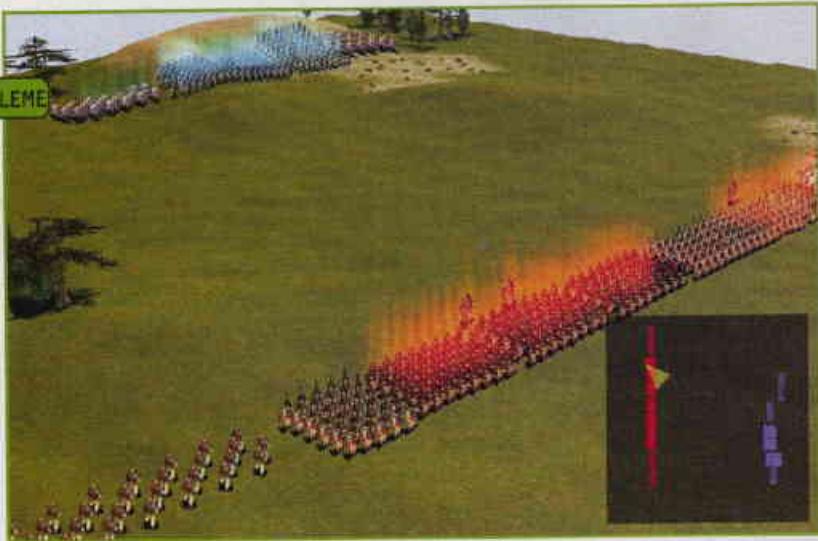
Tabii ki hep ana senaryoyu oynamaktan canınız sıkılabilir. Bu durumda oyundaki dengelerle oynamanız mümkün. Buna, başlangıç parasının fazla olmasından bir Dünya Savaşı sırasında tüm eyaletlerde isyanlar baş göstermişken oyuna başlamak gibi bir çok ayar dahil. Bazı fantastik senaryolarda ise eyaletlerin en önemli sorunu Kralın (The King, Elvis Presley) genlerinin kullanılarak klonlanıp klonlanmamasından UFO'ların gerçek olup olmadığına kadar gidiyor.



Political Machine şimdilik güncel olan içeriğiyle bir yıl iş yapar ama bir klasik oynamasını beklemiyorum. Şu halde yalnızca bir süreliğine sizi eğlendirir. Eğer Amerika'yı iyi tanıyorsanız (veya tanımak istiyorsanız) o zaman eğlenceniz biraz daha artacaktır... ☺

Burak Akmenek

THE POLITICAL MACHINE		
Yapımcı: Stardock	Medya: 1 CD	Fiyatı: -
Dağıtım: Ubisoft	Orijinal Olarak : Yok	Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> 2 Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok		
<b>Minyatür</b> <b>Önerilen</b> 1 Ghz CPU, 64MB RAM, 32 MB GFX      1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX		
<b>Hoparlör ve Ses Desteği</b> <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka		
<input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1		
<input type="checkbox"/> EAX		
<b>Oyna Alışmак : Kolay</b> <b>İngilizce Gereksinimi: Yüksek</b> <b>Zorluk: Yüksek</b>		
Grafik		America'yi iyi bilmek gerek
Ses		yoksa aldiğiniz keyif
Dynamabilirlik		azalıyor. Tekrar
Multiplayer		oynanabilirliği düşük.
Eğlence		
<b>Artılar/Eksiler</b> <input checked="" type="checkbox"/> Çok farklı bir konu.		
<b>LEVEL NOTU</b>		
<b>Alternatif: YOK</b>		



Çevir çevir önüne koy

# GATES OF TROY

Truva filminin etinden sütünden...

**Slitherine Software ne yapmaya çalışıyor** çok merak ediyorum. Sanırım bu seriden oyunları çok satmış olacak ki aynı motor üzerine farklı senaryolar ekleyip ismini değiştirmek "yeni bir şey yaptık diye" bize sunduklarında çok beğeneyeceğimizi düşünüyorlar. Sen Chariots of War ve Spartan gibi birbirinin neredeyse aynısı iki oyuncu yap sonra da Spartan için genişleme paketini ortaya çıkarıp adına da Gates of Troy de. İçine de 12 tane şundan 17 tane bundan koy. Daha sonra 12 fazladan birim ve 17 farklı kahramanın oyunu tamamen yeniden oynanabilir hale getireceğini düşün. Çeşit yaptım deyip satışa çıkart. Tamam, bu aralar sıra tabanlı stratejiler biraz boşlandı ama bu kadar da aç değiliz ki.

## TRUVA'NIN ÖNÜNDE

Oyun antik çağda Ege Havzası merkez olmak üzere Avrupa ve Asya'yı da kapsayan bir haritada geçiyor. Haritada bir sürü minik devletçik mevcut. Bizim görevimiz ise senaryoya göre bu harita üzerinde manevralar yaparak hedefimize ulaşmak. Yazının bundan sonrası okumayı bırakıp eski sayılarımızdan Spartan veya Chariots of War incelemelerini okuyarak devam edebilirsiniz. Çünkü oyunun geri kalanı neredeyse aynı. İşte bu yüzden bu oyun hiç bir zaman adam olmayacak (burada editör oyunun yapımcılara parmak sallamaktadır).

## STRATEJİ İPUÇLARI

İmparatorluğunuzda üretmeniz gereken birimler ve binalar için haritadaki kaynaklara hakim olmanız gereklidir. Fakat belli medeniyetler bu kaynaklara sahip. O yüzden siz de bu kaderi belli olan medeniyetleri en kısa sürede ele geçirmelisiniz. Yalnız hemen savaşa girmek yapabileceğiniz en büyük yanlış olacaktır. Önce şehirlerinizi koruyup üretime geçin ve şehirler yeterince güçlendikten sonra savaşa düşünün. Oyunun genel stratejisini kurarken seçebileceğiniz minik krallıklar arasından Truva'yı tercih etmenizi size öneririm. Çünkü konum olarak genişlemeye çok uygun. Ayrıca yakın komşularınızla ve özellikle Irksal olarak sizinle aynı kanı ta-

şıyan krallıklarla birer elçi gönderip hemen kontağa geçin ve onlarla dost olun.

Her şehir belli bir kaynak üretebiliyor. Bunu haritada yalnızca kaynakları görme seçeneği ile izleyebilirsiniz. Öncelikli hedefiniz üretmedeniz kaynakları ele geçirmek olmalıdır. Çünkü oyun ilerledikçe bu kaynaklara ihtiyacınız olacak. Eğer bir binayı yaptıktan sonra arkasından ne geleceğini görmek istiyorsanız teknoloji ağaçına bakabilirsiniz. Şehirlerinizi geliştirirken ordu üretecek ve kurulan orduları destekleyecek şehirler olmak üzere iki farklı şehir tipi üzerinde çalışın. Ordu üretildiğinde kaynaklarınız hızla tükenmeye başladığından ve bazen ticaret de bunu tam olarak destekleyemediğinden stoklarınızın yeterli olması, özellikle uzun seferlere çırakken çok önemli. Savaşırken birden

fazla krallıkla karşılaşmayın. Şehirlerinizde her zaman ordu bulundurun ki rastlantısal çikan barbar saldırılara rahatça karşı koymayabilirsiniz.

## SAHİPSİZ ASKERLER

Oyun içeriği yeni ve bir takım genel dinamikler daha elle tutulur olmuş. Fakat bu da oyunu kurtarmıyor. Oyunda hala savaşlara tam hakim değilsiniz ve hala imparatorluğunuz genişleyince kontrol etmek daha uzun zaman alıyor. Herşeye rağmen oyunda çok değişik bir alışkanlık yaratma özelliği var. Ben bunu uzun zamandır sıra tabanlı strateji oynamamış olmama bağlıyorum. Birbirinin aynısı olan serinin en iyi oyunu olduğu ise su götürmez bir gerçek. ☺

Burak Akmenek

## GATES OF TROY

### STRATEJİ

[www.slitherine.co.uk](http://www.slitherine.co.uk)

Yapımcı: Slitherine Studios

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Slitherine Studios

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer:  Internet

Network

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

#### Minimum

#### Önerilen

1.2 Ghz CPU, 64MB RAM, 32 MB GFX  
1.6 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

#### Grafik

Ses

Dynamability

Multplayer

Eğlence

██████████

██████████

██████████

██████████

██████████

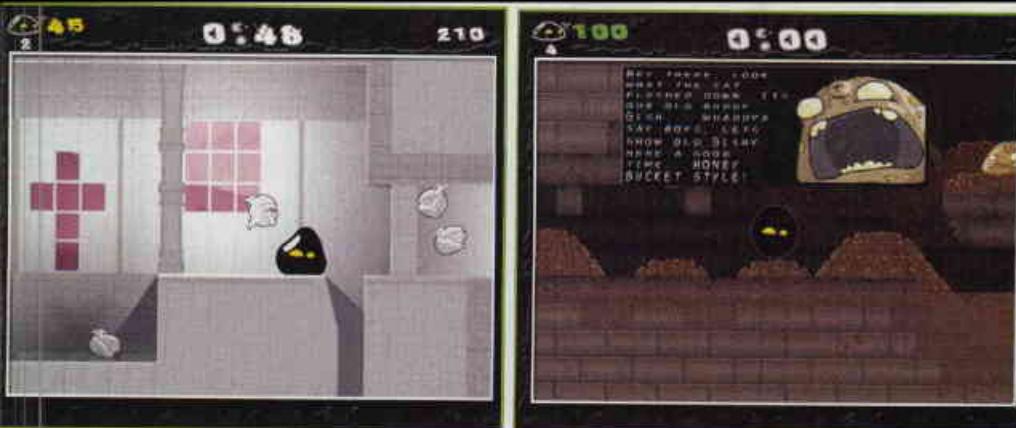
Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Ortalı

Zorluk: Ortalı

LEVEL  
NOTU

Alternatifler: Medieval Total War



Bizimkisi bir aşk hikâyesi...

# GISH

Asfaltın da hisleri var, öyle demeyin!



**O akşam da her zamanki gibi sıkıcıydı.** Çünkü ertesi gün okul vardı ve ilginçtir, annem yine bana İspanak yedirmeye çalışıyordu. Temel Reis'i kötü emellerine alet ediyor, onu örnek almamı istiyordu. Temel Reis'ten nefret ettiğimi neden bilebilirdi ki... İspanak yiyan bir kahraman olabilir miydi gerçekten? Neyse ki sonradan Ninja Kaplumbağalar çıktı da ortaya, annem bana İspanak yedirmeye çalışırken onlarla defans yaptım.

Ama konumuz bu değil. Babamın kolunun altında, boyundan büyük, renkli bir kutuya çıkış gelmesiyle hayatım değişti. İlk bilgisayarım ve 'Çocukluğum' karşısındaydım: Spectrum! Vay be! O anki heyecanımı nerede düşürdüm bilmiyorum ama, o an bunun hayatımın dönüm noktası olduğunu bilemezdim. Ve ilk oyunum, ilk platform oyunum... Panama Joe. Karanlık odaya ışıkla girmek zorunda olduğum bölüm, bir de oyunun sondakiler o dev adamı unutamam. Sonra Commodore, Amiga... Platform oyunlarının zirveye olduğu dönemler... Çocukluğumdan kalma bir şey, ya da değil, ama platform oyunlarını çok seviyorum. Ve inanın, bunda Temel Reis'in hiçbir payı yok.



## ZİFT GİBİ

Eski oynadığımız platform oyunları tadında bir oyun Gish. Bridge Builder adlı mükemmel programın yapımcılarının eseri bu oyun.

Konu şu: Gish bir gün kız arkadaşıyla parkta otururken, canavarlar Gish'in kız arkadaşını alıp kanalizasyona götürüyorlar. Ve Gish de kalbinin, daha doğrusu kız arkadaşının peşinden gidiyor. Ha unutmadan, Gish bir zift birikintisi.

Gish'in üç hali var. Yapıksan, kaygan ve sert. Oyunda bu üç durumu da kullanarak bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz. A'da basılı tutarak duvarlara tutunabiliyor, S'de basılı tutarak dar yerlerden kayabiliyor ve D'de basılı tutarak ağırlığınızı üzerinde bulunduğunuz zeminere verebiliyorsunuz. Bir taş yığınıyla karşılaşığınızda taşların yıkılması için D tuşunu kullanmanız gerekiyor. Veya yuvariya tırmanmak zorunda kaldığınızda A tuşuyla duvarlara tutunabiliyorsunuz. Nerede olduğunuz bir şeyi değiştirmiyor. Her an her gere tutunabilirsiniz.

Oyunda bir platform oyununda görülebileceğiniz en iyi fizik modellemesi kullanılmış. Dolayısıyla bu hareketleri yaparken dikkatli olmanız gerekiyor. Mesela bir duvara Gish'in ufak bir

kismıyla tutunduğunuz zaman aşağıya düşme riskiniz var. Hareketli bir zemin üzerindeyken de dengenizi sağlamalısınız. Gish'i kontrol etmek zor (kendisi biraz civik) ama oyun çok eğlenceli.

Oyunda farklı modlar da bulunuyor. Collection modunda kısıtlı bir zamanda altınları toplamanız gerekiyor. Play Room'da ise biraz dolaşarak pratik yapabiliyorsunuz. En eğlenceliyse Versus, yanı iki kişiyle oynayabileğiniz mod. Versus da birkaç moda ayrılıyor. Mesela Football'da topu karşınızda kalesine atmaya çalışıyorsunuz. Sumo'da ise hareketli bir zemin üzerinde rakibinizi aşağıya atmanız gerekiyor. Dragster'da ise bitiş çizgisine en kısa zamanda ulaşmanız... Sadece tek kişilik oyun değil, Versus modu da 'fazlasıyla' eğlenceli.

## VICK!

Bir şekilde bu oyunu alın. Aynı River Raid gibi, basit, ama eğlenceli ve yapıksan. 20 grafiklerin ve fizik modellemesinin mükemmelliği de buna eklenince ortaya çıkan sonuç inanılmaz. Ve bunun Temel Reis'le hiçbir ilgisi yok. Kesinlikle yok... ☺

Fırat Akyıldız

## GISH

### PLATFORM

[www.chroniclogic.com/gish.htm](http://www.chroniclogic.com/gish.htm)

Yapımcı: Chronic Logic

Medya: CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Garage Games

Örijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplyer: ☐ Internet

Network

Aynı bilgisayarda

Multiplyer Modu: Football, Sumo, Greed, Pitfight, Dragster

Minimum

Önerilen

Grafik

600 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB Ekran kartı  
Ekran kartı

Ses

Dynamabilik

Oyna Alışmак: Kolay

İngilizce gereksinim: Yok

Multiplayer

Zorluk: Normal

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: YOK





Zor olan her zaman iyi değildir

# JAGGED ALLIANCE 2: WILD FIRE

Tarihin en iyi oyunlarından birinin hazır sonu

**Eğer yazılarımı takip ediyorsanız** benim bir paralı asker takımım olduğunu fark etmişinizdir. Tabiki yalnızca oyunlar söz konusu olduğunda geçerli bir takımı. Seneler önce Jagged Alliance piyasaya çıktığında gecelerimi gündüzlerime katarak bu oyunu oynamıştım. Türe beni alıştırdıktan sonra Fallout: Tactics ve Commandos serisi ile takımımı bol bol tatmin ettim. Arada X-Com Aftermath ile uğradığım hayal kırıklığını ise Silent Storm fazlaıyla giderdi. Siz bu satırları okurken ise Silent Storm'un ek paketi Sentinels'i bitirmiş olacağım. İşte böyle bir boşlukta emektarın yeni görevleri gelince "yaşasın grafikleri 640 X 480 olsa da bu oyunu oynayacağım" diye atlayıverdim.

## BİR ATLAYIŞIN HİKAYESİ

Oyunu kurduktan sonra ilk düşüncem şu oldu: "Eeee bu ilk oyundaki demo". Daha sonra ilk oyunun başlangıcı ile karşılaştım. Herhalde oyunun içeriğinde bir değişiklik var diye düşündüm. Çünkü herşey aynıydı. Arulco'ya inince bu değişikliği anında fark ettim. Elinde oyunun başındaki düşük menzilli silahlarla çatışmaya giren takımım tamamen yok edildi. Karşına çıkan alelade askerlerin bile elinde çiftle vardı. Üstüme el bombasını ativeriyorlardı. Bu tip oyunlarda hep kullandığım taktik olan uzun menzilli silahlarla yatıp geleni avlama taktığım burada işe yaramıyordu. Savunma da kalmamın bir manası yoktu çünkü beni uzaktan avlayıveriyorlardı. Ayrıca birkaç silahın da ses efektleri değiştirilmişti. Efektler biraz komik kaçsa da bana yönlendirilen silahın cinsini anlamama yaradığından bu değişiklik oldukça işime gelmişti. Oyunu baştan başlatıp, uzun menzilli silahlara sahip elemanlar kiralayıp, yeniden oyna girdim. Böyleselikle ilk çatışmadan çıktım. Havalimanına saldırımıza kalktığmda ise gene doktorumu alının ortasından mihlalyiverdiler. Üstelik doktorumun sağlık çizgisi neredeyse tamamen doluydu. Demek kiiii ilk dersimiz şu oluyor: Oyun zor olmuş.

Başından itibaren tüm oyun boyunca karşısına çıkan askerler resmen ayaklı cephenelik. Üstüne üstlük hepsi atlığını vurur cinsinden askerler. Ayrıca etrafından topladığınız,

orada burada öylesine bulunan sağlık paketleri vb malzemeler kaldırılmış. Yani adamlarınızın devamlı çatışmaya girip yaralanabilmelerine karşın hem ekstra sağlık malzemesi hem de mühimmat bakımından oldukça fakir kalmanız için elden gelen her türlü çaba sarfedilmiş. Bazen sağda solda bulduğunuz dolaplar, sandıklar vs ise kilit açma yeteneğiniz yüksek olsa da kolay kolay açılmıyor.

## SANA GÜVENMİYORUM

Tüm bu ahval içinde bir de kilit adamların size daha zor güvenmesi, yani daha zor müttefik kazanmanız tuz biber oluyor. Önemli adamların güvenlerini kazanıncaya kadar çok çabalamanız gerekiyor. Oyundaki gelir kaynaklarınızı korumanın yolu adam kiralamaktan geçiyor. Çünkü yerel güçler olarak tanımlayabileceğim "Militia", Daedra'nın güçlerine

karşı direnmekte yetersiz kalıyor. Tüm senaryoda yenilik olarak yalnızca minik bir mafya alt görevi eklenmiş. Böylece sizin tarafınıza daha çok insan katılıyor. Fakat bu da maliyeti artırıyor! Yeni kiralık askerler de beklemeyin.

Jagged Alliance2: Wildfire oyunu sevilenlere ya da türe yakın olanlara daha çok hitap eden bir paket olmuş. Oyun eklenen bir iki silah, farklı efektler ve birkaç haritadaki değişiklikler dışında farklı bir şey yok. Doğal olarak önceki oyunları sevmişseniz bu paket sizin için yalnızca yeni bir zorluk seviyesi gibi. Gördüğünüzde sizi çok tatmin etmiyor ve üstelik Silent Storm: Sentinels gibi bir rakibi de var. Ama illaki "iyi bir stratejistim ve zorlanmayı severim" diyorsanız, bir de benim gibi arşiv yapıyorsanız almanızı tavsiye ederim. ☺

Burak Akmenek

JAGGED ALLIANCE 2: WILD FIRE		STS	<a href="http://www.strategyfirst.com/reviews.co.uk">www.strategyfirst.com/reviews.co.uk</a>
Yapımcı: I-Del Games Studios	Medya: 1 CD		Fiyatı: -
Dağıtım: Strategy First	Orijinal Olarak: Yok		Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> 2 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Yok			
<b>Minimum:</b>	<b>Önerilen:</b>	Grafik:	
800 Ghz CPU, 64MB RAM, 32 MB GFX	1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX	Ses:	
		Dynamanabilirlik:	
		Multiplayer:	
		Eğlence:	
Oyna Alışmak: Kolay		İngilizce Gereklisini: Orta	Zorluk: Yüksek
LEVEL NOTU			
Alternatifler: Silent Storm: Sentinels			

# Dark Fall II Lights Out



**Yaklaşık bir yıl** önce incelediğim Dark Fall, atmosferle, tasarımıyla ve en ilginci de tek bir kişinin elinden çıkışlarıyla beni oldukça etkilemişti. Jonathan Boakes adındaki bu adam hem yazmış, hem yönetmiş, hem de kurgulamıştı. Müzikler ve sesler bile onun elinden çıkmayıdı. On parmağında on marifet olan Boakes, şimdi de Lights Out ile karşımızda. Her ne kadar Dark Fall II diye geçse de Lights Out bir devam oyunu değil. Oynanış ve görsel açıdan aynı olsa da hikaye ve karakterler bakımından tamamen farklı.

## GARİP AMA GERÇEK

Oyunun hikayesi gerçek bir olaya dayanıyor. İskoçya kıyılarının birinde gemileri ölümcül kayalardan uzak tutan bir deniz feneri bir gün karanlığa gömülü ve içinde görevli olan üç kişiden bir daha haber alınamaz. Feneri tekrar devreye sokmak ve görevlilere ne olduğunu bulmak için giden gönüllü ekip, adamların yarı bırakılmış yemekleri ve askıda duran yağmurluklarından başka bir şeye rastlamıyor.

Hikayenin kurmaca kısmı ise parlak bir haritacı olan Benjamin Parker'ın bu kasabaya gelmeyle başlıyor.

Parker, kayalıkların haritasını çiğirmaya çalışırken, kasabaların deniz feneri hakkında sorularını yanıtızı bıraklığından farkediyor. İşvereninin de gazıyla olup biteni çözmek için soluğu deniz fenerinde alıyor ve malum manzaraya karşılaşıyor...

Oyunbozanlık etmek istemiyorum ama en azından deniz fenerinin gizini kurcalarken,

Sisler içinde ışığı yanmayan bir deniz feneri ve karanlığa gömdükleri

## DARK FALL II: LIGHTS OUT

ADVENTURE

[www.xxvproductions.co.uk](http://www.xxvproductions.co.uk)

Yapımcı: XXV Productions

Medya: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: The Adv. Co.

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: Internet

Network

Aynı bilgi sayarda

Multiplayer Modu: Yok

**Minimum** **Önerilen**

450MHz CPU, 128MB RAM, 700MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

LEVEL

NOTU

Alternatifler: MYSST Serisi

73



kendinizi doğaüstü olayların yanı sıra bilimkurgu fantezilerinin içinde bulacağınızı söyleyebilirim.

## TEK KİŞİLİK GÖSTERİ

Lights Out yine sabit imajlar arasında gezindiğiniz, çeşitli ipuçları topladığınız ve farklı bulmacalar çözduğunuz (veya çözemediğiniz) bir adventure. Oyunun genelihe bir sis ve duman katmanı hâkim. Bu katmandan sızan renkler de gri ve mavi arasında gidip geliyor. İlk oyuna göre grafikler üzerinde çok daha fazla vakit harcanmış ama animasyonların eksikliği atmosferin ürkütücüük katusyasını bir hayli düşürüyor. Bu oyunda atmosferden çok hikayenin derinliği öne plana çıkarılmak istenmiş. Yine de ilk oyundaki tedirgin ve tekinsiz havayı kalayamamış.

Bulmacalar bu sefer biraz daha zor gibi ama bunun sebebi parçalarının bir den fazla mekan'a yayılmış olması. Aslında bulmacaların zorluğu biraz da tıklamanız gereken kritik noktaların gölgelerde kaybolmasına dayanıyor (pixsel avına çıkmak şart). Mekan sayısındaki belirgin artış oyuncun uzunluğuna da yansıyor. Oyunun tema müziği hariç tüm müzikler ve sesler yine Jonathan Boakes'a ait. Zaten ilk oyundaki kadar olmasa bile atmosferin gücü grafiklerden çok seslerde saklı. Lights Out karanlık bir adventure ama kanlı olanlardan değil de daha çok aklinizi bulandıran türden. Bu tek kişilik gösteri gerçeğten izlenmeye değer... ☺

Güven Çatak

# Kısa Kısa ROOM ZOOM

**Kısa Kısa kulakçıklarını kesip mantı yapıp Level adresine yollayan son iki kişi bizden bir adet  
Kısa Kısa kulaklığını kazanacak... Cidden...**

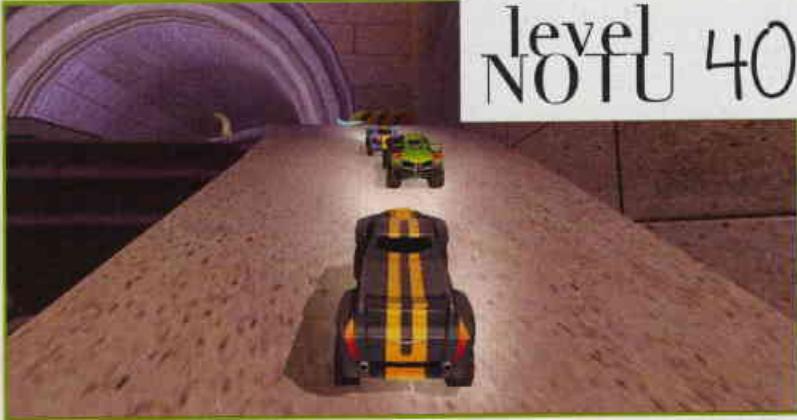
**Yapım: Blade Interactive Dağıtım: Jaleco Ent. Minimum Sistem: 700 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı**

**Dergiye girmemle Sinan'la Berker'i yerde** oyuncak arabalarla oynarken bulmam ve paniğe kapılıp kapıyı hızlıca kapatmam bir oldu. Sinan 'viiiiii!' diye "En İyi Ses Efekti" dalında Oscar'a aday olabilecek sesler çıkararak elindeki plastik arabayı Berker'e atıyor, Berker de 'pofuduk!' diye "En İyi Yastık" dalında Altın Turunçgil'e aday olabilecek sesler çıkararak arabayı karşılıyordu. Kendimi tutamayıp tekrar içeri girdim, "Abi..." demeye kalmadan B noktasından S noktasına

saatte 20 km hızla yola çıkan arabalardan birine basıp gere kapaklandım. "Mırmırmır mir" diyerek yerinden kalkıp gittim Berker'in yanına, "Abi çocuk musu..." demeye kalmadan bakkala gidip iki ekmeğin alıp geldim.

Micro Machines ise boroloğpboroloğ... Ha, Micro Machines değilmiş bu ya. Ama ne fark eder? Ha Micro Machines, ha Room Zoom, ha Nicole Kidman (?). Yazıyorum: Room Zoom'da bu Berker'lerin oynadığı oyuncak

arabaları kullanarak ofiste, evde, evin mutfağında, Sanayi ve Ticaret Odaları'nda yuvarlanıyorsunuz. Buradan yola çıkarak şu sonuca varabilirim ki, Room Zoom'da birçok power-up bulunuyor ve bu kitle imha silahlarıyla rakiplerinizi saf dışı bırakabiliyor veya onlarla tartışabiliyorsunuz. Buradan yola çıkarak da ilk sağdan sapayıp ki kaybolmayı yım, evime gidip uyuşayım, sabah kalkıp dergiye geleyim, yazı yazayım, evime gidip uyuşayım, déjà vu olayım. ☺



## MARINE HEAVY GUNNER: VIETNAM

**Yapım: Brainbox Games Dağıtım: Groove Games Minimum Sistem: 750 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı**



O kadar dedim, "Savaşmayın, kavga etmeyin, paylaşıcı olun, oyuncaklarınızı arkadaşlarınızla paylaşın, yarısını onlara verin, diğer yarısını da isterlerse Burak'ın şu boş ofis koltuğunu sırtlarından sap...". Ha, ne dijordum, "Savaşmayın" dedim o kadar, ama onlar dinlediler mi? Hayır. Varsa yoksa savaş oyunu be! Savaş aşağı Savaş' yukarı! Yok "Savaşçığım şu pastaneden bi` pasta kapıp gel!", "Savaş şu işlemciyi bi` test ediver!" vs. Bu çocuk dergiye nasıl gelir gider, ne yer ne içер, vejeteryan midir, bir sorunu var midir, herhangi bir havuz problemi var mı, soran yok! Varsa yoksa şey işte, şey... O değil de, Marine Heavy Gunner da bir taktik/savaş oyunu. Grant adında bir denizciyi kontrol ettiğiniz oyunda yapmanız gereken şey ise şu:

Bir Kuzey Vietnam kampından birkaç Amerikalı'yı kurtarmak, evden işe işten eve gitmek, orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluğa mahal vermemek ve kanat organizasyonlarına elinizin tersiyle vurmak. Buradan çıkarılacak sonuç şu olsa gerek ya: Marine Heavy Gunner'in oynanışı birkaç aşamaya ayrılır. Bunlar; normal, helikopterli, botlu vs. Fakat oyun boyunca 'cuv cuv!' diye sağa sola ateş etmekten, ona buna silahın tersiyle vurmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. O değil de, Savaş ya, sen dergiye nasıl gelip gidiyorsun, zor olmuyor mu? Sıram geçti mi şimdî? Savaş? Savaş? (...)

**level NOTU 52**

# SUMMER GAMES 2004

**Yapım:** Surfside Games **Dağıtım:** Surfside Games **Minimum Sistem:** 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Yıl 1990 veya değil, unuttum. **Commodo-re'de** Summer Games oynardık. Bu bir, Winter Games iki. Joystick'leri korku filmlerindeki katiller gibi ellerinde bıçakla çatı katına kadar kovalayan bu iki oyun, evde katledilmiş, ağızı burnu kırılmamış tek bir joystick ile bırakmamıştı sevgili okurlar. Bunda benim

de payım yadsınamazdı tabii ki. Ama şimdipişmanım. Nerede bir QuickShot joystick'e rastlasam, ağlarım, Sinan gelir "Ya ne ağlıyorsun Fırat, ne oldu?" diye sorar, "Ya işte mır-mırırmı..." derim, "Ha" der ve gider. Bu hikâyeden çıkarılacak sonuçsa şudur: Sapık filmi 1954 yılında çekilmiştir.



Summer Games 2004'teki modlar ise; Tournament, Arcade, Training. Diğer modlarda olduğu gibi Tournament modunda da yapmanız gereken tek şey 'lapada lupada!' diye tuşlara basmak, Space tuşunu yerinden çıkarmak, klavyeyi alıp duvara çarpmak. Neyse ki Summer Games'in dergiye ulaştığındı duydugumda gamepad'ımı, klavyemi ve kasamı Sinan'ın arkasındaki şu Kısa Kısa kutusuna saklamış... Aa, klavyemin sende ne işi var Sinan? Sinan? Summer Games? Klavyem? Olamaz! ☺

level  
NOTU 52

## HOT ROD: AMERICAN STREET DRAG

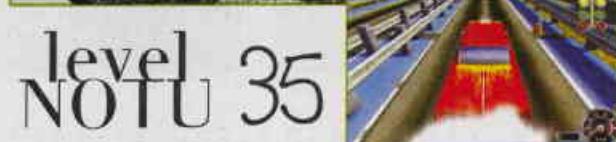
**Yapım:** ValuSoft **Dağıtım:** ValuSoft **Minimum Sistem:** 900 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Sonuçta (?) Hot Rod şapsal ve asosyal bir oyun. Ancak (???) oyunnda bir garajınız var. Burada arabanızda birçok değişiklik yapabiliyorsunuz. Peki yapabileceğiniz değişiklikler neler? Arkadaşlarınızla tartışınız, kavga çıkarınız, diğer sayfaya geçiniz. Renk değiştirmek, overclock etmek, direksiyonu çıkarıp yerine can beyzbol sopası takmak, farları çıkarıp yerine sunta takmak, bunlardan birkaçı.

Düzen yandan oyunun birkaç

eksi var. Grafiklere sataşmak gereklisse: Tipe bak, şş, allooo! Ne var ki tek sorun bu değil. Bir defa fizik modellemesi fazla içmiş, devamlı yalpa yapıyor, sağa sola çarpıyor. Buna ek olarak rakiplerinizi sizi sıkıştırın veya yanaklarınızı sıkıp dikkatinizi dağıtmak yerine yarıştırap pist dışında uyyorlar. Neyse ki kontroller basit. Ama bu bir şeyi değiştirmiyor. Sonuçta Hot Rod şapsal ve asosyal bir oyun. Anc..

Döja vu? ☺



level  
NOTU 35

## REEL DEAL SLOTS

**Yapım:** Phantom EFX, Inc. **Dağıtım:** Phantom EFX, Inc. **Minimum Sistem:** 750 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Şanssız olduğum kesin. Ne zaman bir şey istesem olmaz. Mesela geçen hafta gidip Sinan'la konuştım, zam istedim, dedim "Maaşım 5 milyar olsun be Sinan!", olmadı. Kalktı el-kol hareketleri yaptı. Ben de sınırlıme hakim olamayıp el-kol hareketleriyle karşılık verdim. "Bana ha?" deyince yine sinirlenip "Yok abil!" dedim, konu kapandı. Bu kadar şanssızlık olmaz ya! Maaşım 3000 Euro bile değil, nedir ki, şimdide 4.9 milyar, çok fazla fark yo... Ehm (bozuntuya vermeden konuyu kapat!). Neyse ya, ne diyordum, Reel Deal Slots. Diyor muydum? Diyordum anasını satıyorum!

Reel Deal Slots bir kumar oyunu sevgili okurlar. Fakat bu oyunda kollu makineden başka bir şey yok. Onlarca kollu makineden herhangi birini seçip

başlangıçta 3000 Dolar (Dolar değil, TL istiyorum!) olan paranıza para katmaya çalışıyorsunuz. Eğer kolları 'ytong!'

diye çekerek kirarsanız hesabınızdan birkaç dolar kesiliyor. Yavaş oynayın siz de, 'ytong!' yok, 'firfir!' yok (langırt?). Diyeceğim o ki, kollu makineleri seviyorsanız bu oyunu alın. Ayrıca Olimpiyat Oyunları kisvesi altında Doping Oyunları yapanlar şişkindür, kepçe kulaklıdır (???). ☺



level  
NOTU 62

Fırat Akyıldız

# KONSOL USTASI

Bağırlı çağrımızda değil. Sonunda beklediğimiz oyunlar tek tek kucağıma düşüyor. Burnout 3: Takedown mı isteriniz, Star Ocean: Till the End of Time mi, yoksa Star Wars: Battlefront mu? Her türde en azından bir tane iyi oyun Eylül ayı içerisinde piyasadaki yerini aldı. Ekim de böyle bereketli geçerse oyun oynamaktan hepimiz asosyalın önde koşanı olacağız, ama olsun. Böyle de mutluğuz. Dur ben şu oyunları kurukluyım de Kasım sayısına kadar gazlarını yetiştireyim.

## UZAYLI ÜSSÜNE HOŞGELDİNİZ AREA 51

**Yapım:** Inevitable Ent. | **Dağıtım:** Midway | **Platform:** Xbox, PS2 | **Çıkış Tarihi:** Bahar 2005

Yok kurtulamayacağınız bu uzaylılardan ve Area 51 kavramından. Bu sefer de Area 51 ismi verilmiş olan "uzaylı" bölgesini araştıracağız. Hikaye göre Area 51'de bir kargaşa çıkmış, ismi cismi belirsiz bir virüs tüm üssü ele geçirmiştir ve aslında Amerikan üssünün uzaylı karargahının üstüne kurulduğu ortaya çıkmıştır. Ne kadar zekice değil mi? Birisi sizin evinizin üzerine üs kuruyor, kimseyi de oraya yaklaştırmıyor ve siz aşağıda ne gizli iş çevirecekseniz çeviri-

yorsunuz. Konunun sizi ilgilendiren kısmında da Ethan Cole var, zira yonetliğiniz karakter bu asker olacak. Tam 5 bölüm boyunca (büyük olalarını bekliyoruz) 10 farklı insan ve uzaylı yapımı silahla, beşinleri ele geçirilmiş Area 51 personeli ve uzaylılarla savaşacağız. Tek kişilik oyun yanında, Online olarak da hem PS2'de, hem de Xbox'ta birbirimizin peşine düşebileceğiz. Uzaylıları yerin dibinden çıkarmak için bahan bekleyin.



## BASKIYI DURDURUN!

► Square Enix, Radiata Stories içinde yepen bir RPG hazırlıyor. Gerçek zamanlı savaşların görüleceği oyun, Japonya'da 2005'in bahar aylarında piyasada olacak.

► Bandai ve Namco yeni Gundam oyununu duyurdular. Mobile Suit Gundam: Project Pegasus PS2 için hazırlanıyor ve Soul Calibur kadar hızlı bir oynanış içerecek.

► SCI tarafından hazırlanmaktadır olan Roll Call isimli yeni FPS'de, evine döndüğünde şehri çetelein

ele geçirdiğini gören bir askeri kontrol edeceğiz. Ses komutlarının büyük önem taşıyacağı oyun Xbox ve PS2'ye geliyor.

► 2005 yazında piyasada olması beklenen ve şimdide kadar Midway olarak bilinen yeni ikinci Dynasty Savaşı konulu oyunun adı Battlestations: Midway olarak değişti. —ki ünlü bir oyun firması olan Midway ile karıştırılmamasın.

► PC'te online olarak oynanabilecek Tokyo Xtreme Racer'in bu özel-

## ESKİ DOSTA YENİ GÖRÜNÜM MINİK PS2

Eski ismiyle PSX olarak bilinen PlayStation'ın ufalıp incelerek nasıl PSOne olduğunu görmüşük. Şimdi sıra PS2'ye geldi. Sony yeni PS2 modelini 1 Kasım'da Avrupa'da satışa sunuyor. SCPH 70000 CB olarak bilinecek model, PS2'nin son modeli olan SCPH 50000'le aynı özellikler taşımak, ama bir farkla, PS2'nin iç hacmi %75 oranında azalıyor, ağırlığı yarıya, 7.8 cm'lik kalınlığı da tam 2.8 cm'e düşüyor! Her şeyin azaltıldığını düşünmeyin. Yeni PS2 artık üstünde Ethernet girişi de taşıyacak. Tüm bunlara rağmen konsolun fiyatı da artmıyor. Her ne kadar portatif gibi gözüküyor idiyse de,

PS2'yi taşımayı kimsenin sevdigini söyleyemezdik. Şimdi işler değişiyor. Tam anlamıyla mobil ve kompakt yeni PS2, yakın da Avrupa'da.



aksiyon oyunu olacak. Çıkış tarihi 2005'in herhangi bir zamani.

► GameCube ve PS2'de görülmesi beklenen Killer 7'in Japonya çıkış tarihi 3 ay ertelenerek bahar 2005 olarak belirlendi. Bu ertelemenin Avrupa çıkışına nasıl yansığığını bellişir.

► Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus. Hegecanlandırmış değil mi? Dirge of Cerberus FF VII zamanını kolu alan ve yine FF VII'den tanıdığımız Vincent'in başrolde olacağının

aksiyon oyunu olacak. Çıkış tarihi 2005'in herhangi bir zamani.

► Zombileri tabancayla değil de klavyeyle ortadan kaldırmayı sevenlere müjde. The Typing of the Dead: Zombie Panic PS2'ye geliyor.

► Uzun süredir adını duymadığımız tuzak kurma oyunu Kagero'nun devamı sonunda PS2'lerimize esir alacak. Kagero II: Dark Illusion'da gine şatomuza izinsiz grenlere saksi, kapan, vazo gibi eşyaları kullanarak tuzak kuracağınız.

## PLAYSTATION'DA KATA ÇİZMEK SUPER ARCADE

Dövüş oyunlarını PS2 kontrolörü ile oynamak artık size yetmiyorsa, daha bir gerçekçi dövüşmek için üç boyutlu pozisyon saptama teknolojisi kullanan Super Arcade'ı den-

emelisiniz. Super Arcade, tipki dans padleri gibi yere yayılan bir algılayıcı ve buna ek olarak el ve ayak bileklerinize takacağınız dört adet gövde sensöründen oluşuyor. Uyumlu olduğu dövüş oyunlarında yumruk ve tek melerinize ek olarak, yerden zıplayıp zıplamadığınıza ve dönüşlerinize göre özel vuruşları da yapabiliyorsunuz. Böylece dövüş oyunlarını fiziksel hareketlerinizle yönlendirerek daha gerçekçi bir tecrübe yaşatıyor size.

Super Arcade'in uyumlu olduğu oyunlar Tekken serisi, Dead or Alive 2, Street Fighter serileri, Virtua Fighter 4 ve Evolution, Bloody Roar 4 ve Mortal Kombat. Ayrıntılı bilgi ve figat için [www.superarenaweb.com](http://www.superarenaweb.com) adresine bakabilirsiniz.



## KESİN ÇIKIŞ TARİHİ AÇIKLANDI NINTENDO DS GELİYOR!

Dünyanın en çok satan video oyun sistemi olan Gameboy Advance SP'den sonraki Nintendo'nun yeni bebeği çift ekranlı Nintendo DS, Kasım'da Amerika'da satışa çıkıyor. Yeni bir Gameboy olmaktan çok çok daha öte bir cihaz olan Nintendo DS, her şeyden önce katlanabilir çift ekran ile aynı anda daha fazla şey görmenizi sağlıyor. Buna ek olarak, sadece tuşlarla değil oyunları kendi sesiniz ve ekrana



lara dokunarak da yönetebiliyorsunuz. Gelişmiş çift hoparlör ise sanal olarak üç boyutlu ses sağlaması üzerine tasarlanmıştır.

Daha önce Level'da da yazdığımız DS yazısındaki tasarımları da biraz değiştirilmiş ve son tasarım daha ince ve sık olmuş.

Tavsiye edilen son kul lanıcı satış fiyatı 150 dolar olan Nintendo DS, 21 Kasım'da Amerika'da, 2 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkacak olan Nintendo DS, 2005'in ilk üç ayı içinde de tüm Avrupa ile birlikte Türkiye'de de piyasaya çıkacak.

## MECHA'LARIN ATASI ROBOTECH: INVASION

**Yapım:** Vicious Cycle | **Dağıtım:** Gathering | **Platform:** Xbox, PS2 | **Çıkış Tarihi:** Ekim 2005

1985'e dönelim. Döndünüz mü? Şimdi kimse nin kıyafetine, dansına ve çalan müziğe alırmadan televizyonu açın. Evet! Hepimizin özlediği ünlü Anime, Robotech ekranlarda. Vicious Cycle bu ünlü Anime'nin ünlü olacağını umduğu oyununu konsollarımıza taşıyor. Amacımız dün yangı uzaylılardan kurtarmak (demekim uzaylı lar dünyaya dadandı diye). Tek kişilik, aynı ek-

randa iki kişilik ve Online oyun modlarının bulu nacağı Robotech: Invasion, New Generation serisindeki üç boyutlu çevre tasarımlarını taşıyacak. Paralel ilerleyen iki farklı senaryoyu, farklı kişilerin gözünden oynayacak, Cyclone motorlarını kullanıp FPS görüntüsüyle zeki yapay zekanın hakkından gelmeye çalışacağız. Gerçek Mecha aksigou belki şu anda piyasada.

## GECE YİNE SOKAKLarda...

## MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

**Yapım:** Rockstar San Diego | **Dağıtım:** Rockstar Games

| **Platform:** Xbox, PS2 | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2005

Konsolların bana kalırsa Burnout'tan sonra en hızlı yarış oyunu Midnight Club'in son versiyonunun da bilgileri elimize geçti. Araçlarını modifiye edememekten şikayet edenler, neredeyse her noktasını değiştirebileceğiniz 50 yeni aracı dudanca sevineceklerdir. Motosikletlerin de yine rol alacağı oyunda San Diego, Atlanta, Detroit, Michigan ve Georgia'da kipaşacağız. Yapay zekası dengelemiş rakiplerinizi, aracınızı farklı beş tabakayı kullanarak boyayarak tamamıyla özel bir araba yaratacağınız ve bu arabayı lisanslı hasar modellemeleriyle mahvedebileceğiniz bir oyun Dub Edition. İsimdeki Dub'a takıldıysanız, o nokta da söyle: Dub isimli yayın, Amerika'da hayli ünlü bir araba modifiye der gisi. Her şeyin daha da artırıldığı, daha da güzelleştirildiği yeni hız deliliği için yeni yıla kadar sabır.



# PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN™

## Daha karanlık, daha acımasız...

"Yıl 1989, hiç unutmadım, arkadaşları toplanın..." diye yazıya başlasam, yine de okur musunuz bu yazıyı? Hiç sanmıyorum. Ama "Ya sevgili okurlar, Prince of Persia: Warrior Within'in demosunu oynadım, birtakım izlenimler edindim, yazısını yazdım. Cidden bak?" desem okurusunuz değil mi? Ha? Yine mi okumazsınız? Berker be, şuradan şu beyzbol sopasını uzatır misin?

### HIZLI ÇEKİM

Bildığınız gibi prens, Prince of Persia 3D yıldızından sonra The Sands of Time'la yeniden canlanmıştı. İlk Prince of Persia'yı 3D grafiklerle yeniden oynadık sanki. Yeni bir başlangıçıtı bu ve serinin devam etmesi gerekiyordu. Ubisoft da sağ olsun, sorun çıkarmadı ve The Sands of Time için bir devam oyunu yaptı: Warrior Within.

Warrior Within, The Sands of Time'in bittiği yerden devam ediyor. İlk oyunun sonunda zaman geriye yansımış ve her şey eski haline dönmüştü. Demo güzel bir videoyla

açılıyor. Ardından, kendinizi denizin ortasında, istila edilmiş bir gemide buluyorsunuz. Bu sırada bardaktan boşlarcasına yağmur yağıyor, fırtına gemiyi sallıyor, mideniz bulanıyor. Çok geçmeden zombiler ikişerlik gruplar halinde çevrenizi sarıp "Böyle böyle" diğerek size bir şeyler anlatmaya çalışıyorlar. Agresif tavırlar sergileyerek kılıçınızı çekiyor ve onlara saldırıyorsunuz. Bu aynı zamanda demonun 'tutorial' bölümünü oluşturuyor. Hareketleri nasıl ve hangi tuş kombinasyonlarıyla yapacağınız ekrandaki uyarılarla anlatılıyor. 'Single Weapon Combat' aşamasındaki hareketleriaptıktan sonra sıra 'Double Weapon Combat'a geliyor. İşte ilk yenilik... Artık iki silahı aynı anda kullanabiliyorsunuz. Bunun için de birçok seçenek sahipsiniz. Bu tutorial'da geçtiğinden sonra yolumuza devam ediyor ve karşınıza çıkan düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Bir süre sonra ilk boss'a karşılaşıyorsunuz. Ve -kontrol edemediginiz- arsahnelerle kesilen bu çarpışmadan sonra ikinci bölüme geçiyorsunuz. Yükleme ekrانındaysa Prince'in boss'a dövüşürken ettiği kötü lafları düşünüyor ve "Bunun da ağzı amma bozulmuş, havaya girdi tabii The Sands of Time'in satışlarından sonra, hayvan herif!" diyorsunuz.

İkinci bölüm de benzer bir şekilde başlıyor. Merdivenden iner inmez üçü bir düşman grubu daha sizi kâşlıyor ve onları da geçtiğinden sonra, The Sands of Time'daki gibi duvardan duvara atlayarak yukarıda eğiliyor sunuz. Burada yerdeki mekanizmalara basarak yerdeki demir cubukları harekete geçmesini sağlayabiliyor ve

Çıkış tarihi: 16 Kasım 2004

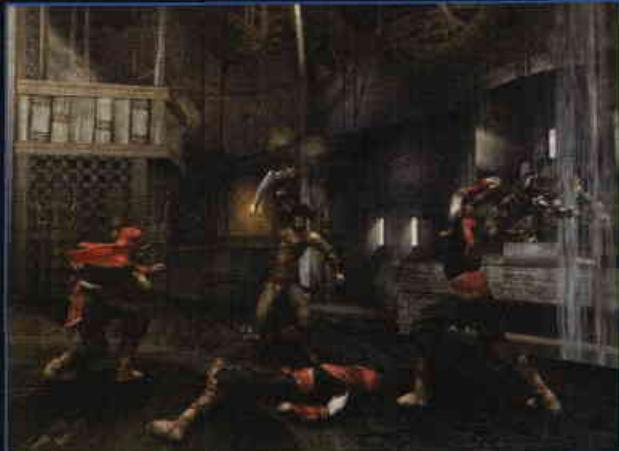
Tür: Aksiyon

Yapım: Ubi Soft Montreal

Dağıtım: Ubi Soft

Web: [www.princeofpersiagame.com/](http://www.princeofpersiagame.com/)  
[teaser/us/index.php](http://teaser/us/index.php)

düşmanlarınızı bu yolla tuzaga düşürebiliyorsunuz. Daha sonra bir odadaki mekanıza dokunarak diğer tarafta açılan kapıya açıyor ve kapı kapanmadan buradan geçmeye çalışıyorsunuz. Birkaç silindirli tuzagi da ha geçtiğinden sonra da ikinci boss'a karşılaşıyorsunuz. Bu devasa taş adamlı başa çıkmak biraz zor. Yapmanız gereken şey onun üstünde tırmanmak ve kafasına kafasına kılıçla vurmak. Tabii Barni Moloztaş'ın sınırdedir sizi yere fırlatma olasılığı da var, ama risk almadan, koşmadan, kanat organizasyonu yapmadan maç kazanılmıyor. Boss'ların ve düşmanların ne kadar güzel olduğuna bakarak "Bu Ubi Soft delikanlı çocukmuş, The Sands of Time'in satışlarına rağmen havaya girmeyip elinden gelinen en iyisini yapmış, aferin be!" diyorsunuz. Siz oyunuzu oynamak yerine başka şeylerle ilgilendirken Moloztaş sizi öldürüyor. Neyse böverin, zaten bu boss'tan sonra demo da bitecektir.





## AĞIR ÇEKİM

Demoyu bitirdikten sonra aklında kalan ilk şey, oyundaki aksiyon dozuydu. Diğer bölümlerin nasıl olacağını bilmiyorum ama, demonun neredeyse her anında aksiyon vardı. Bu açıdan The Sands of Time'dan daha farklı bir oyun var karşımızda. Artan aksiyona bağlı olarak oyunun dövüş sistemi de baştan yaratılmış. Abarttığımı düşünebilirsiniz ama, oyunda 50'ye yakın hareket yapabilme şansına sahipsiniz. Combo listesine girdiğiniz zaman bunu siz de göreceksiniz zaten. Neredeyse bir dövüş oyunundaki kadar çok hareket yapabiliyorsunuz. Yani prensi Warrior Within'den alıp Virtua Fighter'a koysanız, kimse "Şş birader, sıraya geçsene!" demez. İşin güzelî, hareketlerin tamamı fonksiyonel. Ayrıca bu hareketlerin oyuna uyumu da kusursuz. Bazı oyunlarda olduğu gibi takla atıp kılıcınızı sallamaya çalışığınızda bir engelle karşılaşmıyorsunuz. Çevre prens, prens de çevreye tam uyum sağlıyor. Neler yapabileceğinize gelince: Mesela Üçgenle Kere tuşlarına art arda bastığınız zaman düşmanın üstünden atlayıp arkasından kafasını koparabilir-

siniz. Veya elinizde iki silah varken Üçgen'de basılı tutarak düşmanınızı parçalayabilirsiniz. Vega iki defa Üçgen'e basarsanız düşmanınızı tutup fırlatabilirsiniz. Tüm hareketleri deneme fırsatım olmadı, ama denediklerimde sonuç mükemmeldi. Bu da aksiyon oyunlarında bir devrim sayılabılır. Unutmadan: Yere düşen silahları alarak bunları ikinci silahınız olarak kullanabiliyorsunuz.

Bir diğer değişiklik oyunun atmosferinde. Yapımcılar oyunu eski, "Arabian Nights" havasından uzaklaştmak istemişler ve sonuçta ortaya daha karanlık, daha iç karaltıçı bir oyun çıkmış. Yani The Sands of Time'daki masalsı ve büyülü atmosferden eser yok yeni oyununda. Bu kez Yakın Doğu Tarihi'nden esinlenmişler. Sonuçta bu, içinden bir an önce çıkmak isteyeceğiniz, bunaltıcı bir dünya. Yine de The Sands of Time'i oynayanlar eski atmosferi arayabilirler.

Müzikler de oyunun değişen tarzıyla birlikte sertleşmiş. Buhların

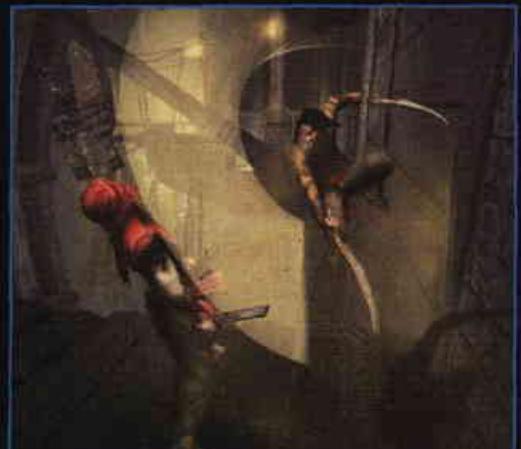
tam versiyonda farkı olup olmayacağı bilmiyorum ama, özellikle dövüş sırasında çalan müzikler bu oyuna hiç uygun değil.

Grafikler ise artık PS2'nin sınırlarını zorluyor. Bu oyunun 640x480 çözünürlükte olduğuna inanmak zor. Sadece kaplamaların kalitesi değil, mimari tasarım ve çevredeki hareketli objeler, sizlere bambaşka bir dünyayı ortasına bırakıyor. Açılsız sahnesiyle birlikte bu dünyaya alışmaya başlıyorsunuz. Yağan yağmur, alevler, üzerinize gelen düşmanlar, kendinizi tam bir kaosun içinde bulmanızı neden oluyor. Karakter modellemeleri de fazlasıyla gelişmiş. Boss'lar için söyleyecek hiçbir şey yok. Prens'in değişen tipine ise alışmanız gerekecek. Çevre ve müzikler gibi, prens de daha karanlık, daha acımasız, daha sert.

## PRENS GİBİ

Köklü değişikliklere rağmen ilk izlenimim olumlu. Göründüğü kadaryla, Warrior Within'in The Sands of Time'dan aşağı kalır yanı yok. Yine de son karar için oyunun tam versionunu beklemek gerek. ■

Fırat Akyıldız



## Ve sonunda Heihachi Mishima öldürüldü!!



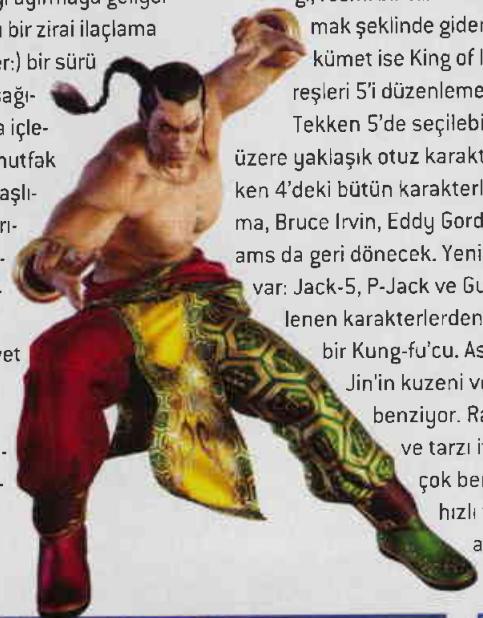
Tekken onuncu yıldönümünde (yeniden) en iyi dövüş oyunu olabilecek mi?



**Bu yıl dövüş oyunlarının yılı olacak.** Capcom, Sammy ve SNK gibi firmalar sonbaharda bir sürü oyun çıkartıyor, Dead Or Alive ve Mortal Kombat gibi oyunlar ise online oluyor. Hal böyleyken Namco'nun işi zor, çünkü hedefi bize bütün bu güzellikleri unutturacak bir oyun sunmak. Onuncu yılını kutlayan Tekken serisinin, en iyi dövüş oyunu ünvanını sürdürmesini isteyen firma elinden geleni ardına koymuyor. Namco, ticari açıdan başarılı olmasına rağmen ciddi kusurlara sahip olan Tekken 4'ü hiç yapılmamış farz edip, fanatikleri tarafından serinin en iyi oyunu olarak gösterilen Tekken 3 üzerine geliştirmeler yapmayı uygun görmüş. Soul Calibur 2 ve Virtua Fighter 4'ün güzel taraflarını Tekken severlerin önerileri ile yoğunluğa Tekken 5'e entegre etmiş, fakat oyunun özünü bozmamaya çalışmış.

### KRAL GERİ DÖNÜYOR

Oyunun hikayesi bizim köylerdeki kan davaları gibi. Hasetlik, inatçı mı inatçı Mishima ailesindeki rekabetten çıkyor. Daha geçen turnuva yeni bitmişken Jin, Kazuya ve Heihachi, Caponya'nın Honmaru Köyündeki Mishima Zaibatsu karargahında yine birbirlerine giriyorlar. Tam muhtar kavgayı ayırmaya geliyor ki, birisi tek motorlu bir zirai ilaçlama uçağı (pirpir da dirler:) bir sürü paket salveriyor aşağıya. Paketler açılınca içlerinden Jack-5 adlı mutfak robotları çıkmaya başlıyor ve ahalije saldırıyorlar. Köylü elindeki orakla kürekle robotları bozdursun, habire takviye kuvvet geliyor pirpirdan. Wat iz di metrix hülen çığırları eşliğinde dövüşen Heihachi Emmi, artık inceden moruklamaya



Bilgi için: [www.tekken-official.jp](http://www.tekken-official.jp)

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

Yapım: Namco

Dağıtım: Namco HomeTek Inc

Tür: Dövüş

Platform: Arcade, PlayStation 2

başlığından mütevellit bir müddet sonunda nefessiz kalıyor ve gönderilen Jack-5'lerden birisi elinde patlıyor. Bizim Emmi ile beraber bütün köy havaya uçuyor tabi. Komşu köyden olayı izleyen yeni birčık delikanlımız Blade özentisi Raven, cep telefonundan Heihachi Emmi'nin öldüğünü söylüyor vicdansız. Bunun üzerine ortaya çıkan karışıklığı, resmi bir turnuvada kozları paylaşmak şeklinde gidermek isteyen hökümet ise King of Iron Fist Yağı Güreşleri 5'i düzenlemeye karar veriyor. Tekken 5'de seçilebilir ve gizli olmak üzere yaklaşık otuz karakter olacak. Tekken 4'deki bütün karakterlerin yanı sıra Ku-ma, Bruce Irvin, Eddy Gordo ve Anna Williams da geri dönecek. Yeni üç çeşit Jack var: Jack-5, P-Jack ve Gun-Jack. Yeni eklenen karakterlerden Feng Wei Çinli bir Kung-fu'cu. Asuka Kazama, Jin'in kuze ni ve stili Jun'a çok benzeyen. Raven, kıyafetleri ve tarzi itibariyle Blade'e çok benzeyen güçlü, hızlı ve psikopat bir abi.



## DEMİRDÖKÜM ROBOT JACK-5

Karakterler Tekken 4'deki hallerine benziyorlar ancak yeni kostümlere sahipler. Ling Xiaoyu daş gibi olmuş, Asuka'nın da maşallah'ı var; Allah bana bağışlasın. En salaktif karakter Jack-5 olmuş, teknoloji gelişiyor ama hala aynı demir döküm robot yani. Jin, Kazuya ve Hwaorang gibi klasik karakterler ise hemen hemen aynı kalmışlar; isabet. Karakterler eski oyundakilere ek olarak birçok şık ve kullanışlı harekete sahip olacaklar. Aynı zamanda dengeleme yapmak amacıyla Tekken 4'deki bazı çok kuvvetli hareketler kaldırılıyor. Bir de artık rount başlamadan önce serbestçe hareket edemeyeceksiniz.

Tekken 4 ile ilgili en şikayet edilen konuların başında çevrenin çok yalın ve sıkıcı olması vardı. Yeni oyunda böyle bir problemimiz olmayacağı. Örneğin arenalarımızdan bir tanesi siz dövüşürken alevler içinde yanın Honmaru ve Heihachi'nın konağı. Fona ve ön plana dalgalanan ısı efektleri eklerek görsel dinamizm kazandırılmış olan bölümde, rakibinizi duvara çarptırdığınızda alevler ve yanın tahtalar dökülüyorum. Bir başka arena da altınlar ve pahalı eşyalarla dolu bir korsan mağarası. Rakibinizi gere attığınızda altın paralar sıçrayıp saçılıyor. Diğer bir bölümde yere güçle vurdugunuzda iri beton parçaları fırlıyor. Tropik bir adadaki birkaç şelalenin fondo gümbürdeceği bir uçurum, bir konağa nazır bahçe, bir apartmanın çatı katı ve harabe kale gibi arenalar da örnekler eklenebilir. Oyun bu alanda yaratıcılık, derinlik, atmosfer ve etkileşim kategorilerinde yetmiş sekiz Oscar'a aday.



Görsel açıdan çok daha temiz ve akıcı görünen oyunda arenaların yanı sıra karakter modellemeleri ve animasyonlar da daha önce hiçbir Tekken oyununda görülmemiş kadar zarafet içeriyor. Eski oyunlarda çoğunlukla karakterlerin kol ve bacaklarının vücutlarından ayrılmış gibi olduğu anılar hissediliyordu, bu kez her karakter birbirini tutan tek bir parça gibi görüyor.

Her şey esniyor, hareket ediyor ve çok estetik dönüşler yapıyor. İyi de her adamın ellî milyon hareketi olan bir oyunda nasıl yaparsınız bu kadar animasyonu be kuzum? Hadi onu da geçtim nasıl öğreneceğiz biz tüm hareketleri? Zor işler, zor.

## KENDİ ADAMINI KENDİN YAP

Oyunun asıl bomba özelliği karakterlerini düzenleyebiliyor olmanız. Oyun salonlarında kasadan satın alabileceğiniz bir smart karta oyuncularının özelliklerini kaydedebilecek, makineye de kartınızı takip rakiplerinize kendi karakterleriniz ile meydan okuyabileceksiniz. Mesela Kazuya'ya kanat takabilir, yüzünü değiştirebilir ve onu şeytana benzetebilirsiniz. Jack-5'in bileklerine birkaç roket atar ve omzuna da silah takabilirsınız. Her karakter için 40 civarında geliştirme ve aksesuar bulunuyor. Tabii ki bunları yapabilmeniz için oyunda rütbe ve kredi sistemi var. Bol bol maç ve tur nuva kazanarak kredi ve rütbe kazanacak, kazandığınız kredilerle istediklerinizi satın alıp karakterlerinizi geliştirebileceksiniz. Fazla kazanmak için kendi rütbenizde veya sizden yüksek rütbeli rakipleri alt etmelisiniz. Satın alabileceğiniz bu aksesuarların yanı sıra, karakterinizin yüzünü, alt ve üst vücudunu istediğiniz gibi düzenleyebilir, rengi değişebilir bölgelerin renkleri ile oynayabilir-



sınız. Bu sadece şampiyona kemeri takmış Marduk, Ninja kıyafetli Raven, Siyah Smokinli Lee, belinde telsiz ve tüfek taşıyan komando elbiseli Bryan (ki bayılırım), şeytan kanatlı Kazuya'ya sahip olabilirsiniz. Yani herifleri yontmak ve oyuna kendi tarzınızı katmak serbest.

Bu kişisel rütbe ve düzenleme kartları ülkemizdeki oyun salonlarını gelir mi bilmem ama en azından PS2'daki hafıza kartlarında işe yarar gibi görünüyor. Sonuç olarak sağ-fam gelen Tekken 5'i oyun salonlarında oynamak için Ocak ayını, evinizde görmek için ise Nisan'ı beklemeniz gerekecek. Ha unutmadan, hala "acaba?" diyenleriniz için aydınlatma yapayım; Heihachi Mishima tabii ki ölmüyor. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™

# Saklanamıyorsan saldır!

# SPY FICTION

Gizlenmek size göre değil, ama yine de casus olmak istiyorsunuz

Dünyadaki tek gizlilik-aksiyon oyunu Splinter Cell ve Metal Gear Solid olacak değil ya. Sammy Studios (Guilty Gear'in yapımcısı) da bu türde tuzu bulunmasını isteyerek Spy Fiction'ı beğenimize sundu. Peki biz beğendik mi?



## ESKİ DOSTLAR

Şekil A'da görülen Spy Fiction size Billy Bishop ve Sheila Crawford'u kontrol etme imkanı sunuyor. Bu iki casus uluslararası bir terörist ağının çalışmalarını baltalamaya çalışacaklar. Üstelik iki karakterin senaryoları birbirinden farklı. Tabii ki bu bir ya-

lan. Oyunun başında seçenekleriniz bu iki karakterin hikayeleri birbirlerinden o kadar farksız ki, burada bu kadar bahsetmek bile gereksiz oldu.

Spy Fiction'ı diğerlerinden ayıran en büyük özellikle başlıyoruz.

Elinizde bulunan onlarca aygit arasında 3DA kamerası ile başkalarının kılığına girebilirsiniz. Bunun için düşmanınıza görünmeden bir boy fotoğrafı çekmeli (suratı da gözükmemeli) ve sizi göremeyecekleri bir yerde o kişinin kılığına girmelisiniz. Çektığınız fotoğraflardan bir arşiv



## SPY FICTION AKSIYON [www.sammystudios.com/games/product/spy\\_fiction.html](http://www.sammystudios.com/games/product/spy_fiction.html)

**Yapımcı:** Access Games  
**Dağıtıcı:** Sammy Studios

**Orijinal Olarak:** Yok  
**Fiyatı:** -

**Yaş Sınırı:** 16 yaş ve Üstü  
**Kaç Oyuncu:** 1

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Oyun

**Oyun Alışmак:** Kolay

**İngilizce Geneksini:** Yok

**Zorluk:** Orta

**Grafik:**

**Ses:**

**Oynanabilirlik:**

**Multiplayer:**

**Eğlence:**

**LEVEL NOTU:**

### Artılar/Eksiler

- ▲ Başkalarının kılığına girebilme. Her zaman gizlenmek zorunda değilsiniz.
- ▼ Gizlenirken beklemek çok sıkıyor. Kamera açıları iyi değil. Orijinal öğe sayısı az.

67

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Mission: Impossible Operation Surma

gapsınız bile mümkün. Değiştirdiğiniz kılık zamanla eskiyor. Düşmanlarınızla çok fazla yaklaşırısañ şüpheleyin; kılık değiştirirken gözükürseniz saldırıyla geçiyorlar ve sonunda o kılığın kullanım süresi doluyor.

## NEFES BİLE ALMAYIN

Bilgi almak üzere terörist kargahında dolaşırken eninde sonunda fark edileceksiniz. Bu durumda iki seçenekiniz var. Bir: Oyunu kapatıp gitmek. İki: Teslim olmak. İki seçenekin de saçma olduğunu düşünenler buraya gelsin, devam ediyoruz. Fark edildiğiniz an koşarak bir yere saklanmayı deneyebilirsiniz. Başarıyla saklanırsanız yukarıdaki 'Safety' sayaç 100'e kadar sağlanacak ve duracak. Bütün teröristler o katta dolanırken hala görülmemeyi başarısınız sonunda sayaç 100'den



sıfır doğrular azalıyor ve herkes normal haline dönüyor. Bir diğer yöntem de bombalarınız ve silahlarınızla düşmana direkt saldırmak. Maalesef casus rolüne sadık kalmanız için kendinizi Rambo gibi donatmanıza izin verilmemiş. O yüzden bombalarınızı en etkili biçimde kullanmaya özen göstermelisiniz.

Kamera açıları ve senaryonun çok da etkileyici olmamasını bir kenara bırakıp grafiklere bakalım. Burada da etkileyici bir şey göremedik. O zaman nedir sevgili okurlar; elimizdeki parça ortalama bir oyunu simgeleyen. Yani oyun kitliğinde zaman geçirilebilecek, kısa sürede unutulacak bir yapıt. İlgiilenmezseniz bir şey kaçırmazsınız. ☺

Tuna Şentuna



## Karanlık dünyanın kahramanları

Gizemli hayaletlerin Japon usulü, sevimli hikayesi

### LEVEL HIT



**Her geçen gün oyunların daha** gerçekçi, daha iyi grafikli, daha yeni teknolojili olduğu günümüzde, zaman zaman eskiye dönüşüler de oluyor. Mesela eski oyunları paketleyip sunuyorlar, "Doom ne güzel oyundu" dedikten sonra Doom 3 yapıyorlar, üzünenip ağlıyorlar, bu böyle sürüp gidiyor. Mesela Capcom da bu sırada "yepyeni bir Street Fighter yaptık" diyor. Oyunu alıp bakıyorsunuz, hala 2 boyutlu, hala pikseller etrafta koşturuyor (2 boyutlu dövüşlerin hastasıym, o ayrı konu).

Bu düşünceyle hareket eden bir başka firma olan Nippon Ichi de Phantom Brave isimli bir RPG yarattı. Hem PS2'de, hem de RPG deyinceye akla Final Fantasy'ler, Star Oce-

an'lar, Grandia'lar geliyor, ama ortadaki durum çok farklı. Phantom Brave'i alıp Game Boy Advance'e uyarlasanız, PS2 versiyonundan hiçbir şey kışmanıza gerek kalmasın, çünkü ortada kışılacak ne bir grafik, ne de sistem canavarı bir teknoloji var. Bu durum sanki sıkıntı yaratıyormuş gibi lanse ettim değil mi?

Duruma bir de şu açıdan bakalım. Doom 3 gibi bir teknoloji harikası yerine, id Software Doom 2'nin grafiklerine sahip bir oyun yapmışdı, kimse alır oynar mıydı acaba? Oysa ki Phantom Brave'e baktığımızda çok başarılı bir oyun görüyoruz. Grafiğine, görünüşüne aldanmadan... (Doom 3 şahane bir görünümüne sahip olduğu için burada konu mankeni olmuştur, başka bir şey düşünmeyiniz lütfen.)

### CHROMA NEDİR? PHANTOM'LAR NEDİR?

Hikayege göre Ash adındaki genç savaşçı bir takım yaratıklar tarafından öldürülür, ama ölmmez (evet). Ne ölü, ne de diri olan Ash iki alem arasında kalır. İyi bir savaş-

çı olduğundan 13 yaşındaki Chroma yeteneğine sahip bir kız yardım etmeye karar verir. Chroma, Ash gibi Phantom'ları, yani hayaletleri çağırıma, onları görmeye yarayan bir yetenekti ve buna sahip bir insan hem şanslıdır, hem de değildir. Anladığınız üzere burada hiçbir şey göründüğü gibi değil. Ne ölüler ölüyor, ne de şanslılar şanslı oluyor. Marona adındaki ufak kızımız safliğinden ve iyi niyetinden dolayı başı dertteki herkese yardım eden bir Chroma olarak sizin kontrolünüzde.

Ash de onun yanında hep dolaşan, onu koruyan hayalet arkadaşı.

Maceranızda Phantom Isle isimli ada başlıyorsunuz. Hikayenin ilerleyişini biraz çizgisel. Adadaki posta kutunuza deniz postaları geliyor ve bunlara göre diğer adalara seyahat edip görevleri tamamlıyorsunuz.

Marona'nın yeteneği hayaletleri çağırarak ve onları yaratmak. Dolayısıyla bir görevi gitmeden önce yanına istediği çeşit hayaletlerden almalı. Phantom adasının belirli bir nüfus sınırı var, bu da 50. Yani Marona o adada tam 50 tane hayalet barındırabilir. Fazlaları başka bir boyutta yollayıp, istediği an da geri çağrırlıyor (sandığa koymak gibi). Aynı zamanda satın alıdiğiniz, bulduğunuz her silah ve eşya da bu nüfusun içinde. Örneğin 10 karakter yarattınız ve hepsinin eline de bir silah tutuşturduğunuz. Adanın nüfusu anında 20 oldu bile. Peki nedir bu karakterlerin amacı? Final Fantasy'deki gibi, yarattığınız karakterleri savaşta çağrırlıyorsunuz. "Confine" adındaki komutla, savaş alanında bulunan herhangi bir şeyi (ne olursa), bir Phantom'a dönüştürmeniz mümkün. Seçtiğiniz objeye göre de, çağrıdığınız haya-



↑ Birbirinizi kaldırmayı atın! Çocukmuşsunuz!



Haritalardaki bazı objelerin korumaları olacak. Bu korumaların ne özellikler getirdiğin "Protection" başlığı altında görebilirsiniz.



Bu ekran görüntüsünde Marona'nın nasıl da 100. seviye olduğunu görüyor ve oğluk ahıyor.

İletin özellikleri değişiyor. Önünüzde bir taş var diyelim. İmleci taşın üstüne getirince Confine özelliklerine bakıyorsunuz ve çağrılmak istediğiniz karakteri ona göre seçiyorsunuz. Intelligence'a %40 veren bir taşı, bir büyüğün çağrılmak için kullanmak istemeyiniz sanıyorum ki.

## DAHA FAZLA STRATEJİ

İlk dört bölüm boyunca (oyunda 20 tane episode, yani bölüm bulunuyor) haha hihi yapa yapa ilerleyebiliyorsunuz. Pek fazla düşünmeye, karakterlerinizi güçlendirmeye gerek yok. Ama sonra işin rengi değişiyor. Her savaşta çok iyi bir strateji kurmazsanız, görmek istemeyeceğimiz bir ekran görebilirsiniz (Game Over yazan).

Savaşlara dikkat etmemiz gerektiğini anladınız. Savaş konusuna da açıklık getirelim o zaman. Her savaş 4 tarafı açık bir adada (3 tarafı açık olanı var mı?) gerçekleşiyor. Adanın dışına çıkan olmuş sayılıyor ve Phantom adasına dörüp iyileştirmezseniz bir daha da gözükmüyor. Savaş alanındaki her şeyi kaldırıp atabildiğinizin düşünürsek, bunu düşmanlar üstünde uygulamanızın kaçınılmaz olacağını da varsayıbiliriz.

Karakterlerinizin hızına göre kimin daha önce saldırığının belirlendiği sıra tabanlı bir strateji aslında bu savaşlar. Hangi hayaleti, ne zaman yarattığınız, nasıl bir hareket yaptığı çok önemli. Savaşlar detay üstüne detay içeriği için, geri kalan yönleri sizin keşfetmenizi diliyorum, yoksa sonsuza dek strateji anlatacağım.

## KİMLER HAYALET?

Marona'nın yaratabileceği karakterlerin şablonlarını oyun boyunca katıldığınız savaşlardan toplayırsınız.

## Gerçek oyuncular

**MARONA:** Saf, temiz ve şirin bir Chroma. Ash sürekli herkese güvenmemesini söyler, o da dinlemez. İnatçı velet.

**WALNUT:** Tüm kötü huylar bir insanda mı toplanır? Ükala, yalancı, dolandırıcı... Ne ararsanız bu adamda var. Ben sevmemiş onlar sevmemiş, kimse de sevmeyecek.

**SPROUT:** Phantom Brave dünyasının en karizmatik savaşacı. Yok ettiği düşmanlarının ruhuyla kılıcını besliyor. Çok da gizemli. Uzun bir süre ne amaçla ortada dolastaştığını anlayamıyorsunuz.

**CASTILE:** Sakat doğduğundan dolayı hiç dışarı çıkmamış olan Castile, Marona'yla arkadaş olur, ama yine de başkalarına yardım edemediği için mutlu değildir. Psikoloğa da götürmüyorki allesi. Kız gün geçtikçe daha da sakatlaşıyor.

Hikayenin birçok noktasında etkin rol oynayan karakterlerin kısa biyografilerini merak mı ettiniz? Yanıtı çok yakında.

**RAPHAEL:** Muthis Raven birliğinin lideri, inanılmaz kılıç ustası. Hikayedeki rolü çok önemlidir. Kendini beğenmiş bir yapısı var. Kız gibi yürüyor ayrıca.

**ASH:** Eskiden Marona'nın ailesi için Chroma'lık yapan Ash, bir hayalet olduktan sonra Marona'yı korumaya yemin etmiştir. Güçlü yapısıyla dikkat çeker.

**PUTTY:** Zamani kontrol etme gibi inanılmaz bir yeteneği olan bu küçük hırsız yaratıkları kimse sevmiyor. O yüzden de nesli tükenmek üzere. Bana kalırsa her eve lazım bir adet.

**SIENNA:** Ghost Island'in sahibi, garip bayan. Hakkında pek bir şey bilinmiyor. Ona buna isimsiz deniz postaları yolluyor. RPG dünyasının spammer'i.

Karakterlerle silahları birbirileştirip, daha güçlü bir karakter veya silah yaratma yeteneği olan Fusionist'i yaratmak için ilk önce onunla bir savaşta karşılaşmalısınız. Bu bir örnek. Tüm karakter sınıfları için aynı sistem geçerli.

Phantom Brave'in strateji ve

RPG yönünün mükemmeliğini anlatmak satırlara sızmaz. Müzikler için de ayınsı geçerli. Sikılmadan günlerce dinlenebilir. Oyunun tek sarkabileceği yön yazının başında da bahsettiğim gibi grafikleri. Bu da sizin için çok önemli değilse, piyasadaki en iyi strateji-RPG'lerden birisinin incelemesini okudunuz. Karar sizin.

Tuna Şentuna

## PHANTOM BRAVE

STRATEJİ RPG

[www.nisamerica.com/games/pb/](http://www.nisamerica.com/games/pb/)

Yapımı: Nippon Ichi Software

Dağıtıcı: NIS America

Orijinal Olarak: Yok

Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Kaç Oyuncu: 1

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Zor

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Arıtlar/Eksiler

Fazla sayıda karakter

Sınıfı. Farklı stratejiler,

Eğlenceli savaşlar

Bir noktadan sonra çok

zorlaşıyor. Grafikler

herkeste göre değil

LEVEL

NOTU

Alternatif: Disgaea: Hour of Darkness, La Pucelle: Tactics



Nerede kalmıştı?

# SPLINTER CELL

## PANDORA TOMORROW

PC ve Xbox versiyonlarından daha soluk, ama yine de Splinter Cell

LEVEL HIT



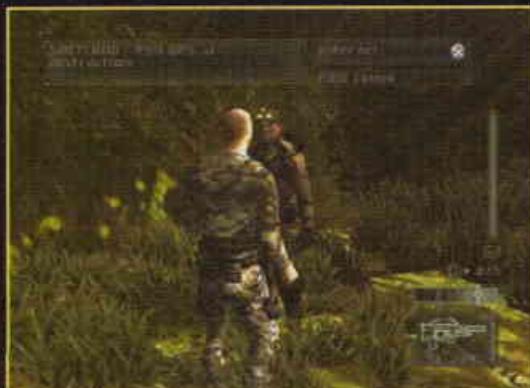
"Amanın süper grafikli bir oyun geliyor, sıkı dur" diye birbirimizin suratını tırmalamamıza neden olan Splinter Cell'in PS2 için devam oyunu da geldi, ama kimse kimseyi rahatsız etmedi bu sefer. Bunu nedenini aşağıdaki sıklardan seçiniz: A) Oyun fazla genilik içermiyor. B) PS2 versiyonu yeterince iyi değil. C) PS2'nin gücü bu kadar mı? D) Paragraf içine sık koyarak nereye varlımlı?

Bu denklemde Pandora Tomorrow'un diğer sistemlerdeki versiyonlarından daha kötü demeyelim de, biraz daha sönükközüğünü belirtmek gerek. Nedenlerini de az sonra açıklayacağım ki, yazı ilk paragrafta tikanmasın.

### ENDONEZYA SINIRINDA

Amerika'nın Endonezya'ya da karşıması sonucu ortaya çıkan kargaşa, Endonezya'dan ayrılan Timor'da var

► Orman bölümü çok orijinal değil, ama güzel bir ekleni



olan Amerikan elçiliği yerle bir edilmiştir. Durumun gittikçe kötüleşmesinden dolayı, terörist güçleri ortaklı velveleye vermeden durduracak bir formül aranır ve kolayca da bulunur: Sam Fisher.

Sağdan bakın, soldan bakın, içinden dışından, neresinden bakarsanız bakın, Pandora Tomorrow'da değişen pek bir şey yok. Yine karanlıkta kalmaya uğraş gösteriyor, yine kafanızda üç tane yeşil ışık taşıyor ve yine Sam Fisher'in işlevsel cihazlarını kullanıyor. Belki önceki Splinter Cell'i oynamamışınızdır veya unutmuşsunuzdur (yok canım?). O yüzden izin verin, size oynanıştan biraz bahsedeyim.

Oyunda bölümlerimiz var. Zaten bunu bir türlü değiştiremedik. Her bölümün başında size göreviniz açıklanıyor, fakat bölüm içerisinde görevlerinizde değişiklikler de görülebilir. Bölüm sayısı az, ama bölüm içi aktivite fazla. Amacınız da görevinizi olabildiğince sessiz ve çaktırmadan tamamlamak. Bu nın için karanlıklarda kalmalı, asia gözükmemelisiniz. Etraf yeterli karanlık sunuyorsa, neden ışıkları patlatmayalım değil mi? Değil evet, Maalesef oyunun PS2 versiyonunda her istediğiniz ışığı yok edemiyorsunuz. Bu durumda da size var olan karanlık bölgeleri kullanmak düşüyor. İşte tam bu noktada Xbox ve PS2 versiyonlarının neden

farklı olduğunu açıklıyorum. Pandora Tomorrow'un içeriği zorluk, Xbox versiyonu için zekice tasarlanmış bölümler, PS2 içinse platform benzeli "hangi karanlık köşeye daha çabuk koşarsam görülmem?" düşünücsesi. Asıl şenliği daha duymadınız oysa ki. Deneme yapılma yoluyla ilerlediğiniz oyunda, yanıldığınız çok üzüleceksiniz; zira takıldığınız yeri yeniden yüklemenin bedeli çok ama çok uzun bir süre. Bu süre içinde oyunun kitaplığını hatmedebilir, stratejinizi bir kağıda T çetveli ve diğer çizim gereçleriyle karalayabilir veya kalkıp gidebilirsınız. Gittiniz mi? Geri dönün ve ekrana bakın. Oyunu hala yükliyor değil mi? Pandora Tomorrow'a hoşgeldiniz...

### TEK KİŞİLİK EGLENCE

Eh bir yerde oyun sonlanıyor mıyım. Özaman yeni oyunumuzun niyetlerinden faydalama vakti geldi demektir. Pandora Tomorrow bize 4 kişilik Online oyun zevki sunan ilk ajancılık oyunu. İki takım oluyor. Bu takımlardan biri casuslar, diğeri de paralı askerler. Casus olsa kışını zaten tek kişilik oyundan bilirsiniz.

### Xbox ve PS2'de Pandora Tomorrow

Pandora Tomorrow'un iki platform arasındaki (PC ve Xbox'ı tek platform olarak sayıyorum) farkları sadece ışıkları vuramamak ve uzun yükleme zamanları değil. PS2'nin RAM sınırlarından kaynaklanan sorun, oyunun grafiklerine ve detaylarına yoğun bir baskı uygulamış. Bu durumda söyle bir şey oluyor. Diyalim ki bir konferans salonu var. Xbox'ta bu salon yere devrilmiş sandalyeler ve mobilyalarla doluyken, PS2 versiyonunda bunların hiçbiri yok. Aynı şekilde diğer alanlarda da görsel zenginlik sağlayan birçok detaydan vazgeçilmek zorunda kalılmış. Bunun yerine her bölümde, içinde bulunduğuğunuz yapılara ekstra odalar ve ekleniler getirilmiş. Değişimler bununla sınırlı kalmıyor. Bazı bölümlerde ilerlemeniz gereken yollar değiştirilmiş, yeni yollar eklenmiş ve hatta bazı düşmanlar yerlerinden kaldırılmış, başka bir yere yeni düşmanlar eklenmiş. Bu demek değil ki oyunu Xbox'ta oynadıktan sonra bir de PS2'de oynamalısınız. Xbox'taki oyun keyfi sizde kalsın; bu oyunu ilk defa PS2'de oynayacak olanlar da bu değişimlerin var olduğunu bilerek ilerlesinler.



# Hızı gerçekten hissettiniz mi?



**Yarışı kurallarına göre oyna, ödül kazan**

## LEVEL HIT



**Her yıl mutlaka çıkması gereken oyunları sıralayalım: FIFA, Championship Manager, Winning Eleven, NHL, NFL, NBA ve F1. F1'i sona sakladım ki konuya oradan devam edebileyim. Ya Electronic Arts, ya da Sony her yıl F1 heyecanını bir şekilde Playstation 2'lerimize taşıyor. Bu sefer sahnede isim Formula 1 2004 veya kısaca F1 04 ve yapımcı da Sony (klise girişte sınır tanımadım).**

### ODAMDAKİ POSTER

Evet bilgisayarımın bulunduğu oda-da bir poster var. F1 Championship Edition 2000. Bunu kim görse "Aaa sen F1'le mi ilgileniyorsun? Hangi takım favorin?" gibi muhabbet karma çabasına giriyor. Oysa ben F1'le ilgilenmiyorum. Onlar bir yerde yaşıyor, ben başka bir yerde. Tabii orta-daki heyecanı anlamayacak kadar hissiz de değilim, ama yine de bu durumla alakamın bilinmesi iyi olur.

F1 04'te ne oluyor, ne bitiyor? Bunu tahmin etmek için tarot seti satın almaya gerek yok ama elimizin altında her yönyle sağlam bir F1 maratonu bulunmakta. İlk aşamada Arcade, Simulation veya Career diyecek oyuna başlayabiliyoruz. Oyuna hemen adım atmak isteyenler Arcade'i, zamana karşı yarış ve

deneme sürüslerine katılmaya heves edenler Simulation'ı ve gerçek oyun zevkini yaşama merakında olanlar Career'i seçebilirler. Gördüğünüz gibi burada orijinal bir şey yok. Somut bir F1 menüsü.

### YARIŞIN İLK BÖLÜMÜ

Sonuçta F1'le yakından ilgilenmediğimden dolayı, oyunlarıyla da çok yakın bir ilişki kurmadım. Bu vesileyle NFS: Underground, Burnout gibi deli yarış oyunlarına isinmam daha kolay oldu. 2 saatlik bir Underground seansından sonra sağlıklı bir şekilde F1 oynamayacağımı tecrübelemle sabit olarak dile getirebilirim. Burada her zaman yolda kalmalı, arabanızın fizğini iyi tanımalı, bir gözünüz sürekli hız göstergesinde olmalı ve en önemli yarışlığınızın pistin her girintisini kıiktısını çok iyi bilmelisiniz. Gözünüzü ekranдан bir saniyeliğine bile ayırmazsınız tüm yarışı mahvedebilir. Üstelik yapay zeka da kücümse-

cek konumda değil. Siz çimlerde tepinirken, hiç acımadan basıp gidiyorlar.

Sert bir dönüş yaparak kariyer moduna atlayalım. Burası önemli, çünkü asıl olay burada. Yaratacağınız karakteri yarışa sürüklüyor, basıt bir F1 pilotuken zirveye oynamasına şahit oluyorsunuz. Kariyer ekrانında R1 ve L1 tuşlarıyla çeşitli menüler arasında dolaşmanız gerekiyor. En başta size gelen e-postaları okuyarak durumunuza gözden geçiriyorsunuz. Postalardaki duruma göre ajandanıza bakıyor, önenüzdeki yarışları görüyorsunuz. Kariyerinizde edindiğiniz yeri kaydetme ve yarışlara ilerleme de yine bu alt menünün öğeleri. Kariyer moduna ilk atıldığınız zaman sizi hemen test yarışına yollayacaklar. Bu yarışı izleyen çeşitli araba firmaları performansınıza göre sizin yeri F1 pilotları yapmaya çalışacaklar ve önenüzne sözleşmeyi dayayacaklar. Bu sözleş-



↑ Asfalt kaplaması daha kaliteli olabilirdi.

↑ Gerçek görüntüler için R2 tuşıyla kamerasını öne alın.



meğer iyi okuyun, bir kopyasını alın, kaç sayfaya hepsinde mutlaka imzınız olsun. Daha da önemlisi sözleşmeyi size verilen zaman içinde imzalayın. Yoksa yanıp gitmeyeceğiniz geldi, oradan biliyorum.

Bir olasılık da bu test sürüşlerinde sürekli başarısız olmanız (bunu da yaşamadım). Hiçbir şekilde test sürüşlerinin üstesinden gelemezseniz bile yine de birileri sizinle sözleşme imzalıyor ve kariyerinize başlayabiliyorsunuz. Zaten önemli olan test sürüşleri değil, gerçek yarışlardaki başarıınız. Sürekli yükselmek için bu yarışlarda kendinize iyi bir yer edinmeye bakın ve puanları toplayın. Puanınızı daha sonra yine kariyer alt menüden kontrol edebiliyorsunuz.

Bu noktada dikkatimi çeken bir sorun şu: Siz sefil bir F1 pilotuken bile rakipleriniz F1 dünyasının tüm ünlü isimleri. Bir bakıgorsunuz Schumacher zaten yine en tepe. Altında Alonso var. Altıncı sırada Coulthard geziyor. E nerede yeni yetme F1 pilotlar? Nerede benim sevdiğimde rakipler? Ben ağlamaya gidiyorum, iyi günler.

#### NEDEN F1 04?

Sizi de rahatsız edeceğini sandığım son itici noktayı da belirtikten sonra, F1 04'ü neden tercih edip etmeyeceğinizi anlatacağım. Bunu daha önce de görmüştük ve çok rahatsız olmuştu. Yarış boyunca hareketleriniz hakkında yorum yapan bir spiker! Kelime haznesi "on"la sınırlı ve dediklerinin %50'si yalan. Çimlerde son hız bariyerlere sürüklenirken bile "Çok güzel sürüyorsunuz, bravo!" diyor (yoksa benimle dalga mı geçiyor? Hmmm...).



Yarış sırasında gözünüz hem hasar bölümünde, hem sıralamada, hem de pist haritasında olmalı (bunu başarma olasılığınız %0,01).

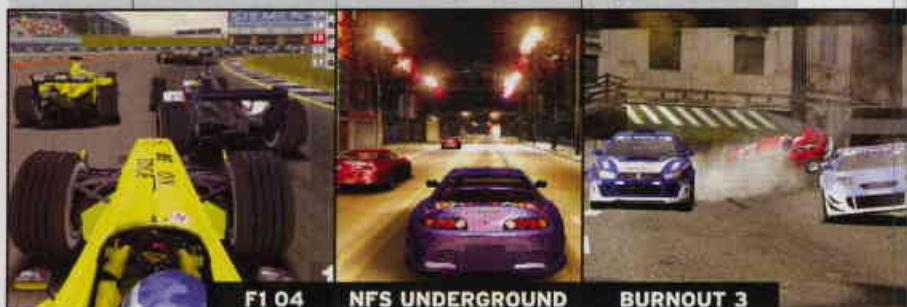


Virajlar size önceden haber veriliyor. Bunu göz ardı etmeyin.

## F1 ve Diğerleri

Piyasadaki sıradışı yarışlarla, F1 heyecanını çeşitli alanlarda karşılaştırıyoruz. Bakalım hangi oyun, hangi alanda size göre.

	<b>F1 04</b>	<b>NFS Underground</b>	<b>Burnout 3</b>
<b>Yarışlar</b>	Sadece, bitiş çizgisine olabildiğince hızlı ulaşmak önemlidir.	Yarış birinci tamamlamalı, ama bunu tüm karizmanızla yapmalısınız.	Önemli olan yarış değil, rakip araçlara kaç takla attığınız!
<b>Pistler</b>	Detayı az, anı dönüster içeren asfalt pistler...	Tüm şehrin asfalt yollarını cıalamışlar ve her noktaya gözünüze alan işçiler eklemişler.	Hem manzara, hem trafik, hem de sık şehir tasarımları yapıyoruz beyler.
<b>Rakipler</b>	Pistleri sizden çok daha iyi bilenler, ama sizinle bir dertler yok. Bitiş hızla koşturmak önemli.	Zaman zaman çamurluk yapmalarını bekleyebiliriz. Aracımda genellikle çok havalı oluyor.	Sözlükte "pistlik rakip" tamlamasının karşısına Burnout 3 yazılabilir. Kimse kimseyi sevmiyor.
<b>Kariyer Modu</b>	Sonsuz bir ciddiyet söz konusu. Sonunda süper bir F1 pilotu oluyorsunuz.	İlerledikçe aracınızı geliştirebilir, havanızda hava katarak yarış başlatan kızlara bile ulaşabiliyorsunuz.	Başarıya ulaşmak şehre ne kadar zarar verdığınıza, kaç aracı ortadan kaldırıldığınıza bakar.
<b>Aradığı kriterler</b>	Dürüstlük, centilmenlik.	Karizma, hız ve tutku.	Çılgınlık, delilik ve ne kadar hasar veririm düşüncesi.



Pist detayları dışında grafikler hoş, güzel. Spiker dışındaki sesler de yerinde, ama F1 04 eğer daha önceki F1 oyunlarına sahipseniz size çok da özel bir şey sunmuyor. Online destekten bahsediliyor, fakat bu da sadece en iyi zamanlarınızı yarıştırabileceğiniz bir sistem. Diye-

ceğim şudur ki, F1 hayranı değilseniz önceki yılların F1 oyuncuları size yeterli olacaktır. F1 dünyasına yeni adım atacaksanız da F1 04 pek yeni kullanıcı dostu değil. Bunları göz önünde bulundurun ve seçiminizi yapın. Ama piyasadaki tüm iyi F1 oyuncuları topluyorsanız, F1 04 de iyi bir oyun.

Tuna Şentuna

## FORMULA 1 2004

### YARIŞ

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

Yapımı: SCEE

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes

Dağıtıcı: SCEE

Fiyat: -

Kaç Oyuncu: 1-4

### DESTEKLENENLER



Dolby Surround



DualShock



60Hz Modu



Online

Oynanılabilir: Zor

İngilizce Gereklilik: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Açılış/Eksiler

Ses

Defaylı kariyer modu.

Oynamanıza

Çok fazla yenilik yok.

Multplayer

İyi araç fiziği. Dengeli

Eğlence

oynanış.

Yeni oyuncular için

alışması zor.

LEVEL NOTU

Alternatif: F1 Career Challenge



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

## Terörist güçler yine canımızı sıkıyor

Tek bir cümleyle ırkılımenizi sağlayabilirim. PlayStation 2'de FPS! Nasıl, hareket ettiniz değil mi? Şimdi rahatlamamızı sağlayacağım, zira bu sefer olmuş. Evet PS2'de FPS ve oynamayı yapıyor. Tabii bir mouse rahatlığı, bir mouse hızı veya kısaca bir mouse beklemeyin, ama Rainbow Six 3 çok rahat kontrol ediliyor. Hem de tahmin edeceğinizden daha da iyi bir şekilde.

### YILLAR ÖNCE

Bundan çok önce, PsOne zamanında konsolda Rainbow Six nasıl oluyor şeklinde bir denemem olmuştu. Bu denemem hüzün, hırsız ve acıyla sonlandı. Artık o günleri hatırlamak istemiyorum. Neyse ki Ubisoft serinin üçüncü oyununu başarıyla PS2 ortamina aktardı.

Bilmeyenler için belirteyim, Rainbow Six herhangi bir FPS değil. Çeşitli görevlere atandığınız, yanınızda 3 kişiyle birlikte dolaştığınız (Evil Prophecy'le alakası yok merak etmeyin), taktiksel bölümü yoğun bir FPS.

İlk önce Training yapıyoruz. Ana

menüden ve karakterimizi nasıl kontrol ettiğimizi öğreniyoruz. Bu noktada hoşunuza gitmeyen bir tuş yapısı sezerseniz, seçeneklerden çeşitli kontrol şablonlarına bakabilirsiniz. Training'de nasıl silah kullanacağınızı, nasıl ilerleyeceğini içine ögrenerek sonra takım arkadaşlarınızla bir deneme bölmünün üstesinden gelmeniz gerekiyor. Takım oyunu hayli zevkli ve kontrolü de çok kolay. Varsayılan olarak tüm takım arkadaşlarınız siz takip ediyor. Ne zaman bir düşmanla karşılaşırsınız, onlar da sizinle birlikte ateş ediyor ve siz takip etmemi süzürüler. Takımınızı istediginiz noktaya yollamakta serbestsiniz. Bir yere bomba atmalarını sağlayabilir veya bir esiri kurtarma komutu verebilirisiniz. Asıl olay bu değil fakat. Bir kapı gördüğünüzde bu kapıdan sanki elinizde plasma rifle varmış gibi eserek ilerlemiyorsunuz. Onun yerine takım arkadaşlarınıza diyoruz ki, "Bu kapıyı açın ve içerdeki temizlein" ya da "Kapıyı açın, içeri bir Flash Grenade atın ve sonra kör olmuş teröristleri ortadan kaldırın". Bitmedi. Olayı daha da zevkli hale getirmek için bazı yerlerde aynı odaya iki farklı kapıdan giriş konulmuş. Bu kapılardan birinin önüne gelip takımınıza "Aç, Temizle" emri veriyorsunuz, ama L1 tuşuyla bunu Zulu koduna çeviriyorsunuz. Yani takım arkadaşlarınız bu emri yerine getirmek için sizden ikinci bir komut bekliyorlar. Diğer kapının önüne de kendiniz geliyorsunuz ve Zulu kodunu verip her iki

kapıdan da aynı anda odaya akıyorsunuz. Teröristler şaşkınlıktan nereye ateş edeceklerini şaşırıyorlar, siz de onları avlıyorsunuz.

### ÖNCE EŞYALARINI TOPARLAYIN

Her görevden önce takım arkadaşınızı ve silahlarınızı belirliyorsunuz. Karakteriniz bir makineli tüfek, bir tabanca, iki farklı bomba ve bir de bomba atar taşıyabiliyor. Size verilen görevin yapısına göre bu silahlarınızda oynamaya yapmanız hayırınız olacaktır. Yakın temasın bol olduğu bir bölümde tetikçi tüfeğiyle gizmek ne kadar saçılırsa, 500 metre ötenizde duran bir teröriste bomba atmak da o kadar garip kaçar. Hangi tüfeklerin oyunda yer aldığı sorarsanız, bunu söylemek çok yerinde olmaz; zira ne ben silahlardan çok iyi anlıyorum, ne de o kadar silahı yazmanın bir anlamını görebiliyorum.

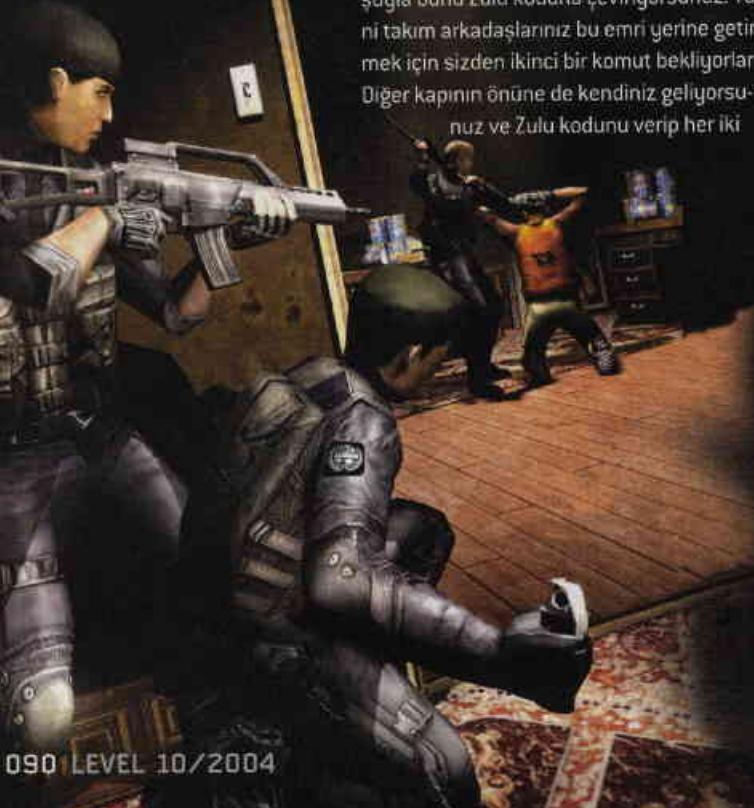
Sıradan gelemiş ipuçlarını ve nasıl ilerlemeniz gerektiğini. Bir görev sırasında takım arkadaşınızı kaybetmek üzücü olacaktır, ama bu yine de görevi tamamlamanızı engellemiyor. Tek başınıza, tüm algılarınız açık bir şekilde ya-



↑ Takım arkadaşlarını her zaman önde göndermek akıllıca değil.



↑ Genellikle renksiz ortamlarda dolaşacağınız için, ısı göztüklerinizi takarak teröristleri daha iyi görebilirisiniz.



Kıteristler zaman zaman "Merhaba" diyor siz onları görebilecek ve bir bir ortadan kaldıracaksınız.

Oynanışla ilgili son olarak takımınızdan bahsetmek istiyorum. Takımıınız pek zeki sayılmaz. Mesela bazı zamanlar gidiş bir kapı eşliğinde duruyorlar ve göremedikleri bir düşmanın atış menzili içerisinde kalıyorlar. "Vuruluyorum, ahh, vuruluyorum" diyorlar, ama geri çekilmiyorlar. Sonra bir bakiyorsunuz ki takım arkadaşınız için gitar solosu çalıyor. Bu durumun önüne geçmek için takiminizi genellikle yakınınzda bulundurun. Oraya buraya göndermeyin. Kendinizi onlara teslim etmeyin; siz onları koruyun. Görevin ilk iki dakikasında tüm takım kendini harcayabiliyor eğer kendi hallerine bırakırsanız.

## DEĞİŞİM

Rainbow Six 3'ü PC ve Xbox versiyonlarıyla karşılaştırdığımızda grafiksel olarak çokluğu ugradığını görüyoruz. Yine de ışıklandırmalar ve sade tasarımlarla rahatsız eden bir yön yok. Yanı diğer versiyonları görmemişseniz bu hali pek garip gelmeyecektir. Bunun yanında Xbox versiyonundan farklı olarak yeni bir bölüm oyuna eklenmiştir. Buna karşılık olarak da oyunun online bölümü 6 kişiyle sınırlanmıştır. Oyunun online kısmına bakmanızı da öneririm, çünkü Ubisoft bu konuda hayli iddiyalı ve sonucunda da başarılı.

PS2'de, oynanabilen bir FPS istiyor, taktik seviyor, online bağlantım da var daha ne isterim diyorsanız, Rainbow Six 3 sizin oyununuz. Birek pakete veya başka bir Tom Clancy yapıtına kadar böylesi zor gelir. ■

Tuna Şentuna

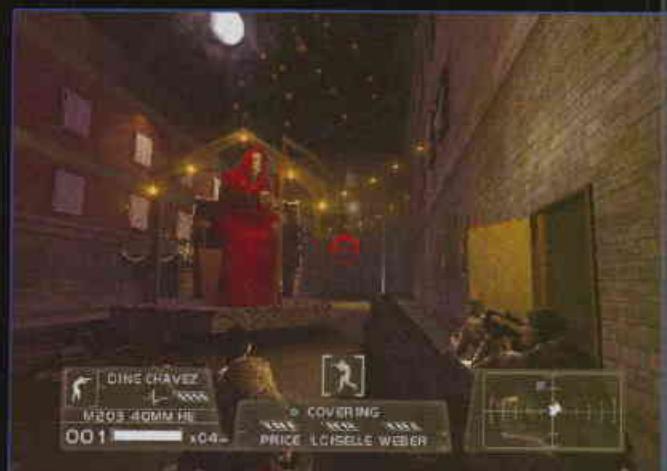


Karanlıkta gece görüşünü kullanmakta fayda var.

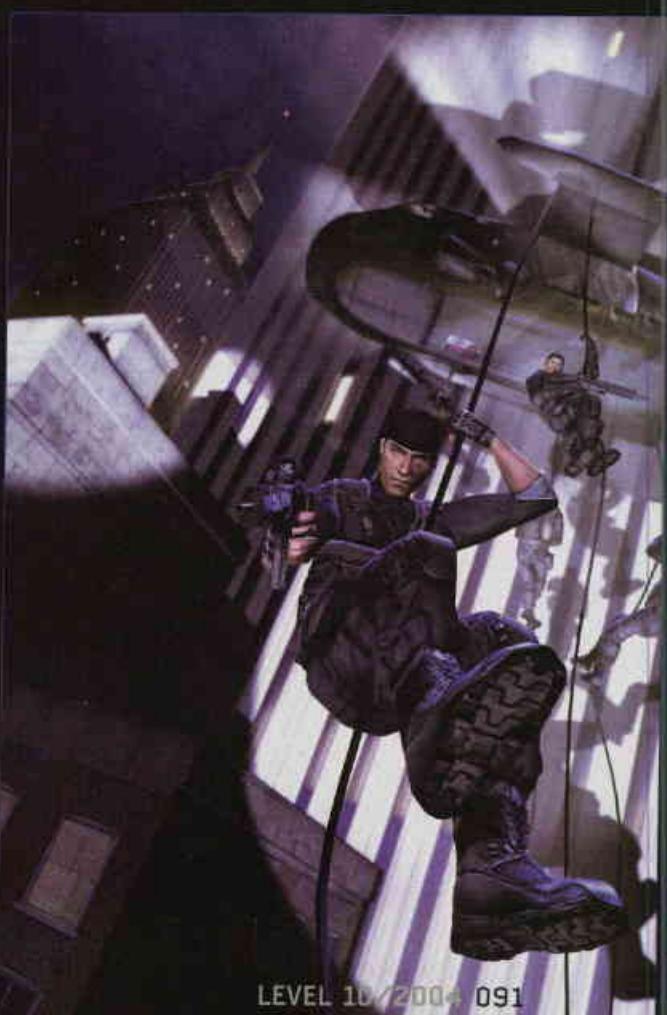


Vaşa ve dikkatlice ilerlerseniz zor da olsa o görevi bitirebilirsiniz. Elinizin altındaki bir FPS diye hızla ilerlemiyoruz, bu oyunda. Bir köşe ye geldiğimizde dijital yön tuşlarından sağ ve sol ile o köşeden kafamızı uzatıp, ilerde bir engel var mı bakıyoruz. Baktığımızda bir terörist görürsek çömeliyoruz ve silahımızın zurnunu çalıştırıyoruz. Zumla ateş etmek çok önemli, çünkü düşmanlarınızın kafalarınıodefleseniz tek atışta iniyorlar. Eğer düşmanınizi içi hedefleyemediyseniz ve sizi fark edip üzereñize ateş açtıysa, o zaman geri çekiliп beklemeniz gerekiyor. Bu sırada kulaklarınıza işi açın ve rakibinizi ne zaman şarjörünün boşaldığını ve yeni kartuşu hazırlamasını dinleyin. Bu sizin harekete geçmeniz gereken andır.

Bazı zamanlar olacak ki bir oda dolusu terörist, odaða sizi bekliyor olacak. Şimdi kapığı açıyor ve içeri bir gaz bombası atıyorsunuz. Gaz bombasını attıktan sonra geri çekiliп ve hemen işi gözüklerinizi çalıştırın. Teröristler "Ha, ne oluyor?" derken (bu arada san-



↑ Azrai'le savaşmayı beklemiyordunuz değil mi?



## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

FPS

[www.rainbowsix3.com](http://www.rainbowsix3.com)

Yapımı: Ubisoft Shanghai

Orjinal Olarak: ??

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Dağıtımı: Ubisoft

Fiyat: ??

Kac Oyuncu: 6

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Alışmak Kolay

İngilizce Gerekçinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Rahat ve dengeli

Oynanabilirlik

▲ oynanış: Kolay takım

Multiplayer

▲ kontrolü: Farklı

Eğlence

▲ silahlar, görevler

LEVEL NOTU

Alternatif: Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, SWAT: Global Strike Team

74

74

LEVEL 10 / 200+ 091

Aşağıdan yukarıya...

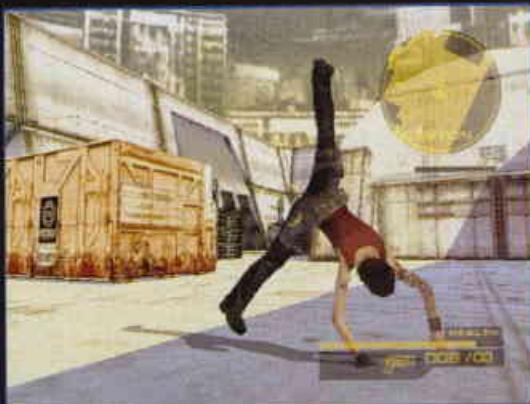
# HEADHUNTER REDEMPTION

Yaşlı Wade yeniden sahnede

Bir ganda camdan ve çelikten kulelerle, birbirine geçen otobanlarla çevriliş, halkın arkasında güçlü şirketler olan medya tarafından yönetildiği devasa bir şehir. Diğer yanda; suça, sokak serserlerine ve karanlığa ev sahipliği yapan, terk edilmiş bir yeraltı şehri. 'Aşağıdakiler', 'Yukandakiler' in tüm ihtiyaclarını yalnızca, bu şehirden bozma yerde hatta kalabilmek için karşılıyorlar.

Bu ayırmada neden olan şeysse 20 yıl önceki Bloody Mary virüsünün garantiği yok, Jack Wade, ikiye bölmüş bu şehirde ipleri elinde tutmaya çalışıyor. Wade'in yolu isyan-Kar bir çaylakla, Leeza'yla kesişiyor. İkişi de en karanlık korkuluğu yüzleşmek ve ikisi de kaos içindeki bu dünyayı günahlarından arındırmak zorunda.

Uzun zaman oldu Headhunter'i oynayan, iz bırakın bir oyuncu değildi Headhunter. SEGA, Dreamcast için ye-



ni bir Snake yaratmak istemişti. Ama bu girişim çok fazla dikkate alınmadı. Yeni oyunda SEGA yine dağıtıçı, Yapımıçuya Xbox'ta Spikeout: Battle Street ve GameCube'ta Virtua Strike 2002 gibi birkaç oyuna daha gelistiren Amusement Vision...

## METROPOLDE KAFA AVI

Wade, yaşılandığı için olsa gerek, yeni oyunda geri plan da kâğız. Oyuna, Wade'in sokakta tanıştığı Leeza'yla başlıyoruz. Wade devamlı araya girip işimize karışıyor, ne yapmamız gerektiğini bize söylüyor. Tabii bu temamıyla çaylak olmamızdan kaynaklanıyor. Neyse ki ilerleyen bölümlerde Wade'İ de -eskiden olduğu gibi- kontrol edebiliyoruz. Ama bir de kötü haberim var: Wade'İ motoryla sadece ara sahnelerde görevliyoruz. Yani ilk Headhunter'in iyi yanlarından olan motosikletli bölümleri yeni oyunda yok.

Oyuna bu kez film-vari bir hava verilmiş, İlk Headhunter'in tersine Redemption'da çok daha fazla ara demo, çok daha fazla diyalog kullanılmış (MGS 2'ye yakın). Mesela ilk on dakika oyuna gitmekte zorlanırsınız. Hikâyeyi dinlemek istemiyorsanız devamlı Start tusuna basarak bu sahneleri geçmek zorundasınız. "Hikâye" demişken... Onlarca ara demoya rağmen oyuncunun sunumu, kurgusu başarılı değil. Olaylar sizin şaşırılmıyor. Aksine çok klîşe bir şekilde ilerliyor ve neler olacağını tahmin edebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyuncunun ara demolarla kesilmesi zaman kaybından başka bir sey değil. Ancak giriş demosunu aynı tutuyorum.

Genel hatlarıyla ilkinden çok farklı bir oyuncu yok karşımızda. Redemption da alisalgalı aksiyon oyularından biri, İl-

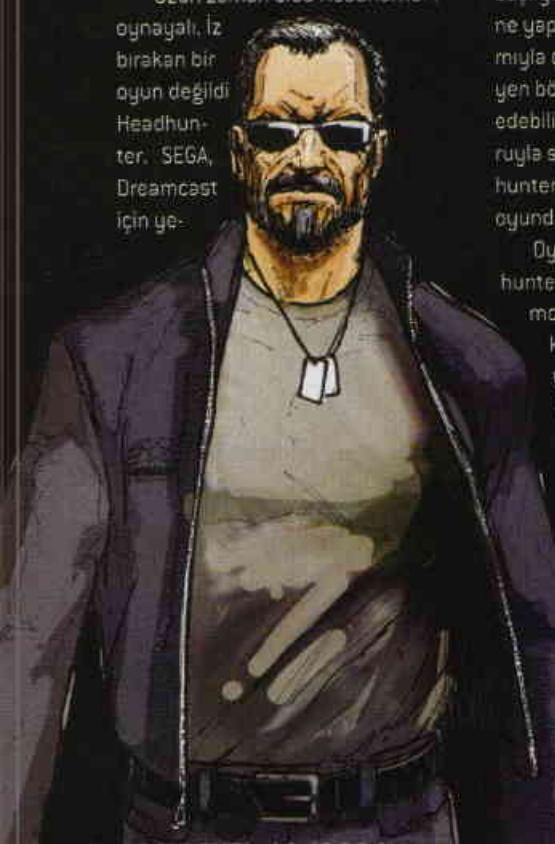
kinded olduğu gibi, çok basit bulmacalar çözüyor (köprüün açılması için kodları tamamlamak vs), kapıları açmak için gerekli kartları veya güç kaynaklarını buluyoruz. Bunlar aynı zamanda oyunun angarya kısmını oluşturuyor. Çünkü oyunun çizgiselligini kırmak için tek yapılan şey kapılann nereden ve nasıl açılacağını bilmek zorunda olmanız. Bunun dışında farklı bir yoldan gitmek isterseniz, hayal kırıklığını ugrayacaksınız. Yapmanız gereken her şey belli. Ve bu işleri farklı yollarдан yapma gibi bir şansınız yok. Ama bu, oyuna verdığım puanda bir etken değil. Çizgisel oyunların da eğlenceli olabileceğini biliyoruz (Max Payne 2).

IRIS (Intelligent Realtime Information Scanner), oyuncu boyunca size yardımcı oluyor. Bununla çevreyi tarayabiliyor ve objeler hakkında bilgi alabiliyorsunuz, L1'e burnunu basılı tutarken R1'e bastığınız zaman, o anda seçili olan obje hakkında birtakım bilgiler geliyor ekrana. Yön tuslarına bastığınız zaman da; haritayı, silahlannızı, eşyalarınızı ve yapmanız gereken işlerin bir listesini görebiliyorsunuz. Her tuş farklı bir bölüm açıyor. Ancak silah veya "item" değiştirmek için bir kısa yolun olmaması kötü. Aksiyon sırasında Resident Evil'dakine benzer, hantal bir ara birimle silah değiştirmek veya diğer işlemleri yapmak sıkıcı.

Oyunda belirli checkpoint makineleri bulunuyor. Olduğunuz zaman oyunu en baştan oynamak istemiyorsanız, bu makinelerin yanına gidip X tusuna basmanız gerekiyor. Ve oyunu kapatırken son checkpoint'ı kaydetmelisiniz. Checkpoint noktalarının arası çok kısa değil. Bu yüzden olduğunuz zaman aynı ara demoları yeniden izliyor, aynı düşmanları yeniden öldürüyor ve aynı yerlerden yeniden geçiyorsunuz. Bu da oyunu ypratıyor. En azından "random" haritalar kullanılabılır ve düşmanların farklı yerlerden çıkış sağlanabilir.

## KANA KAN

Oyunda ağırlık çalışma kısmında. Silahlar da önemli bir yer tutuyor halyle. İlk oyundaki



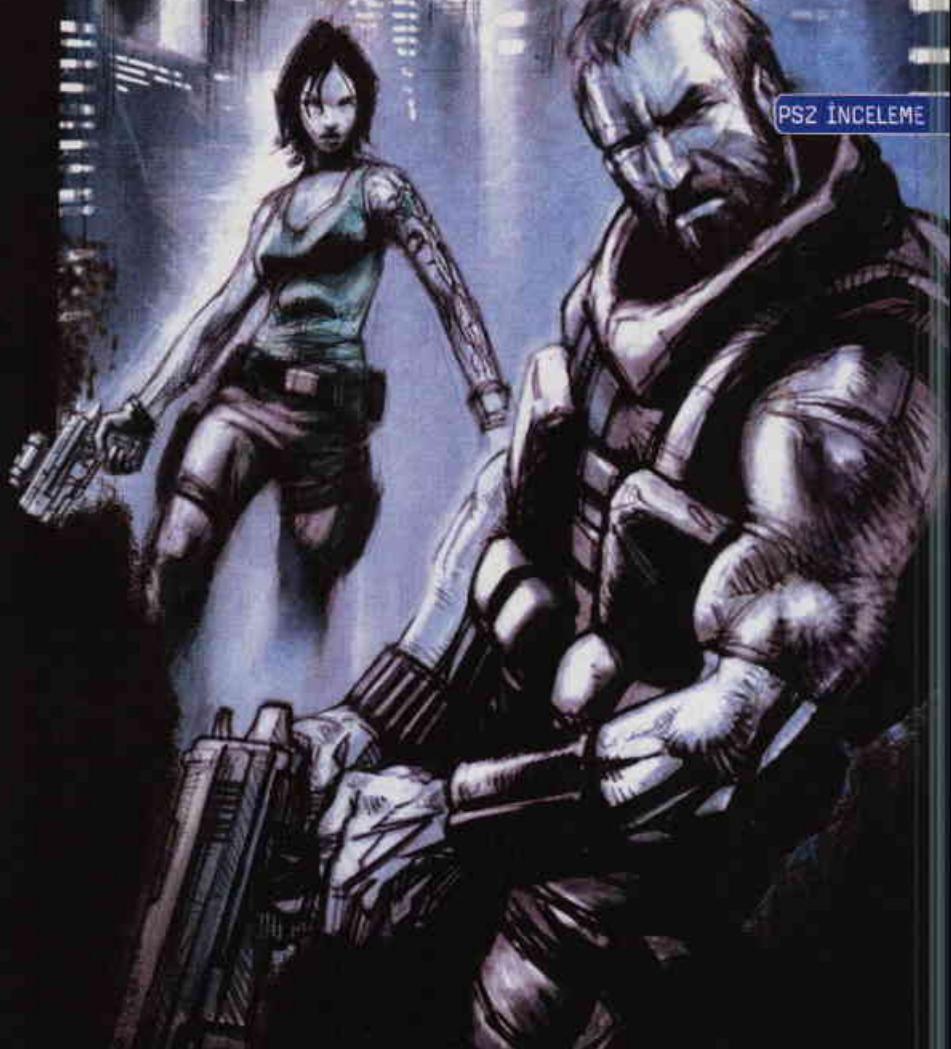


gibi oyuna bir tabancayla başlıyor, pompalı ve makineli gibi silahlarla devam ediyorsunuz. Ama bu kez lazer gibi daha teknolojik silahlar var oyunda. Zor durumda kaldığınız zaman da tekometerinizi ve yumruklarınızı kullanabilirsiniz.

Gizlilik üzerine kurulu oynanış da değişimyenler arasında. Hatta artık eskisinden daha fazla gizlenmeniz gerekiyor. Ortaya çıkıp sağa sola ateş etmek çoğu zaman sizin en son kullandığınız checkpoint makinesine yolluyor.

Peki yapmanız gereken şey ne? Bölgelerde istediğiniz zaman arkasına saklanabileceğiniz birçok obje var. Eğer bir tehlike varsa, hemen en yakın varılın veya binaının arkasına atmalısınız kendinizi. Daha sonra L2'de basılı tutarak duvara yaslanmalı, duvara yaslanmalı ve, eee, yastık, ugk... Ha, duvara yaslanmalı ve duvarın köşesine gelerek kafanızı çıkararak çevreyi kontrol etmeliyiniz. R1 tuşuna basarak da hedef alabiliyorsunuz. Ancak hedef çok hassas ve hareketli. Düşmanınızı vurmak için hedef sallanırken doğru zamanlarda veya hedef durduğu zaman ateş etmeniz gerekiyor.

Tamamen gizliliğe dayalı bu oynanış sistemi aslında iyi bir fikir. Ama bir sorun var: Bunun dışında hiçbir şekilde savaşamıyorsunuz. Yani devamlı aynı şekilde gizlenmek ve aynı şekilde ateş etmek zorundasınız. Tabii ortaya çıkmak da bir seçenek, ancak dedigim gibi, bu işe yarımiyor.



Karakterleriniz çok hareketli değil. Yerde takla atmak gibi birkaç hareketin dışında çok esnek degiller. Oyun sizin bu açıdan da sınırlarındırıyor. Mesela sadece oyun istediğiniz zaman zıplayabiliyorsunuz. Bir kutudan diğerine zıplayabilmeniz, diğer tarafta işinize yarayan bir seyin olmasına bağlı.

### YINE DE

Oyunun eksilerinden bahsettim dum bu kadar zaman, sabrettiniz; beyaz eşya gibi tepkiz kalip bir şey demediniz. Ama artık yeter! Her seyin bir simin var: Şimdi sevgili

okurlar, bu oyun aslında eğlenceli. Oynamadığım süre içinde bir sağa yuvarladım, bir sola. Düşmanların yapay zekası bir PS2 oyunu için gerçekten de çok iyi. Saklanıyorlar, vucludukları zaman kaçıyorlar mesela. Power-up'larla, silahlarla ve farklı düşmanlarla oyuncun temposu belirli bir seviyeden aşağı düşmüyor pek. İlk Headhunter'daki gibi motosikletli bölümler olmasını isterdim yine de. Bir de bu kadar çizgisel olmasının isterdim bu oyun. Ayrıca çok param olsun, şu Level'i satın alayım, Sinan'ı Tuğbek'i Berker'i isten atayım isterdim. Ya düşündüm de, olur mu olur ha! ☺

Fırat Akyıldız

## HEADHUNTER: REDEMPTION AKSIYON [www.hunt-the-truth.com](http://www.hunt-the-truth.com)

Yapımı: Amusement Vision

Orjinal Olarak: Aral İthalat:

Yaş Sınırı: 12+

Dağıtıcı: SEGA Europe

Fiyat: 119 milyon TL

Kaç Oyuncu: 1

### DESTEKLENENLER

Stereo

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyun Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik

Arıtlar/Eksiler

Ses

▲ Nişan alma sistemi,

Oynanabilirlik

▲ Gerçekçi sesler,

Multiplayer

▲ Gelişmiş yapay zeka.

Eğlence

▼ Fazla çizgiyle

▼ Dinamik, gereğinden

▼ fazla gizlenmek, klişe

▼ Kurgu.

LEVEL

NOTU

Alternatif: MGS serisi, Ghost Hunter

## Şehirde son durum

# SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

**Teröristlerin hakkından gelirken biraz da eğlenseydi?**

**Şöyle ki iki tür oyun vardır.** Bizi eğlendiren ve birkaç saniye içerisinde camdan fırlatma isteği uyandıran. SWAT bu genellemenin neresinde diye sorarsanız sorun çıkar, zira bu oyun tam ortasında. Neatabiliyorsunuz, ne de oynarken bir şey anlıyorsunuz. Camdan atsak daha iyiidi!

### BİLDİĞİNİZ AKSİYON

Rainbow Six ile aynı anda incelemesini okumanız belki bir talihsizlik SWAT için. Ne de olsa sonunda Rainbow Six'i tercih edeceksiniz. Yine de belki bu tarafta beğeneyeceğiniz bir şeyler çıkar (sanmam).

Global Strike Team bombaları etkisiz hale getirip, rehineleri kurtardığınız bir FPS'den ibaret. Bö-

lümlere ayrılmış oyunda her bölüm başında silahlarınızı seçiyor, ekip arkadaşlarınıza yanınızda alıyor ve teröristleri tek tek ortadan kaldırıyorsunuz. Ya da durun ortadan kaldırmayın. SWAT'ın farklılık gösterdi-

ğı yön burada. Karşınıza çıkan düşmanlara belirli bir süre ateş ettiğinizde veya "Comply" tuşuna (ellerini kaldır, silahını bırak demek oluyor) bastığınızda hedef göstergesinin altındaki bar maviden kırmızıya dönüyor. Kırmızı yanıp sönmeye başladığında düşmanınız teslim olmayı kabul etmiş demektir. Teröristleri öldürmekten tutuklamak sizin o görevde daha başarılı olmanızda yardımcı oluyor. Bu sayede de bölüm sonlarında başınıza göre maddiyalar ve silahlara kavuşabiliyorsunuz.

### TAKIM ARKADAŞLARI

Hepsi birer silah uzmanı. Her işi onlara bırakabilirsiniz. Dijital kontrol tuşlarıyla takım arkadaşlarınıza çeşitli emirler vermeniz mümkün. Kontrol panellerini kullanmalarını, kapıları bombayla patlatmalarını veya bir yeri

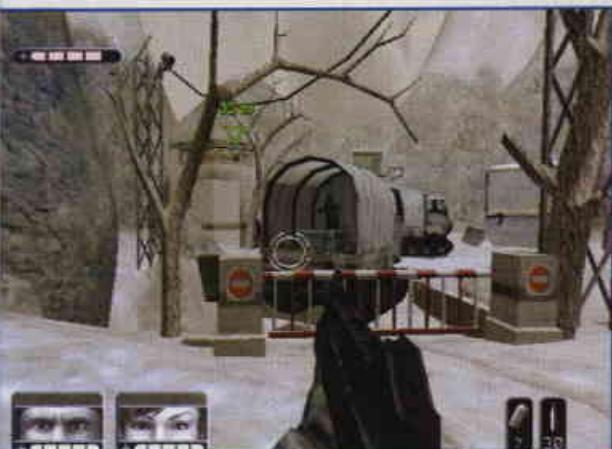
sizin yerinize araştırmalarını söyleyebilirsiniz.

İyi hoş da, nerede bu oyunun kusurları. Öncelikle oyun çok boş. Neden teröristleri durdurmak istediginizi bile anlayamıyorsunuz. Bunun yanında oyunun hiçbir aşaması sizi zorlamıyor. Biraz dikkatli iler-

lediğiniz takdirde bir kez bile vurulmadan bölümü tamamlayabiliyorsunuz. Bunu da geçelim ve grafiklere bakalım. Etkileyici hiçbir mekan bulunmadığı gibi, bazı duvarlar ve alanlar öyle parlıyor ki gözleriniz kamaşıyor. Zaman zaman da mekanların çok karanlık olmasından dolayı sürekli gece görüşüyle dolaşmanız gerekiyor ve bu sefer de yeşil-beyaz bir bölüm tasarımlıyla baş başa kalıyorsunuz.

Ses kısmında bir adet kulaklı seti desteği görüyoruz. Oyun herhangi bir şekilde internet üzerinden oynamaması da, bu set ile emirleri kulaklıktan duyabiliyor ve oyuna normalden biraz daha fazla isinabiliyorsunuz. Siz yine de üstünde fazla düşünmeyin; daha iyileri zaten piyasada bulunuyor. ☺

Tuna Şentuna



## SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM FPS

<http://swatgst.sierra.com/>

**Yapımcı:** Argonaut Games, Sierra      **Orijinal Olarak:** Yok  
**Dağıtıcı:** Vivendi Universal      **Fiyatı:** -

**Yaş Sınırı:** 16 yaş ve üstü  
**Kaç Oyuncu:** 2

### DESTEKLЕНENLER

Dolby Surround      DualShock      60Hz Modu

Online

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Arıtlar/Eksiler

Ses

Her teröristi öldürmek

Oynanabilirlik

zorunda değilsiniz.

Multiplayer

Kulaklı destegi

Eğlence

Devam etmenize neden olacak hiçbir şey yok.

Zayıf grafikler

LEVEL NOTU

65

Alternatifler: Tom Clancy's Rainbow Six 3, SOCOM: U.S. Navy Seals II

**Çin işi kahraman**

# BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

Dünyayı her zaman Amerikalılar kurtaracak değil ya

Durum böyleyken Bujingai'nın de sonuna gelmiş bulunuyor... Daha başlamadık mı? O zaman ne bekliyoruz bu nadide parçayı incelemek için! Söylediğim gibi, haydi, hemen!

## OFİSTE BİR GÜN

Bizzat LEVEL ofisinde oynadığım nadir oyunlardan biri olan Bujingaiyi büyük bir sabırla oynadığımı ve ilerlemeye çalıştığını gören Sinan'ın bana bakışını asla unutmayacağım. Bu bakışın arkasındaki nedenler, tek saldırısıyla savaşlığınız ve sürekli tekrar eden oynanışla baş başa kaldığınız bu oyuncunun sonusuz sıkıcı olması ve benim inatla buna ayak uyduruşumu gören Sinan'ın acıma ve bu oyunu bana saplama hisleri olsa gerek.

Evet, oyunda bir Çin'li kahramanı kontrol ediyoruz. Bir felaket sonucu yaşamın dardığı dünyada, çalı çırılıyla yaşamaya çalışan insanlar bu zor dönemlerde süper güçler elde etmişlerdir. Süper güçlerinin bir başına işe yaramayacağını gören oyun programcısı, dünyaya başka bir boyuttan gelen yaratıkları da eklemiş ve Bujingai: The Forsaken City ortaya çıkmıştır.

İlk bakışta Lau ismindeki karakterimiz inanılmaz derecede kahramanik bir görüntü sergiliyor. Silahları



ve hareketleri sizi tam on dakika boyunca etkiliyor. Ama altıncı saatin sonunda hala aynı şeyleri yaptığınızı görünce de ağlayarak ovalara, yayaçlara açılıyorsunuz.

## DUR DURAK BİLMEMEN SAVAŞ

Boğut kapılarıyla bölgelere ayrılmış oyunda sürekli yaratıklarla karşılaşıyoruz. Bulmaca çözmek, yön bulmaya çalışmak gibi kafanızı yoracak öğeler bu oyunda yok. Yaratıklarla tek bir saldırısıyla savaşıyoruz. Bir de özel atığınız var; o da oyuncu boyunca aynı kalıyor. Dövüşle re farklılık getirebil-

lecek tek etken büyüler. Bölgelerde gezinirken altı parlayan kutular görürseniz, bunlara mutlaka ulaşmaya çalışın. İçlerinde farklı seviyelerde büyüler bulunuyor.

Yaratıkları yok ettikçe içlerinden çeşitli renkte toplar döküldüğünde de şahit olacaksınız –ki hiç böyle bir şey gördüğünüz sanmıyorum daha önce(!). Toplamanız gereken ufak toplar... Nasıl orijinal, nasıl büyüğileyici! Bu toplardan mavi olanlar 5 alanda geliştirebileceğiniz karakterinize tecrübe katıyor. Sarı olanlar enerjinizi, kırmızılarla büyüğünüzü tazeliyor. Mavi toplardan ne kadar çok toplarsanız, karakterinizi geliştirmeniz o kadar kolay olur. Kılıç saldırısını veya büyülerini güçlendirebilir, defansınızı artırabilir veya enerji barını uzatabilirsiniz. Defans konusu da oyuna renk katan bir diğer güzel özellik. Zaman zaman saldırınızıza karşı koyan düşmanlarla karşılıklı mücadeleye gireceksiniz. Burada defansı güclü olan kazanıyor ve bu savaş sırasında hayli renkli görüntüler ortaya çıkıyor. Sırf bu özelliğin üzerinde biraz daha fazla giderek daha oynamanı bilirlermiş, ama olmamış.

Tuna

Şentuna

## BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

Yapımcı: Red Ent., Taito

Dağıtıcı: BAM! Entertainment

DESTEKLƏNENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyun Alışm. Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Yüksek

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Ses

Yüksek

Kaç Oyuncu: 1

Oynanabilirlik

Orta

Multiplayer

Orta

Eğlence

Orta

Artılar/Eksiler

Tüm olimpiyat

Her oyunu bir kez oynamak

oyunları Parlak

yetiyor. Çok fazla tekrar

grafikler Gerçekçi

var.

sesler

62

Alternatifler: Spawn, Armageddon, Onimusha 3 Demon Siege

# derindekiler

Bilgisayarınız Doom 3'ü çalıştırırmaya yetmiyorsa üzülmeye gerek yok, sizin için oyun tarihinin derinliklerine dalıp "olsa da yeniden oynasak" dediğimiz oyunları dipten çıkartıyoruz.

**Karanlıklar dünyasıyla tanışmayı kaçırıldıysanız, işte bir fırsat daha**

## VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

World of Darkness'i, yani karanlıklar dünyasını anlatmayı sonraki ayların Dünyalar kısmına bırakıyoruz. Ama Half Life 2'nin hemen ardından çıkacak olan Vampire The Masquerade: Bloodlines gelmeden önce Redemption'ı bir yadedelim dedik. Pc tarihimizin neredeyse bütün RPG oyunları fantastik diyaloglarda, ejderhalar, prensesler ve zindanlarda geçerken Vampire türü Blood Omen: Legacy of Cain gibi geceye ve vampirlerin dünyasına taşıdı. Bununla da kalmadı kendi içindeki Storyteller sistemi ile bugün Neverwinter Nights'da bayılarak oynadığımız oyuna insan bir oyun yöneticisi katma imkanını yarattı. Sahi hiç Neverwinter Nights'in ne kadar Vampire'a benze-

diği fark ettiniz mi?

Redemption her şeyden önce uzun süren sağlam bir çabanın ürünüydü. İçinde pek çok orijinal fikir olmasının yanı sıra ilk kez White Wolf yayıncılığının World of Darkness kural sistemi bir bilgisayar oyununda kullanıldı. Bu masaüstü oyun sistemi genel mantığı kolayca kavranabilen, kullanılması kolay, hızlı sonuçlar veren bir sistemdir. Maceralarda kazanan tecrübe puanlarıyla karakter özellikleri, yeteneklerin ve özel vampir güçlerinin artırılmasıyla, ve bir vampir olarak yaşandıkça inanılmaz bir kudrete sahip olmak mümkündür. Ama biz oyuna bir vampir olarak değil de savaşta yaralanıp Viyana'da iyileşmesi için kili-

sede bıraktığı bir haçlı şövalyesi olarak başlıyoruz, Christof... Ve bir rahibeyle birbirimize aşık oluyoruz. Ehm, uzun diyaloglar ve bazı klişeler oynayanların canını sıksa da oyundan biraz dizi film tadı almak da fena olmuyor.

### UZUN VE DOLU DOLU BİR MACERA

Gümüş madenindeki iblisleri temizledikten sonra bir vampir olmak için seçiliyor ve bütün itirazlarımıza rağmen (öhm) zorla vampir yapılıyoruz. Ve sonrası gerçeken WoD hayranları için harika! Vampir



### ► BİLGİ

**Oyun:** Vampire the Masquerade:

**Redemption**

**Tür:** Aksiyon- RPG

**Yapımcı:** Nihilistic Software

**Dağıtımçı:** Activision

**Çıkış tarihi:** 2000

**Platform\ medya:** PC CD

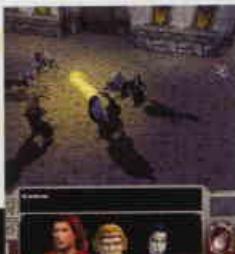
**İşletim sistemi:** Windows

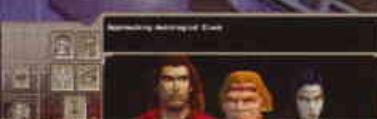
**Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:**

[games.activision.com/games/vampire](http://games.activision.com/games/vampire)  
[www.planetvampire.com/](http://www.planetvampire.com/),  
[www.nihilistic.com/](http://www.nihilistic.com/),

**Nereden edinebilirim?**

[http://www.activision.com/en\\_US/game\\_dealtime/88ce1fc6-f5a9-40cf-857be88681cd868e.jsp](http://www.activision.com/en_US/game_dealtime/88ce1fc6-f5a9-40cf-857be88681cd868e.jsp)





klanları arası politik mücadelelerden başlayarak kendimizi de çevremizi de keşfedor oluyor ve hikayede sayısız mekan ve iki farklı zamanda gezerek ilerliyoruz. Bütün bu hikaye süresince olaylar gelişiyor, umulmadık şekillerde umulmadık yollara sapıyor. Ama bütün bunları bir kenara bırakalım.



Oyunu ilk oynamaya 'çalıştığımız' zaman oyun devamlı çöküyor, kontroller ve kamera saçılıyor, mükemmel grafiklerine, bugün için bile çok güzel olan grafiklerine rağmen oyun kendini oynatmıyor! Ne büyük hayal kırıklığı böyle uzun boylu ve derin bir macera içindir.

Ama işin şekli birkaç yama dosyasından sonra tamamen değişiyor, oynanabilecek hale gelen oyun hem rol yapmayı sevenleri hem

de karakter geliştirmeyi sevenler için istenen kıvama geliyor. Vampirler yaşlandıkça kudretlenirler ve Christof ile maceramız, kazandığımız bütün tecrübeler ve diğer klanlarla savaşlarımızda onlardan öğrendiklerimiz ile inanılmaz bir hale geliyoruz. Uzaktan bir el hareketiyle bedendeki kanı fokur fokur kaynatabilen, insanüstü hız, güç ve dayanıklılık sergileyen, şe-

kil değiştirebilen, kelebek gibi uçup arı gibi sokabilen bir vampir efendisi haline geliyoruz. Çift eli kılıçlar, kutsanmış ya da lanetlenmiş ortaçağ silahları ve zırhlarından modern çağın uzilerine, alev makinalarına ve ağır makinalılara geçiş yaşıyoruz! Hem Ortaçağ hem de WoD yorumıyla karanlık, gotik bir modern çağ. Hikayedeki pek yan görev yok, karşımıza çıkan bütün sorunları çözmek zorundayız. Sorunlar kılıçla çözülsel de, oyun bazları tarafından çok fazla Hack&Slash olmakla suçlansa da gereksiz güç kullanımını sizi insanlıkten çıkartıp bir canavara dönüştürerek cezalandırıyor. Yine de bu zor yol nasıl gürüyeceğiniz sizin tercihiniz.

Öldükçe uzun, dolu dolu, bitirdiğinizde kesinlikle tatmin edici bir oyun. Ve birkaç defa farklı yetenekler geliştirecek şekilde oyнanabilir. Henüz o kadar da eski olmayan bu oyunu oynanabilirlikteki eksiklikleri boş verip RPG seven herkesin oynamasını tavsiye ederim, ama aman yamaları olmadan kalkışmayın buna!

## Ölümsüz bir konsept!

# Wolfenstein 3D

Özellikle ülkemizde bilgisayar oyunları tarihinin de önemli bir parçasıdır Wolfenstein. Aynı zamanda ülkemiz gazeteciliği ve gazetelerinin de habercilik geleneğini yansıtıyor. Çünkü vakti zamanında bu oyunun resimleri gazetelerde çıkmış, efendim Almanlar oyun yapmış, oyunda Türkleri öldürüp olmuş gibi haberler yer almıştı. Hatta sonunda Hitler bizzat gelip tebrik etdiyormuş yine bu günümüzde hala en çok okunan gazetelerin rivayetlerine göre. Muhteşem habercilik örneği!

İşte böyle bir oyundur Wolfenstein, hatırladıkça gözlerim dolar. Çünkü ilk oynadığımda, ki 15 dk sürmüştü yanılmıysam, bana uzunca bir süre Pinball dışında herhangi bir oyun gasaslanmıştı. Rengimin yeşile döndüğü de anlatılır ev ahalisi tarafından, mide bulantısından bahsetmiyorum. Grafiklerin hepsi benzer olduğundan gördüğünüz her koridor bir diğerinin aynısı ve bu da dengeyi, yönü yitirmenize yol açıyor. Zamanla insan FPS'lere direnemiyor ve

kendini zorlayıp alışıyor. Neyse ki günümüz oyunlarında gerçekçilik diye bir unsur olduğu için o ilk FPS'ler gibi alışmak vakit almıyor.

Nazilerin gizli üssündeki labirentlerde döñüp dolaşmak, kapıları açacak düğmeleri arayıp adam pataklamak her zaman eğlenceli. Oyun yapımcılarının asla yapmayı bırakmayacakları bizim de oynamaktan bıkmayacağımız ve gün geçtikçe daha da zevkli hale gelen bir tür bu. Misal Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield 1942 vb sağolsun Wolfenstein 3D ile gaza gelen bu tür FPS'ler gittikçe de daha sağlam bir atmosfer ve klasikler ile yarışan, ilerleyen bir eğlence sunuyor. Ah keşke bir de bu olayı yapımcılar macera oyunlarında da başırasılsın, geçmişimiz yılların ardından hem teknik olarak hem eğlence olarak FPS'lerle yarışacak oyunlar yapılsın. Ne diyalim, olsa ile boisayı bir araya ekmişler hayhuy olmuş. Tutup ta tekrar oynayacaksınız mutlaka Spear of Destiny'i

### BİLGİ

**Oyun:** Wolfenstein 3D

**Tür:** FPS

**Yapımcı:** id Software

**Dağıtımçı:** Apogee

**Çıkış tarihi:** 1992

**Platform\ medya:** PC disket

**İşletim sistemi:** DOS

**Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:**

[www.wolf3d.co.uk/](http://www.wolf3d.co.uk/)

[www.mac-archive.com/wolfenstein/](http://www.mac-archive.com/wolfenstein/)

**Nasıl ve nereden edinebilirim?**

[www.idsoftware.com/games/](http://www.idsoftware.com/games/)

[wolfenstein/wolf3d/](http://wolfenstein/wolf3d/)

buradan satın alıp indirebilirsiniz.



de üzerinde bitirin ki ajan B. J. Blazkowicz' in Nazilerle olan macerası yarılmakasın.

Ali Güngör

KARANLIK ZİNDANLARDAKİ İŞİĞİNİZ

# DEVASA ONLINE OYUN REHBERİ -2-

## C- DÜNYAYI ELE GEÇİRMEK

### 1-Gruplaşmak: İki elin Fireball'u var

Her oyuncu karakteri gelişikçe daha riskli zindanlara girmek, zor görevlerle boğuşmak ister. Hedef zorlaştıkça "iki elin sesi var hatta daha fazla el de fena olmaz" kuralına uygun oyuncular gruplaşmaya başlar. Gruplaşmayı halledilen güvenlik problemi yanında karaktersel eksikliklerden de kurtulursunuz. Örneğin üç kişilik bir grupta savaşçı önüne konsantre olurken, büyüğü yakın dövüşülerden uzakta büyüsünü yapacak, rahiç de duasına konsantre olabilecektir. Grubun başarısı takımıın yıldızı olmaktan çok görevini en iyi şekilde yerine getirmeye bağlıdır. Bu nedenle iyi takım oyuncuları daha iyi gruplardan davet alırlar. Tabii bunun tersi de geçerlidir, saldıracağı yerde yatarak XP kazanan AFK'ların takımından uzaklaştırılması gibi.

Grubun zindan gibi her an tehlike beklenen yerlerde birbirlerini kollayarak cephe ha-

linde ilerlemesi faydalı olur. Böylece saldırının formasyona gitmeyle vakit kaybedilmez ve panik yaşamaz. Bunun dışında oyuncuların gözlerini her an dört açmaları gereklidir. Örneğin savaşçı pusu kuran yaratığın ilgisini çekerek (taunt) zor durumda büyükünün hayatı kurtarabilir. Sonuç hayatı kalan bir büyüğü ve artık daha çok sevilen bir savaşçı olacaktır.

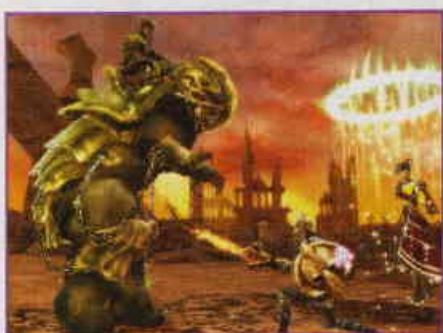
Grupların ganimet bulma şansı tek tabancalarдан fazladır. Ganimet paylaşımı birkaç yolla yapılır. Az sayılı ve düşük sevgili gruplarda paylaşım genelde "ganimet bulanındır" tarzı yağmalarla gerçekleşir. Diğer bir yöntem ise ML seçmektir. Bazı oyuncular eşyaların rasgele dağıtılmaması için bir zar sistemi içerir. Sisteme göre eşya büyük atanın olur. Bu yöntem daha çok birbirini tanımayan gruplar için geçerlidir. Loncaldarda (guild) ise genelde düşen eşyanın en ihtiyacı olan kişiye gittiği oturmuş bir sistem geçerlidir. Sistemin düzenli yürütmesi oyuncuların birbirini tanımması ve ne kadar süredir beraber oynadıklarıyla doğru orantılıdır. Unutmayın ki bir eşyaya gerçekten ihtiyacı olduğunu söyleyip sonra onu satan oyuncu grub içinde güven kaybeder. Aynı şekilde aç gözlü bir oyuncu da yalnız takılma mahkumudur.

### 2-Zaman loncalasma zamanı

"Beraber oynaması" 000'ların kalbidir. Bu nedenle bir araya gelen oyuncular oyun tarzları



na ve bakiş açılarına göre gruplaşırlar. Minimum 8 ile 10 kişi olan oyuncular loncalarının logosunu ya da kısa ismini isimleriyle beraber taşırlar. Bir loncanın resmi olarak tanınması için gerekli kişi sayısına ulaşarak isteği web sitesi üzerinden veya direkt GM'e bildirmesi yeterlidir. Lonca adını alan bu gruplar güçlenince ve üye sayısı arttıkça popülerliği artar. Günümüzde internet ucuzlaşıkla küçük grup savaşlarındananza yüzlerce kişinin aynı anda mücadele ettiği dev lonca savaşları ilgi çekmektedir. Loncaların bir başka özelliği ise uzun süreli oyun sürelerinden sonra olayın savaş alanından çıpır gerçek dostluklara dönüştürmektedir. Hatta bırakın aynı şehri günümüzde farklı ülkelerden buluşan fanatik oyuncular bile görmek mümkün,



## ONLINE ARENALARDAN HABERLER

Amerika Dark Age of Camelot ek paketi New Frontiers'i oynarken sabırsız bekleyen Avrupa'ya güzel haber geldi. Yıl sonuna doğru gelecek Catacombs'da her krallık için yeni bir sınıf geliyor. Paket Vertex - Pixel Shader 2.0 ve Direct X 9.0 desteğiyle upgrade çanları kaldırıyor. Yapımcı Matt Firor, "Oyun kaç yaşında olursa olsun bu güçlü oyuncu kitlesi oldukça geliştirmeye devam edeceğiz," diyerek yeni paketleri de müjdeliyor.

<http://catacombs.darkageofcamelot.com/>

Ek paketler gelediğinden Dark Age of Camelot'a ilgilenen fakat bir türü almaya imkan bulamayanlar için yeni bir şans. Yakında çıkacak Basic Collection adlı set ana oyunun yanında Shrouded Isles eklenmesini içerecek.

### @ SON KURBAN: DRAGON EMPIRES

Devasa online oyun kıyımına (Mythica, Ultima X: Odyssey, True Fantasy Online ve Warhammer Online) son kurban Dragon Empires

oldu. Proje şefi uzun analizlere rağmen program kodları ve server problemleri nedeniyle projenin hayatına son verdiklerini açıkladı.

### @ CITY OF HEROES

City of Heroes üç buçuk ayda 200.000 Amerikalı oyuncunun seçimi oldu. Karşılaşma için EverQuest, Star Wars Galaxies ve Final Fantasy 11'in yaklaşık 500.000'er oyuncusu olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun Avrupa ve Asya'da resmi olarak sunulmasıyla bu rakam daha da artacak. NCSoft diğer oyuncuları Lineage 2, Tabula Rasa ve Guild Wars'la Avrupa piyasasında büyük parçayı alacak gibi.

### @ ONLINE KLASIĞI MODAYA UYUYOR

İlk 3D online oyunlardan Meridian 59'da nihayet gerçek gökyüzüne kavuşuyor. 96'dan beri piyasada olan oyunun grafikleri tamamen yenileniyor. Şu an bile üç sunucuda 1000 aktif oyuncusu olan oyuncunun yeni hali iki karakter slotu karşılığı aylık 9,99 TL şeklinde belir-

**3-Dövüş sistemi**

D00'larda dövüş sistemini RPG'den çok strateji oyunlarına benzetebiliriz. Bunun nedeni çarpışmaların hızlı bir sıra tabanlı sistemle yürümesidir. Başarı; karaktersel özellikler, eşyalar, savaş stratejileri, deneyim ve şans gibi birçok etmenle şekillenir. Örneğin en basitinden bir büyülü saldırının başarısı bu saydıklarım dışında bugünkü yapılmış ve gerçekleşmesi arasındaki süre (Casting Time) ve hedefe olan uzaklığa da bağlıdır.

**4-Uber Guild nedir?**

Uber Guild'ler isimleri ve başarıları dünyaca bilinen en üst seviye londalarıdır. Bu londalar genellikle oyunun en deneyimli ve kalabalık birlikleridir. Dolayısıyla üyeleri oyundaki en iyi donanımlara sahip, yüksek LEVEL'lara ulaşmış oyunculardır. Aralarında tam bir disiplin ve güven ortamı vardır. UG'ler bu avantajlarıyla alt seviye londaları yönlendirirler. Bu artılarına rağmen (vega bu artıları yüzünden) UG'lerde yer almak sanıldığından zordur. Özellikle oyuncuları süresi kesin ve katılması zorunlu oyun zamanları beklemektedir. Örneğin EverQuest'de UG'lerin zorunlu oyun zamanları haftanın altı günü saat 15.00-22.00 arası, pazar saat 12.00-24.00 gibiydi. Buna uymanılar kesin olarak londadan uzaklaştırılıyordu. Bunun dışında oyuncunun gerçekten sağlam bir ismi olmalı. Ayrıca verilen emirlere harfi harfine uygulamalı ve başarıyla tamamlanmalıdır. Bir UG'ye katılmadan önce iyi düşünmek gereklidir. Katıldığınızda yeni bir aile kazanacaksınız, çünkü günün büyük kısmını beraber geçireceksiniz. Fakat unutmamalısınız ki bu katılım sosyal hayatınıza (iş, okul, ar-

## LEVEL'İN WEB SEÇİMİ



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

Bulabileceğiniz geniş içerikli bir Final Fantasy sitesi biri, üstelik Türkçe.

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

UT2004'de çabuk sindirebilir, Unreal Championship 2'nin resmi web sitesi.

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

Maddog'un önerisi, motosiklet sevenleri inşa edecek site.



[www.games-workshop.com/](http://www.games-workshop.com/)

Eee bir yerden başlamalı diyorsanız burun! Warhammer serilerinin ana sayfasına.



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

Menejerlik oyunları üzerine Türkçe bir site. Meraklılarını tatmin edecektir.



[www.motionzoo.com/animation.html](http://www.motionzoo.com/animation.html)

Animasyon sevenleri mutlu edecek bir site, özellikle Icewind Dale sevenleri.

Not: Tanıtmamasını istediğiniz web sitelerini [gnurbeyler@level.com.tr](http://gnurbeyler@level.com.tr) e-posta iletebilirsiniz.

kadaş çevresi) ağır bir darbe vuracaktır.

**D-CORE GAMER OLMANIN ANAHTARI****1-Irkıla bakış**

Aslında irklar dediğimizde bir şekilde sınıflar da demiş oluyoruz. Çünkü oyunda yöneteceğimiz karakterin irkını seçtiğimizde bu irkin özelliklerine bağlı olarak yapacağı işte az çok belirleniyor. Genelde iki yarı tipler savaşçı, atletik tipler suikastçı veya hırsız, ufak tefek veya narin tipler ise büyüğü veya zanaatkar oluyor. Doğal olarakırırı seçmeden önce nasıl bir

sınıf veya tip oynamak istediğimize karar vermiş olmamız gereklidir. Ben zamanında barbar tipli bir okçu oynatırken sanırım Dark Age of Camelot'ta böyle bir karakteri olan tek oyuncuydım. Fakat okçu için çeviklik birinci derecede önemli olduğundan ve karakterim oldukça güçlü olmasına karşın çeviklik bakımından en üst noktaya çıkamayacağından bir yerden sonra onu silmek zorunda kaldım. Çünkü karakter ilerledikçe başta belirlediğiniz bu ufak farklılar sizin bir çarpışmadan sağ çıkışınızı sağlayan tek etken olabiliyor. Üstelik, "ilerde iki yarı bir tipi nasıl ağaç arkasına saklayıp

lenmiş. Yakında hayatı geçecek oyun iki haftalık ücretsiz deneme süresiyle gelecek.

**@ JEDI'LİĞİN YENİ KURALLARI**

En büyük SWG updatelerinden biri olan „Publish 10: The Jedi Trials“ yayınladı. Update ile Jedi karaktere sahip olmak için farklı dallarda beş ila sekizer gün ustalaşma zorunluluğu tarihe karıştı. Artık Jedi'liğe giden yol toplayacağınız işaretler ve görevlere mümkün olacak. Yeterli konuma gelindiğinde oyuncuya Aurilia yolunu gösterecek bir adam gelecek. Burada Padawan'dan Jedi'liğe uzanan görevleri almaya başlayacaksınız.

**@ DÜNYA DURUR WOW DURMAZ**

World of Warcraft Beta'da yeni yama ile değişimler devam ediyor:

- Yeni yama ile LEVEL sınırı 60 Üzerine çekildi.
- Druid ve şamanlar için yeni yetenekler eklandı.
- Stratholme, Blackrock Spire ve Winterspring bölgeleri eklandı.
- Görevlerin deneyim puanları yükseltildi.

- Artık eşyalar sağ tık ile envanterde direkt yerleştirilebiliyor.
- Warlock'lara özel görevler eklandı.

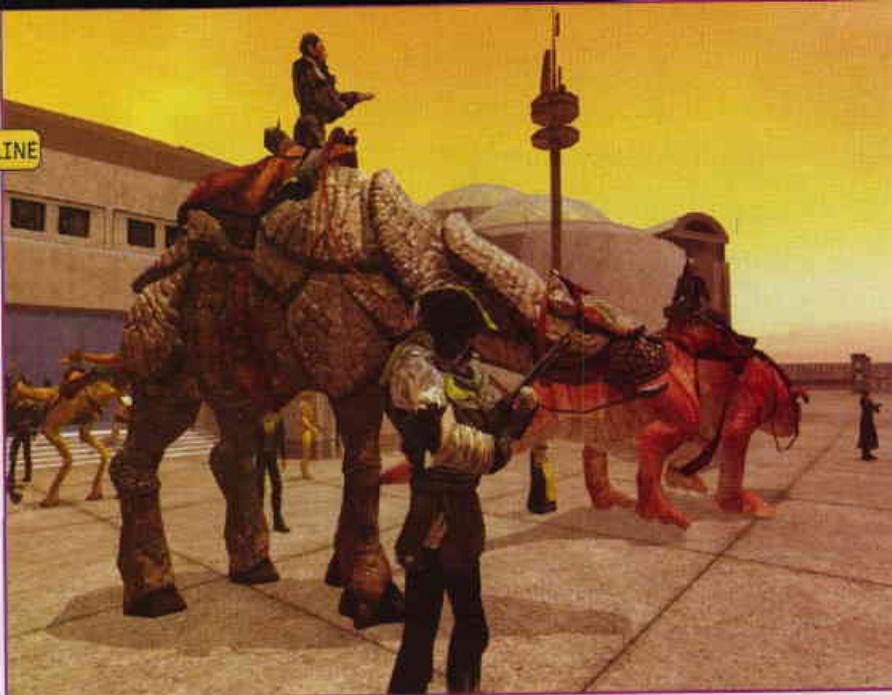
**KISA KISA**

@Turbine Entertainment Software D&D Online yapımıyla uğraşadısun, tasarım şefi Ken Troop bir ek paketten bahsetmeye başladı bile: <http://www.gamebandshee.com/interviews/dndonline4-1.php>

@Ragnarok Online'da artık tek hesap üzerinden beş karakter açmak mümkün. Bunun yanında savaşçı, demirci ya da tüccar gibi çoklu kariyerler oluşturulabilecek.

@Online oyunlarında ek paketle grafik upgrade modası Omens of War ile EverQuest'e de sıradı. Artık LEVEL 65'in ötesine geçilebilmesi yanında, ekstra büyük slotlu, Guild Tribute System ve sesli mesaj传递 gibi yenilikler de geliyor. <http://everquest.station.sony.com/omensofwar/>

@Blizzard ile yapılan 7400 Warcraft 3 oyucusunu daha Battle.net'ten uzaklaştırdı.



sniper'lık yapacağım?" da başka bir soruydu. Tabii rol yaptığınız bir sunucuda benim karakterim oldukça eğlenceli bir tip olabilirdi. Oldukça iri yarı, çevik, fakat ön saflarda savaşamayaçak kadar korkak, hatta altını İslatan bir tipi oynatıp oldukça eğlenebilirdim. Düşünsenize zindana girecek bir grubuna şöyle konuşan bir tip "Hayır hayır o zindana gitmeyeşim! Gobbişler çok yakına geliyor, ben girişten ok atsam olmaz mı?

## 2-Yakın dövüşe yakından bakış

Yakın dövüş sınıfları D00'larda da en önemli sınıflardan biridir. Bu grubun üç ana sınıfı savaşçı, rogue ve keşifdir. Büyüyle pek alakası olmayan grup gücünü yakın dövüş silahları, zırhlar gibi ağır savaş teçhizatlarından ve savaş manevralarından alır.

Savaşçı cüssesiyle fantastik dünyaların tankıdır. Genellikle en yüksek hitpoint ve defans gücüne sahip olur. Böylece darbeyi absorbe ederek kendi saldırısını yapar. Kılıç, topuz, bıçak, balta gibi bilumum silahi ile en ağır kalkan ve zırhları kullanabilir. Ayrıca "Taunt" yeteneği ile düşmanı kendi üzerine çekerek çok kişinin canını kurtarabilir.

Rogue için yankesicilik yetenekleri ve kapan/tuzak bilgileriyle D00'ların hırsızları dijebiliriz. Her ne kadar zırh adına savaşçı kadar çeşide sahip olmasada rakibi arkadan vurarak bu açığı kapatır. Ne de olsa adil dövüş gibi bir problemi yoktur. Bunun yanı sıra görünmezlik ve sessizliğiyle hemen her yerde olabilir.

Keşif (Monk) fizik olarak Rogue'u andırısa da saldırında daha çok bileklerine güvenir. Zırh seçeneği kısıtlı olmasına rağmen "Dodge" avantajına sahiptir.

## 3-Düşmanı uzaktan sevenler

Nasıl bir savaşta ön saflarda çarpışan savaşçılar olmadan o birlikteyse aynı şekilde ön saflara destek vermeyen büyüler olmadan savaşçılar da fazla tutunamaz. Bu sınıfların

hepsi kendine göre bir işlevle sahip olmasına rağmen en önemlileri iyileştirici büyülere ve büyük alanlara zarar/destek verebilen büyülerre sahip olan oyunculardır.

Tüm uzaktan savaşan sınıflar savaşçılar tarafından korunmalıdır. Aksi taktirde büyük çaplı savaşlarda yanlarına birisi yanaşıtı mı pek yaşama şansı kalmaz. Çünkü hitpoint'ı en düşük sınıflardır. Fakat buna karşın arkadaşlarının özelliklerini ikiye üçe katlayan büyüler yapıp birde üstüne düşmana bir kaç alev topu sallayabilecek bir büyüğü çok rahat takım liderliğine kabul edilebilir. İyileştirici büyüler yapabilen sınıflar her zaman kendilerine bir grup bulabilir. Aynı zamanda okçu sınıfları yaratık avlarken fazla yaklaşmadan yaratıkları gruba çekme ve yaklaşınca kadar zarar verme yetenileri sayesinde işe yarayabilirler. Bazı oyuncularda okçu ve büyüğü sınıfları birebir savaşta, eğer gizlenme yetenekleri de varsa, oldukça korkulan sınıflardır. Fakat temel olarak bir büyüğü asla göğüs göğüse çarpışmamalıdır.

## 4-Karma sınıflara bakış

Karma (hybrid) sınıflar farklı ana sınıfların birleşiminden oluşurlar. Genellikle yakın dövüş özellikleri büyüğe ağır basar. Yine de ne tam anlamıyla tank, ne de büyündürler. Bu nedenle oyunda bazı büyüler yapabilen yaşayan kalkanlar olarak bulunurlar. Buna rağmen yardımına çağırıldığı yaratık düşmanı oyalarken uzaktan ok saydırabilme gibi avantajlara sahiptirler. Karma karakter oynatmanın en büyük artışıysa farklı sınıfların en eğlenceli özeliklerini bir arada yaşayabilmektir. Ama sahip olduğu hiçbir sınırda sonuna kadar gelişemez, unutmayın.

## 5-Büyü kullanımı

Büyüler genelde üçe ayrılır: Destek büyüler, hasar veren ve yarar sağlayan büyüler. Haşar veren büyüler düşman veya düşmanlara topluluca veya tek tek zarar veren büyülerdir. Bir alev topu bir kaç düşmana zarar verirken bir

Magic Missile yalnızca tek düşmana zarar verir. Fakat genelde tek düşmana zarar veren büyülerin hasarı daha yüksektir. Hangisini kullanacağınız tamamen düşmanınızla alaklıdır. Birden çok fakat ortalama gücü sahip yaratıklara Fireball atarken büyük ve tek bir yaratığa Magic Missile atmak çok daha akıllıcadır. Ayrıca büyüğü yaparken karşınızda düşmanın direncini de hesaplamaman doğru olur. Bir alev yaratığına buz temelli büyüler yapmak ona alev topu atmaktan daha akıllıcadır.

Yarar sağlayan büyüler genelde iyileştirici veya yetenekleri bir süreliğine artırıcı büyülerdir. Bunları savaştan önce ve savaş sırasında etkisi tükendikçe yenileyerek yapmak bir büyüğünün baş görevidir. Destek büyüler ise rakibin direncini azaltan, onu bir süreliğine hareketsiz bırakan, kısacası grubun işini kolaylaştırın büyülerdir.

## 6-Tabanvay kaderiniz değil

Adı üstünde, devasa olan oyunlarda yollar yürüyüp bitmeyeceğinden farklı ulaşım yolları geliştirilmiştir. Tabanvaydan sonraki en sık kullanılan yol binek hayvanı kullanmaktadır. Binekleri coğuluklu NPC'lerden ücret karşılığı edinebilirsınız. Kimi oyunlarda her oyuncu doğuştan seyisken bazılarında karakterin bazı yeteneklere sahip olması veya belli bir LEVEL'a ulaşması gerekebilir. Ayrıca oyuna göre teleport noktaları ya da tekne (Final Fantasy XI) ve uzay aracı (Star Wars Galaxies) gibi toplu taşıma araçları da kullanılmaktadır. Binalar ücretsiz olmasının yanı sıra kalkış saatini kaçırdınız mı tekrar zamanı gelene kadar sizi bekletmek gibi bir dezavantaja sahiptirler. Tabii yapanı ve grubunu istediği noktaya taşıyabilecek büyüler de vardır. Eğer büyüğü müsait bir durumdaysa bir kaç altına sizi ıshınlamasını talep edebilirsiniz. Gemî, motosiklet ve benzeri araçlarla hızlı ulaşım yanında ancak bu araçlarla ulaşabileceğiniz yerleri görme imkanına da kavuşursunuz.

## 7-Elinin kiri için ne yapmalı

Para yapmanın yolları çeşitliidir. Savaşçı etrafı yağmalamak bir yol, savaşçıların ihtiyaç duyduğu malzemeleri üretmek ise başka bir yoludur. Üstelik rol yaparak oynandığında ticaret yapmak oldukça da eğlenceli olabilir. İşinizin yıldıkça müşterileriniz de artar. Eğer devamlı oynayan ve üreten bir oyuncusunuz kişi sürede saygın bir isim yapmanız oldukça kolay olacaktır.

Genelde üretme süreci tüm D00'larda oldukça sıkıcıdır. Hep aynı kombinasyonlar ile üstün başarısızlığı uğrama olasılığı yüksek olarak mal üretmeye çalışırsınız. Yapabileceğiniz en akıllıca şey arada bir kaç mal satın alıp daha pahalıya satmaktır. Fakat daha da

akillîca olan, bir londaya üye olup kendi başınıza ayakta durabilinceye kadar onlardan maddi destek almaktır. Nasıla bir süre sonra ürettiklerinizden kazandıklarınızla aldiğiniz borçları kat kat geri ödeyeceksiniz.

D00'larda ticaret aynı gerçek hayatı gibi dir. Doğru yerde bulunmalı ve isteyene doğru malı vermelisiniz. Mutlaka güven sağlamalısınız ve oyun dışında da ulaşılabilir olmalıdır.

## 8-Evim güzelevim

Bir D00'da yapabileceğiniz en eğlenceli şey bir ev sahibi olmaktır. Bu siz oyuna iyice bağlamanın yanında əldığınız keyfi daha da artırır. Artık arkadaşınızı ağırlayabileceğiniz, eşyalarınızı stoklayabileceğiniz, özene bezen dekore edebileceğiniz bir eviniz vardır. Evin konumuna göre bir süre sonra talipleriniz çoğalabilir ve evi maliyetinin çok üstüne satabilirsınız. Yalnız, tüm oyunlarda evi yerleştireceğiniz doğru yeri kapmak tamamen bir yarıştır. Bu yüzden elinizi çabuk tutmanız gerekebilir.

## 9-Dünyaya veda edebilmek

Oyundan çıkarken en doğru hareket karakterini en doğru yerde bırakmaktır. Genelde şehirler ya da evinizde oyundan çıktıığınızda karakteriniz hemen oyun dünyasını terk eder. Fakat uygun yerler dışında oyundan çıkışınız, karakteriniz genelde 30 saniye ile 5 dakika-



ka arası kendi kendine oyunda kalır. Genelde tüm oyunlarda saldırıyla uğrarsa otomatik olarak kendini yakın dövüşteymişcesine savunur. Bu, karakteriniz ölmek üzereken Log-Out olup haksız bir şekilde paçayı kurtarmaya yasınız diye tüm oyunlarda olan bir uygulamadır. Fakat bazı oyunlar oyundan isteğinizi dışında (elektrik kesilmesi, hat kopması vs.) çıktıığınızı anlayıp karakterinizi direkt olarak oyundan çıkarır. En uygun olan oyundan çıkışken normal olarak Log-Out olmaktadır.

Böylece iki bölümlük Devasa Online Oyunlar rehberimizi tamamlamış olduk. Yeni yeni gelişen bu oyun türüne ilgi duyuyor, ama öğrenmeniz gereken şayeler gözünüzü korkutu-

yor idiyse, umarız biraz olsun yardımcı olabilemişizdir. Yine de unutmayın ki D00'ların hepsi bambaşka bir evrendir. Hepsinin kendine has kuralları vardır ve birkaç sayfa bunları anlatmaya yetmez, oyunların kitapçıkları bile yetmez. Bu yüzden bir oyuna girdiğinizde yapmanız gereken en güzel şey bir akıl hocası (mentor, helper vs.) bulmaktır. Oyunun ilk birkaç saatini (bazen birkaç gününü) sizi eğiterek geçirmeye kendilerini adamış bu oyuncular hem bundan çok da zevk alarak yaparlar. Ondan sonrası, sizin oyundaki ve sosyal yaşamındaki yeteneğinize kalmış. Sağlıklı kalın. ☺

*\_Burak Akmenek / \_Göker Nurbeyler*

# Devasa Online Oyunlar Sözlüğü

**AFK (Away from keyboard)** Klavyenin başında değil.

**Bank** Eşyaları alınma korkusu olmadan sahlibilen yer.

**Buff (buffer)** Güçlü büyütür karakterin özelliğini artırmak. Tersi Debuff. **Camping (kamp kurmak)** Bir yerde pusuya yahip gelenleri vuran oyuncuya denir. Aynı zamanda yarathıkların devamlı olarak ördüğü yerlerde yerleşmek ve onları devamlı olarak kesmek manasına da gelir.

**Ding** Genelde level atıldığında bunu grup arkadaşlarıyla paylaşmak için söylenen bir kelime. Bunun yerine Lvl Up! (Level UP) yada kısaca Up! da denir.

**Exploit** Bir bug'i kendi avantajına kullanmak.

**Faction** Şehirler arası savaştan oluşan sistemdir. Genelde bu şehirlere bağlı oyuncular birbirlerine düşman gözükürler.

**Farm** (İngilizce çiftlik demek ama burada hasat manasında) Tecrübe puanı veya

althın toplamak için düşük dereceli yarathıkları hızla kesmek. Genelde grupla yapıldığında çok yararlı olur.

**Gank** Sevünməz bir oyuncuyu öldürmek.

**GM** Grandmaster veya gamemaster kelimelarının kısaltmaları olarak kullanılır. Aynı zamanda guild master anlamına da gelir. Grandmaster, yeteneklerini maksimum yapmış demektir. Gamemaster oyun serverinde çalışan ve oyunculara yardımcı olmakla görevli, ofirmannın elemanlarıdır. Guildmaster ise bir guildin başındaki oyuncuya denir.

**GP (Gold points)** Altın.

**Inc (Incoming)** Geliyor. Genelde bir düşman geldiğinde arkadaşlarınız uyarmak için söylenilir.

**KIA (Killed in action)** Harekatta öldü.

**LD (Link Dead)** Bağlanıhsı koptu.

**LFG/LFS (Looking for group/squad)**

Katılmak için bir grup arıyorum.

**LoL (Laughing out loud)** Yüksek sesle

gülmek.

**Looting (yağmalamak)** Bir oyuncu ya da yarathığın üzerindeki eşyaları toplamak.

**ML (Main Loot)** Bir grupta yarathıkların üzerindeki malları grup adına toplayıp dağıtan kişi.

**MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)** Devasa Online Rol Yapma Oyunu.

**Mule** Esya depolanın karakter.

**NPC (Non Player Character)** Bilgisayarın kontrolündeki karakter.

**Nuker** Genelde grupta arkadaşalarak yarathığa büyütülen ile çok zarar veren büyütülcülerin verilen adı.

**Onw (On my way)** Yoldayım! Genelde bir yere gitdiyorsanız sizin bekleyene söyleyenir.

**PK (Player Killer)** Oyuncuları öldüren diğer oyuncular.

**PKK** PK'ları öldüren, düzeni koruyan oyuncular.

**Pis (Please) Lütfen.** Genelde bir çok kelimededen sesli harfler atılarak

konuşmak daha pratiktir. Bunu oyunda kullanabiliyoruz. Ama daha da kısaldığı olur. Örneğin: Ty = Thank You.

**PvM (Player versus Monster)** Oyuncu-yarathık arası savaş.

**PvP (Player versus Player)** Oyuncular arası savaş.

**Quest** Genelde ucunda ödül olan bir görev.

**Res (Resurrection)** Dirilme. Öldükten sonra, oyuna göre değişmekte birlikte, bağlı olduğunuz bölgeye oyuna yeniden girebilir veya bir oyuncunun sizin dirilmesini bekleyebilirsiniz.

**Rolf (Rolling on the floor laughing)** Yerde yuvarlanarak gülmek.

**RvR (Realm versus Realm)** Ulkeler arası savaş.

**Spawn** Yarathıkların okğu, doğduğu bölge.

**Tank** Bir yarathıkla savaşırken darbeleri alarak arkadaşlarını koruyan karakter.

**Über** Östün, super.

**XP (Experience)** Tecrübe puanı.

Savaşsız bir Devasa Online oyun mümkün mü?

# A Tale In The Desert 2

Enteresan yapısı ve içinde kayboldığınız detaylarıyla A Tale in the Desert 2 bugüne dek benzerini görmemiş olduğumuz bir oyun.

**Son altı sene içinde toplam kaç oyun** incelediğimi hatırlıyorum bile. Üstelik daima iyi oyunları inceleyecek kadar şanslıydım. Ama ömrümde ilk defa bir oyun beni bu kadar şanslı ve etkiledi. Ve şimdiden oynadığım tüm oyunlar içinde çok özel bir yere sahip. A Tale In The Desert 2 (bundan sonra ATID 2) ilk bakışta basit ara yüzü ve grafikleriyle sıradan bir oyun gibi görünebilir. Ama içine girip bir süre yaşayınca ufak ufak karşınızda oyun dünyasının en büyük klasiklerinden biri olduğunu anlıyorsunuz.

Genelde Devasa Online RPG türünde değerlendirlirse de ben ATID 2'yi Devasa Online Uygırlık oyunu olarak anmayı tercih ediyorum. Çünkü oyunun amacı binlerce kişiyle bir araya gelerek Mısır uygarlığını sıfırdan yaratmak. Mısır uygarlığının da ötesinde mükemmel bir uygırlık kurmak ve onu yedi büyük disiplin için yapılmış dev anıtlarla kutsamak.

## İŞTEN SIKILDIM, GEL OYUN YAPALIM

Yıllarca güvenlik yazılımları üzerine çalıştıkları sona işlerinden nefret edip oyun yapmaya karar veren iki arkadaşın fikri olan ATID bundan tam 18 ay önce piyasaya çıkmış. Hem Andrew Tepper ve Josh Yelon ikilisinin, hem de eGenesis'in ilk oyunuydu. İkili, oyunlarının başarısına rağmen bağımsız çalışmaktan vazgeçmiyorlar. Bu yüzden oyunun büyük bir dağıtımcısı yok, kutulu olarak satılmıyor. Oyunu başlamanız için web sitesinden 77MB'lık kulum dosyasını çekmeniz yeterli (ya da gelecek ay Level CD'sini bekleyebilirsiniz). Sistem oyun dosyalarını sadece gerektiğinde çekiyor. Böylece asırlar süren güncellemeler yaşamıyorsunuz. Dilegen herkes oyunu çekip oynamaya başlayabiliyor. Paralı hesaba geçene kadar toplam 24 saat deneyebiliyorsunuz oyunu. Bu süre oyunun size göre olup olmadığını anlamak için yeterli. Devam etmek isterseniz ayda 13\$ ödemeniz gerekiyor.

ATID 2'de diğer oyunların aksine direkt oyuna giriveriyorsunuz. Ne bir karakter yarat-



ma ekranı, ne sınıf ve özellik seçme, ne giriş videosu... Hiçbir şey yok. Kendinizi bir anda bomboş bir envanter ile Mısır'ın bir köşesinde dikiliyorken buluyorsunuz. Ne yapmanız gerektiği ve hatta nasıl yürüyeceğinize dair bir fikriniz yok. Garipsememek elde değil. Ama daha ilk dakikanızda ATID 2'yi özel kılan bir şeyle karşılaşıyorsunuz: Hiç tanımadığınız diğer bir oyuncudan gelen bir mesaj, "Mısır'a hoşgeldin. Yardım ister misin?". İlk başta sizinle konuşanın bir NPC olduğunu düşünübilirsiniz. Ama bu oyunda bir tane dahi NPC yok.

Yardımı kabul ederseniz (ki etmelisiniz) size ulaşan bu oyuncu mentor, yani akıl hocanız oluyor. Oyunun ilk günlerinde ihtiyacınız olan tüm bilgi ve desteği veriyor. Ta ki siz evinizi kurup, katılabileceğiniz bir Guild bulana ve kendi başınıza hareket etmeye hazır olana ka-

dar. Bunun karşılığında sizden tek beklenisi onun adına bir "Mentor Shrine" dikmeniz. Bu yapımı çok basit ama anlamı çok yüksek olan küçük bir yapı. Her oyuncu için kurulan Mentor Shrine'lar oyundaki testlerin bir parçası ve sahibine çok özel faydalı oluyor. Oyunun başında aldığınız bu yardımın, sadece bir karşılığı olduğu için verildiğini düşünmeyin. Çünkü ATID 2'de gördüğüm oyuncular arasında yardımlaşmayı başka herhangi bir Devasa Online oyunda görmenin imkanı yok. Diğer oyuncular ve özellikle de mentorunuz oyunun başında sonuna kadar her sorunuza sıkılmadan cevap veriyor, yardımına ihtiyacınız olduğunda ellerinden geleni yapıyor.

## SİFİRDAN UYGARLIK KURMAK

Az önce söylediğim gibi oyunun başında elinizde hiçbir şey yok ve bu her oyuncu için geçerli. Peki bir uygırlığı, dev anıtları çıplak ellerle nasıl yapacağız? İşe dere kenarlarında büyükçe taşlar toplayarak başlıyorsunuz. Bunları bir-

← Guild'ların sahip olduğu binalar genelde delicesine aletle dolu oluyor. Burası meshur House of BeS guild'una ait bir iplik atölyesi ve mutfaklar.



← Bu sevimli (!) böcekten korkmanıza gerek yok. Çünkü oyundaki hiç bir yaratık sizin yemiyor. Bu böcekleri toplayıp (nasıl!), inventory'nizde saklayabilir (cebimde bişi kırپاşың!), hatta çiftleştirip (eeek!) çoğaltabilir, yarışlara sokup heykel bile yapabilirsiniz (amanın!).

birine vurarak kırıp keskin kenarlı taş bıçakları üretiyorsunuz. Sonra palmiyelerin kabuklarını koparıp bu taş bıçaklarıyla düzgün ahşap tahlalar üretiyorsunuz. Tahtaları bir araya getirip tuğla yuvaları yapıyorsunuz. Sonra yapmanız gereken bolca çimen yolmak. Bu çimeler güneşte kuruyup saman haline gelince çamur ve kum ile karıştırıp yaptığınız tuğla yuvalarına yerleştirerek kurumaya bırakıyorsunuz. İşte bir ugarlığın başlangıcı: Tuğla. Bu işi defalarca yaparak bir ev yapacak kadar tuğla üretebilirsiniz.

ATITD 2'deki her şey adım adım ilerliyor ve ürettiğiniz her şeyde basit doğal kaynaklarla neler yapılabildiğine şaşır kâğıyorsunuz. Ev yapmayı öğrendikten sonra keten kenevirin yetiştirmeye başlıyorsunuz. Bundan kumaş, kanvas ve ip üretiyorsunuz. Kil toplayıp tuğadan fırnlarda pişirerek testiler üretiyorsunuz. Böylece keteni sulayarak daha fazla üretebilirsiniz. Zamanla madenler kurup metal işli-

Oyunda nefes kesen manzarlardan biri. Ama bu manzaranın tadını çıkarabilmek için saatlerce yürümeniz gerekiyor. Tabii sizi oraya Warp'layacak bir GM yoksa. Buradan yeterince resim aldım, işinla beni Hapi!



yor, seralarda daha gelişmiş tarım metodları buluyorsunuz, hayvan yetiştirmeye başlıyorsunuz. Her adımda daha gelişmiş şeyler üretmek ve ugarlığı bir adım ileriye götürmek amaç. Teknolojiniz gelişikçe sıradan işleri yapmak daha da kolay hale geliyor. Ama neyi nasıl üreteceğinizi, materyalleri nerelerde kullanacağınızı ya kendiniz bulmalı ya da diğer oyunculardan öğrenmelisiniz. Mesela maden çalıştırırken madenlerden çıkan taşlar üzerinde renkli kristaller var. Birbirinden farklı 81 kristal kombinasyonundan hangisinin hangi metali vereceğini bulmak için denemeli ve deneyimlerinizi diğerleriyle paylaşmalısınız. Bu binlerce kişinin hep birlikte bir bulmaca çözümü gibi.

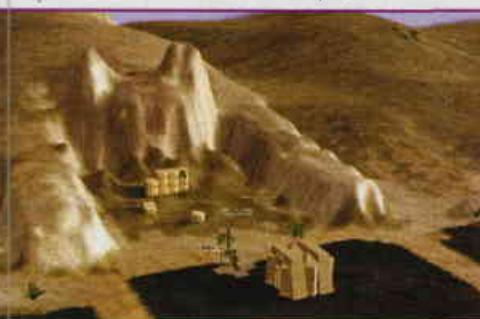
### BİRLİK OLMAK

Eski Mısır'da hayat çok da kolay değil ama hedefinizi en çok kolaylaştıracak şey diğer oyuncularla elbirliği yapmak. Yani guild'ler kurmak veya mevcut olanlara katılmak. Bir oyuncunun haftalarca uğraşarak ulaşabileceği seviyeye birlikte çalışan 10 oyuncu birkaç

günde ulaşabiliyor. Üstelik birlikte çalışmak ugarlığın gelişimini bir hayli hızlandırıyor. Oyunda öğreneceğiniz, kullanacağınız tüm teknolojilerin önce üniversitelerde keşfedilmesi gerekiyor. Bunun için de çok yüksek miktarda materyale ihtiyaç var. Bu materyali sağlamak ve yeni teknolojileri çözmek için bütün toplumun elbirliği etmesi ve yardımında bulunması gereklidir. Eğer diğer MMORPG'lerdeki gibi herkes elindekileri kendine saklarsa teknoloji gelişmiyor ve kimse ilerleyemiyor.

Oyunun benzersiz diğer bir yanı da yasa sistemi. Oyunda sürekli olarak çalışan ve sorun yaşayan oyunculara yardım eden pek çok GM (Game Master) var. Arma GM'lerin tek görevi yardımcı olmak ve polislik değil. Mesela diğer bir oyuncu size hakaret etti, guild'inize katıldı ne var ne yoksa çaldı, hatta kapınızı önüne bir ters saçdı. Boşuna GM'lere ulaşmaya çalışmamın. Yapmanız gereken bu oyuncuya ceza verilmesini isteyen bir yasa teklifi hazırlamak ve tek tek diğer oyunculara imzalatmak. Yeterince imza alan teklifler oy sandıklarında tüm halkın oyuna sunuluyor ve 2/3

**Mısırın dört bir yanına şansızlık veren manzarlara dolu. Mesela bir dağ boyutundaki bu kedi heykeli haritadan bile çok rahat seçilebiliyor.**



## ANDREW TEPPER İLE RÖPORTAJ

Oyunun ana tasarımcısı ve fikir babası olan, ayrıca oyunda Mısır'ın efendisi Pharaoh'ı canlandıran Andrew "Teppy" Tepper ile ATITD 2 üzerine küçük bir söyleşi yaptık.

**ATITD gibi bir oyun yapmak akliniza nereden geldi, anlatır misiniz?**

Aşlında bu her zaman oynamak istediğim oyundu. Her zaman geeksel devasa online oyunların gerçekte chat odası olan tek kişilik bir oyundan farklı olmadığını düşünüyordum. ATITD'da amaç oyun içinde yaptığınız şeyleri toptan değiştirmektir. ATITD aslında büyük bir sosyal bulmaca. Bu bulmacanın pek çok çözümü ve başarısızlığa götüren yolları var. Bu büyük sosyal bulmaca pek çok küçük bulmacalardan oluşuyor; üretim, keşif, bilim, sanat ve benzeri. ATITD bu tasarım hedeflerini üzerine kurulu bir oyun ve oyunun fikri de bu hedeflerden çıktı.

**Oyunun zaman ve mekanı olarak eski Mısır'ı seçmenizin özel bir sebebi var mı?**

Mısır'lılar inşaat konusunda akıl almazlar. Bugün bile yaptıkları şeylerin, mesela piramitlerin nasıl inşa edildiğini bileyemiyoruz. Ayrıca Mısır tarihinde erişilen bazı teknolojiler zaman dışı görünüyor. Bu yüzden Mısır, ATITD için mükemmel bir seçimdi.

**İçinde savaş olmayan bir devasa online oyun başta kulaga çığırına geliyor. Niçin böyle bir yol seçtiniz?**

Savaşa dayalı devasa online oyunları uzun zamandır oynuyoruz. Bu oyunlarda savaşmak ana hedef olmuştur. Oyundan bu tek şeyi çıkararak pek çok hedefimiz olmasını sağlayabiliriz. Böylece oyun içinde diğer rolleri üstlenen oyuncular da kazanmış sayılabilir. ATITD'in herkesçe tanınan oyuncularına bir bakın. Her biri üniterine farklı bir yol izleyerek kavuştular. Geleneksel bir devasa online oyunda onde gelen oyuncular arasındaki fark çok daha azdır.

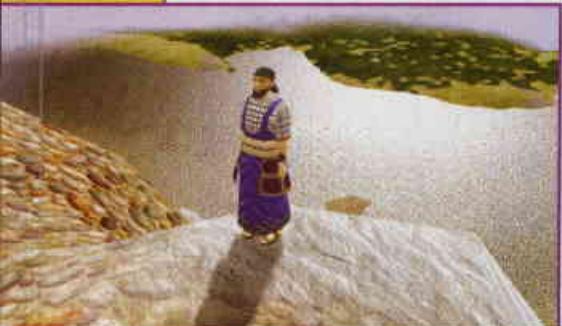
**Hic oyunun çok fazla huzur dolu olduğunu düşündünüz? Daha da önemli oyunda "kötü" olmanın bir yolu var mı?**

Gereğinden fazla huzurlu olan bir ortamın sıkıcı olacağını katılıyorum. Bu yüzden oyundaki pek çok test ve teknoloji anlaşmazlık çıkaracak şekilde tasarlandı. En enteresan kötü karakterler akıllı olanlar. Diğerlerinin güvenini kazanıp sonra onlara ihanet edenler, hem de bazen çok büyük öcekli ihanetler.

**Geldik son sorumuza. Bağımsız bir geliştirici olmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir?**

Bilmem, hiç bir dağıtımcı ile çalışmamışım. ) Yine de oyuna ne koymam gerektiğini söyleyen birileri olmaması çok iyi bir şey.

**Not: Röportajın tam metnini web sitemizdeki haberler bölümünde bulabilirsiniz.**



Bu manzara da ilk oyunda Nil nehrini sülfürle boğan yanardağın tepesinden aşağı bakış İnsanın başı dönüyor! Hapi sevmedim burayı gidelim buradan!

Şehir merkezleri bir hayli kalabalık. Burada gördüğünüz binaların tümü oyuncuların evleri veya Guild'lara ait kamplar.



oranında evet oyu alırsa isteğinizi gerçekleştiriyor. Bu yolla herhangi bir oyuncuyu oyundan atmanız dahi mümkün. Üstelik gerçekten suç işlemiş olması gerekmıyor. Sizin halkı ikna etmeniz yeterli.

Bu yasal sistem sadece can sıkıcı oyuncular için geçerli değil. Oyunla ilgili akılınıza gelen her şey hakkında yasa hazırlayabiliyorsunuz. Mesela yol kenarına ev yapılmasını zararlı buluyorsunuz. Bununla ilgili bir yasa teklifi hazırlayıp oylamaya açın. Eğer yeterli oyu alırsa programcılar hemen kodlayıp yürürlüğe sokuyor. Makul sürede kodlanıp oyuna entegre edilebilir olması ve oyunu bir hile gibi kolaylaştırması dışında yasalar için bir sınırlama yok. Ama yasaları tasarlarken veya oy verirken çok dikkatli olmalısınız. Çünkü saçma bir yasa bütün oyuncuların hayatını cehenneme çevirebilir. Oyunun betası sırasında şehir merkezlerinin 300 koordinat yakınına ev kurulmaması yönünde bir yasa çıkarılmıştı. Ama 300 koordinat o kadar geniş bir alan ki yasa-

nın sonucu oyundaki şehirlerin komple yıkılmasını gerektiriyordu. Oyuncular bu kötü durumla karşılaşmamak için ilk yasayı iptal eden bir yasa çıkarmak zorunda kalmıştı.

### OYUN İÇİNDE OYUN

Aslında şu ana dek oyunun hep gündelik yaşama dair ve rutin yanlarından bahsettiğim ATITD 2'de yapabileceğiniz eğlenceli bir dolu şey var ve bunlar genelde testlerle ilgili. Buralardan ilk karşınıza çıkanı Sanat (Art) testi için yaptığınız heykel. Yanlış duymadınız bir heykel. Üstelik bunu yaparken oyunda karşılaşığınız tüm nesneleri (koyunları bile) malzeme olarak kullanabiliyorsunuz. Samandan bir savaşçı, dev bir barış simbolü, koynun pıslığının çiçekleri... Akılınızda ne gelirse, yaratıcılığınız sizi nereye götürürse. Üstelik diğer oyuncular yaptığınız heykele oy veriyorlar. Yeterince insanın beğenisi kazanırsanız testi geçiyorsunuz. Şimdi Mısır'ın dört bir yanы birbirinden ilginç heykellerle dolu.

Diğer bir disiplin olan Çatışma'nın (Conflict) testleri genelde küçük oyndlardan oluşuyor. Kimisi sayı oyuları, kimisi kart oyuları... Akılınızda gelebilecek her türden 23 küçük oyun. Bu disiplinin testlerini geçebilmek için bu oyndlarda başarılı olmanız gereklidir. Benim en beğendiğim oyun Reflection oyunu. Bunda iki kişi oyuna başlayınca üç boyutlu olarak yerleştirilmiş noktalar karşınıza çıkıyor. Her oyuncu sırasıyla üç nokta birleştirerek bir üçgen oluşturuyor. Ama üçgenlerin birbirini



Harita tasarımcıları gerçekten yaratıcı. Tabii bazen bu yaratıcılık size fazladan taban teptirebiliyor



Mısırdı bugüne kadar gördüğüm en güzel heykellerden biri. Taş, kürek, kristal ve kum kovasından yapılmış

kesmemesi gereklidir. Son üçgeni oluşturan oyuncu kazanmış oluyor. Basit ama çok ciddi strateji gerektiren ve bağımlılık yaratan bir oyun.

Vucut (Body) disiplininde karşınıza çıkan Acrobat testi de çok enteresan. Bu teste başlayan her oyuncuya, sıradan bir oyuncunun yapamayacağı akrobatic bir hareket veriliyor. Ama her oyuncu farklı bir hareket öğreniyor ve toplamda 28 hareket var. Amaç bu hareketleri bir birine öğreterek yayılmalarını sağlamak ve bir yandan da hepsini öğrenmiş olmak. Ama hareketleri öğrenmek ve öğretmek özen gösteren zorlu bir iş. Bu yüzden kulağa kolay gelen bu işi başarmak aylar alabilir.

Belki de en ilginç testler ise Liderlik (Leadership) disiplininde. Mesela bu disiplinin testlerinden birini geçmek için oyunu oynayan belli sayıda oyuncunun adınızı anması gerekiyor. Nasıl anarlarsa anılsınlar. İsterlerse "Selam Murat" desinler ya da "Murat gibi iyi bir insan görmedim", ve hatta "Murat adisinin son marifetini gördün mü?". Bu testi geçmek için de yaratıcılığınızı kullanmalı ve insanların sizin hakkınızda konuşmasını nasıl sağlayacağınızı bulmalısınız. İlk oyunda bu testi geçmek isteyenlerin ne rezaletler çıkardığını bir düşünün.

### MISİR'IN 7 DISİPLİNİ

Oyunun içinde hem keyif, hem de akıllara durgunluk veren böyle onlarca test var. Peki bu disiplinlerin ve testlerin asıl amacı ne? Oyunun başında da söylediğim gibi oyundaki ana amaç Eski Mısır'ın 7 büyük disiplininde ustalaşmak ve oyunun sonuna kadar her bir disiplin için büyük bir anıt dikmek. Ama akılınızdan bütün disiplinlerde ustalaşmak geçmesin. Bu öylesine zor ve uzun bir uğraş ki bir disiplinde ustalaşırsanız şanslısınız. Elbette oyunu deliller gibi oynayıp birden fazla disiplinde ustalaşmak da mümkün.

Bu disiplinlerde ustalaşırken yapmanız gereken her disiplin için ayrı testleri tamamlamak. İlk ve genelde oldukça kolay olan disipline kabul testini geçiktiken sonra 7 ana testi tamamlamalısınız. Kabul testini geçin-



Burada Hapi ile Reflections oyunu oynuyoruz ve beni çok feci yeniyor. Neyse ki Mısırın Yüksek Rahibine taksi şoförü muamelesi yapmanın tek cezası bu :)

Pek çok şeyi başarabilmek için bir araya gelmeniz gerekiyor. Burada hep birlikte taş çıkarmaya çalışıyoruz. İş bitince çıkan taşlar paylaşılmıyor.



Maalesef Mısırlılar henüz deveye binemiyor. Ama eti, sütü, derisi ve hatta yağı çok işe yarıyor.

İşte nefes kesen bir manzaradaha. Rivayetlere göre geçmiş çağlarda Pharaoh'un karısı yaşamış burada.



ce öğrenci (Student) pagesini alıyorsunuz ve her disiplinin son basamağı kahin (Oracle) olmak. Vakti geldiğinde 7 büyük anıt için 7 Oracle halklarına liderlik ediyor ve her kademeden diğer oyuncular bu büyük anıtlar için birlikte çalışıyor.

## GRAFİK VE SESLER

ATITD 2'nin en zayıf olduğu yan ses ve grafikler. İlk oyuna göre bir hayli yol kat edilmiş ve hem ses hem de grafikler geliştirilmiş olsa da StarWars Galaxies ve Lineage 2 ile karşılaşırınca grafikler çok basit kalıyor. Diğer yandan ATITD 2'de bu açığı kapatan çok önemli iki özellik var: Mimari ve Topografya. Oyundaki yapıların çoğu oyuncuların kendi yaptıkları evler. Evin büyüğlüğü, şekli ve dış görünümü konusunda o kadar çok değişiklik yapabiliyorsunuz ki birbirinin aynısı iki eve rastlamak neredeyse imkansız. Evinizi ilk yaptığınızda 8 farklı seçenekten birini seçiyorsunuz. Ama daha sonra dilediğiniz gibi değiştirebiliyor, farklı renkler, sütunlar ve kaplama çeşitleriyle zenginleştiriliyorsunuz. Ancak ilk yaptığınız haliyle bırakısanız sizinkine benzer evler oluyor.

Oyun tek bir büyük haritadan oluşuyor. Yani dilerseniz bir ucundan diğerine koşabilirsiniz. Ama harita öylesine büyük ki bu muhtemelen günlerinizi alacaktır. Üstelik harita

uzun uğraşlar sonucu resmen oya gibi işlenmiş. Haritanın tümüne baktığınızda gerçek Mısır haritasından birebir üretilğini görebilirsiniz. Detayına indiginizde ise her parçasının özenle işlendiğini görüyorsunuz. Elbette yerleşimlerden uzak göz alabildiğine uzanan çöller de var. Ama yaşadığınız bölgede sadece çevrenize bakarak nerde olduğunuzu ve ne yöne gitmeniz gerektiğini söyleyebiliyorsunuz. Çoğu zaman haritaya veya koordinatlara hiç bakmadan bildığınız yerleri bulabiliyorsunuz. En keyifli ise yol tarif etmek. Koordinatlara çok ihtiyaç olmadığından pek çok oyuncu birbirine yol tarif ederken aynı gerçek yaşamda tarif eder gibi yapıyor bunu; "Ana yoldan düz aşağı in, Chariot Stop'dan sağa dön, ilk köprüyü geç, ikinci köprüden geçmeden sağa dön ve dümdüz batıya doğru ilerle, 5 dakika kadar sonra ismimi uzaktan görünsün". Mesela bu Valley of Kings'de mimarlık okulundan benim kullandığım madene giden yol.

Topografyanın bu zenginliği ATITD 2'yi eşsiz yapıyor. Üstelik Mısır'ın ücra köşelerinde gezinirken benzersiz nefes kesici manzara ve veya eski zamanlardan kalma devasa anıtlara rastlayabiliyorsunuz.

## MISIRA DAVET

A Tale in the Desert 2 hakkında anlatılabilecek

daha çok şey var ama fazlasını oynayıp kendiniz görmelisiniz. Aslında yazının başından beri anlatmaktan kaçındığım tek bir şey kaldı: O da savaşmak. Belki kimileriniz neden bahsetmediğimi düşündürün ama sanırım coğunuza bu yazı boyunca savaşın eksikliğini hissetmediğiniz bile. Bu oyunda boşuna savaş aramayın çünkü hiç bir fiziksel çarışma yok. Birbirinin kafasını kesmiyor, kimseyi öldürmüyorsunuz. İlk başta söylesem size saçma gelebilirdi sanırım. Ama yazının bu son bölümünde kadar geldiyseniz zaten böyle bir oyunda çarışmanın ne kadar gereksiz olduğunu anlaysınız.

Farklı yapısı, benzersiz özellikleri ve eşsiz toplumıyla A Tale in the Desert 2 tam bir şaheser. Oyunu sevip sevmeyeceğinizi söylemek çok zor. Açıktası oynamadan bunu siz de bilemezsiniz. Bu yüzden oyunun türüne uzak da olsanız da, şu ana kadar yazdıklarımın tek bir cümlesiinden etkilenmediyiseniz de bu oyunu deneyin. Gelecek ay oyunu CD'de yarınlayacağımız için modernle dahi oynamanız mümkün. Kaybedeceğiniz hiç bir şey yok ama bu oyunun size kazandıracaklarını başka herhangi bir oyunla kıyaslayamam.

Eğer Mısırı uğrarsınız Valley of Kings'de beni Mefta adıyla bulabilirsiniz. Eğer o zaman'a kadar öğrenmiş olursam belki size balık ile pişirebilirim. ☺

Tuğbek Ölek



**Çıkamadığınız bir odadan daha korkutucu ne olabilir?**

# SILENT HILL 4 THE ROOM

Silent Hill serisinin son halkasında lanetli bir oda ile ugraşacağız. Yazında mümkün olduğunca spoiler'lardan kaçınmaya çalışacağım ama yine de bir yerde takılmadıkça bu rehbere baktamanızı öneririm.

## BÖLÜM 1 – GİRİŞ , ODA 302

Oyuna yatak odasında başlıyoruz. İlk olarak odanın her tarafını gezin, nerede ne var iijice aklınıza yerleştirin. Bu odaya ijjice alışmanız önemli çünkü sıkça ziyaret edeceksiniz. Her gerek baktıktan sonra yandaki odaya geçin ve yine etrafı dikkatlice inceleyin. Özellikle de küçük masanın yukarısındaki duvara bakın. Bir süre sonra ara demo başlayacak.

Demodan sonra odayı dolaştığınızda birkaç farklılık göreceksiniz. Örneğin artık pencereden dışarı bakabiliyorsunuz. Dışarı baktığınızda sokağı seyredeceksiniz, metroya inen kız dikkatinizi çekmiştir mutlaka. Pencereden uzaklaşın ve yatak odasından çıkararak daireyi dolamaya başlayın. İlk olarak kitaplığın yanındaki notu alın. Sandığı inceledikten sonra etrafa bakmaya devam edin. Lambanın altındaki kırmızı defter kayıt noktası, oyunu kaydetmek istediğinizde buraya dönmeniz gerekiyor.

Banyoju ve çamaşır odasını inceledikten sonra mutfağa geçerek buzdolabının içinden şarap şischesini ve çikolatalı sütlü alın. Yanınızda taşımak istemediğiniz eşyaları sandığa koyabiliyorsunuz, eğer şarap şischesini silah olarak kullanmak istemiyorsanız burada bırakabilirsiniz. Kapalı olan kapıyı kontrol edip demoyu izledikten sonra kapının altındaki notu alın. Sesleri duyduktan sonra banyoya girin ve demogu seyredin. Oyunda sıkça bu tür ara demolarla karşılaşıyoruz ve bu demolar belli şeylerleri yaptıktan sonra çıktıları için doğru yolda olup olmadığımizi anlayabiliyoruz. O yüzden yazı boyunca demo giren yerlerde belirtmeye çalışacağım.

Delikten boruyu alın, bu boruyu her Silent Hill oyununda olduğu gibi silah olarak kullanabiliyorsunuz. Uzun süre başka silah bulamayacağınızı düşünürsek elinizden bırakmanızı tavsiye ederim. Artık deliğe girebilirsiniz, deliğin sonuna kadar ilerleyin.

## BÖLÜM 2 – METRO (SUBWAY WORLD)

Demonun ardından koridorun sonuna kadar ilerleyin, Sağ taraftaki kapılar kilitli olduğundan yapabileceğiniz tek şey yola devam edip kadınla konuşmak. İlginç bir diyalogun ardından yola devam edin. Yine bir ara demo girecek ve ilk düşmanlarınızla karşılaşacaksınız. Elinize boruyu alın ve köpekleri öldürün. Unutmayın, oyundaki yaratıkları devirdikten sonra üzerlerine basarak öldürmelisiniz, aksi halde tekrar dirileceklerdir.

Bayanlar tuvaletinde yine bir delik göreceklerdir. Şimdilik bu deliğe girmeyin ve tuvaletten çıkararak ilerlemeye devam edin. Birkaç köpek daha öldürdükten sonra koridorun sonunun sağ tarafında kurşun bulacaksınız. Bunları alın ve bayanlar tuvaletine girerek delikten geçin.

Kendinizi yine bir rüyadan uyanmış durumda bulacaksınız. Oyundaki ilk ara demoda

Üzerinde surat olan bir duvar görmüştünüz. O duvarın olduğu yere bakarsanız komidinin yerdinden oynamış olduğunu fark edeceksiniz. Komidini düzeltin ve altındaki tabancayı alın. Duvardaki notu okuduktan sonra delikten bakın, yan odaya göreceksiniz. Kız odadan çıktıktan sonra delikten uzaklaşın, telefonun çaldığını duyacaksınız., Yatak odasına gerecek telefonu cevap verin. Telefondaki sesi dinledikten sonra ana odaya döndüğünüzde garip bir ses duyacaksınız. Kapıdaki gözetleme deliğinden dışarıya bakın ve olanları seyrettiğten sonra banyoya gidip delikten geçin.

Delikten geçtiğinizde kendinizi bayanlar tuvaletinde bulacaksınız. Bu delik, odaya dönmek için kullandığınız son deliğe götürücek siz. İlerleyerek jetonu alın ve Lynch Street tabelasının olduğu turnikeye giderek jetonu kullanın. Merdivenlerden indiğinizde ara demo girecek. Burada göreceğiniz düşmanları öldürmeniz mümkün değil, bu yüzden sürekli kaçın. Hemen sağ taraftaki merdivenlerden inin.

Trende Cynthia'yi göreceksiniz ve onu dışarı çıkarmanız gerekiyor. Trenin ilk vagonuna binin ve sağ taraftaki kırmızı düğmeye basın. Vagondan inin ve Cynthia'nın yanına gidin. Şimdi burada amacınız karşı platforma geçmek. Bunun için yan yana duran iki tren arasında dolaşmanız gerekiyor. Daha önce Cynthia'nın kapalı olduğu vagona girip sağ taraftan dışarı çıkarak başlayın. İlerleyip sola gitince tekrar aynı vagona, ama daha ilerisine geçeceksiniz. Buradaki oyuncak kutusunu inceleyin. Ön taraftaki kapıya açın ve sağdaki kapıdan çıkışın. İlerleyin ve sağdaki trene geçin. Aşağıda doğru devam edin ve sol taraftan di-

şarı çıkış aşağıdan tekrar aynı vagona girin. Aşağıda ilerleyerek kapıdan sonra vagona geçin ve kapıdan çıkışın. Zaten neredeyse tüm kapılar kilitli olduğundan tek yol şeklinde ilerleyeceğiniz için çok da sıkıntı çekeceğinizi sanmıyorum.

Merdivenlerden yukarı çıkış, kurşunları alıp aşağı inin. Trenin yanından ilerleyince delik göreceksiniz. Eğer oyunu kaydetmek istiyorsanız deliği kullanabilirsiniz. Aksi halde merdivenlerden aşağı inin. Düm Düz ilerleyip merdivenden çıkış ve kurşunları alıp kapıyı açın. Merdivenden inin ve geriye dönerek yol ayrımdan sağa gidin.

Yolun sonundaki kapıya ulaşana kadar koridor takip edin. Bu platformda toplam 5 köpek bulunuyor, dolaşırken peşinize takılabileceklerinden hepsini öldürmenizi tavsiye ederim. Trene girerek 9-Iron golf sopasını alın. Biraz ilerleyip tren kontrollerine baktığınızda kolun eksik olduğunu göreceksiniz. Trenden inin ve yürüyen merdivenlerden sağlık içeceğini alın ama henüz yukarı çıkmayın. Koridorun sonundaki delikten odanıza dönün. Sağlığınız eski haline döndüp oyunu kaydettikten sonra önce odada değişiklik var mı diye inceleyin. Odada her girdiğinizde dışarıyla tek bağlantılarınız olan pencereleri, kapıdaki gözetleme deliğini ve duvardaki deliği inceleyin. İşiniz bitince banyodaki delikten geri dönebilirsiniz.

Yürüyen merdivenlerden çıkmaya başladığınızda yaratık sesleri duymaya başlayacaktır. Yaratıklar sağ taraftaki duvardançıkyorlar. Saldırı hamlesi yaptıkları anda onları geçmeye çalışın. Kötü zamanlama yaparsanız çok fazla zarar görebilir, hatta ölebilirsiniz.

Eğer yaratıkları öldürmeye karar verirseniz her biri için iki kurşun harcamanız gerektiğini hatırlatıyorum. Burada işiniz bitince ayrımdan sola dönerek kurşunu alın ve merdivenlerden çıkışın. Demonun ardından kapıdaki plakayı (Temptation Placard) alın ve kapıdan geçerek yeni demoyu seyredin. Burada gördüğünüz sayıyı (bende 16121 idi) not alın.

Yine uyandık. Pencereden dışarı bakıp demoyu seyredin ve ana odaya dönün. Penceleri ve delikleri kontrol ederken bir şey dikkatınızı çeken (önce den dikkat etmediyiseniz bunu fark etmeniz mümkün değil elbette), çünkü gözetleme deliğinden bakınca duvarda 15 değil de 16 el izi göreceksiniz. Kapının altındaki notu alın, eğer daha önce sandığa koyduysanız çikolatalı sütü yanınızda alın, plakayı kutuya sandığa koyn ve banyoya geçerek daha da büyümüş olan deliği kullanın.

### BÖLÜM 3 – ORMAN (FOREST WORLD)

Ormanda uyandıktan sonra ilk olarak sağ taraftaki kuyuya bakın. İçini göremediğinizi fark edeceksiniz. Yoldan aşağı doğru ilerlemeye başlayın, etraftaki yazıları okuyamayacağınızdan boşuna vakit kaybetmeyein. Kapıdan geçin ve buradaki deliği aklınızda tutun. Bir sonraki alanda eşek arısı benzeri yaratıkları karşılaşacaksınız, bunların sayısı da köpekler gibi sınırlı. Bu yüzden isterseniz öldürmek için üzerlerine basmanız gerekiği unutmayın. Kurşunları alıp sonraki alana geçin ve ilerleyin, dışarı çıkış arabanın yanına gidin.

Sürücü koltuğuna baktığınızda iki tane not



bulacaksınız. Yürümeye devam edin ve bir yanın yanında oturmakta olan adamlı konuşun. Size kaya ve bir tarikat hakkında bir şeyler söyleyecek. Yola devam edin, bir sonraki ekranda bir bubi tuzağı var. Üzerinize düşmesine izin vermeyin ve üzerinde tabela olan kapığı bulun. İçeri girince öncelikle etrafı inceleyin. Sağ tarafta odanıza donebileceğiniz delik bulunuyor, eğer zarar gördüğünüz odaya dönmenizi öneririm. Burada eve giremeyeceğiniz için üç kapıdan birini seçmeniz gerek, bu kapılardan istedığınız sırayla geçebilirsiniz ama hepsini temizlemeniz gerekiyor. Güney doğu yoluyla başlıyoruz.

daki işimiz de bittiğine göre son kapıdan geçmek üzere evin olduğu yere donebiliriz.

Son kapıdan geçince 3 köpek ve arılarla karşılaşạcaksınız. Hiçbirine bulaşmadan bir sonraki ekrana geçin ve ilerleyin. Yerde sağlık paketi, duvarda ise delik bulacaksınız. Etrafi gezmeniz bitince evin yanına dönün.

Kapının yanındaki adamlı konuştuğunuza sizden içecek bir şeyler isteyecek. Ona çikolatalı süt verin. Yere bıraktığı küreği alıp üzerindeki notu okuyun. Kökü ele benzeyen ağacın yanına gidin (ilk girdiğiniz kapıydı) ve kökün yanına giderek küreği kullanıp kazın. Böylece anahtarları alacaksınız, ancak anahtarın

sayıyı (benimki 17121) yine not alın.

Her zaman olduğu gibi odamıza dönmüş bulunuyoruz. Eğer kapı zili çalışıyorsa göz deliğinden bakmayı unutmayın, daha önce kayıt için buraya döndüğünüzde de zil çalmış olabilir, böyle bir durumda tekrar calmayacaktır. Yalnız göz deliğinden baktığınızda 17 el izi olduğunu fark etmiş olmanız gerek. Odanızda dolaştıktan sonra plakayı sandığa bırakın, oyunu kaydedin ve banyodaki delikten geçin.

## BÖLÜM 4 – HAPISHANE (WATER PRISON WORLD)

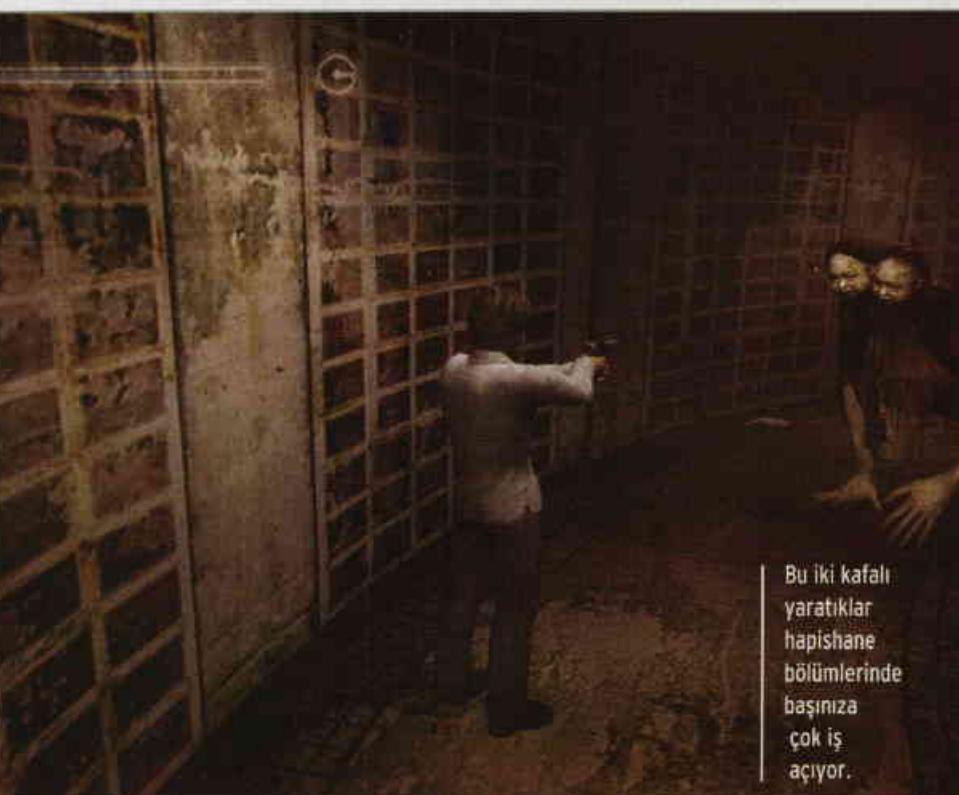
Yuvarlak şekilli bir hapishanenin ilk katındayız. Odaları saat yönünde gezmeye başlayın. İlk kapı açılmıyor. İkinci odada kurşun ve duvarda bir not bulacaksınız. Üçüncü kapı da açılmıyor ama yerde bir not var. Dördüncü kapı kilitli, buraya daha sonra geleceğiz. Beşinci odada sülükler var. Altıncı odaya girilmiyor, yedinci odada ise yatağın üzerinde bir not var. Sekizinci oda da sadece sülük içeriyor. Kordonda tekrar dolandığınızda yerde bir de not göreceksiniz. Bu notu da alın ve dışarıya çıkan kapıyla açın. Burada göreviniz delikten odanıza donebilirsiniz. Soldaki kapı kilitli olduğundan sağa doğru devam edin.

Daha önce karşılaşığınız duvar yaratıkları burada da karşınıza çıkıyor, alanınız daha geniş olduğundan kolayca kaçabilirsiniz. Merdivenden indikten sonra ilerlemeye devam edin ve göreviniz madalyonu alın. Kordonun sonundaki kapıdan girin ve ilerleyerek kapının önüne gelin.

İçerde bozuk bir jeneratör ve dev bir kapı var. Kapıya açamadığınız için tekrar dışarı çıkmak, dışarıda arılarla karşılaşạcaksınız. Deliğin yerini gördükten sonra merdivenlerin altındaki tabelayı inceleyin ve anahtarları alın. Hapishanenin ilk yuvarlak kısmından çıkışa gördüğünüz kilitli kapıya dönüp dışarı çıkmak.

Burada ister merdivenlerden çıkabilir, ister rampayı takip edebilirsiniz. Rampadan çıkışın ve kapıdan geçin. Yine buraya ilk geldiğiniz yer gibi yuvarlak bir alandayız. Saat yönünde odaları kontrol etmeye başlayalım. İlk kapı açılmıyor, ikincisinin önünde mantar benzeri yaratıklar var. Bunları öldürseniz de bu kapının da kapalı olduğunu göreceksiniz. Bir sonraki kapı da açılmıyor ama sonrakinde masanın üzerinde bir günlük buluyoruz. Bundan sonra üç oda da gereksiz, ama dördüncü odada duvarda bir not var. Yukarıya doğru ilerleyin ve kapıdan geçerek başka bir yuvarlak alanına girin.

İlk odada kitaplar var ama inceleyemiyorsunuz. Bir sonraki odada yerde bir delik var, bu delikten aşağı atlamayın. Bir sonraki kapıya gelirken yeni bir düşmanla karşılaşacaksınız. Onu geçtikten sonra odaya girince yeni



**Bu iki kafalı yaratıkla  
hapishane bölümlerinde  
başınıza çok iş açıyor.**

Bu yola girdiğinizde dört köpek ve bir arı ile karşılaşạcaksınız. Bunları geçtiğinden sonra ilerlemeye devam edin. Bir sonraki ekranda bir şey yok ama sonrakinde kökü ele benzeyen bir ağaç göreceksiniz. Burayı aklınızda tutarak bir sonraki ekrana geçin. 6-Iron golf sopası ve dairenize dönen bir delik bulacaksınız. Elinizde taşıyabileceğiniz eşyaların sayısı sınırlı olduğun için odanıza dönün ve golf sopalarını sandığa bırakın. Şimdi tekrar evin olduğu yere dönüp bir sonraki kapıdan geçebilirsiniz.

Burada bir süre ilerlediğinizde yeni bir hızalet göreceksiniz. Buradaki deliği bulun ve yola devam edin. Bir sonraki ekranda görevinizin çocuğun yanına yaklaşığınızda ara demo girecek. Şimdi etrafı inceleyin ve kazılmış olan mezarı bulun. Üzerindeki sayıyı not alın (benimkinde 11121 idi) ve ileri gidin. Buradaki kapının kilitli olduğunu fark edeceksiniz. Bur-

überinde çok ilginç bir mesaj bulunuyor. Gerçekten de eve dönmeye çalışığınızda garip bir şeylerin olduğunu fark edeceksiniz. Eve gitmedenimize göre geriye tek bir yol kalıyor, soldan geriye gidin ve delikten geçerek odanıza dönün.

Anahtarları ve elinizde ihtiyacınız olmadığını düşündüğünüz her şeyi sandığınıza koyun. Tekrar delikten geçerek geldiğiniz ormana dönün ve evin yanına gidin. Şimdi buradaki delikten geçerek tekrar odanıza girin, sandıktan anahtarları alıp geri dönün. Artık anahtarları ev kapısında kullanabilirisiniz.

İçeri girdikten sonra önce sağ tarafa gidin. Kitaplığın alt tarafındaki notu okuyun ve merdivenlerden çıkıştıktan sonra kırılmış kilidi inceleyin. Evin sol tarafına doğru gidin ve şamdanların yanındaki günlüğü okuyun. Kapının üzerinde plakayı alıp içeri girin. Demo sırasında duyacağınız

bir delik göreceksiniz. Yola devam edin ve sonraki odada notu okuyun. Sıradaki odada kurşunlar var, bir sonrakinde ise yeni bir delik göreceksiniz. Sonraki odada mantar yaratıklar var, onlardan kurtulun ve notları okuyun. Son odada ise yerde giysi duruyor ama yapabileceğiniz bir şey yok. Buradaki işiniz de bittiğinden tekrar dışarı çıkabilsiniz.

Yukarıda doğru devam edin ve üzerinde sembol olan kapıyı bulun. Bu kapıyı kilitli, karşı tarafa geçin oradaki vanayı çevirin. Böylece üçüncü kata enerji vermiş olacaksınız. Tekrar yuvarlak kırma girin ve ilk ve sonuncu odalara girdip yeni notları okuyun. Şimdi bu katta üç tane delik olduğunu biliyoruz. Eğer haritaları incelerseniz ikinci katta bu deliklere karşılık gelen odaları görebilirsiniz. İlk katta odalardan birinin kilitli olduğunu biliyoruz, bu yüzden üçüncü katta kitaplı odadan sonraki delikten aşağı atlaşsak bu odaya girebiliriz.

Şu anda duş odasınızın ve odada iki kafali yaratıkta var. Hemen kapıya doğru koşun ve açarak dışarı çıkmak. Sağa dönüp ilerleyin ve ilk kapıdan geçin. İlerideki kapı kilitli olduğundan merdivenden çıkışınız. Notu okuduktan sonra kanlı yatakları hizaya sokmanız gerekecek. Duvardaki deliklerden bakarak odaların içlerini görebilirsiniz. Kanlı yatağın olduğu odayı gördüğünüzde (sağ üst) merdivene göre yerini aklınızda tutun ve merdivenden çıkışarak ikinci kata gelin. Buradaki notu da okuyun, kanlı yatağın olduğu odayı bulun ve kolu kullanarak (değişmigorsa dört kere sol) bu kattaki kanlı yatak ile birinci kattaki kanlı yatağının aynı hizaya gelmesini sağlayın. Üçüncü kata çıkışın, notu okuyup sağıyı (bende 0302) not alın. Buradaki kanlı yatağı da diğerleriyle aynı hizaya getirin (iki kere sağ). Kolu bir kez çevirdiğinizde ilk kattaki kilitli kapının açıldığını göreceksiniz ama bu yatakları hizaladığınız anlamına gelmiyor. Kolu gerektiği kadar daha çekin.

**NOT:** Oyundaki güçlü silahlardan biri olan Stun Gun burada gizlenmiş. İkinci kat haritasında bakarsanız içinde delik olan odalardan birinin kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz. Üçüncü katı döndürerek deliklerden birinin bu odanın üzerine gelmesini sağlayın, üçüncü kata giderek delikten aşağı atlayın. Düşüğünüz odada bir delik ve masanın üzerinde Stun Gun bulacaksınız. Onu alıp tekrar dışarı çıkabilirsiniz.

Eğer Stun Gun'ı alırsanız üçüncü kattaki kanlı yatağı tekrar ayarlamamanız gerektiğini unutmayın. Üçüncü kata çıkışın ve kanlı yatağın bulunduğu delikten en aşağı kadar inin. Artık mutfaktanız: Şimdilik yemek odasında pek bir şey yok, mutfaktaki kilitli kapısı bulun ve üzerindeki plakayı alın. Üçüncü kattaki notta öğrendığınız sayıyla kapıda girerek açılmasını

sağlayın. Eğer tüm katlardaki yatakları aynı hizaya getirmemişseniz bu kapıyı açamazsınız.

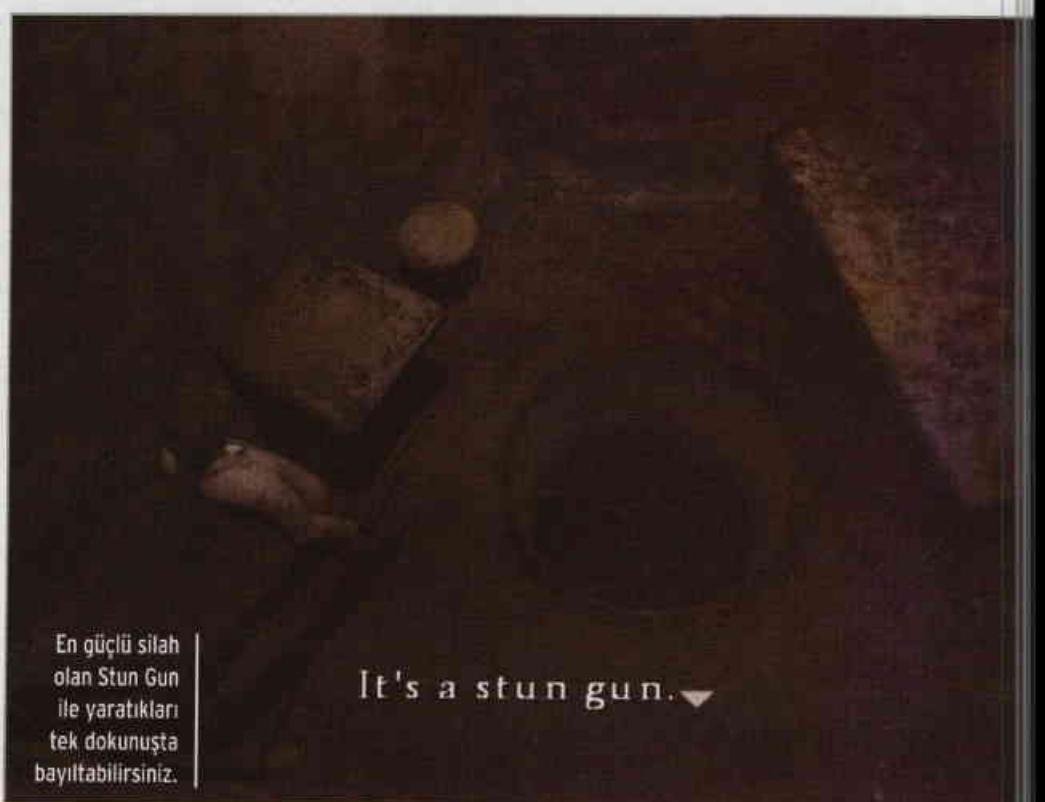
Dairenize döndüğünüzde her zaman yaptığınız işleri yapın, elinizdeki plakayı sandığa bırakın ve yeni bir dünyaya geçmek üzere ban-yodaki deliği kullanın.

## BÖLÜM 5 – BİNA (BUILDING WORLD)

Başladığınız koridorun sonuna kadar koşarak arabaya ulaşın ve merdivenlerden aşağı inin. Burada yeni bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Merdivenlerden aşağı devam edin ve kapıdan

Düğmeye basarak üst kata çıkışın ve girdiğiniz kapının karşısındaki kapıdan dışarı çıkışın. Koridorun sonuna kadar gittiğinizde kürek ve bir tane daha kılıç bulacaksınız.

Asansörle en alt kata inin. Dışarıda yalnızda kurşun var, ihtiyacınız yoksa asansördeki merdivenlerden aşağı devam edin. Dışarıda, odanın ortasındaki kırık sütunun yanında sağlık içeceğin bulacaksınız. Koridoru takip ettiğinizde merdivenle karşılaşıgorsunuz, yukarı çıkışın. Sağdaki ve ilerideki kapılar kilitli olduğundan koridordan yürümeye başlayın. Tüm kapılar kilitli olduğundan yaratıklardan kaçarak yolun sonuna doğru gidin. Sıradaki odada beş



En güçlü silah olan Stun Gun ile yaratıkları tek dokunuşla bayıltabilirsiniz.

It's a stun gun.▼

çıkarak ara demoyu izleyin. Maymun benzeri yaratıkları öldürün ve kapıdan girin. Burada bir kılıçla delinmiş bir hayalet göreceksiniz. Önce elindeki anahtarları alın, sonra da kılıcı çıkarın. Anahtarları kullanarak kapıyi açıp ilerlemeye başlayın.

İki oda sonra kurşun bulacaksınız, bir sonraki odada ise 5-Iron golf sopası ve beyzbol sopası bulunmakta. Bu sopa borudan daha iyi olduğu için kullanmayı tercih edebilirsiniz (stun gun almadiysanız). Deliği geçip kapıdan dışarı çıkmak.

Merdivenlerden indiğinizde yeni bir odaya geleceksiniz. Buradaki üç köpeği öldürdükten sonra Accessories rafında bulunan anahtarları alıp dışarı çıkmak. Şimdi sopayı bulduğunuz odaya geri dönün ve oradaki kilitli kapıyı açın. Yolun sonuna kadar ilerleyin ve asansöre binin. Demonun ardından en alt katta olacaksınız.

maymun bulunuyor ve birisinin elinde yeni bir golf sopası var. Buradaki işiniz bitince kapıdan geçin.

Merdivenlerden aşağı inin, kapıdan girin ve tekrar merdivenlerden inerek masanın üzerinde baltağı ve barın üzerinde notu alın. Nottaki bulmacayı çözmek için odanıza dönmeniz gerekiyor. Odadayken pencereden bakın ve sol taraftaki tabeladaki telefon numarasının son dört hanesini not edin (bende 3750). Tekrar bara dönün ve sayıyla kullanarak kapıyı açın.

Merdivenlerden yukarı çıkmaya başladığınızda hayaletler sizi takip etmeye başlayacaklar. En üstte ulaştığınızda kapıdaki plakayı alın ve içeri girin. Herhalde artık cesedin üzerinde hani sayıyla göreceğinizi tahmin edebiliyorsunuzdur.

Dairenize döndüğünüzde pencereden ve deliklerden bakın. Sandığa gereksiz eşyaları



koyun, oyunu kaydedin ve banyodan bir sonraki durağınıza geçin.

## BÖLÜM 6 – APARTMAN (APARTMENT WORLD)

Sonunda az da olsa tanık bir yerdeyiz. Amaçımız Eileen'in odasına giriş yolunu bulmak. Öncelikle 301 nolu odaya girin. Günlüğü ve kırmızı kağıdı alıp fotoğraf odasına geçin. Kırmızı resimleri incelediğinizde iki tane anahtar bulacaksınız. Günlüğü okuduktan sonra tekrar koridor'a çıkmak. Kırmızı kağıdı kapınızın altına koyun ve merdivenlere yönelin. Burada karşılaşacağınız adam size bir bebek vermeye önererek, SAKIN kabul etmeyin.

Merdivenlerden en aşağı inin ve posta kutusunu açarak batı koridoruna geçin. 105 nolu odayı anahtarla açarak içeri girin ve daire anahtarlarını ve kırmızı kağıt parçalarını (iki tane) alın. Kağıtların yanındaki notu okuyun. Koridorun sonundaki yatak odasında günlük bulacaksınız, onu da okuyun. Artık odaları dolaşmaya başlayabilirsiniz, yalnız bundan sonraki kısımda mutlaka girmeniz gereken tek oda 102 nolu oda. 203 nolu odada da yeni bir kırmızı kağıt bulacaksınız. Eğer burayı hızlıca geçmek istiyorsanız diğer odalara uğramanıza gerek yok. Yine de fazladan malzeme ve hikaye hakkında daha fazla bilgi almak istiyorsanız tüm odaları dolaşabilirisiniz.

İçinde hiçbir şey olmayan odalar:

**103, 104, 107, 108, 201, 204, 206.**

103 nolu odaya girdiğinizde buzdolabının önünde sülükler göreceksiniz. Dolabı açın ve içini inceleyerek yirtik kağıt parçasının diğer yarısını bulun. Etrafı dolaştıktan sonra odanızın önüne gelin ve elinizdeki tüm kağıt parçalarını kapının altına yerleştirin. 301 nolu odaya girin ve delikten geçerek odanızı girin. Tüm kağıt parçalarını alıp okuduğunuzda 303 nolu odanın anahtarının yatağınızın yanına belirdiğini göreceksiniz. Onu alıp hemen delikten geçin ve 303 nolu odaya girerek demoyu seyredin.

Uyandıktan sonra kapının altındaki notu ve yanındaki tılsımı alın. Etrafı kontrol edip tüm deliklerden baktıktan sonra oyunu kaydedin ve banyoya girin. Şəşirdiniz mi? Çamaşır odasına girdiğinizde duvarda bir işaret göreceksiniz. Tılsımı bu işaret üzerinde kullandığınızda dört tane sembol çıkacak. Sandıktan plakalarını alıp sembollere göre yerleştirmeye başlayın. Üstteki turuncu, alttaki mor, soldaki pembe, sağdaki ise sarı plakajı temsil ediyor. Bunları yapığınızda yeni deliginiz açılmış olacak.

## BÖLÜM 7 – HASTAHANE (HOSPITAL WORLD)

Demonun ardından kendinizi koridorda bulacaksınız. Uyandığınız odaya girince yeni bir

garatıyla karşılaşacaksınız. Ana koridora dönüp ilerlemeye başlayın. Kısa bir demonun ardından Eileen'in çantasını bulacaksınız. Acil servis odasının tam karşısındaki odaya girin, masanın üzerinde bıçak bulunuyor; bunu da silah olarak kullanabilirsiniz. Diğer kapıdan geçerek resepsiyon odasına ulaşın ve ışıklı tattayı inceleyin. Ardından karşı taraftaki masada bulunan notu okuyarak kapıdan çıkışın.

Kapalı kapının güneyindeki kapıdan yeni bir acil servis odasına gireceksiniz ve burada sağlık içeceğin bulunuyor. Karşı taraftaki odada dairenize dönmeyi sağlayacak delik mevcut. Güneydeki depo odasında sağlık ampülü bulmanız mümkün. Koridora dönüp güneye giderek asansöre ulaşın, asansör çalışmadığından yandaki kapıdan merdivenlere çıkmamız gerekiyor. İkinci kata çıkışın.

Bu uzun koridorda 22 kapı var ve oyunu her oynadığınızda bu kapılar değişiyor. Burada asıl önemli olan iki odayı bulmanız gerek, anahtarlı oda ve kilitli oda. Anahtarlı odayı bulduğunuzda bir yılan heykeli göreceksiniz. Heykeli inceleyerek anahtarları alın ve kafesten anahtarları kullanarak kurtulun. Kilitli odayı bulup kapısını açın ve Eileen ile konuşun. Ona çantasını verin. Bundan sonra Eileen sizinle birlikte gezecek, oyuncunun sonuna gelene kadar onu ne kadar koruduğu ve ne kadar zarar gördüğünü, sonu değiştirecektir. Onu mümkün

olduğunda korumaya çalışın, çok geride kalmasına izin vermeyin. Koridora çıktığınızda iki hemşire yaratık göreceksiniz. İkisini de halledin, düğmeye basarak asansörü çağırın ve içindeki hemşireyi de öldürün. Geri dönen ve merdivenlerden birinci kata inin.

Buradaki iki hemşireyi de öldürdükten sonra içinde delik bulunan odaya girin ve Eileen'le birlikte delikten geçin. O da ne? Yine yalnız başınasınız. Salona girince tavandaki pervane gere düşecek. Kapının altındaki zarfı alın. Kitaplığın yanında da üç tane günlük sayfası bulunuyor. Bu arada odanın havasının ağırlaşmasının sebebi yavaş yavaş şeytanı güçlerin kendilerini göstermeye başlaması. Bir süre sonra odanızda anormal olaylar gerçekleşmeye başlayacak.

Delikten geriye geçtikten sonra bir demo izleyeceksiniz. Asansöre doğru gidin ve boşluktan aşağıya geçin. Buradaki kapılı odanızda bulduğunuz anahtarla açabilirsiniz. Merdivenlerdeki üç hemşireyi öldürdükten sonra kapının yanındaki notu okuyun ve içeri girin.

Spiral merdivenden aşağı inmeye başlayın. Artık dünya aralarında bu spiral merdivenlerle karşılaşacaksınız. Her merdivende bulunan bir yol ayrimı sizi oyunu kaydedebileceğiniz odaniza götürecek, merdivenlerin en altında ise sıradaki dünyaya geleceğiniz kapı bulunacak.

## BÖLÜM 8 – METRO (SUBWAY WORLD 2ND TIME)

Koridordan ilerlemeye başlayın, göreceğiniz iki kapıdan soldakini yanında Holy Candle bulunuyor. Bunlar odanızdaki hayaletlerden kurtulmanız için gerekli, o yüzden alıp sandığınıza koyabilirsiniz. Ayrıca turnikeler için jeton gerekeceğinden bayanlar tuvaletindeki delikten odaniza dönmemeli ve sandıktan jetonlarınızı almalıdır.

Odaniza döndüğünüzde pencerelerin vu碌du¤unu ve sağlığınıza iyileşmediğini fark edeceksiniz. Kapının altındaki notu okuyun ve zarfın içindeki anahtarı alın. Odanızdaki hayaletlerin etkiledikleri yerlere çok yaklaşırsanız zarar görürsünüz. Eğer elinize Saint Medallion alırsanız hayaletlerden korunabilirsiniz ama bu madalyonlar bir süre sonra kırılacaktır. Dahা garanti olan yol ise Holy Candle kullanmak. Hayaletli bölgede gere mum dikmeli ve mum sönene kadar başında beklemelisiniz. Böylece o alanı temizlemiş olacaksınız. Örneğin eğer odaniza döndüğünüzde tık tık tık sesi duyuyorsanız bu deli gibi dönen saatten geliyor dur ve orayı işgal eden hayaletten kurtulmak için saatin olduğu yerde zemine mum dikmeniz gereklidir. İşiniz bitti¤inde anahtar, jetonları ve eğer sandığa koyduysanız bir tane kılıç alarak metroya dönün.

Gişelere yaklaştığınızda demonun ardından farklı bir hayaletle karşılaşacaksınız. Bu hayalet diğerlerinden farklı olarak size uzaktan da saldırıyor ve ondan kurtulmadığınız sürece oyunun sonuna kadar sürekli sizi takip ediyor. Bu can sıkıcı durumdan kurtulmak için onu gere düşürmeli ve kılıç saplamalısınız. Yoksa oyunun sonuna kadar rahat edemezsiniz.

Lynch St. Girişinden aşağı inin. Koridorun sonunda sağlık içeceği var, artık odada iyileşemediğinizden bunları kaçırılmamaya dikkat edin. Ortadaki sandalyenin üzerinde duran kırbacı da almayı unutmayın. Bu Eileen'in kullanabileceği silahlardan biri.

Tekrar merdivendeninin ve trene girerek oyuncak kutusunu bulun. Kutuyu açarak içindeki kirli jetonu alın. İstasyonun ucundaki odaya girin ve merdivenden aşağı inin. Eileen sizi takip etmeyecek. Mumu alın ve aşağı inmeye devam edin. Böylece yine odaniza dönmüş olacaksınız. Kirli jetonu mutfak lavabosunda yıkayın ve metroya dönün. Eileen'in olduğu gere dönün ve ilerleyerek yukarıdağınız jetonu otomatta kullanın ve anahtarı alın. Gitmeniz gereken yer yürüyen merdivenlerin olduğu yer, bu yüzden yine Eileen'i geride bırakarak deliğin olduğu gere dönün ve gider gibi merdivendeninin ve koridordan ilerleyip yürüyen merdivenlere gelin.

Yürüyen merdivenlerin tepesinde sola dönerken sağlık içeceğini alın ve merdivenlerden çıkışın. Yerdeki tren kartını alın. Anahtarı kullanarak kapı açın ve içeriden kolu alın. Tren kartını kullanarak Lynch St. Kapısından girin ve Eileen'in yanına dönün. Onu tren kartını buldu¤unu gere götürün ve yürüyen merdivenlerden inin. Trene binin ve ilk vagona kadar ilerleyin. Kolu yerine taktığınızda tren hareket edecek, geriye dönün ve açılan boşluktan aşağı inin. Kapıdan geçince hemen karşı tarafa koşun ve kapıdan girin. Yine spiral merdivene geleceksiniz. Odaniza dönmek için yol ayrimını kullanmayı ve devam etmek için yolun sonundaki kapıdan geçmeyi unutmayın.

## BÖLÜM 9 – ORMAN (FOREST WORLD 2ND TIME)

Mezarlıkta başlıyorsunuz. Eileen'in garip yazıları okuma yeteneği var, herhangi bir yazının yanında durdu¤unda size anlamını söyleyecektir. Öncelikle köşeden meşaleyi alın. Bunu sayesinde karanlık yerleri görebileceksiniz. Eğer şimdi odaniza dönüp meşaleyi çamaşır odasındaki yağa batırırsanız ateş daha uzun süreli yanacak ve işinizi kolaylaştıracaktır.

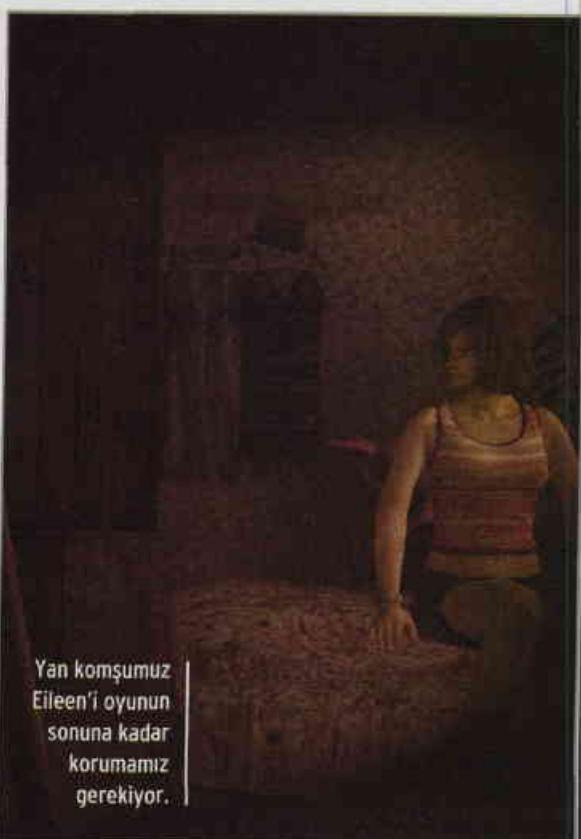
İllerlemeye başlayın ve meşale ile kuyuya bakın. Burada oyuncak bebek kafası bulacaksınız. Evin olduğu gere gitti¤inde yakılmış

oldu¤unu göreceksiniz. Burada tekerlekli sandalyede bir bebek var, buldu¤unuz bebek parçalarını ona takmanız gerekiyor. Tüm parçalar ormanın çeşitli yerlerine yayılmış kuyuların içinde bulunuyorlar. Kuzeydoğu yolunda iki tane olmak üzere diğer iki yolda da bir parça bulacaksınız. Evin olduğu ekrandaki demirlerin altında zincir bulacaksınız, Eileen bunu silah olarak kullanabiliyor.

Kuzeybatı yoluyla başlayalım. Kuyudan parçayı aldıktan sonra ilerlemeye başlayın. Yerde bir balta bulacaksınız. Sonraki ekranda ise bir demonun ardından madalyonu almalısınız. Eve dönen ve kuzeydoğu yoluna girin. Buradaki ikinci ekranda ilk kuyugu buluyorsunuz. En son ekran'a kadar ilerledi¤inizde kuyunun yanı sıra mum ve sağlık içeceği de bulacaksınız. Kuyuların parçaları aldısanız tekrar eve doğru dönen, eğer isterseniz yolda yelen ortaya çıkan madalyonu da alabilirsiniz.

Sırada güneydoğu yolu bulunuyor. Daha önce de karşılaşmış olabilirsiniz ama burada gümüş kurşun bulacaksınız. Gümüş kurşunlar hayaletleri tek bir atışta gere serebiliyorlar ama sabırlısanız bu işi diğer silahlarda da yapabilirsiniz. Ben yer kaplaması diye yanıtta tabanca dolaştırmadım hiç. Buradaki dördüncü ekranda kuyu ve sağlık içeceği bulunuyor. Kuyudan bebeğin bacagını alıp evin yanına dönen.

Elinizdeki tüm bebek parçalarını, sandalyedeki bebek üzerinde kullanın ve demoyu



Yan komşumuz  
Eileen'i oyunun  
sonuna kadar  
korumamız  
gerekiyor.

seyredin. Merdivenlerden aşağı inerek sunaktağı kitabı okuyun. Madalyonu kapının üzerinde kullanın ve içeri girin. Burada artık ezberlediğiniz spiral merdiven ile karşılaşacaksınız. İster yol ayrimından odanıza dönün, ister yolu sonundan bir sonraki dünyaya geçin.

## BÖLÜM 10 – HAPİSHANE (WATER PRISON WORLD 2ND TIME)

Asansörden çıkışınca yine sizi takip eden pardosulu adamlarla karşılaşacaksınız, bu baş belasından kaçmaya devam ediyoruz. Aşağı inerek üçüncü kat kapısından içeri girin. Yine aynı taktiği kullanarak saat yönünde tüm odaları dolaşacağız. İlk odada kanlı yatak ve delik bu-

şimdiki hedefiniz ikinci kat. Artık buralarda yapacak pek bir şey kalmadı, odaları dolaşıp işinize yarayacağınız malzemeleri toplamalısınız. Burada ilk üç oda kilitli, dördüncüde günlük ve kurşun buluyorsunuz. Beşinci oda önemli olan oda, çünkü burada kılıç var ki birazdan karşılaşacağınız düşman üzerinde kullanmanız gerekecek. Altı ve yedinci odalar kilitli, sekizinci odada ise mum bulunuyor.

İlk kata inin ve buradaki odaları da dolaşın. Dördüncü odada kurşun, beşinci odada sağlık içeceği, yedinci odada ise mum bulunuyor. İsterseniz burayı hiç gezmeden de zemin kata inebilirsiniz. Zemin kata indiğinizde ara demo girecek ve yeni hedefiniz ile tanışacaksınız.

Odanıza dönüp kaydınızı yaptıktan sonra merdivenlerin sonundaki kapıdan bir sonraki durağınıza geçin.

## BÖLÜM 11 – BİNA (BUILDING WORLD 2ND TIME)

Normalde burası uzun bir bölüm ama size bu bölümü kolay biçimde geçmenin yolunu anlatacağım. Böylece sizi oldukça uğraştıracak olan Reminiscense bulmacasını yapmak zorunda kalmayacaksınız. Tabi bu çözümü kulanıldığınızda bazı malzemeleri toplama imkanınız olmayacağı ama yine de sanırım siz de bu çözümden oldukça memnun kalacaksınız. Burada okuduğunuzu sırasıyla yapmanız ve başka şeylerle ilgilenmemeniz çok önemli.

Öncelikle yerdeki Reminiscense notunu okuyun. Burada Richard Braintree ile dövüşebilir veya ondan kaçarak oyunu daha da kısa sürede bitirmeye çalışabilirsiniz. Eileen ile birlikte asansöre binin. Asansörde Bottom düğmesine basarak alt kata inin. Kapıdan çıkışın ve çitlerin yanındaki kurşunları ve karşı köşedeki mumu alın. Bu çözümün en önemli noktalarından biri burası. En köşeye gidip Eileen'i orada bırakacaksınız. Nasıl mı? Eileen köşede yatan koşun ve asansöre binin. Bunu başarmanız birkaç deneme gerektirebilir, Henry asansörün içinde yalnız olduğu zaman başarınız demektir.

Karşındaki merdivenlerden indiğinizde kanalizasyona inmiş olacaksınız. Buradaki mantarları öldürün ve merdivenden yukarı çıkışın. Bilardo topunu SAKIN almayın. Yoldan devam edin ve ara demoyu izleyin. Çitin yanındaki sağlık paketini alıp yola devam edin. Bir sonraki ekrana geçtiğinizde ayak sesleri duyacaksınız. Burada bekleyin, çünkü gelen Eileen. Yanınıza gelince yandaki kapıdan girin. Voleybol topunu SAKIN almayın. Merdivenlerden aşağı inin ve tekerlekli sandalyelere dikkat ederek koridorun sonundaki kapıdan girin.

Merdivenlerden inmeden önce sola giderek mum alabilirsiniz. Girebileceğiniz tek kapı olan üçüncü kapıdan girin ve notu okuyun. Kapıdaki şifre değişmiş. Delikten geçerek odanıza dönün ve camdan bakın. Telefon numarasının aynı olduğunu göreceksiniz. Odanızdaki telefonu kullanarak bu numarayı aradığınızda size barın yeni numarasını söyleyler, bizim için önemli olan yine son dört hanesi (benimkinde 4890). Tekrar bara dönün ve paneli 4890 yazarak içeri girin.

Yoldan ilerleyin ve en sondaki kapıdan girin. Burada sizi oldukça zor olabilecek bir dövüş bekliyor. Üzerinize sürekli olarak gruplar halinde yaratıklar gelecek, bunların tümünü öldürmeye çalışırsanız oldukça fazla

**Samara; Ring 2**  
çekilene kadar  
Silent Hill'de  
zaman  
geçirmek  
istemiş.

lunuyor. İkinci odada mum var. Dördüncü odada sadece delik var. Beşinci odada sağlık içeceği, altıncıda ise kurşun bulunuyor. Şimdi burada güzel bir taktik kullanabilir ve birinci odada delikten atlayarak zemine inebilirsiniz. Bunu yaptığınızda Eileen yukarıda kalacak ve karşılaşacağınız saldırılardan etkilenmeyecek güvende olacaktır.

Mutfaktan batıya doğru gidin ve mahkum giysisini alın. Kafeye girdiğinizde madalyon ve sağlık içeği bulacaksınız. Merdivenden yukarı çıkmaya başlayın ve üçüncü kata kadar çıkışın. Burada Eileen için çok güzel bir silah bulacaksınız. Şimdi en yakın deliğe gidip evinize dönmeniz gerekiyor. Zemin merdivenlerin yukarısında delik olduğunu biliyorsunuzdur, odanıza dönüp giysisi küvetle soka. Böylece üzerinde yazılı okumanız mümkün olacak, tekrar hapishaneye dönebilirsiniz.

Bu hızaşta eğer elinizde gümüş kurşun yoksa sizi biraz zorlayabilir çünkü yere yükmanız biraz uzun zaman alıyor. Yapmanız gereken yere düştüğü anda üzerine gelip elinizdeki kılıcı sokmak. Hızaşın dönmeye başladığını görürseniz bir an önce ona zarar vermeye çalışın aksi halde üzerinize gelip ciddi biçimde zarar verecektir. Onu yere mıhladığınızda elindeki anahtarları alın. Artık Eileen'in yanına dönbilirsiniz. Ona bulmuş olduğunuz yeni silahı verin ve birlikte zemin kata inin. Delığın yanından sağlık paketini almayı unutmayın ve kilitli kapıdan geçin. Burada sizi altı tane iki kafali yaratık bekliyor, hepsini temizlemeden ilerlemeyinizi öneririm. Her ne kadar Eileen yeni silahıyla oldukça iyi iş çıkarsa da yine de zarar görmesini engelleyemeyebilirsiniz. Yolun sonundaki kapıdan geçtiğinizde tanık bir manzara ile karşılaşacaksınız: spiral merdiven.

zarar gördüğünüzü (Eileen'in de zarar gördüğünü söylemeye gerek yok) ve zaman kaybettığınızı göreceksiniz. Aslında tüm bu yaratıklar tek bir yaratıktan besleniyorlar ve sizin bu asıl yaratığı bulmanız gereklidir. Her bir yaratığın yanına yaklaşmalı ve onlara vurmalısınız. Eğer vurdugunuz yaratığın yanı sıra diğer yaratıklar da zarar görürlerse doğru yaratığı buldunuz demektir. Ona ölene kadar vurmaya devam edin, böylece diğerleri de ölecektir. Kapıdan geçtiğinizde dünya sonu螺旋 merdivenyle karşılaşacaksınız. Merdivenin sonuna geldiğinizde yerdeki günlüğü alın ve kapıdan içeri girin.

## BÖLÜM 12 – APARTMAN (APARTMENT WORLD 2ND TIME)

Odanız ilk defa üçüncü şahıs görünümüyle gezeceksiniz. İlk olarak masanın üzerindeki iki kitabı okuyun. Yatak odası ile banyo arasındaki duvara dikkat edin. Odaya girdiğinizde dört tane kırmızı not bulacaksınız. Bunları da okuduktan sonra Joseph ile tanışacak ve bir demo izleyeceksiniz. Demonun ardından duvardaki baltayı alın ve banyodaki delikten geçin.

Şimdi baltayı yine onu bulduğunuz yerde kullanarak yeni bir delik açın ve buradan geçin. Cesedi inceleyin ve üzerindeki anahtarları alın. Delikten tekrar dairenize dönün ve anahtarları ön kapınızda kullanın. Eileen ile tekrar birleşeceksiniz ama bu sefer göreviniz gibi odalar arasında dolasmak çok da kolay olmayacağı, odaları birbirinden ayıran engeller özellikle kayıt için kendi odaniza dönmek istediğinizde çok can sıkıcı olacak.

Yolculuğunuza 301 nolu oda ile başlayın. Madalyonu aldıktan sonra merdivenlerden aşağı inin. 201 nolu odadasınız, sağlık içeceğini aldıktan sonra koridoru çıkışın ve 202 nolu odaya girin. Burada sonuncu kılıç bulacaksınız (ihtiyacınız olabilir). 203 nolu odaya, oradan da 204 nolu odaya geçin. Sağlık içeceğini aldıktan sonra koridoru çıkışın.

205 nolu odada sağlık içeceği, 206'da ise mum var. Duvardaki delikten 207 nolu odaya geçin, kurşunları alın ve kapıdan tekrar koridoru çıkışın. Buradaki merdivenlerden birinci kata ineceksiniz. 107'deki sağlık içeceğini aldıktan sonra 106'ya girin ve sağlık paketini ve ampüllerinizi alın. 105 nolu oda kilitlerle zincirlenmiş durumda, hedefinizin burası olduğu açıkça görülmüyor. Birinci katın ana koridoruna çıktığınızda yerde çizim kitabı göreceksiniz, onu okuyup doğru kanadına geçin.

Burada asılmış bir ceset göreceksiniz. Konuşmanın ardından 105'teki kilitlerden biri açılacak. Koridorun sonunda bir ceset daha bulacak ve bir kilidi daha açacaksınız. 104

nolu odaya girin ve kafeslerden birinin içindeki asılı cesetle konuşun. Kaldı üç tane kilit. 103, 102 ve 101 nolu odalara sırasıyla girin ve buralardaki cesetlerle konuşarak tüm kilitlerin açılmasını sağlayın.

Koridora çıktıığınızda bir demonun ardından 105 nolu odaya gidin. Kitaplıkta duran kırmızı kutuyu hedefiniz, içinde göbek bağı bulunuyor. Demonun ardından odadan çıkışın ve bir demo daha seyredin. Şimdi tek yapmanız gereken 302 nolu odanıza geri dönmek.

Dairenize girdiğinizde oradaki ruhları mumları kullanarak uzaklaştırmanız gerekiy-

mayı başardıysanız burada oldukça yavaş hareket edecektir.

İlk iş olarak göbek bağıni büyük yarattığın üzerinde kullanmak olacak. Bundan sonra etrafta bulunan mızraklı bedenlerden mızrakları almalı ve yarattığa saplamalısınız. Elinizde ne kadar çok boş yer olursa, tek seferde o kadar çok mızrak taşıyabilir ve değerli olan zaman- dan tasarruf etmiş olursunuz. Tüm mızrakları sapladığınızda Walter Sullivan ölümlü olacak. Artık yapmanız gereken normal bir düşman- mis gibi elinizde ne varsa üzerinde kullan- manız. Onu öldürdüğünüz anda oyun bitecek ve dört sonda birini izleyeceksiniz.



or. Bu da oyunun sonunu etkileyen faktörlerden biri çunku. Daireyi arındırığınızda oyunu kaydedin (ya da farklı son görmek istiyorsanız doğrudan kaydedin). Burada aklınızda tutmanız gereken şey biraz sonra oyunun son dövüşüne gitmeniz ve o yüzden yanınızda gereksiz hiçbir şey almamanız. Göbek bağı mutlaka elinizde olmalı, ayrıca sağlık ve kırılmayacak bir yakın dövüş silahı da almalısınız. Duvardaki çatıktan geçin ve delikten girin. Kendinizi kırkırmızı bir yerde bulacaksınız. Odanın ortasındaki delikten atlayın ve Walter Sullivan ile karşılaşın.

Burada dikkatinizi bir şeye çekerim. Eileen bir topa doğru yürüdüğünü göreceksiniz. Topa dokunursa ölü ve kötü sonlardan biriyle bitirirsınız. Eileen'in buradaki hızı, oyun boyunca aldığı yaralara bağlı. Eğer onu koru-

**EN İYİ SON (ESCAPE)** Eileen kurtulmuş ve 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmiş.  
**İYİ SON (MOTHER)** Eileen kurtulmuş ama 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmemişse.

**KÖTÜ SON (EILEEN'S DEATH)** Eileen ölmüş, ama 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmemişse.

### EN KÖTÜ SON (21 SACRAMENTS)

Eileen ölmüş ve 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmemişse.

Bakalim Konami'deki hayal gücü canavarları Silent Hill 5'te nasıl bir senaryoya karşımıza çıkacaklar. O zamana kadar korkuya kalın, farewell!

Eser Güven

# PC hilekar

Evde yürüken bir anda boyunuz uzasa, komşularınız ortadan kaybolsa, eşyalarınız oradan oraya kendi kendine gitse ne hissederdiniz? Sims 2'de hile yaparken Sim'lerimizi az da olsa düşünelim, olur mu?

## SIMS 2

Oyun sırasında CTRL + SHIFT + C tuşlarına aynı anda basın ve aşağıdaki kodları girin.

**Kaching** 1000 sim parası

**Motherlode** 50.000 sim parası

**StretchSkeleton** Sim'lerinizin boyunu uzatır.

**moveObjects on** Eşyaların yerini değiştirebilirsiniz. Kapatmak için "on"u "off" ile değiştirin.

**aging on** Sim'lerinizin yaşlanmaz. Kapatmak için "on"u "off" ile değiştirin.

**autoPatch on** Otomatik oyun güncellemesini açar. Kapatmak için "on"u "off" ile değiştirin.

**slowMotion #** Oyunun hızını ayarlar. # yerine

0 ile 8 arasında bir sayı girin (0 normal hız olarak ayarlanmıştır).

### SİNEMATİK AYARLAR

Bu hilelerin çalışması için Postprocessing'i açmanız gerekmektedir.

**boolProp enablePostProcessing true** Postpro-

cessing'i açar. Kapatmak için "true"yu "false" ile değiştirin.

**bloom rgb #** Görüntüyü bulandırır. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.

**vignette # ##** Ekranın kenarlarında bulanık parçalar oluşturur. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.

**filmGrain #** Eski film görüntüsü yaratır. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.

**letterBox #** Ekranın altını ve üstünü keserek

Letterbox efekti yaratır. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.



## CALL OF DUTY

### UNITED OFFENSIVE

Oyuna +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv\_cheats 1+set monkeytoy 0 parametreleriyle başlayın. (Bu parametreleri oyunun masaüstündeki kısayoluna sağ tuğla tıklayınca Özelliklerden ulaşacağınız menüde girebilirisiniz)



Oyun sırasında é veya CTRL+Ü'ye basarak konsolu açın. Aşağıdaki hileleri bu konsola yaparak çalıştırabilirsiniz.

**Kod/Sonuç**

**give ##** yerine istediğiniz eşyanın adını yazın

**give health**Tam sağlık

**give all**Tüm eşyalar

**give ammo**Cephane

**god**Ölümsüzlük

**notarget**Düşman sizi göremez

**noclip**Duvarlardan geçme

**ufo**Uçuş modu

**jumptonode #** # yerine işinlemek istediğiniz harita bölgесini yazın

**map [harita adı]**Harita Adı yazan yere

oynamak istediğiniz haritanın ismini yazın

**kill**İntihar edersiniz

**g\_ai [0 veya 1]**Yapay zekayı kapar/açar

**cg\_drawCrosshair [0 veya 1]** Hedef göstergesini kapar/açar

**r\_fog [0 veya 1]** Sisi kapar/açar

**cg\_drawFPS [0 veya 1]** FPS göstergesini kapar/açar

**cg\_drawTimer [0 veya 1]** Zaman sayacını kapar/açar

**cg\_letterbox [0 veya 1]** Ekranın altını üstünü keserek sinematik görüntü yaratır

**cg\_thirdPerson [0 veya 1]** Üçüncü kişi görüntüsünü kapar/açar

**cg\_crosshairAlpha [sayı]** Hedef göstergesinin saydamlığını ayarlar (varsayılan değeri 1.0'dır)

**g\_gravity [sayı]** Yer çekimini değiştirir (varsayılan değeri 800'dür)

**timescale [sayı]** – Oyunun hızını değiştirir (varsayılan değeri 1.0'dır)

Not: 0 veya 1 yazan hilelerde; 0 hileyi kapar, 1 açar. God, noclip gibi hilelerde, hileyi kapatmak için tekrar yazmanız gerekmektedir.

## ZUMA DELUXE

**Top hızını yavaşlatma** Oyunu yüklediğiniz klasörde levels klasörünü ve bu klasörün içinde de levels.xml dosyasını bulun. Dosyanın bir yedekini aldıktan sonra bir metin editörüyle açın.

Sayfanın yarısına geldiğinizde şöyle bir satır göreceksiniz:

**lvl11** yanı **Bölüm 1-1**. Eğer ki bu bölümdeki top hızını yavaşlatmak istiyorsanız, hız ayarını 0.5'den 0.2'ye düşürmek olacaktır. Bu değişikliği yaptıktan sonra dosyayı kaydedin ve çıkış. Eğer daha ilerideki bir bölümde takıldığınız, mesela 12-5, o zaman biraz daha aşağı inin ve lvl125 yazan satırı bulun. Aynı değişiklik tüm bölümlerde uygulanabilirsiniz.

**Not:** **lvl11** satırını, **level11** satırıyla karıştırma yin. Değişiklik yapılması gereken **lvl11**'dir.

## CATWOMAN

**Midnight the Cat** Midnight isimli bu objeye denk gelirseniz, almaktan kaçınmayın. Kedi kiza 9 can verecektir.

**Kedi dansı** Oyunda hiçbir şey yapmadan durursanız, kedi kızın kedi dansını görebilirsiniz.

**Kurşunlardan kurtulma** Birinci bölümde üstünde akan kurşunlardan kurtulmak için L'ye basılı tutun ve etrafıta koşun. Vurulma olasılığınız azalacaktır.

**Kasa şifresi** Vault Code istenen yere 1940 yazın. Bu Catwoman'ın ilk olarak çizgiromanlarında görüldüğü senedir ve size yeni galeriler açacaktır.

## CASTLE STRIKE

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

<b>Kod</b>	Sonuç
<b>therock</b>	1000 taş
<b>ent</b>	1000 odun
<b>gabriel</b>	1000 maden cevheri
<b>dutyfree</b>	1000 altın
<b>itsgoodtobetheking</b>	Tüm kaynaklardan 10.000 adet
<b>keepemcoming</b>	Ölümsüzlük
<b>enlightenme</b>	Tüm harita
<b>iamsolame</b>	Görevi kazanın
<b>blitzkrieg</b>	Görevi kazanın
<b>myhomeismycastle</b>	Ünite limitini arttırır

# PSX hilekar

İşte beklediğiniz heyecan! "Hileler Çiftliği" isimli yarışmada birbirinden ünlü PS2 hileleri yarışacak ve oylama sonucunda seçilen hile çiftliğin sahibi olacaktır.

## HYPER STREET FIGHTER 2 ANNIVERSARY EDITION

**Hyper Street Fighter 2'de Akuma** Oyun seçme ekranında Hyper Street Fighter 2'yi ve oyuna başladığınızda Super Turbo modunu seçin. Karakter seçme ekranında sırasıyla şu karakterlerin üstüne gelin: Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy ve tekrar Ryu. Ryu'nun üstüne yeniden geldiğinizde sırasıyla Üçgen, Kare, R1 ve Start tuşlarına basın. Eğer her şeyi doğru yaptıysanız, Akuma'nın resmi ekranda görülecek ve Akuma olarak oynayabileceksiniz.



## SECOND SIGHT

**Mini oyun – X-Space '92** Madness bölümünde, birçok akıl hastasının bulunduğu koridorun ortalarında, içinde pompalı tüfek olan bir oda bulunuyor. Bu odadaki rafların bir tanesinin en üstünde bir disket duruyor olacak. Telekinesis gücünü kullanarak bu disketi alın ve oyundaki herhangi bir bilgisayara takarak mini oyunu oynayın.

**Mini oyun – Earth Impact** Reliance bölümünde sağ koldaki binada, aşağı katta bir Arcade makinesi bulunuyor. Buradan Earth Impact oyununu oynayabilirsiniz. Her iki oyunun yüksek puanları bilgi ekranınızda görülmektedir.

## STREET RACING SYNDICATE

Ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol ve Sağ tuşlarına sırasıyla basın. Bu sizi hile ekranına götürürektir. Bu ekranda aşağıdaki hileleri girin. Bir hata yapmadıysanız, hileyi onaylayan bir mesaj alacaksınız.

Kod	Sonuç
LETMEGO	Bedava 3 polis uyarısı
FIXITUP	Bedava araba tamiri



RENESSIS	Maxda RX-8 (sadece Arcade modunda)
IGOTGST	Mitsubishi Eclipse GS-T (sadece Arcade modunda)
GORETRO	Pac-Man yapıştırması
GOTPOPO	Polis arabası (sadece Arcade modunda)
SICKGDB	Subaru Impreza S202 STi (sadece Arcade modunda)
MYTCGTS	Toyota Celica GT-S (sadece Arcade modunda)
SICKJZA	Toyota Supra RZ (sadece Arcade modunda)

## GRADIUS V

**Güçlendiriciler** Her "Level Complete" ile sadece bir kez kullanabileceğiniz bu güçlendiriciler "Score Attack" modunda da çalışmamaktadır. Hileleri çalıştmak için oyunu durdurun ve aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girin.

**Double Shot gücü** Sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L2 ve R2 tuşlarına basın.

**Lazer gücü** Sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1 ve R1 tuşlarına basın.

**Bonus Credits ve Free Play modu** Oyunu oynadığınız her saat için 1 bonus krediye sahip olacaksınız. Bu şekilde, 18 saatin sonunda Free Play modunu açabilirsiniz.



**Silah modifiyesi** Oyunu bir kez bitirdikten sonra silahlarınızı değiştirme şansı elde edeceksiniz. Bunu daha sonra silah seçerken R1 tuşuna basarak çalıştırabilirsiniz.

## TERMINATOR 3 THE REDEMPTION

Ana menüden Credits Movie'yi seçin ve aşağıdaki kodları girin.

**Ölümsüzlük:** Yuvarlak + R1 + R2 tuşlarına aynı anda basın.

**Upgrade'ler:** Yuvarlak + Üçgen + L1 tuşlarına aynı anda basın.

**Tüm bölümler:** Yuvarlak + Üçgen + R2 tuşlarına aynı anda basın.

## SLY 2: BAND OF THIEVES

**Zaman yarışı** Oyunu durdurun ve zamana karşı yarış için sırasıyla Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sağ ve Sol tuşlarına basın. Zamana karşı yarış Select tuşuna bastığınız zaman başlayacaktır.

## SPY FICTION

**Scarface modu ve özel seçenekler** Oyunu bir kez bitirin.

**İkinci son** Oyunu iki kez bitirin.

**Üçüncü kostüm** Oyunu Billy ile bitirin.

**Dördüncü kostüm** Oyunu Sheila ile bitirin.

## NASCAR 2005 CHASE FOR THE CUP

**Tüm Thunder plakaları** "Edit Driver" ekranında isim olarak Open, soyad olarak Sesame yazın. Eğer Walmart hilesini kullanmadıysanız tüm plakalar sizin olacaktır.

**Dale Earnhardt, Sr.'ı açma** İsmi "The", soyadı "Intimidator" olan bir karakter yaratın ve Dale Earnhardt, Sr.'ı açın.

**10 milyon dolar** "Edit Driver" ekranında isim olarak Walmart, soyad olarak NASCAR (hepsi büyük harf) yazın. 10.000.000\$ sizin.

**Özel pist** "Edit Driver" ekranında isim olarak Walmart, soyad olarak Exclusive yazın. Özel bir pist açılacaktır.

**Mr. Clean pit ekibi** 25.000 puanlık platinum kartı olarak Mr. Clean ekibini açabilirsiniz. Ekipteki herkesin beyaz t-shirt giymesine ve kel olmasına dikkat edelim.

# donanim

SF 123



INCELEME

SF 125



INCELEME

SF 127



INCELEME

Oktabile bordere stran

Sayın okuyucu, donanim editörlerimize şu an ulaşamıyor. Editörlerimiz WCG finalerinde ya da Rome Total War oyununun başında çakılı kalmış olabilirler. Lütfen önumüzdeki ay tekrar deneyiniz.

Tugbek Dilek & Savaş Alagoz

PCI'a veda, PCI Express'e  
merhaba! Hepimizin merakla  
beklediği bu yeni teknoloji  
acaba beklenileri karşılıyor  
mu? Paniğe gerek var mı,  
yoksa şimdilik AGP/ PCI  
slotlarıyla idare mi etmeli?

SF 122

## PCI EXPRESS™

SF 120

**HABERLER** Gizmondo mobil oyun konsolu,  
dünyanın ilk lazer faresi ve Mr. Hamsi'nin  
maceraları...

SF 122

**PCI EXPRESS** PCI'a veda, PCI Express'e  
merhaba! Hepimizin merakla beklediği bu yeni  
teknoloji acaba beklenileri karşılıyor mu?  
Paniğe gerek var mı, yoksa şimdilik AGP/ PCI  
slotlarıyla idare mi etmeli?

SF 123

### INCELEME

BENQ FP783 LCD MONİTÖR  
SAMSUNG 793DF MONİTÖR  
CREATIVE MUVO TX FM  
PHILIPS MMS460  
PHILIPS PSC724 ULTIMATE EDGE  
IDEAZON ZBOARD  
BENQ JOYBEE110  
SAITEK CYBORG EVO  
HERCULES XPS 5.1 SILVER

SF 128

**TEKNİK SERVİS** Dikkat! Teknik Servis  
soruları arasında kaybolan Savaş'ı bulanlar  
sayfa 129'a götürsün.

SF 129

**DONANIM PAZARI** Bu ay iddialıyız, 93  
sayının en yazım hatasız donanim pazarı ile  
karşınızdayız.

# 64-bit Destekli İlk PC Oyunları Piyasada

## Far Cry 64-bit İstanbul'da Duyuruldu

**Yanlış düymadınız,** Far Cry'in 64-bit işlemcileri destekleyen yeni sürümü Dünya'da ilk olarak İstanbul'da gerçekleşen bir basın toplantısında duyuruldu. AMD Türkiye ile Crytek'in ortaklaşa düzenlediği basın toplantısında oyunu deneme şansı da bulduk. Daha yüksek performans ve detaylı grafikler sunan bu versiyonun yıl başından önce Far Cry'in "Game of the Year Edition" versiyonu ile birlikte piyasaya sürülmesi bekleniyor. Bu basın toplantısının detaylarını ve Far Cry'in ardından Üç Türk, Yerli kardeşler ile yaptığımız özel röportajı gelecek ay dergimizde bulabilirsiniz.

Diğer yandan Atari firması, ilk olarak Xbox için geliştirdiği "Shadow Ops: Red Mercury" isimli oyunun 64-bit PC versiyonunu satışa sundu. Daha yoğun ve gerçekçi grafikler ve daha yüksek bir oyun performansı vadeden 64-bitlik versiyon şu an için AMD Athlon 64 FX ve AMD Athlon 64 işlemciler ile uyumluk gösteriyor. Zaten oyun da özellikle bu işlemcilere göre optimize edilmiş. Atari sözcüsünün yaptığı açıklamaya göre, orjinal olarak Xbox için geliştirilen oyunun 64-bit'e işlevsel olarak çevrilmesi çok uzun bir süre almamış.

Bu haberler Athlon 64 sahiplerini sevindirse de Microsoft'un 64-bit destekli Windows XP'nin çıkışını 2005 ortalarına ertelemesi olması hayal kırıcı. Hele bugünden Longhorn'da kırılıp dururken acaba bu tarih bir daha sarkar mı diye korkmamak elde değil. \*



### Mr.Hamsi'nın Maceraları

Henüz uzaya insan gönderemedik ama sonunda bizim de bir bilgisayar virüsüümüz oldu. Yüklenmediği makinede Windows Speech Engine programını kullanarak konuşma yeteneği kazanan virüs. "How are you. I am back. My name is Mr. Hamsi. I am seeing you. Haaaaaaaa. You must come to Turkiye. I am

cleaning your computer. 5. 4. 3. 2. 1. 0. Gule Gule." gibi bir virüsten beklenmeyecek kadar anlamsız bir konusuna gerçekleştiriyor. Virüs ayrıca DLL ve INI uzantılı dosyaları silmek suretiyle, Windows'un işleyisini de bozuyor. Düşük risk kategorisinde sınıflandırılan virüs, "Listen and Smile" başlıklı bir e-posta ile bulasıyor bilgisayarlarla. Muhtemelen Türk vatandaşlığı olduğu varsayılan hacker kardeşe buradan bir kaç söz söylemek isteriz. Bu anlamlı mesajı yazmakfaki esas amacın neydi bilemiyoruz ama bu mesajı alan dünya vatandaşlarının içinde hiç de Turkiye'ye gelme hissini doğacagini zannetmiyoruz. Hatta biraz daha abartırsak bu virüsün

## Gizmondo: Yeni Mobil Oyun Konsolu



### Her şey var... Ya oyun?

**Yeni ürünlerin** piyasaya çıkmaya hazırladığı mobil oyun konsolu piyasasında önumüzdeki bir kaç ay boyunca hareketli günler yaşanağa benziyor. Bu ürünler arasında, dünyanın ilk Wireless Media İşlemcisini kullanan Gizmondo da bulunuyor. Tiger Telematics firmasının geliştirdiği Gizmondo, NVIDIA GeForce 3D 4500 işlemcisinin kendisine sağladığı avantajlar sayesinde, pek çok farklı özelliğe sahip. Üzerindeki entegre dijital kamerası ile fotoğraf çekenbildiği, MP3 müzik dosyalarını dinleyebildiği, klip ve kısa film tanıtımlarını izleyebildiği (ilerleyen zamanlarda tüm bir filmi izlemek mümkün olabilecek) bir multimedya

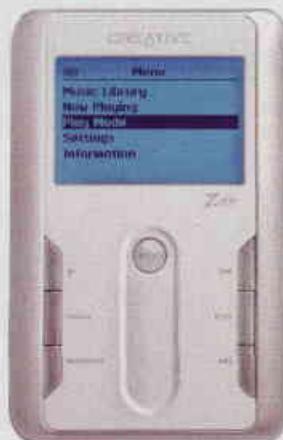
merkezi olarak da adlandırılabilir Gizmondo'yu. Bunların yanında Gizmondo ile SMS ve MMS gönderebilme ve GPRS sayesinde dünyanın herhangi bir yerindeki başka bir oyunsever ile multiplayer oyun keyfini sürdürmek de mümkün. Tüm bu özellikler sayesinde oldukça ilgi çekcecik gibi görünün Gizmondo, ilk olarak 29 Ekim'de İngiltere'de satışa sunulacak. Ama ürünü ilgili çok önemli iki soru alkımı kurcalıyor. Birinci SMS ve GPRS kullanabilirken neden cep telefonu olarak kullanılmıyor? İkincisi Bu ay sonunda çıkacak olan Gizmondo'nun duyurulan altı, ekran görüntüsü yayınlanmış sadece bir oyunu olması. \*

# Zen'e Dokunmak

## Creative Yeni MP3 Çalar ile İddialı

Creative, Nomad Zen serisi ürünlerine Zen Touch ile bir yenisini daha ekledi. Önümüzdeki aylarda ülkemizde de satışa çıkacak olan Zen Touch, dokunmatik touch pad'ı, geniş LCD ekranı, ergonomik tasarımını, hafifliği ve uzun pil ömrü ile dikkat çekiyor. Daha çok dizüstü bilgisayarlarda görmeye alıştığımız touch pad, Creative Zen Touch üzerinde de kullanılmış. Bu sayede menü içerisinde şarkılar arasında geçiş yapmak daha hızlı ve kolay bir hal almış. Daha önceki modellerde yan tarafta bulunan tuşlar açma/kapama ve ses tuşları dışında ön yüze alınmış ve daha ergonomik bir kullanım sağlanmış. Dahili LiYum Ion pil ile ortalama 24 saat kesintisiz müzik dinlemek mümkün. MP3, WAV ve WMA dosyalarını destekleyen Creative Zen Touch, USB 2.0 arayüzü ile daha hızlı veri transferine imkan sağlıyor. Eksiksiz hissedilen FM radyo ise opsiyonel olarak alabileceğiniz

FM kablolu kumanda ile gidebilecek. İlk olarak 20GB'lık modeli ile piyasada olacak MP3 çaların 40GB'lık modeli ise daha sonra satışa sunulacak. x



## Lazerli Fareden Korkulur

**Geçmişte tarihe geçmiş** Gonzales ve Mighty Mouse gibi kahramanlar bir yeni daha ekleniyor. Logitech'in geliştirdiği dünyanın ilk lazer faresi yakında piyasaya çıkacak olacak. Logitech MX 1000 Laser Cordless Mouse, yüzey tarama konusunda, led aydınlatma kullanın, günümüz optik farelerinden 20 kat daha hassas. Bu sayede optik farelerin çalışmazı yüzeylerde bile bu fareyi rahatlıkla kullanabileceksiniz. Ayrıca tepki süresi olarak da endi-

şe etmeye hiç gerek yok çünkü Logitech MX 1000, USB kablo ile bilgisayarımıza bağladığımız fareler ile aynı performansı verebiliyor. Fare içerisindeki LiYum Ion pil 3-4 saatlik bir şarj süresinden sonra 21 gün dayanıyor. Yani ürünü on-on beş dakika kadar şarj ünitesinde bekletmek bile günlük kullanım için yeterli. Farenin üst kısmında bulunan pil göstergesi yardımıyla da anı pil bitmesi gibi sürprizlerle karşılaşmaktan kurtuluyoruz. Ayrıca baş parmağımızla kontrol edebildiğimiz tuşlar ile de açık pencere ve gezdiğiniz internet siteleri arasında ileri ve geri olarak gezmek mümkün. Siyah ve gri renk seçenekleri ile piyasaya çıkacak olan Logitech MX 1000'un dezavantajları, her ne kadar şimdilik inceleme fırsatı bulamadıysak da ağırlığı ve fiyatı olacak gibi. x



## Sifrenizi Kimseye Kapılmayın

### Parmağınızı da...

**Eminim pek çok** siz her gün kullanıcılığını ve şifre isteyen pek çok siteye giriyorsunuzdur. Bir, iki, üç derken bu şifrelerin sayısı her geçen gün artıyor ve bazen bunlardan bir kaçını unutmamız kaçınılmaz oluyor. İşte Microsoft'un ilk modelini Ekim ayında piyasaya süreceği parmak izi okuyucuları, şifrelerle başı dertte olan pek çok internet kullanıcısının derdine deva olacak gibi gözüküyor. Piyasaya üç farklı şekilde sürülecek olan parmak izi okuyucuları aynı zamanda bir bilgisayarı birden çok kişinin paylaştığı durumlarda da şifre yerine kullanılabilir. Bu yeniliğe, ister klavyeniz üzerine entegre edilmiş olarak Microsoft Optical Desktop olarak, ister Microsoft Wireless Intelli Mouse ile beraber ve isterseniz de sadece parmak izi okuyan üniteyi ( Microsoft Fingerprint Reader ) alarak sahip olabileceksiniz. Klavye ile beraber gelen model Ekim ayında, sadece okuyucu olarak alabileceğiniz ünite Kasım ayında ve fare ile beraber gelecek model ise 2005 Ocakından itibaren piyasada olacak. "Şifre unutmaktan kurtulduk ama ya hangi parmağı bastığımızı da unutursak?" diye düşünen arkadaşlara da "kırmızı kurdele" öneriyoruz. x



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

artışları sağlanabiliyor, ATI Radeon X800 XT ekran kartlarıyla, anti-aliasing aktifken, Doom3 performansında %15'lik artış oluyor. ATI Radeon 9500 PRO, 9700 PRO, 9800 PRO ve 9800 XT ekran kartları ile de UT2004 oyununda, özellikle yüksek grafik ayarlarında, %25'in üzerinde artış elde etmek mümkün olabiliyor. Eğer siz de bu üst model ekran kartlarından birisine sahipseniz gecikmeden ekran kartı sürücünüzü yenileyin Catalyst

4.9 sürücüsünü LEVEL CD veya DVD'si içinde bulabilirsiniz.

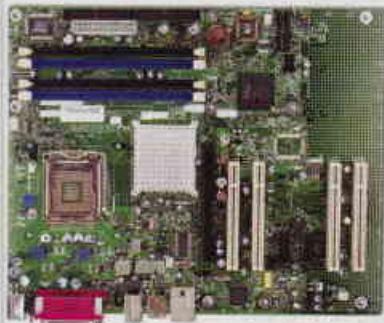
**Bir Terabyte'lık Disk?** Imperial College London'da görev yapan İngiliz fizikçiler bir Terabyte kapasiteli yeni bir optik disk geliştirdiler. MODS ( Multiplexed Optical Data Storage ) olarak adlandırılan diskler için gerekli araştırma fonunun sağlanması halinde 2010 ile 2015 yılları arası piyasaya sürüleceği tahmin ediliyor. x



# PCI EXPRESS™

**Yeni veriyolu mimarisi yavaş yavaş raflardaki yerini alıyor. PCI Express neler getiriyor, upgrade gerekli mi, yoksa önce biraz beklemeli mi?**

**PCI veriyolu, uzun zamandan beri** yaygın olarak kullanılan veriyolu mimarisi olmayı başardı. Her ne kadar ekran kartlarının yüksek veriyolu gereksinimleri nedeniyle



onlara özel AGP veriyolu geliştirilirse de PCI günümüze kadar varlığını sürdürmeyi başardı. Ancak geçen yıllarda birlikte gerek PCI veriyolu bant genişliğinin, takılı kartlar arasında paylaşılması ve gerek ise de PCI ve AGP (Accelerated Graphic Port) arabirimlerinin yerini alacak yeni bir I/O (giriş/çıkış) arabirime duygulan ihtiyacıın giderilmesi amacıyla Intel, PCI Express mimarisini geliştirdi.

Öncelikle PCI-Express'in, PCI ve AGP'den ne gibi farklılıklar olduğunu bir göz atalım. PCI-Express veriyolunda, PCI veriyolunda kullanılan paralel veri iletimi metodu yerine seri olan bir veri iletimi kullanılıyor. Bu sayede veri aktarım hızı da PCI'ya oranla artırılmış oluyor. Bunun yanında PCI da tek yönlü olarak iletilen veri paketikleri PCI-Express ile çift yönlü olarak iletiliyorlar. PCI'da 133MB/s olan bant genişliği ise PCI-Express ile birlikte her bir kanal için 250MB/s'ye çıkıyor. Üste-

likte bu bant genişliği veriyoluna takılan diğer kartlarla da paylaşılır. Kullanılan kanalların sayısına göre de PCI Express yuvalarının isimlendirilmesi gerçekleştiriliyor. Mesela anakartlardaki standart genişleme yuvalarının yerini alacak olan PCI-Express x1 yuvalarında veri aktarımı bir kanaldan gerçekleşiyor. Bu yollardan 16 tanesini paralel olarak birleştirerek grafik kartları için kullandığımız AGP yuvaları yerine geçen PCI-Express x16 yuvası elde edilmiş oluyor. 4GB/s'lük bant genişliği ile de PCI-Express x16, AGP 8x'in bize sağladığı bant genişliğinin 2 katını sunuyor.

### Bu kadar geniş veriyolu bize lazımlı mı?

Aslına bakacak olursak günümüz 3D oyunları şu an için PCI Express'in biziyle vaat ettiği geniş veriyoluna ihtiyaç duyuyorlar. Yani kısa vadede bu teknoloji sayesinde çok büyük performans artışı beklemek yersiz olacaktır. Yine veriyolu genişliğini iki katına çeken AGP 4x'ten AGP 8x'e geçişte de çok kayda değer bir performans artışı elde edilmemişti. Bugün elde edilen artış ancak %1-2'lerle sınırlı kalıyor. Bu geniş veriyolunun avantajlarını tam anlamıyla görebilmemiz için beraberinde kullanacağımız yazılım ve donanımların da bu doğrultuda geliştirilecek olmaları çok büyük önem taşıyor. Mesela ekran kartlarındaki RAM'lerin hızlarını ve miktarlarını artırmadığımız sürece PCI Express x16'nın sağladığı geniş veriyolunun hiç bir anlamı kalmıyor. Ama-

Doom III'te de gördüğümüz gibi bu değişiklik yakın bir süre zarfında gerçekleşecek. Durumu bir de farklı bir bakış açısından değerlendirecek olursak AGP 8x şu an bizler için her ne kadar yeterli olsa da, yüksek çözünürlükteki dokuların daha yaygın olarak kullanılması ile beraber onun da darboğaza dönüşeceği zamanları göreceğiz. Peki PCI Express'in sağladığı veriyolu genişliği dışında hiç mi başka bir getirişi olmayacağı? Olaya ekran kartları açısından bakmaya devam edecek olursak, her geçen gün daha da fazla enerji tüketen üst düzey ekran kartları, AGP'ye oranla daha fazla güç sağlayan PCI Express x16 ile daha istikrarlı çalışabilecekler. Ayrıca yine AGP'ye oranla daha ağır ekran kartlarını bilgisayar sistemlerimize ekleyebileceğiz. Bu da demek oluyor ki ekran kartları üzerlerine daha etkili soğutma sistemleri ekleyerek ısınma sorunlarının önüne daha rahatlıkla gelebileceğiz.

### Alınabilirlik

Intel'in 925X ( Alderwood ) ve 915 G/P ( Grantsdale ) çipsetleri veriyolu olarak PCI-Express'i kullanıyorlar. Albatron firması, hem AGP hem de PCI-Express yuvalarını beraber barındıran PX915P-AGPe model anakartı ile, PCI-Express ekran kartı almak konusunda acelesi olmayan müşteriler için mantıklı bir seçenek ortaya koymuyor. AMD cephesinde ise ilk haber ABIT firmasından geldi. Socket939 Athlon 64/64 FX işlemcileri destekleyen ABIT AX8 anakartlar, üzerlerinde bir adet PCI Express x16, üç

adet PCI Express x1 ve iki adet PCI yuvası barındırıyorlar. Bu geçiş döneminde özellikle üzerinde hem PCI hem de PCI Express x1 yuvalarını barındıran anakartların piyasada olması bizler için çok yararlı bir durum. Sonuçta elimizde hala PCI yuvasını kullanan bir çok donanım bileşeni olacak ve yeni kuracağımız sisteme de bu kartları kullanabileceğiz. Diğer yandan PCI Express ekran kartları ülkemizde de satılmaya başlandılar bile. Ancak böyle bir ekran kartını almak demek anakart ve bellekleri de değiştirmek demek ki kısa vadede böyle bir sistem yükseltilmesi hiç de mantıklı değil. Yani sıfırdan bir sistem kurmayacaksanız, PCI Express veriyolu kullanan ürünlerne şimdilik hücum etmenize gerek yok.

Sonuçta PCI'dan PCI-Express'e geçiş bir gecede gerçekleşecek bir olay değil. 10 yıl öncesinin ISA yuvalarının uzun süre piyasada kaldığı düşünürse, PCI veriyolunu kullanan bileşenlerinizin birdenbire demode olacağı konusunda endişeye kapılmaya hiç gerek yok. Bizleri özellikle ekran kartlarında yaşanacak performans artışı ilgilendirdiğinden ve de henüz ortada bu kadar geniş veriyolunu kullanacak bir oyun olmamasından dolayı elimizdeki ekran kartlarıyla makul bir süre daha idare etmeye fayda var. Yok ben en yeni teknolojileri yakından takip edeceğim, sistemi de temelden değiştirmeye razıymadığınızda, en azından geleceğe yatırım yapmış olmanın mutluluğunu yaşayabilirsiniz.

Tuğbek Ölek

# BENQ FP783 LCD MONİTÖR

Üretici: BenQ [www.benq.com](http://www.benq.com) | İthalatçı: Datagate | [www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr) | Fiyat: 599\$ + KDV

Yeni nesil LCD monitörler, oyuncuların yüzünü güldürüyor.

**Dünya da CRT teknolojisi** yerinde sayarken LCD her geçen gün biraz daha gelişip yaygınlaşıyor. Ama bugüne kadar biz LCD'lerden uzak kalmayı tercih ettiğimiz. Çünkü LCD'lerdeki yüksek tepki süresi hareketli görüntülerin bülümklasmasına veya gölgelenmesine yol açıyor. Bu oyular için rahatsız edici bir durum. Ama LCD teknolojisi hızla gelişiyor ve kısa süre önce pek çok üretici 12 milisaniye tepki süresine sahip LCD modellerini piyasaya sürdü. Bunlardan biri de BenQ ve FP783 modeli.

BenQ FP783 LCD monitör, 17"lik geniş ekranı (CRT monitörlerde 19" e karşılık geliyor), ince ve sık tasarımları ile masaüstümüze rahatlatmaya kalmıyor, ona aynı bir hava da katıyor. Ürün, tasarımı konusunda çok iddialı zira IDEA (Industrial Design Excellence Award) 2004 bilgisayar ekipmanları kategorisinde Bronz Tasarım Ödülü'ne sahip. FP783 yuvarlak ve modern hatları ve parlaklığınıyla daha çok gençler için tasarlanmıştır.

Kelebek kanadı tasarımlına sahip olan zarif bir kaide üzerine oturan ekranı, 35 derece kadar öne ve 90 derece arkaya eğmek mümkün. Bu sayede monitörü paketlemek ve taşımak da oldukça kolaylaşıyor. Ancak yükseklik ve sağ-sol ayarlarının eksiksliği de hissediliyor.

**Doğal çözünürlüğü**  
1280x1024 olan BenQ FP783'ün rakiplerine oranla en büyük avantajı başta bahsettiğimiz 12 ms'lık piksel tepki süresi. Bu sayede özellikle yüksek çözünürlüklü filmleri oyundarda iyi bir performans elde ediliyor ve herhangi bir gölgelenme olmuyor. Elbette 100HZ'de çalışan bir CRT kadar yüksek değil performans ve bunu en çok Windows'ta pen-

cereleri sürüklərken hissediyorsunuz. Ama oyundarda ve filmlerde bu etkiyi fark edebilmek için çok dikkat etmeniz gerekiyor.

### Bir monitör, iki bilgisayar

Monitörün görüntü kalitesi uzun süre CRT kullanmış kullanıcılar için parlak ve canlı renkleriyle hoş gelebilir. Ancak LCD'ler içinde düşünürseniz ortalama bir görüntü kalitesi bu. Ayarlarla çok uzun süre uğraşmama rağmen o nefes kesen mükemmel görüntüyü yakaladığımı söyleyemem.

Monitör üzerindeki bağlantılar ise oldukça zengin. İlk olarak hem dijital hem de analog giriş mevcut monitör üzerinde. Bu sayede aynı anda iki bilgisayarı monitöre bağlamak ve kablo değiştirme zahmetinde bulunmadan, istediğimiz bilgisayardan görüntü alabilmek mümkün. Her iki bağlantı için gerekli kablolar da kutu içerisindeń çıkmıyor. Monitörün sol alt tarafında iki adet USB girişi mevcut. Bir USB girişi de monitörün üst orta kısmında bulunuyor ki bu giriş özellikle opsiyonel olarak alabileceğiniz BenQ Webcam için konulmuş. Bu girişlere klavye, fare veya MP3 çalar gibi çevre birimlerini bağlamak mümkün. Bu USB girişlerin aktif olması için öncelikle yine kutu içerisindeń çıkan USB kablo ile monitörü bilgisayarınıza bağlamaman gerekiyor. Opsiyonel olarak alıp, monitöre alt tarafından monte edebildiğiniz bir başka billeşen de 2x2W gücündeki hoparlörler. Ancak bu hoparlörleri çoğu kullanıcının ekstra para vererek alacağını sanmıyoruz. Özellikle ofis kullanıcıları veya yer sorunu olan kullanıcıların yönetilebileceği bir çözüm olarak duruyor hoparlörler.

Bu kadar çok kabloyu aynı anda monitöre bağladığınız za-

man arka taraf tam bir kablo karşasına sahne oluyor. Ancak BenQ bu durumu da göz önünde bulundurarak monitörün arkasına dikey olarak takılan bir kapağı yerleştirmiştir. Bu kapağı takınca hem bağlantı yerlerini kamufla ediyor hem de kabloları toparlamış oluyorsunuz.

### Ayarlar

Genelde monitörlerin ön yüzünde görmeye alıştığımız ayar düğmeleri sağ tarafa alınmış. Burada altı tane düğme mevcut. En üstte olan açma kapama ve en alttaki otomatik ekran ayar düğmesi dışındaki 4 düğme ile menüye ulaşıp ekran ayarlarını yapabiliyorsunuz. Ancak bu tuşlarla ayar yapmak çoğu kullanıcının canını sıkacaktır. Tuşlara tam anlamıyla alışincaya kadar ayar yapmak insanı oldukça zorluyor.

LCD monitör teknolojisi geleceği son noktaya henüz geldi ve alacağı daha çok mesafe var. Şu an için tam anlamıyla CRT monitörlerin performansını veremeseler de daha iyi görüntü kaliteleri sundukları bir gerçek. Gözü daha az yormaları ve daha az enerji tüketmeleri ise LCD monitörlerin diğer artıları arasında yer alıyor. Fiyatlarının da eskisine göre düşüğünü ve bu eğilimin devam edeceğini düşünürsek, BenQ FP783 gibi masaüstümüzü rahatlatacak LCD monitörler çok da uzak olmayan bir zamanda CRT'leri tarihe gömecek.

**Artılar:** Düşük piksel tepki değeri, hem analog hem de dijital giriş bulunuşu, sık tasarım.

**Eksiler:** Yüksek fiyat, menü ayarlarının zor oluşu.



# SAMSUNG 793DF

Üretici: Samsung | [www.samsung.com.tr](http://www.samsung.com.tr) | İthalatçı: Kont [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr) | Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr) | 135\$+KDV

Samsung'un ekonomik Flast Screen serisi DFX'in yerini yeni seri ile DF modelleri alıyor. 793DF serinin en alt dolayısıyla en hesaplı modeli. Samsung'un yüksek model MagicBright monitörlerinden farklı olarak 793DF'de DynaFlat teknolojisi kullanılıyor. Bu tür yapısı MagicBright'lara göre daha düşük parlaklık sevifesine sahip ve Flat olsa da geride bir bombelik var.



Yani düz ama Magicbright kadar düz değil.

Monitörün görüntüsü eski seride göre çok gözle görülür bir gelişme göstermiyor. Ancak yapısı bir hayli değişmiş ve yeni teknolojilerle desteklenmiş. Bu teknolojilerin başında MagicTune geliyor. Ürünle birlikte gelen CD'den kurabileceğiniz MagicTune monitör ayarlarını Windows'dan yapmanızı sağlayan bir arayüz.

MagicTune ile tüm monitör ayarlarını yapabiliyorsunuz. Üstelik her ayar için ekran da size yol gösteren yardım araçları bulunuyor. Mesela Parlaklık için siyah beyaz renk skalası,

Kontrast için farklı tonlarda numaralandırılmış kutular. Üstelik bu araçların nasıl kullanılacağı da oldukça detaylı olarak açıklanmış.

Bu sayede monitör ayarlarını hem çok daha kolay hem de doğru olarak yapabiliyorsunuz. Üstelik farklı ayarları kaydedebiliyorsunuz.

Samsung daha önceleri MagicBright serisinde benzer bir yazılım kullanmıştı ama bunun için monitörü ayrıca USB'den de bağlamak gerekiyordu. 793DF'de ise monitörü ekran kartına bağlanınız yeterli. Açıkçası bu özellik monitörlerde son yıllarda gördüğüm en önemli gelişmelerden biri.

793'de MagicTune kullanıldığı için monitörün üzerindeki ayar tuşlarına eskisi kadar ihtiyacımız yok artık. Oyun oynarken Parlaklık, Kontrast ayarı yapmak dışında hiç kullanmadım diyebilirim. Bu yüzden Samsung bu tuşları monitörün sağ tarafına kenara almış. Bu sayede monitörün ön yüzü daha ince bir çerçeveye sahip. Hatta tam karşılidan bakınca biraz TFT gibi görünüyor. Görünüş olarak MagicBright'lardan farkı onların metalik gümüş rengine karşılık

793DF'de mat bir gri çerçeve kullanılmış olası. Monitörün arka tarafı ise tamamen siyah.

793DF, 1024x768 çözünürlükte 85Hz tazeleme hızına sahip. Yeterli olsa da çok parlak bir değer değil bu. Eğer monitörünüzü 1280x1024 çözünürlükte kullanacaksanız tazeleme hızı 65Hz'e düşüyor. Eğer bu tazeleme hızları sizin için yeterli değilse aynı serinin üst modelleri olan 795DF veya 797DF'i tercih edebilirsiniz.

Görüntü kalitesi ve performansına bakınca 793DF'in oyuncular için ideal bir monitör olduğunu söylemek zor. Ama 200\$'ın üzerine çıkamıyorsanız bence çok iyi bir seçim. Özellikle yeni MagicTune özelliği 793DF'i çok daha cazip kılmış.

**Artılar:** Uygun Fiyat, MagicTune ile monitör ayarlarını yapmak çok kolaylaşmış.

**Eksiler:** Görüntü kalitesi ve performans düşük.

## CREATIVE MUVO TX FM

Üretici: Creative | [www.tr.creative.com](http://www.tr.creative.com) | İthalatçı: Kont [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr) | Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr) | Multimedya [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)  
Fiyatı: Firmaya sorunuz

Creative MuVo ailesinin bir önceki modeli olan Creative MuVo NX'te eksikliği hissedilen USB 2.0 bağlantı ve FM radyo özelliklerinin eklentimesiyle ortaya çıkan Creative MuVo TX FM'i inceliyoruz bu ay.

MP3 çalar üzerinde kulaklık girişi, Play/Pause düğmesi, tekerlek, ses açma ve kapama düğmeleri bulunuyor. Menüyle ilgili her türlü işlemi sadece bu tekerlek yardımıyla gerçekleştirebiliyorsunuz. Likit kristal ekranı MP3 çaların boyutları nedeniyle fazla büyük tutulmamış, ancak cihazın tüm fonksiyonlarını bu ekrandan kolaylıkla takip etmek mümkün. Bir adet AAA pil ile çalışan cihazın pil takılan bölümünü ağırmak suretiyle sadece bir USB bellek olarak ta kullanabiliyorsunuz. Bu sayede boyut yarı yarıya azaldığı için taşımak ta daha kolay oluyor.

Creative, MuVo TX FM'in 15 saatte kadar artabilen pil ömrü olduğunu söylüyor. Elbette bu kullandığınız pile göre değişiyor bizim standart Duracell pillerle yaptığımız dene mede yaklaşık 10-12 saat pil ömrü olduğunu gözlemediğim. Creative MuVo TX FM'in ağırlığı ise pil hariç 32 gram.

MP3 ve WMA formatlarını çalabilen, FM radyo ve ses kayıt özellikleri de bulunan bu MuVo TX FM'in, NX modelinde kullanılan USB 1.1 yerine daha hızlı olan USB 2.0 bağlantısını kullandığını söylemişik. Bilgisayardan cihaza 120MB yer tutan 30 adet MP3 dosyasını bir dakika 15 saniyede atabildik. Ters yönde veri transferi ise 40 saniyelik bir süre alıyor. Bu da MuVo TX FM'in, NX'e göre üç dört kat daha fazla bir hızlı olduğunu gösteriyor.

Bes bant Equalizer'ı olan Creative MuVo TX FM de ister kendi ayarlarınızı yapabiliyorsunuz isterse niz de Jazz, Pop, Rock ve Classical seçeneklerinden birisini seçebilirsiniz.

Beraberinde gelen kulaklık rahat ve kaliteli; çoğu kullanıcı başka bir kulaklık alma ihtiyacı hissetmeyecektir. Ekrani bazı kullanıcılar için küçük gelebilir. Ancak bu boyutta bir MP3 çalar için, pil bölmesinin de ayrılmamasını göz önüne alacak olursak, daha da büyük bir ekranı cihaz üzerine yerleştirmek pek

mümkin görünmüyör. Ekrandaki yazıların ters döndürerek iki yönlü olarak yazıların okunabilmesinin sağlanması ise ufak bir ayrıntı olarak gözümüze çarpıtı. Bu özellik sayesinde sağ veya sol elini kullanan kullanıcılar arasında herhangi bir kullanım farklılığı kalmamış oluyor.

Sonuç olarak kullanımı kolay, sık ve hafif bir MP3 çalar arayan arkadaşlar bu ürünü bir gözden kaçırılmamalı.

**Artılar:** USB 2.0 ile hızlı veri transferi, FM radyo, USB bellek olarak kullanılabilirliği.

**Eksiler:** Ufak ekran.



# PHILIPS MMS460

Üretici: Philips | www.philips.com | İthalat: Arena www.arena.com.tr | Hızlı Sistem www.hs.com.tr | Boğaziçi www.bogazici.com.tr | 91\$ +KDV

Philips her yeni hoparlörü ile daha popüler hale getiriyor ve Creative'ı sıkıştırıyor. Bu ay incelediğimiz yeni model özellikle oyuncular için geliştirilmiş bir 5.1 sistem. Onu oyunculara yönelik kılan özellikleri görünümü ve az yer kaplaması.

Önceki modelleri daha düz görünen Philips bir oyuncunu hoparlörünün neye benzemesi gerektiğini üstüne bir haglı düşünmüştür. Parlak siyah renkteki keskin hatları ile MMS460 bir oyundan fırlamış gibi görünüyor. Yan hoparlörlerin manyetik korumalı kasaları minimum yer kaplayacak şekilde tasarlanmıştır. Böylece bir bilgisayarın çevresine yerleştirmek kolaylaşmış. Tabii beraberinde iki ayak gelse işler daha da kolay olabilmiş.

Merkez ve yan hoparlörleri

10W ve subwoofer'ı 30W olan MMS460 toplamda 80W RSM güç sahibi. Sesini sonuna kadar açmak cesaret isteyen başka bir hoparlör yani. Merkez hoparlörün üzerinde ses ve açma kapama tuşları, Subwoofer üzerinde ise Bass ayan bulunuyor. Uzaktan kumandası olmadığı için DVD Player ile kullanım biraz zor. Ama MMS460'ın oyuncular için geliştirildiğini zaten söylemişik.

MMS460'ın ilginç bir yanı hoparlörlerin önünde sesi perdeleyen koruyucu bir bez veya plaka olmaması. Bunun yerine hoparlörlerin yan tarafindan ortaya doğru uzanan 3 parça var. Bu parçalar hoparlörün or-

tasına temas ederek yırtmanızı engelliyor. Böylece hem hoparlör korunuyor hem de ses engellenmiyor. Ama bana sorarsanız bu çözümün en büyük faydası MMS460'ın vahşi görünümü.

Doom III'ün kendinden 5.1 desteği ile gelmesi ve bu motoru kullanan her oyunun EAX olmaksızın 5.1 ses vereceğini düşünürseniz bir 5.1 hoparlör edinmek için

hiç de fena bir zaman değil. Eğer hoparlörüm hem ses hem de görüntü olarak Doom III'e yaraşır olmalı diyorsanız çok fazla aramanıza gerek yok. MMS460 tam bu iş için üretilmiş.

**Artılar:** Şık görünüm, kaliteli ses, uygun fiyat.

**Eksiler:** Uzaktan kumanda yok, hoparlör ayağı yok.



# PHILIPS PSC724 ULTIMATE EDGE

Üretici: Philips | www.philips.com | İthalat: Arena www.arena.com.tr | Hızlı Sistem www.hs.com.tr | Boğaziçi www.bogazici.com.tr

Günümüzde pek çok kullanıcı mal yetişmeksız, fazladan bir ses kartı almak yerine entegre ses kartıyla yetinmeyi tercih ediyor. Diğer yandan ses kalitesine önem veren kullanıcılar, hele iyi hoparlör setleri de varsa ses kartına para vermekten kaçınılmıyorlar.

İşte tam bu noktada nispeten uygun fiyat ve sağladığı yüksek ses kalitesi ile PHILIPS PSC724 ULTIMATE EDGE çıkıyor karşımıza. Sağladığı 24-bit / 96KHz'lık ses işlemeye yeteneği ile Audigy 2 ile aynı seviyeye tutturulan PSC724, 106 dB'lık bir SNR ( Signal to Noise Ratio ) oranını ile de Audigy 2'nin 108 dB'sine çok yaklaşıyor. Böylece daha uygun bir fiyata aynı ses kalitesini verebiliyor.

Ses kartı üzerindeki giriş çıkışlara bakacak olursak; Line In, Mic In, Front Out, Rear Out, Center/LFE Out ve 5.1 hoparlörler bağlamak için dijital S/PDIF çıkışı.

Philips Sound Agent 2 HD (High Definition) yazılımı sayesin-

de ses kartının bize sunduğu tüm teknolojilerden kolayca faydalanabiliriz. Şimdi bu teknolojilere kısaca bir göz atalım.

QMSS5.1 teknolojisi 5.1 hoparlör modunda iken, tüm stereo kaynaklarından 6 bağımsız ses kanalı yaratmamıza imkan sağlıyor.

QSurround, Philips'in daha önceki ses kartlarında da görebildiğimiz bir teknoloji; bu sayede ikili hoparlör sistemleriyle bile Surround ses etkisini bir nebze yaratmak mümkün olabiliyor.

QSizzle ve QRubble özelliklerini kullanarak MP3 ve WMA'lardaki frekans kayıplarını telafi etmeniz ve böylece elde edilecek ses kalitesini yükseltebilmeniz mümkün kılınmış. Bu özellikle geniş MP3 arşivi olanların çok işine yarayacak bir özellik.

QInteractive3D teknolojisi sayesinde 2, 4 ve 5.1 kanal destekli hoparlör sistemlerine 3D ses özellikleri entegre edilebiliyor ve DirectSound3D, EAX ve A3D ses

standartlarını destekleyen oyular destekleniyor. Tahmin edebileceğiniz gibi kartın EAX Advanced HD desteği bulunmuyor.

Bunların yanında Normalizasyon özelliğini aktif hale getirerek otomatik olarak tüm ses dosyalardaki ses farklılıklarını ve ses kaynaklarından gelen ses değişimlerini minimuma indirmiştir. Bu sayede düşük ve yüksek Kbps'deki MP3'lerinizi aynı listede dinlerken hissettiğimiz kalite farkı da azalmış oluyor. Ayrıca 10-Bant Equalizer kullanarak da ses rengini keyfine göre ayarlayabiliyorsunuz.

CD içerisinde Philips Sound and Agent 2 HD yanında, kullanım kılavuzu, MusicMatch Jukebox ve müzik eşliğinde slayt şov yapmanıza olanak sağlayan QSound AudioPix programları da çıkıyor.

Uygun fiyata pek çok özelliği barındıran PHILIPS PSC724

ULTIMATE EDGE, entegre ses kartlarının düşük ses kalitesinden mutlu olmayanlar için çok iyi bir seçim. EAX Advanced HD özelliğinin bulunmaması dışında üründe kusur bulmak mümkün değil.

**Artılar:** İyi ses kalitesi, kullanıcıyı yazılım desteği.

**Eksiler:** EAX Advanced HD desteği yok.



# IDEAZON ZBOARD

Üretici: Ideazon | [www.zboard.com](http://www.zboard.com) | İthalatçı: Dijital Center | [www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com) | Fiyat: 49,95\$ + KDV

Oyunlara özel kontrol cihazları her geçen gün daha da gözden düşüyor ve bunun en önemli sebebi Mouse/Klavye ikilisinin oyuncuların %90'ı için en ideal çözüm olması. Bunun farkında olan bir grup Kanadalı oyuncunun kurduğu bir firma Ideazon ve üretikleri tek bir ürün var; oyuncunun klavyesi Zboard.

Zboard'u standart klavyelerden ayıran en büyük özelliği tuş takımının değiştirilebilir olması. Klavye standarda yakın bir tuş takım ile geliyor. Ama siz sık oynadığınız oyunlar için geliştirilmiş tuş takımlarını (Keyset), standart olan ile değiştirerek oyuncuları çok daha rahat oynayabiliyorsunuz.

Mesela RTS oyuncular için olan tuş takımlarında her tuşun hangi kisayol olduğu üzerinde yazıyor. AoM'de Knight'mı üreteceksiniz? Üzerinde Knight yazan tuşa basmanız yeterli. Bu kisayolların hepini ezberlemekle uğraşmayan oyuncular için çok iyi bir özellik.

FPS oyuncularında durum biraz daha değişik. Klavyenin sol tara-

fında WASD tuşlarının yerini alan oldukça geniş tuşlar var. Bu tuşların çevresi en çok kullanacağınız crouch, flashlight ve reload gibi tuşlarla çevriliyor. Oyun oynarken bir tuşun üzerinde "Jump" yazması gerçekten harika. Ama Ideazon multiplayer oyuncularını da unutmamış. Klavyenin sağ tarafı oyun içinde sohbet edebilmek için tam bir tuş takımına sahip.

Tuş takımını değiştirmek çok kolay. Yan taraftaki klipsi açtırın ve tuşları kolayca çıkarıyorsunuz. Ayrıca kullanmadığınız tuş takımlarını kolayca üçe katlayıp saklayabiliyorsunuz.

Zboard'un en büyük eksiği takılıp çıkarılabilir tuşların normal klavyelerdeki tuşlardan daha gevşek olması. Ayrıca tuşların esnekliği plastik yükseltilerle sağlanıyor için yaylı klavye tuşlarıyla aynı hissi vermiyor. Elbette bu sizi belli ettiği kadar rahatsız edecek diye bir şey yok. Zamanında istedi-



ğim klavyeyi bulmak için 2 ay İstanbul'u alt üst ettiğimi söylesem bu konudaki hassasiyetimi anlaysınız herhalde. Ayrıca FPS'lerde yön tuşlarının geniş olmasını rahat bulmuyorum. Standart klavye tuşları küçük olduğu için daha seri oynayabiliyorsunuz. Zboard'da küçük parmağım Crouch'a yetişmekte bir hayli zorlandı. Ama bu da alışmaya bağlı bir mesele. Bir haftada komple farklı bir yapıya alışması zor. Diğer yandan alımak için bir ay beklemek istemiyorsanız bu önemli bir sorun.

Zboard'un şu an en ilginçleri Doom III, Everquest, Age of Mythology ve Civilization III olağan 8 ayrı oyun için tuş takımını var, Everquest II ise yolda. Ayrıca hemen her FPS'de kullanabileceğiniz Crossfi-

re isimli bir tuş takımını da mevcut.

Zboard'u aldığınızda karşınıza çıkacak diğer önemli bir problem ise Türkçe desteği olmaması. Bu yüzden bir dolu ek fonksiyona sahip standart klavyesini kullanamıyorsunuz.

Bana sorarsanız ürün strateji severler için çok faydalı. Ama FPS oyuncuları için önce bir deneyip kendiniz görün mutlaka derim. Tuş gevşekliği, Türkçe desteği olmaması ve yüksek fiyatı ise pek çok oyuncuya bu ürünü uzaklaştırabilir. Şu an kampanya dahilinde Crossfire takımı ile birlikte 49,95\$ + KDV'ye satılıyor ve ek tuş takımları 21\$ + KDV. Yine de oyundan standart klavyelerin yerini alabilecek bildiğim tek ürün bu.

**Artılar:** Oyunlara özel üretilmiş, üzerinde oyun görselleri var, strateji oyundan çok faydalı.

**Eksiler:** Yüksek fiyat, gevşek tuşlar, Türkçe desteği yok.

# BENQ JOYBEE110

Üretici: BenQ | [www.benq.com](http://www.benq.com) | İthalatçı: Datagate | [www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr) | Fiyat: 111\$ + KDV

Bu ay incelediğimiz bir başka MP3 çalar da BenQ Joybee 110. Farklı ve sık tasarımı ile pek çok kullanıcının boynundan eksilmeyecek gibi dura BenQ Joybee 110'a gelin yakından bir göz atalım.

Bu cihaz için insanların boyunlarından eksilmeyecek dedik çünkü şekil ve kullanım açısından daha çok boyun askılığı ile kullanım için tasarılanmış bir ürün BenQ Joybee 110.

Kutudan beyaz bir kulaklık, USB kablosu, 1 adet CD (kullanım kılavuzu, sürücü, QMusic yazılımları içeriyor), hızlı kurulum kılavuzu, garanti kartı ve boyun askılığı çıkmıyor.

Cihazın ön yüzünde LCD ekran bulunuyor. Solda 3, sağda 4 olmak üzere toplam 7 adet tuş yardımıyla MP3 çaların fonksiyon-

larına erişebiliyorsanız. Aslına bakarsanız bu kadar çok tuş böyle bir alet için fazla olmuş. Özellikle ilk olarak bu aleti kullanıyorsanız tuşlara ve ekrandaki menüye alışmanız zaman alabilir. Daha kullanım dostu bir tasarım olabilirmiştir. Ön yüzde ekran dışında ayrıca dışarıdan ses kaydı almamızı sağlayan mikrofon bulunuyor.

Kulaklıklı kablosu üzerinde ses ayarı bulunması pek çok firmanın düşünmediği bir ayrıntı. Ancak, herhalde boyunda asılı olarak kullanım için tasarlandığından olacak, kablo boyu biraz kısa tutulmuş. Özellikle ci-

hazıbel hizasında kullanmayı düşünüyorsanız kulaklıklı daha uzun kablolı bir modelle değiştirme ihtiyacı hissedebilirsiniz.

Beraberinde gelen CD içerisindeki ürünün sürücüsünü, CD'lerinizdeki parçaları MP3 formatına çevirmenizi sağlayan ve müzik dosyalarını organize etmenize yardımcı olan QMusic programını ve PDF formatındaki ayrıntılı kullanım kilavuzunu bulmanız mümkün.

MP3 ve WMA formatındaki müzik parçalarını çalabilen BenQ Joybee 110'da pil ci-haz içerisinde bulunuyor ve USB üzerinden şarj olunduğu.

Pil ömrü dinlediğiniz müziğin ses şiddetine ve formatına göre 10 saat'e kadar çabiliyor.

Toplamda 120 MB'lık yer tutan 30 tane MP3 parçasını, dört dakika otuz beş saniyede bilgisayarımızdan MP3 çalarına aktarabiliyor. Aletin USB 1.1 olmasının sonucu olarak bu süre normal ancak USB 2.0 tercih edilmesi daha iyi olabiliyor.

Joybee 110, USB'den şarj edilebilmesi ve güzel görünümü ile dikkat çekiyor. Ama daha fazla teknik özellik arıysanız sizin için uygun olmayabilir.

**Artılar:** Şık ve farklı tasarım, USB'den şarj olabilmesi, kablo üzerindeki ses ayarı, USB bellek olarak kullanılabilmesi

**Eksiler:** USB 1.1 olması, menü kullanımı zor.



# SAITEK CYBORG EVO

Üretici: Saitek [www.saitek.com](http://www.saitek.com) | İthalatçı: Dijital Center [www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)

Bilgisayar başında gökyüzünde gezinti yapmayı sevenlerin vazgeçilmezidir Joystick'ler. Ancak her zaman kaliteli ve kullanımı bir modeli uygun fiyatta bulmak kolay olmuyor. Özellikle geçen sene inceleme fırsatı bulduğumuz

Thrustmaster Hotas Cougar gibi ürünler her oyuncunun hayallerini süslüyor. Ancak bu ürünlerinุดاک ucuklatan fiyatları, onları hallerimizde gördüğümüz bırakıyor bizleri. Bu durumda bizler de daha uygun fiyatlı ama hiç olmasa gerçekçi bir uçuş deneyimi yaşatabilecek ürünlerin arayışına girmiyoruz. Saitek Cyborg Evo da kaidesinin hafifliğini bir yana bırakacak olursak oldukça konforlu ve sağlam bir ürün izlenimi veriyor ilk bakışta.

Kumanda kolu üzerinde baş parmağınızla kontrol edebileceğiniz beş adet düğme ve işaret par-

mağımızın rahatça erişebildiği teknik bulunuyor. Burada ayrıca gökyüzünde rahatlıkla etrafımızı gözlebilmemizi sağlayan sekiz yönlü Hat Switch de bulunuyor. Kolun en üstünde iki adet metal ayar düğmesi bulunuyor. Bunlar yardımıyla tuşların bulunduğu tepe kısmı sağa-sola ve yukarı-aşağı olarak ayarlayabiliyor ve baş parmağınızı en rahat bir şekilde tuşlara erişebilecek şekilde kullanabiliyorsunuz. Elimize alttan destek veren parça da ayarlanabilir olarak tasarlanmış. Bu parçayı el büyüğümüze göre aşağı veya yukarı monte edebiliyor; ayrıca ters tarafa monte edilebilmesi sayesinde de ürün hem sağ elini hem de sol elini kullanan oyun severler tarafından rahatlıkla kullanılabilir. Kaise ile kol arasına yerleştirilen yay mekanizması sayesinde de daha hassas manev-

ralar yapabilmek mümkün.

Tepede bulunan tuşlar dışında kaideye dört tane base tuşu, iki tane Shift tuşu ve hemen arka da merkeze yerleştirilmiş Throttle bulunuyor.

USB 1.1 ve USB 2.0 uyumlu olan ürün, beraberinde gelen Smart Technology Software yardımı ile tamamen programlanabilir olarak tasarlanmıştır. Bu sayede tuşları istediğimiz fonksiyonlara atayarak pek çok başka tür oyunda da bu ürünü kullanabilelimiz mümkün kılınmış.

Ürünün hafifliği dışında pek fazla olumsuz bir sözümüz yok aslında. Ama sadece bu durum bile çoğu zaman can sıkıcı olabiliyor. Diğer elinizle kaiseye destek vererek oyun oynamak bir süre sonra insanı rahatsız edebiliyor. Ancak bu durumu kaiseyi masaya



veya ağırlık verecek başka bir parça sabitleyerek giderebilirsiniz ve daha gerçekçi bir simülasyon keyfini bilgisayarlarınız başında yaşayabilirsiniz.

**Artılar:** Ayarlanabilir ve rahat olması

**Eksiler:** Hafif bir kaiseye sahip olması

# HERCULES XPS 5.1 SILVER

Üretici Firma: Hercules | [www.hercules.com](http://www.hercules.com) | İthalatçı: DijitalCenter | [www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com) | Fiyatı 170\$

Bilgisayarınıza 5.1 bir hoparlör bağlamak hem oyunlardan hem de film ve müziklerden aldiğiniz keyfi artırır. Ama 6 parça hoparlöru bilgisayarın çevresine yerleştirmek her zaman için ciddi bir sorundur. Diğer pek çok donanım ürününde olduğu gibi hoparlör üreticileri de daha az yer kaplayacak tasarımlara yöneliyorlar. Hercules XPS 5.1 Silver da bu ürünlerden. Hercules firmasının eXtended Personal Sound hoparlör serisinden olan bu 5.1 ses sistemi daha bilgisayarınıza bağlamadan sık tasarımı ile ilk bakışta beğeninizi kazanıyor.

40W RMS subwoofer ve 5x10W RMS uydu hoparlörler ile toplamda 90W RMS'ye sahip Hercules XPS 5.1 Silver. Her bir uydu hoparlör iki kanal Neodymium hoparlör içeriyor. Ince ve sık bir tasarıma sahip olan uydu hoparlörleri, tabanındaki katlanabilir ayaklılar

sayesinde duvara monte etmeniz de mümkün. Uydu hoparlörler manyetik olarak korundukları gibi üzerindeki sürücüler de fiziksel darbelere karşı bir kafes ile korunmuşlardır. Çarpmalarda çok kolay hasar alan bu tip hoparlörler için önemli bir detay bu. Güç kaynağını da üzerinde barındıran ahşap Subwoofer bas sesleri başarıyla verdiği gibi estetik bir tasarıma da sahip.

Hoparlörleri kutusundan çıkardıktan sonra kurulumu oldukça kolay. Kabloları doğru renk girişleri ile eşleştirildikten sonra Subwoofer üzerindeki açma kapama düğmesini açmanız yeterli oluyor. Beraberinde gelen ufak bir kablolu kumanda üzerinden ses, bas ve çevresel efekt ayarlarını yapabilmek mümkün. Hoparlörleri yine bu kumanda üzerinden açıp kapatılabilir ve üzerinde bulunan kulaklığa giriş ile de kolayca kulaklı-

nızdan ses alabilirsiniz.

Hoparlörlerin ses kalitesi ve yer tasarrufu sağlayan tasarımını bizi oldukça memnun etti ancak kullanılan kablolardan daha kaliteli olabilirmiştir. Kutudan çıkan bu kablolardan DVD Player ve oyun konollarına da bu hoparlörleri bağlayıp 5.1 ses çıkışını almanız mümkün. Bu aralar 5.1 hoparlör almayı

düşünüyorsanız ve hem ses kalitesine hem de fazla yer kaplamamasına önem veriyorsanız Hercules XPS 5.1'i mutlaka göz önünde bulundurun.

**Artılar:** Şık ve az yer kaplayan tasarım, iyi ses kalitesi.

**Eksiler:** Kablolardan daha kaliteli olabilirmiştir.



# Teknik Servis



Bir sene önce gelip de teknik servisi yazacaksın deseler hayatı inanmadım, ama kaderde bu da varmış. Gerçi bu ay "ben okudum Tuğbek cevapladı" servisi gibi oldu biraz ama, idare edeceğiz artık.

## UYGUN FİYATA LAPTOP

Oyun oynanabilecek makul fiyatta laptop bulunabilir mi yoksa illa da masaüstü almak mı lazım? Oyun oynamak için nasıl bir sistem alabiliriz? En fazla 1500 dolar verebilirim...

Usame Ceylan

Salam Usame,

Dizüstü bilgisayar fiyatları eskisine oranla oldukça ucuzladı. Hele LCD ekranlı bir masaüstü sistem ile karşılaşırınca (Sonuçta dizüstü sistemler LCD). Tabi iş oyun performansına gelince biraz daha dikkatli olmak lazım. Aynı masaüstü sistemlerde olduğu gibi dizüstü sistemlerde de öncelikle sistemdeki ekran kartına dikkat etmek gerekiyor. Entegre ekran kartları kullanan dizüstü bilgisayalar daha uygun fiyatlı oluyorlar ama burada oyun performansına baktığımız için onları baştan eliyoruz. Bu durumda üzerlerinde ATI ve NVIDIA'nın geliştirdiği mobil ekran kartlarını taşıyan dizüstü modellerine önemle lazım. NVIDIA GeForce Go5700 ve ATI Mobility Radeon 9800 şu anda bir dizüstü bilgisayarda bulabileceğin en iyi ekran kartları. Ancak bunlar tahmin edersinki keseye zarar. Şu ara en ideal ve popüler mobil ekran kartı Mobility Radeon 9600. Bu ekran kartını taşıyan dizüstü bilgisayaları ülkemizde rahatlıkla bulunuyor. Ama 1500\$ seviyesinde bu ekran kartını bulmak da bir hayli zor. Düşecek en alt seviye ise Radeon 9200 olmalı. Bu ekran kartını kullanan dizüstü sistemleri mutlaka bu fiyatta bulabilirsin. Dikkat edeceğin bir başka konu da RAM miktarları. Genelde maliyeti azaltmak için firmalar 256MB RAM kullanmayı tercih ediyorlar. Ama benim tavsiyem en az 512MB RAM'e sahip bir sistem alman.

## RAM DUAL CHANNEL MI?

Bu ayki Doom 3 incelemesinde 1 GB Ram ile Dual Channel ise %15 daha fazla performans alabileceğimizi yazıyorum.(512 MB'si göre). Benim bilgisayarda 1 GB DDR 400MHz Kingston RAM bulunuyor(iki adet 512 MB'lik). Acaba RAM'lerim Dual Channel midir? Anakart ile ilgili ise, anakartım Asus P4P800 Deluxe (Intel 865PE chipset) BIOS dan bir ayar yapılması gereklidir?

Bu arada ekran kartım Asus 128 MB ATI Radeon 9600SE. Ekran kartımı terfi ettirmem doğru olur mu? Eğer doğru ise ne ile değiştirmemi önerirsiniz? Yardımcı olabilirseniz sevinirim.



Anıl Şenlidil

Selamlar Anıl,

Öncelikle iyi bir anakart tercih etmişsin. Senin de belirttiğin gibi anakartın Intel 865PE çipsetli ve Dual Channel teknolojisini destekliyor. RAM'lerinin Dual Channel olarak çalıştırılması için, DIMM yuvalarına çift çifter yerleştirmen gerekiyor; zaten sen de doğru bir tercih yapıp RAM'lerini iki parça halinde satın almışsin. Geriye kalan tek şey bu RAM'leri aynı renkleri taşıyan DIMM yuvalarına yerleştirmek. Kasa kapağını açıp bu durumu kontrol edersen eminim kafandaki soru işaretleri yok olacaktır. Ekran kartı meselesine gelince, diğer donanım bileşenlerine göre biraz zayıf kalsa da, anladığım kadariyla ek-

haratıyorsunuz? Sonuç: bu gereksiz harcamaların yerine sisteme daha güzel parçalar koyulabilir; mesela en basit örnek hoparlör "Philips A5.600" olabilir.

Tiestorn

Sana da selam Tiestorn,

1) Grafik tasarımları sırasında, özellikle donanım pazarında, gerçekleşen yazım hatlarından biri senin de gözünden kaçmamış. Evet Ağustos Ayı İdeal sisteminde önerdiğimiz AMD Athlon XP 2800, Eylül ayındaki sayımızda AMD Athlon XP 2500 olarak çıkmış. Fark ettiğin gibi bir rakamın yanlış yazılması gözümüzden kaçmış.

**Cevap** 2) Biz donanım pazarı kösemizde sizlere hem genel bir sistem olarak hem de parça bazında öneride bulunuyoruz. Belki 9800 PRO'yu XT olarak çalıştırırmak avantajlı bir tercih ama her Level okurunun bunu yapmak isteyeceğini san-

## Ansalon'da yayınlanmaya başladık da benim mi haberim yok?

ran kartın şimdilik seni idare ediyor. Eğer oyunlarda takılma veya oyun-dan atma gibi sorunlar yaşamıyor-sın, bir müddet daha idare edebilir-sin. Upgrade için ayırdığın parayı şimdilik harcama, zamanla biriktire-ceğin fazladan parayla da upgrade kaçınılmaz olduğu zaman üst düzey bir ekran kartı satın alabilirsin. Şu an illa değiştirmek istersen de en azından X800 serisi bir ekran kartına geç ki tatmin edici bir performans farkı görebilesin.

## IDEAL SİSTEMDEKİ HATALAR

Diğer sistemlerde de mutlaka vardır bir şeyler ama, ben ideal sistem hakkında konuşacağım; çünkü en büyük hatalar orada.

- 1) Amd 2500+ 150\$ değil bir kere çok abartmışsınız. 87\$ sadece.
- 2) Neden "HIS" Radeon 9600XT önerisiniz ki ondan 6\$ daha pahalı olan Sapphire 9800pro@XT dururken. 9600XT alınmak istense FIC yada Sapphire mar-ka alınarak boşuna 70\$ daha harcan-raz, olay 140-150\$'a kapatılır.
- 3) ve hataların en büyüğü; Abit NF7-S'in üzerinde ancak Audigy2'nin rakip olabileceği muhteşem bir onboard ses kartı dururken

(Soundstorm) neden gereksiz bir şekilde Audigy aldırtarak bir ton para

mam. FIC'nin ürettiği ne ekran kartlarını ne de anakartlarını öneremem. Ama bu ay zaten İdeal sisteminde Sapphire marka bir ekran kartı yer alıyor.

3) Biz Sound Blaster Audigy DE ses kartını özellikle EAX Advanced HD desteği olduğu için öneriyoruz oyun severlere. Abit NF7-S'in üzerindeki tümleşik çözüm seni tatmin ediyorsa ne güzel, ama bizim önem verdigimiz bu ses standartını desteklemiyor. Ayrıca biz bu ses kartını, mevcut sistemleri için ses kartı almayı düşünen okuyucularımız için de öneriyoruz ve bu yüzden listemizden çıkartmıyoruz. Donanım Pazarı "İlla ki gidin bu bilgisayarı alın" diye yayınlanmıyor. Siz bu rehberi baz alarak kendi konfigürasyonlarınızı oluşturmalısınız.

## SP2'DEKİ FIREWALL PROBLEMI

Sorum bir donanım ile ilgili değil ama kimseden cevabını almadığım için size yazıyorum. Ben SP2'yi multiplayer sorununu yeni öğrendiğim için daha önceden yüklemiştim. Bir yazınızı okudum, bu sorun oyunların ya da programların portlarını öğrenip açmak ile çözülebiliormuş. Ama ben portların nerden öğrenileceğini ve nereye yazılacağını bilmediğim için size bu e-maili attım.

Cevabınızı bekliyorum, teşekkürler.

Tomer

Selam Tomer,

Yapmanız gerekenleri şimdiden adım adım anlatalım. İlk olarak Başlat'a tıklayıp, Kontrol Paneli, Security Center ve nihayet Windows Firewall'a gelin-sun. Exceptions (istisnalar) seçeneği altında programlar ve servisler tablosunu görebeksin. Burada Firewall'un engellemesini istemediğin program ve servisleri işaretliyorsun ve tamam ile çıkışır-

sun. Eğer senin aradığın oyun veya program listede yoksa, tablonun hemen altındaki program ekle ile listeye ekleyebilirsin. Eğer programı hala listeye ekleyemediy-

**Cevap** sen son çare olarak yine aynı yerdeki port ekle ile istedigin portu belirterek sorunu çözebilirsin. Hangi oyun için hangi portu kapatacagini oyunların destek (support) sayfalarından öğrenebilirsin.

PS: Size tavsiye etmediğimiz gibi biz de SP2 kurmadık (Gönüllü çıktı :)). Bu bilgileri MS Knowledge Base'ye dayanarak veriyorum.

#### SES KARTINA GÖRE HOPARLÖR?

Sorularım çok önemli olduğundan sorularıma geçiyorum. Lütfen cevapla..

1) 4-5 sene önce Creative ses kartı almıştım (SoundBlaster live value!). Şimdi yeni bir 5.1 sistem almak istiyorum. Acaba önerdiğin Philips A2.610, ses kartımla iyi kalite verir mi?

Gerçi, donanım köşesinde ses kartı olarak SoundBlaster Live Value 5.1'i önermişsin ama bennimkisi baya eski bir model. Kafama takıldı.

2) Yeni bir CDRW/DVD combo sürücü almak istiyorum. CHIP, MSI'yi önermiş fakat o Serial-ATA'yı desteklediğinden eski model anakartlarda kullanılmamalı demiş. Acaba ideal sistemde öner-

digin Samsung da aynı problemi çkartır mı?

Lütfen sorularımı cevapla, çok zar durumdayım..

Tisana

Selam Tisana,

Biz de cevapların önemli olduğundan hemen cevaplara geçelim. Ya da geçmeyelim de aklıma bishi takıldı. Bu ay nedir bu isimler Tisana, Tiesorn falan. Ansalon'da yaygınlanmaya başladık da benim mi haberim yok? Hep Adana'lilar yakınıyor dergi geç geliyor diye Palanthas'da kaçında çıkarır? Neyse büyüğ yemeden işte cevaplar..

1) Mevcut kartında 5.1 desteği olmadığı için alacağı yeni 5.1 hoparlör sisteminin de pek bir anlamı olmayacağı. Yani, hoparlör yanında 5.1 desteği veren bir ses kartı da alman gerekecek. Ideal sistemdeki Philips A2.610'u, Philips MMS460 ile değiştirdik zaten. Onun yanına Live Value 5.1 veya Audigy alabilirsen bizce daha iyi olur.

2) Ortada bir problem yok sadece uyumsuzluk var. Samsung markalı combolar IDE bağlantısını kullandıkları için böyle bir uyumsuzlukla karşılaşmazsınız. Gönül rahatlığıyla kullanabilirsin.

Gördüğünüz gibi korkulacak hiç bir şey yokmuş, 36 saatlik bir uykusuzluğun son demlerinde teknik servisi bitirebilmek insana tarifi zor bir iç huzur veriyor... Bu ara da biz kaçınıca sayfadayız, bu derginin adı neydi?\*

Savaş Alagöz

#### Ahiretten Forum Topiği

Bu ay forumlarda geçen diyaloglardan bir "Ahiretten Forum Topığı" köşesi yapmayı daha uygun gördük. İşte karşılaşlığımız ilginç bir beddua kışması.

**BuSevdaBitmez:** Millet, çok tuhaf bisi oldu ben şimdi normal halde yazı yazarken normal hersey okey ama google ve forumlarda ise oley bambaska i yerine 1; ş yerine ; g yerine de hiç bı sey cıkmıyor.. ne yapmam lazımdır.. Cevap vermegen disconnect olsun paso....

**Norman Cook:** Zaten 56k kullanıgorum, bağlantı biçak sırt, adam birde beddua ediyor.. Bilmiyorum olm!!! İyişallah temp dosyaların doldurda Windows'un kör topal kalır.

erden,celik: Bunun donanımla alakası ne?

Arkadaşları bu sanalitik düşunce tarzlarından dolayı tebrik ediyor, forum hayatlarında başarılar diliyoruz.

## DONANIM PAZARI

Bu ay sistem fiyatlarında hafif bir düşüş gözüyoruz. PCI Ekspres destekli ürünlere bu ay sistemlerimizde yer vermedik. Bu teknolojiyi destekleyen ürünlerin piyasada yaygınlaşmasını bekleyip ona göre hareket edeceğiz.

#### TEKNİK SERVİS

##### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

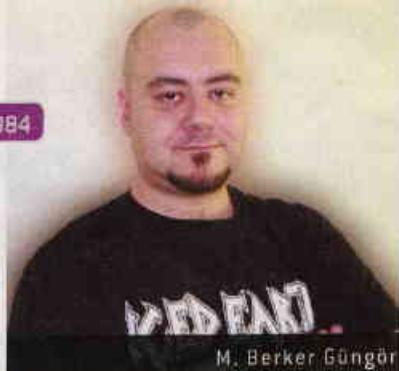
Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı [donanim@level.com.tr](http://donanim@level.com.tr) adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lerde birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

##### Aşağıdaki Ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

<a href="http://www.arena.com.tr">www.arena.com.tr</a>	<a href="http://www.eksenbilgisayar.com">www.eksenbilgisayar.com</a>
<a href="http://www.bogazici.com.tr">www.bogazici.com.tr</a>	<a href="http://www.estore.com">www.estore.com</a>
<a href="http://www.dijitalcenter.com">www.dijitalcenter.com</a>	<a href="http://www.kangurum.com">www.kangurum.com</a>
<a href="http://www.hepsiburada.com">www.hepsiburada.com</a>	<a href="http://www.mavidonanim.com">www.mavidonanim.com</a>
<a href="http://www.hizlisistem.com">www.hizlisistem.com</a>	<a href="http://www.pcgold.com.tr">www.pcgold.com.tr</a>

	Ekonomin	Ideal	Süper	
İşlemci	AMD Athlon XP 2400+ (Box)	95\$	AMD Athlon 64 FX-53	1091\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	54\$	Abit NF7-S	113\$
Bellek	512MB DDR-400 Twinmos	87\$	2 x 512MB DDR-400 Twinmos	174\$
Sabit-disk	Samsung Spinpoint 80 GB	80\$	Samsung SP1213C 120GB	106\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB	124\$	Sapphire 9600 XT 256 MB	186\$
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17"	135\$	Samsung 797MB 17"	207\$
Optik sürücü	Samsung 16/52/32/52 Combo	49\$	Samsung 16/52/32/52 Combo	49\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$
Kasa	Aopen KA50D	54\$	Aopen H600B	61\$
Klavye	Microsoft PS2	8\$	MS Multimedya Blue	20\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips MMS460	91\$
Floppy		7\$		7\$
Toplam		810\$		1263\$
				4633\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarından alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tamı denenmiştir.



## RIDE OF THE VALKYRIES

### Düşüncelerimin üstüne kaya düştü...

**Böyük pörük düşünmek, şu fikirden buna**, o kitaptan bu besteye geçmek hastalık bir zihnin belirtisi midir? Şizofren teşhisini koymakta o kadar da acele etmeyecek fakat, çünkü devamlı kendiniz için istedığınız "demokrasi" denen o ulaşılmasıznanenin yettiği topraktır bu. Sabit fikirler, tartışılması teklif edilemez dogmalar, taşa kazınmış ideolojiler, kanunlaşmış fizik kuralları. Bunlar sizı öldürür, çünkü yeni fikirleri, canınızı kurtarabilecek çıkış noktalarını görmenizi engellerler.

Köprüden önceki son çıkış. Bu ya da benzeri başka bir tabelayı ne zaman görsem, aklıma sırf "başka türlü düşünmemeliğim" için yaptığım hatalar gelir. Geriye baktığında hataları görmek kolaydır derler, oysa bu da pek doğru değildir. Görmek istemediklerini nasıl görebilirsin, sənə kim gösterebilir? Sırf bu yüzden "nasihat" denen şeyin faydalılığına iman etmişim. Görmek istemiyorsam kimse bana yolun sonundaki uçurumu gösteremez.

Öte yandan kim gerçekten de neyin geldiğini görebilir ki? Bir konuda fikir birliğine varalım, gerçek tarafsız değildir. "Görecelik Kuramı" üzerine biraz kafa yormuş herhangi bir insan evlədi için hayat asla aynı olmaz. Burada yazdığım birkaç satırı bakıp benim kendinden emin, dediği dedik, çaldığı düdük bir herif olduğumu mu sanıyorsun? Oysa ben sık sık şeytanın avukatını oynamaktan alamam kendimi. Ama sadece bu topraklarda değil, nereye gitseñiz karşılaşacağınız bir gerçek var, o da insanların "şeytan taşlamayı" pek bir sevdikleridir. Herşeye rağmen "hayatta kalma" içgüdüsü ağır bastığında susmak kaçınılmazdır. Galileo bile Engizisyon'un "makineleri" karşısında pismışken, değil mi ya canım efendim? Ateşle vaftiz edilmek hoş değil ve həsil-i kelam!

Onbinlerce yıl ve onbinlerce yıl. Resmi tarih İsa diye bir elemənla

başlama eğiliminde olsa da, yazılı tarihin birkaç bin yılı geçmediği iddia edilse de, işin bu kadar basit olmadığını sen de ben de iyi biliyoruz, değil mi? Bu kadar yıldan, nesilden ve şurada burada boy atmış şəhər kalıntılarından sonra gelebildiğimiz nokta çok acı. İnsan klonlamaktan bahsedip duruyorlar, sanki gezegende yeterince zekası oda sıcaklığının altında seyredek mahluk yokmuş gibi. Nedir efendiler, mallarınızı tüketecək daha çok insan mı lazı? Sonuçta "insan" tüketim ürünlerinin en başında geliyor artık ne de olsa, şaşırmamak lazım. Rahat koltuğumuzda oturup ekranı sıçrayan kanlılara baktırmaya öyle alıştık ki. Ne o? Ölümsüz müsun? Bana hiç bakma, sıcak kanın özgürce akışını ve hayatı da beraberinde götürüşünü iyi

biliyorum ben. Ve herşeye rağmen hâlâ her defasında ensemden aşağı bir kova buz boşaliyor.

Bilgisayar oyunları çok kötüdür. İçinde kan, vahşet, şiddet, entrika, cinsellik, yanı hiç sevmemişim, yeşil sahalarда görmek istemediğimiz herşey vardır. Çocuklarım bunları görmemeli, göbekli marul misali huzur içinde yetişmelidirlər. Yoksa ağızlarını burunlarını kırarız onların! Bak şimdi, gene mi şeytanla aynı yatağa girdin be eşek kafalı adam? Okurlarına bunlardan bahsetmek için mi para alıgyorsun sen?

Bir de bu var tabii. Kendinle çelişmek. Kendiyle çelişmeyen hiçbir insan olamaz. Yeni bir şeyler öğrenmek, yeni gerçeklerin farkına vardıkça bir önce ki günün saçılıklarını farketmek gerekdir. Kendinle çeliştiğini hissetmiyorsan, arada bir de olsa, üzgünüm ama İspanak kökünden farklı yok demektir. Acı mı

### Sırf orada bir yol var diye gitmek gerekir bazen...

geldi? İspanak kökü de pek tatlı değildir zaten, o yüzden yapraklarını pişirip yiyoruz ya.

Arada bir hiçbir yere gitmeyen, amaçsız yolculuklar yapmak gerekir aslında. Yavaş gitmek, varacak hiçbir yeri olmamanın acısını hissetmek gerekdir. Özgürlik budur çünkü, sırf gidebiliyor olmak. Biri çağın yorsa özgür degilsindir. Ama sırf beynin bile sənə "Lan olm ne işiz var burada?" diye küfür ederken -ki benimki çok uzun zaman önce sesini kesmeyi öğrendi- evet o zaman bile gidiyorsan birazcık olsun özgürsün demektir. Git, gidebiliyorken. Ama unutma, "Carpe Diem" senin sandığın şey değil. En azından sənə anlatılan şey değil. ☺





Burak Akmenek

## PARÇALAYANLAR

Aşağıdaki hikaye kanlı biraz. (PEGI Rating 16+)  
Size çok sert gelirse okumayın.

**Burada bir geceden fazlasını geçirememiz** biliyorum. Tam ortadayız. Bizi buraya kadar sürükleip sıkıştıran takipçilerimiz ve orman arasında kaldık. Ormana kadar bizi takip ettiler ama sonrasında onlarda gelemiyor. Çünkü orman yalnızca parçalayanlara ait. Sanırım bu adı, kurbanlarını ufak lokmalar halinde daha kolay yutabildikleri için almışlar. Bu yüzden kurbanlarını parçalayıp tüm kanını akitmadan büyük bitkilerin yapraklarına sapıp öyle yiyorlar. Onlar yamyam. Biz ise onlar için 64 et parçasızız. Arkamızdaki beş yüzden fazla adam ile onlar arasında tercih yapmak zorundayım. Bu benim sağlıklı düşünebilme yetimi aşıyor. 64 adam için hangi ölümü tercih edeceğimi bilemiyorum. Adamlarım bitkin. Çoğu yaralı. Zaten yürüyemeyecek olanlar burada değiller. Onlar yolda düştü. Yaralı olmayanların bile bir kaç ufak çizgi var. Normal hayatı kolunuzun arkasına yandan giren ve öteki tarafından çırıp kolunuzuza asılı kalan bir ok ciidi bir yaradır. Oysa burada çizik sayılıyor. Ekipmanları yalnızca bir hançer yada kılıçtan ibaret. Mızraklar ise baston görevi görüyor. Üzerlerinde yalnızca, dövüşten çıktııkları için paçavra halini almış, elbiseleri var. Bazılarının botları çoktan parçalanmış. Çiplak ayakları kanıyor. Şu ormanın ucuna azıcık yanaşmış halimizle bile aldığıñiz her nefes sayılı aslında. Gece olduğu için dışarıdakiler içeriye giremiyor ama içerdekiler her an bizi parçalamaya gelebilirler. Kaçabileceğimiz hiç bir yer yok. Adamlanımı ağaçların üstüne çıkarttım. Birbirine yakın ağaçlara 10'ar 15'er dağıldık. Herkes çabaklılığı kadar üst dalla ra çıktı.

Bizi takip edenlerin kampını buradan görebiliyorum. Hem kendi güvenliklerini sağlamak için hem de bizi çi kartmamak için, ormana biraz uzak bir mesafede, kamp kurdular.

### MİHLANANLAR

Parçalayanlar ateşi sevmezler. Ama çok iyi cirit attıklarını biliyorum. Biz ormana girmeye çalışırken bir kaçımızdan kurbanlar seçip alverdiler. Arkadaşına yardım etmeye çalışanlar ise daha sonra yenmek üzere yada ağaçlara mıhlâniverdiler. Bu onların tarzı. Öldürmek için değil yalnızca kaçmanı önlemek için seni bir yere sabitliyorlar. Bunu da mızraklarıyla vücudunu delerek yapıyorlar. Daha sonra yeni et peşinde koşuyorlar. Mıhlananların iniltilerini duymuyoruz artık. Sanırım çoktan toplandılar. Parçalayanların hala aşağıda olduklarını biliyorum. Çünkü kokularını alabiliyorum. Yikanmadıkları için kendi kokularına kan kokusu da karışır. Bu ağır ve mide bulandırıcı kokuyu almamanın imkanı yok zaten.

Kokuyu aldığımız sürece güvendeyiz. Çünkü bu insan diyemeyeceğim hayvanlar ava çıktılarında, nasıl yaptıklarını bilmiyorum ama, hiç kokmuyorlar. Bu gece hepimiz o kadar çok korkuyoruz ki. Ne açlığı ne de yaralarımızı düşünecek halimiz var. Tek düşün düğüm sabah güneşini doğarken görmek. Çünkü o zaman parçalayanlar uyumaya gitdecek. Onlar gittiğinde ise ya biz bu ormandan çıkacağız ya da ormani geçmek için gece oluncaya kadar koşacağız. Eğer yakında ki çaya ulaşabilirsek belki kurtuluruz.

### BAŞLIYOR İSTE!

İste hırıltılar başladı! Tanrımlı saldıracaklar. Bizi ağaçların üzerinden meyveler gibi toplayacaklar. Ayaklarımı yere basmak istemiyorum.

rum. Ama öleceksem onlardan da bir kaçıncı götürüreğim. Yalnız ölmeyeceğim!

Hırıltılar bizden uzaklaşıyor. Bağışlar başladı, borazanlar ötüyor. Bizi izleyenlerin kampındaki ateşler çoğalıyor. Tanrımlı! Kamplarının etrafındaki tüm otlar ayağa kalktı sanki. Parçalayanlar tüm gece sürünmüş olmalı. Ah hayvanlar! Daha çok eti tercih ettiler! Biz onlar için depolamış durumdayız. Önce oradaki hasadi yapacak ve sonra bize gelecekler. Şimdi kaçmalıyız. Yoksa bir saatte kadar sıradaki hasat biz olacağız. ☺



# ÇİĞLIK

**Ne kadar güçlü olursanız olun, bazen sessizdir çığlık.**

**Savrulan kumlardan korunmak için gözlerini kapattı ufak elleriyle Vosviddin.** Çevreye saçılan, saklamaç oynayan düşüncelerini bulamayacak, bir araya getiremeyecek kadar yorgundu. Dinen rüzgâr kumların peşini bıraktı. Ellerini gözlerinden çekti yavaşça. Gökyüzüne kaldırdı kafasını, siyah bulutların sessizliğine. Bu defa kulaklarını kapatmaya çalıştı, bulutların gürültüsünden kaçmak için. Kalan gücüyle sessiz bir çığlık attı. Sesi yaşlı şehirde yankıldı, ağaçların san yaprakları döküldü, bulutlar ağladı, kırmızı toprak bulutların göz yaşlarını yakaladı. Ellerini çekti kulaklarından, iki yan açarak. Yıkımı izledi etrafındaki. Gökyüzüne dokunan gri, penceresiz binaların yıkılışını izledi. Başka karşılık gelmedi. Yıkanın binaların yanında uzun, eski bir iskele vardı, sisi delen. Demir aldı kırmızı topraktan iskeleye gitmek için. Birkaç dakika sonra orada buldu kendisini. Bir adım attı, sonra bir adım daha. Ve koşmaya başladı. Gitgide küçülüyordu arkasında bıraktığı yaşlı şehir, gitgide uzaklaşıyordu çığlığının sessizliğinden. Dalgalar iskeleye vuruyordu, düşünceleriyle, belki de hayatıyla birlikte. Koşmaya dev...

Demir aldı kırmızı topraktan iskeleye gitmek için. Birkaç dakika sonra orada buldu kendisini. Bir adım attı, sonra bir adım daha. Ve koşmaya başladı. Gitgide küçülüyordu arkasında bıraktığı yaşlı şehir, gitgide uzaklaşıyordu çığlığının sessizliğinden. Dalgalar iskeleye vuruyordu, düşünceleriyle, belki de hayatıyla birlikte. Koşmaya dev...

muş bir şekilde. Kimse yoktu Vosviddin'in çevresinde konuşacak, kimse yoktu ne olduğunu anlatabilecek, kimse yoktu sessizliğini dinleyecek. Çekinerek kız yaklaştı. Omzuna dokundu. Kırmızı yanaklı, küçük burunlu kız ugandı aniden, korkuya. Dizlerini kendisine çekerek korkuluğa yaslandı. Kız tarlada ne ekili olduğunu sordu Vosviddin, kız "Umut..." dedi, titreyen bir sesle; umudun nereden geldiğini sordu, "Uzaktan..." diye cevap verdi; umudunu neyin koruduğunu sordu, korkuluğu gösterdi kırmızı yanaklı kız. Vosviddin dondu, kaldı. Şaşırılmıştı. Her zaman korktuğu, yalnızlığa çakılmış korkuluğun umutlarını koru-

**Kız tarlada ne ekili olduğunu sordu Vosviddin, kız "Umut..." dedi, titreyen bir sesle; umudun nereden geldiğini sordu, "Uzaktan..." diye cevap verdi; umudunu neyin koruduğunu sordu, korkuluğu gösterdi kırmızı yanaklı kız.**

ufak ayaklarının altında. Geldiği yerdeki gibi kırmızıydı toprak. Tarlanın her yerinde bir şey ekiydi. Ne ekili olduğunu anlamaya ca...

\*\*\*

... Bir anda tarlanın diğer ucunda buldu kendisini Vosviddin. Nasıl olduğunu anladı bunun, hiçbir şey hatırlamigordu buraya nasıl geldiğine dair. Sadece yorgundu, fazlasıyla. Siyah boyanmıştı her yer, gittikçe solan hayatının ilk rengi gibi. Kalbi çok hızlı atıyordu. Dirlendi bir süre, sadece olduğu yerde durarak. Ve ileride, ekinlerin arasında bir kız gördü. Kız büyük bir korkuluğun yanında uyuyordu, ellerini kafasının altına koy-

yabileceğini düşünmemiştir hiç. Kız elini uzattı. Kız tepki vermedi. Kendisyle birlikte gelmesini isted. Kız "Nereye?" diye sordu, Vosviddin "Uzağa..." diye cevap verdi ve kız elinden tutarak yerden kaldırdı, korkuluğu tarlanın ortasından çıkardı. Korkuluğu arkalarından sürükleyerek uzaklaşmaya başladılar. Ve kargalar tarlaya girip umutları götürdüler... Her şey dondu aniden; Vosviddin, kız, bulutlar, uçuşan kargalar... Ardından siyaha boyandı dünya.

\*\*\*

Sallanan sandalyede oturan yaşlı adam gözüğünü ve kumandasını yanındaki masaya yavaşça bırakı. Ve yerinden kalkarak biten kasedi videodan çıkardı. ☺



# EKİP YOK, EKİPMAN YOK!

**Artık bana nasıl film çekilir diye mail at-**manıza gerek yok. Zaten işin aslı ben de bilmiyorum, daha doğrusu halen öğreniyorum. Ama bu işi kesinlikle bilen ve bize de kitabı 'Ekipsiz Asi (Rebel Without a Crew)' ile öğretmek isteyen biri var: Robert Rodriguez. Onu çektiği Desperado, From Dusk Till Dawn, Once Upon a Time in Mexico gibi ateşli aksiyon filmlerinden tanıyoruz. Rodriguez tam bir sinemacı; çekiyor, kurguluyor, yönetiyor, hatta müziki bile yapıyor. Anlaşılan "10 dakikalık film okulu" web sitesi Rodriguez'ı kesmemiş olacak ki almış kalemi eline ve 7000 dolara mal ettiği ilk uzun metrajı 'El Mariachi' ile Hollywood'u nasıl fethettiğini anlatmış Ekipsiz Asi'de (hem de 23 yaşındayken!). Kitap, senaryo, kamera, montaj gibi sinemanın teknik olayları hakkında ders vermiyor. Tam aksine bir film çekmek için nasıl para bulunur, fele-

gin hangi çarklarından geçirilir ve insanlar nasıl ikna edilirden bahsediyor. Rodriguez'in tabii ki kendine has yöntemleri var (para için ilaç şirketlerine kobay olmak, hırsız akrabayı filmlerde oynatmak, vs.) ve orası Amerika; diğer bir deyişle her şey farklı ama Rodriguez'in El Mariachi'nın yapım hikayesini anlatırken satır aralarında vurgulamaya çalıştığı şey filme adeta dalmak. Ne adam gibi bir ekib, ne de düzgün bir ekipman bulamayıplarınızın ama olaya kendinizi adamınız, sorunlara pratik çözümler getirmeniz ve elinizdeki imkanları sonuna kadar kullanmanız filminizin kaderi değiştirebilir. Belki ilk seferde olmaz ama siklip denemeyi bırakmazsanız hiç beklemediginiz sonuçlar elde edebilirsiniz. Ekipsiz Asi insanı hem gaza getiriyor, hem de kendi 'Türk işi' film çekme yöntemlerinizi icat etmek için ilham veriyor.

## EKİPSİZ

## ASI

23 yaşında  
bir Film Yönetmeni  
\$7000'la  
Hollywood'u  
nasıl fethetti?

Kahnes

### ROBERT RODRIGUEZ

EL MARIACHI, DESPERADO, DUSK TILL DAWN,  
FOUR ROOMS VE SPYING KIDS'in yönetmeni



## YENİ BİR GÖKYÜZÜ

**Sky Captain and the World of Tomorrow** sessiz sedasız vizyona giren bir bilimkurgu ama olaylar gelecekte değil de geçmişte, 1930'ların New York'unda geçiyor. Üstelik şatafatlı görünüşünün ve sanki kaleme çizilmiş karakterlerine rağmen bir çizgi

roman uyarlaması değil. Tamamen yönetmen Kerry Conran'ın hayal gücünden ibaret bir film. Dünyanın en iyi bilim adamları kaçırılıyor ve aradan çok geçmeden insanlık uçan dev robotların istillasına uğruyor. Bu kötüluğu durdurabilecek tek kişiye tabii ki Sky Captain... Genç yönetmen, ilk filmi

olmasına rağmen oldukça yüksek bir bütçeye Jude Law, Gwyneth Paltrow ve Angelina Jolie gibi ünlü isimlerle çalışma imkanı bulmuş. Projenin Paramount tarafından bu kadar desteklenmesinin nedeni ise Conran'ın kendi içadı olan ve mavi ekran önünde oyuncuları istenilen mekana yerleştirmeye yarayan yazılımı. Filmde oyuncular ve oyunculukları hariç her şey bilgisayarda üretilmiş; hatta oyuncuların görüntüleri bile atmosfere uyum sağlaması için yemekleştirmiştir. Ortaya ilginç bir film çıktı ki kesin. En azından görsel açıdan öyle. Acaba devamı gelir mi bu filmin ve teknolojinin?

Bu yıl seyrettigim en keyifli filmdi **Sky Captain**.

— Sinan Akkol

film

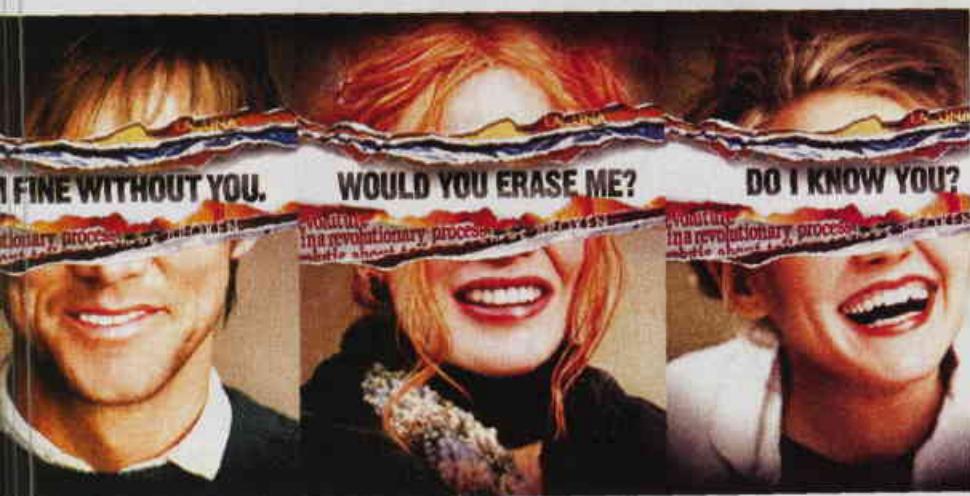
4 / 5



FILMDEN...

Penny: Belki tıkinizi bir daha görürüm.  
Blake: Belki seni aranı... yalnız olduğumda.  
...

Penny: Peki Francis... resimde sen neredesin?  
Francis: Resimde benim için yeterli yer yok.  
(twin falls idaho)



## BU KALP SENİ UNUTUR MU?

**Eternal Sunshine of the Spotless Mind** halen gösterime girmeden ve belki de girmeyeceğini size ısrarla bu filmi bulmanızı ve izlemenizi tavsiye ediyorum. Filmin yönetmeni Michel Gondry.

Önu Björk'ün ve Daft Punk'in video kliplerinden tanıyoruz. Bu yetenekli Fransız yönetmeye, senaryosuyla başka bir yetenek Charlie Kaufman (Being John Malkovich) eşlik ediyor. Jim Carrey'nin başı çektiği kadroda Kate Wins-

let, Kirsten Dunst ve Elijah Wood gibi tanıdık isimler var. Olaylar, Joel'in (Carrey), sevgilisi Clementine'in kendisini hafızasından sildirdiğini öğrenmesiyle patlak veriyor. Adeta yıkılan Joel, çareyi aynı işlemi kendisine de uygulamakta bulunuyor. Ama operasyon sırasında halen Clementine'yi sevdiginin farkına varan Joel, işlemi durdurmak için anıları arasında yer değiştirmeye, hatta bilinçaltına saklanmaya bile çalışıyor. Böylece Joel'in zihninde, tam bir kovalamaca başlıyor... *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, gerek hikayesi, gerekse de kurgusuyla uzun süredir izlediğim en ilginç ve özgün film. Aşk acısı çeken herkesin böyle kısmi bir formata başvurması inanılmaz durumlar yaratırırdı herhalde. Unutulmak bir yana, o kişiye tekrar kendinizi hatırlatmak için her şeyi sil baştan yaşamamanız ve yaşıtmaz gerekecektir.

Güven Çatak

4 /5

## SERİ İNTİKAM

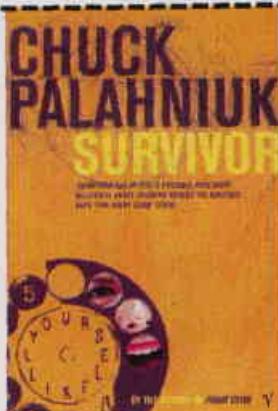
**Creasy** (Denzel Washington) geçmişteki günahlarını alkolle unutmaya çalışan eski bir CIA tetikçisidir. Yakın dostu Rayburn'ü (Christopher Walken) görmek için, çocuk kaçırılmalarıyla kaynayan Meksika'ya gelir. Kafasını meşgul edeceğini düşünerek, Rayburn'ın iş teklifini kabul eder. Zengin bir ailenin Pita adındaki küçük kızlarına göz kulak olacaktır. Başlangıçta soğuk davransa bile bir süre sonra Creasy, Pita'nın şirinliği karşısında gardını indirir. Yaşama sevincini tekrar kazanan Creasy, Pita'nın kaçırılmasıyla adeta yıkılır. Ama emin olun bunu yanalar hesabını verecektir, hem de tek tek!.. *Man on Fire* (Gazap Ateşi), Meksika soslu hızlı bir intikam filmi. Tony Scott yine kamerada ve kurguda hünerini konuşturmuş. Görsel açıdan MTV tadında takılan film bazen yorucu olabiliyor. Oyunculardan mekanlara her şey çok cılıl olsa da senaryonun aksiyon dozu yüksek bir intikam hikayesinden öteye geçmemesi, ilk yaridan sonra filmi tedküze kılıyor. Gerçek bir olaya dayanan *Man on Fire* başka bir Amerikan tarzı günah çıkarıcı olarak da izlenebilir.



## GERİYE SARMAK

Elimde yine bir Chuck Palahniuk (kendisi *Fight Club*'ın yazarı olur) kitabı var. Adı *Survivor*. Türkçe'ye çevrilmiş olabilir. Yazının daha önce de *Choke* ve *Lullaby* adlı kitaplarından bahsetmiştim. Adama takmış olsam gerek ki tam gaz kitaplarını okumaya devam ediyorum. Yine uğuk kaçık olaylar, ilginç bir kurgu ve basit bir dil mevcut. Bu seferki anti-kahramanımızın adı Tender Brandon. Kendisi diğer Palahniuk karakterleri gibi tamamen özgün bir kaybeden. Her şey bağlı bulunduğu *Creedish*

Church üyelerinin birer birer intihar etmesiyle başlıyor. Tender bir anda kendini artik *Creedish Death Cult* diye çağrılan tarikatın son müridi olarak medyanın göbeğinde bulunuyor ve olaylar onu bir Boeing 747 kaçırımı kadar sürüklüyor. Zaten kitap da Tender'ın, Boeing 747'nin kara kutusuna "Deneme, deneme, 1, 2, 3." diye seslenişiyle başlıyor. Okudukça olaylar gibi sayfalar da geride sırıyor ve bizi yine yüzümüzde hain bir gülümsemeyle gazarenin hayal gücüne hayran bırakıyor. Palahniuk günümüz gerçeklerini alayçı ve bir o kadar da yaratıcı bir şekilde aktarabilen bir yazar. Daha fazla bilgi için yazarla aynı adı taşıyan web sitesine bakabilirsiniz.



# BLACK ALLEY

"Pulvis et umbra sumus"

**Özet:** Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikayeler anlatmaktadır. Hikayeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediğimiz dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...



lümlü gözler görmezden evvel taş duvarların arındaydılar. Hayalet temkinli bir şekilde etrafına baktı, Barbar ve Kara Kılıç da tetikteydiler. Sonra Hayalet eliyle koridorun demir bir arkası kadar uzandığı yönü işaret etti. Hızla, sessizce yol aldılar. Saray nöbetçileri bazı noktalarda aylaklıları içinde oturuyorlardı, sarayı bu kadar yükseklerinde, sıkı korunan bu kulede ziyaretçiler beklemiyordu. Ne de olsa burası *Saray*'dı, *Kral*ın *Saray*'sı. Birinin buraya gizlice girmesi için deli olması gerekiyordu... Ya da bir hayalet...

Üç yoldaş zaman zaman nöbetçilerin yanından dikkatlice süzülerek, zaman zaman da yollarını değiştirmek zorunda kalarak hedeflerine doğru yol aldılar. Nereye gittiklerini yalnızca Hayalet biliyordu, ne Barbar ne de Kara Kılıç bu durumdan hoşnuttu ama tek söz etmediler.

Kulenin sarayı kubbeli gövdesine bağlılığı gere geldiklerinde Hayalet bir defa daha büyü yapmayı denemek zorunda kaldı. Saatin geç olmasına karşın ortalıkta

gereğinden fazla asilzade, bekçi, nöbetçi, asker, usak, hizmetkar vardı. Lakin büyüğe Hayalet'ten kaçındı. Uzunca bir süre karaltılar ve onları görünmez kılan Madde Pelerini'ne sarınıp saray mutfaklarından birinde beklediler.

"Et kokugorum" Diye mirildandı Barbar. "Gittigimiz her yerde izimizi bu koku sayesinde sürebilirler... Crom..."

"Sessiz ol barbar. Sana söz veriyorum yeni yoldaşımıza alalım, seni Kadıköy'deki tarihi hamama götürmek için tüm geçitleri tek tek zorlayacağım."

"Kimmerya'nın buzlu pınarlarını tercih ederim Hayalet."

"Orası seçeneklerin dışında dostum. Ancak istedigin bugsa binlerce düngada en az Kimmerya kadar serin pınarlar bulabiliriz." Kara Kılıç'ın güçlü eli Barbar'ın kaslı omzunu sikiyordu.

Bir süre sonra ortalığın biraz daha sakinleşmesi üzerine saklandıkları yerden çıkararak salonları aştılar ve Hayalet'i takip ederek,

yumuşak halıların üzerinden demir kapıları önüne geldiler. Ağır, yılmaz görünüslü, garip işlemelerle bezeli kapıları bunlar.

"Burası sarayın ana salonlarıyla mahzen ve depoları ayıran kısım olmalı. Katakomblara, törensel kapıların dışında buradan da bir geçiş var. Daha az korunan, daha az kullanılan, bir nevi arkası kapı." Sonra hafifçe iterek demir kapıları denedi, kilitliydi. Hafifçe uzamaya başlamış sakalını sıvıslayarak bir an düşüncelere daldı. Kapıyı sessizce açmanın yolu yok gibiydi.

"Bir daha büyü yapmayı denemem gerekecek. Eğer büyüğü bana gelirse kapıdan süzülebileceğim, ne yazık ki bu sıhir sadece beni taşıyabilecek. İkinizin burada nöbet tutması gerek. En azından yeni dostumuzu çekene kadar. Sonra istediğimiz kadar gürültü, karmaşa ve yıkım yaratarak buradan çıkabilirim."

İki yoldaşının yakışıklı yüzlerinde sinsi gülümsemeler belirdi. Kafalarını, Hayalet'i onaylarcasına salladılar.

Hayalet pelerinini yayarak yere çömeldi. Transa geçip büyüğe, uzaklarda hissettiği o kudrete ulaşmaya çalıştı. Önce büyüğü onu şaşırtacak kadar süratle gelerek Hayalet'i sarstı, sonra ise bir delikten sıran su gibi kaydırıdı. Ama Hayalet pes edecek değildi, daha büyük bir güç harcayarak kayıp giden o dugugu yakaladı ve çıktı. Onu düğümleyerek istediği şekilde soka, kendi varlığını gerçek bir hayalet gibi madde boyutundan çıkardı ve kapıdan süzülerken arkındaki karanlık labirent'e girdi.

\*\*\*

Nihayet aradığı geçidin önünde duruyordu. Madde boyutuyla ruhani boyut arasında dengede duran bedeni hafif ışık altında parlıyordu. Hayalet avucundaki kum saatini dövmesine bakarak rahatladi, zamanında



gelmisti. Dövme eli boyunca  
süzülerek karşı yönü işaret etti.  
Hayalet hızla ilerledi.

Duvarlardaki iri heykeller onu  
selamladılar. Ölümsüzlüğün hapis-  
hanesinde tutuklu kalmış bu eski  
insanlar ona doğru bakmactaydı.  
Lahitler ve garip şekilli anıt mezarlar  
bu koridor boyunca sıralanmışlardı.  
Hayalet ölülere kısa bir selam  
çakarak koridorda kostu, kapı yolun  
sonundaydı.

Koridorun açıldığı oda büyük  
sayılmazdı, sağ tarafta üstlerini toz  
kaplamış altından ve başka değerli  
madenlerden büyük yığınlar gözle  
çarpıyordu. **Öte tarafa götürüle-  
meyecek, fuzuli hediyeler.** Diye  
düşündü Hayalet, sonra bu  
düşüncesini haksız buldu. Bu uzun  
ömüründe sayısız kere şaşırılmış, her  
şeyin mümkün olabileceğini  
görmüştü. Ona yakışmayan bir  
düşünceydi bu. Bir yerlerde altın ve  
zeyn gölü içinde oynayan eski bir  
kral hayaleti olabileceği düşüncesini  
kafasından kovarak dikkatini mezar  
odasının duvarına yoneltti.

Bir kum saatı.

Duvara oyulmuş dev bir kum  
saati göze çarpıyordu. Altında ise  
Hayalet'in kısa zamanda çözüğü bu  
ülkenin dilinde "**Zaman en güçleri  
bile alır**" yazıyordu.

"Çok doğru" diye mırıldandı  
Hayalet ve avucunu duvardaki göntü-  
maya dayadı. Siyah kum, avucundan  
akovararak Kum Saatini doldurdu. Kum  
Saat, kadim giirtıtlarla içindeki kumu  
bir hazzeden ötekine boşaltarak  
duvarda dönmeye başladı. Hayalet  
elini geri çekerek bir adım uzaklaştı.  
Duvardaki oyma şimdi büyük bir hızla  
dönmekteydi. Etrafindaki hava  
titreşiyordu. Sonra bir vakum sesi  
oldu ve önceden oymanın olduğu  
yerde, duvarda parlak bir çember  
belirdi.

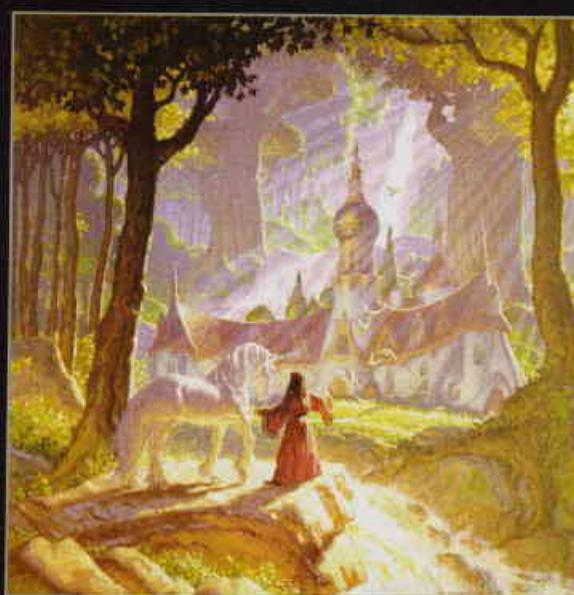
Hayalet zihninde birbirine  
dolmuş ağaçları, buruk kokulu  
batakları ve circir böceklerinin hiç bit-  
meyen melodisini canlandırdı.  
Bataklardan birinin yanında, çamur  
icinde bir uzay gemisi düşüldi. Sicak  
görünüşlü, şırın bir kulübe kurdu  
kafasında. Kulübenin içinde bir yatak,  
yatağın başında endişeyle bekleyen,  
her şeyi değiştirmeye muktedir.  
sarışın bir genç ve yataktaki yatan asıl  
kişi. Yeşil derili, yaşılmış yaşı, ölümün

esigideki bir kişi.  
Sonra geçmişten adını attı.

\*\*\*

Rahiplerin öünü çektiği kalabalık  
asker grubu koridora hissile daldı.  
Siyahlar giyen, garip görünüşlü  
varlığın onları uyarmasının üzerinden  
henüz on dakika bile geçmemiştir.  
Askadjas önceden görmüştü bütün  
bunları, hepsini tahmin etmişti o.  
Kral'ın gözlerini bağlayan o yabancı  
ucuz bir hırsızdan başka birşey  
değildi. Belki peşlerinden gönderdiği  
askerler başarısız olmuşlardı ancak  
Askadjas olmayacağındı. Kral'ı harekete  
geçmek için ikna etmesi zor olmuştu,  
yaşlı adam büyük bir hükümdar  
olmanın gereklerini unutmuşa ben-  
ziyordu. Diğerlerine, tebaasına örnek  
teşkil edecek kararları hızla verme  
becerisini utiymış gibiydi. Ama Kral'ın  
ailesinde, kanında vardı bu özellik, bu  
sorun... Onun babası da  
yaşlığında dişsiz bir aslana  
dönüşmüştü. Kararsız, beceriksiz, Bu  
güzden, daha hırslı, daha güçlü olan  
oğluna, şimdiki Kral'a yer açmak için  
sahneden çekilmeliydi. Askadjas da  
buna yardımcı olmuştu. Ve neyse ki  
Kral'ın büyük oğlu sorumluluk alabile-  
cek yaşa gelmişti. Tacı takabilecek  
yaşa. Yakında yeni bir ayarlama yap-  
ması gerekecekti. Kral'ın değişmesi  
gerekecekti, çok yakında. Ne de olsa  
kral olacak kişinin adı değilde mühim  
olan... Önemli olan Ülkeydi. Tanrıyu  
temsil edecek kudretli birinin tacı  
takmasıydı önemli olan.

Rakip Ülkeyi ilhak etmeye yete-  
cek bir güçle katakombların temizlik  
geçidine girdi. Varlığın söylediğine  
göre kapidakı iki savaşçı bu kadar  
büyük bir gücü bile zorlayabilirdi.  
**Hayalet aralarında olmayacağı, bu  
yüzden yenilecekler ve Hayalet bir  
tuzağa doğru gidiyor, o tuzağı  
atlatırsa - ki bu imkansız gibi birşey  
ama Hayalet söz konusu olduğunda  
imkansız kelimesini kullanmak  
aptallıktır - onun icabına ise hiç  
ummadiği birisi bakacak... Tabii eğer  
işler yolunda giderse. Demişi varlık.  
Gitmezse hiçbirinin önemli kalmaya-  
cak ama daima başka zamanlar ola-  
cak. Hayalet'i öldürmek için. Bunların  
hepsi varlığın sözleriyydi. Başlığının  
karanlığından sürünererek çıkan, bir-  
birine girmiş kelimelerden oluşan  
sözler.**



Askadjas bu muhabbetleri anlamamıştı. Anlamak istediğiinden de emin degildi. Tek istediği Hayalet tehdidini ortadan kaldırırmaktı.

Küçük ordu demir kapılarla doğru ilerledi.

\*\*\*

Hayalet ters giden birşeyler olduğunu anlamamıştı. Kapıdan geçen çok fazla acı düşünsüyordu, sanki organları aynı yönlere çekiliyormuş, zihin nereye gideceğine karar verememiş gibi. İçinden geçtiği zaman ve mekanı ayıran tünel çarpılmış, şekilsizleşmiş gibiydi.

Sonra makinelerin, ışıklı panellerin arasında buldu kendini. Bir hava akımı ötedeki havalandırma panellerinden geçerek pelerinini daigalandırdı. Uzak vinçlamlar bir yerlerde çalışan makinelerin varlığını işaret ediyordu. Bulunmak istediği, bulunmayı düşlediği, olması gereken yerle alakası olmayan şeyleri yanı.

Hayalet nerede olduğunu ve neyin yanlış gittığını düşünürken yavaşça ilerledi. Geniş odaları birbirine bağlayan ışıklarındırılmış geçitleri aşarak bir hangara geldi. Ötede uzay boşluğu esrarlı esrarlı onu dikkizliyordu ve yerde...

...Hiç beklemediği biri yatıyordu.

Bir an Hayalet dehşete düştü, tüm planlar altüst olmuştu. Ürperdi, Kumlar'a ne olmuştu? Bu tersliğin sebebi neydi? Kim ya da kimler işe karışmıştı? Ya da ne? Barbar ve Kara Kılıç'a ne olacaktı? Ne kadar zamanı kalmıştı?

Ve en önemli şimdilik Hayalet ne yapacaktı?

-Devamı gelecek-

## AYIN MEKTUPLARI:

Bu ay oldukça çok mektup geçti elim. Bir mektubu seçmek yerine üç tanesine birden yer vermeyi uygun gördüm.

### Semih

Selam Ali abi, ben yaklaşık olarak 1 yıldır FRP oynuyorum (ve çoğu kişinin aynı şekilde başladığını biliyorım, evet beni de LotR başlattı). Tolkien'in Orta Dünya hakkında bütün kitaplarını okuduktan sonra DL'ın 13 Kitabını okudum şu anda da Buzyeli Vadisi Üçlemesi ni okuyorum. Benim bir kaç sorum var umarım cevaplanırsın.

- 1) Ruhlar Savaşı'nın 3. kitabı daha neden çıkmadı ya kaç aydır bekliyoruz?
- 2) DL ve FR'in elkitabı ne zaman çıkacak?
- 3) Ben de senin gibi Tanis'i severim ama nedenini anlayamadım şu ana kadar : ) Tamam Raistlin'i karakteristik olduğu için, Drizzt harika bir karakter olduğundan ama Tanis'in neden seviyorum hala anlamış değilim. Peki sen neden Tanis'i seviyorsun?
- 4) DL ve FR'den sonra ne okumamı tavsiye edersin?
- 5) Weis & Hickman'ın daha çevrilmemiş DL kitabı var mı acaba?

*Merhaba Semih,*

**1- Müjde, kitap raflarında.**

**2- Arkabahçe roman basımına hız vermiş görünüyor. Oyun materyalleri üzerinde daha ince bir çalışma yürütüklerini tahmin ediyorum. Sanırım bu kişi DL ve/veya FR El Kitapları piyasaya çıkmış olur.**

**3- <http://lostlibrary.org/normalgaster.asp?altbolum=1&yazi=332> bu adresten sorunun cevabını uzun uzun alabilirsin.**

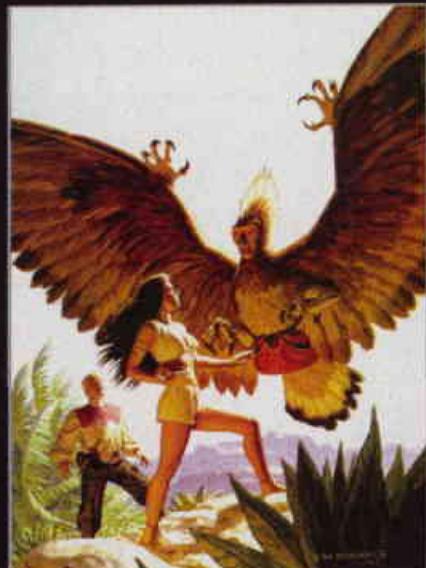
**4- Hızlıca cevaplayayım. Fk olsun istigorsan**

*Kara Kule, Gediksavaşları, Zaman Çarkı, Yerdeniz, Perg Efsaneleri, Diskdünya, Thomas Covenant, Vlad Taltos serisi, Yeryüzü Çocukları, Shannara serisi okunabilecek seriler. Bk için Kaplan! Kaplan!, Dune, Bitmeyen Savaş, Bitmeyen Barış, Ağır Görev, 2001 serisi, Rama serisi, Işık Tanısı, Neuromancer gibi eserleri deneyebilirsin. 5- Weis & Hickman'ın beraber kaleme aldığı iki seri kaldı, biri eskilerden Starshield diğeri de Sovereign Stone serileri. Beraber The Players of Gilean'in editörlüğünü yaptılar. Yine kendi dünyalarını tanıtan Realms of Dragons: The Worlds of Weis and Hickman var. Bunların dışında Hickman'ın eşiyle birlikte yazdığı Bronze Canticles serisi, Bronze Canticles El Kitabı ve tek başına yazdığı Starcraft romanı Speed of Darkness, Song of the Stellar Wind'in ilk eseri Requiem of Stars, The Immortals mevcut. Weis ise Star of the Guardians'ı yazdı, şimdilerde Mina etrafında netleşen yeni kitabı Amber and Ashes'i baskıya veriyor. Beraber yazdıkları birçok modül de piyasada bulunabilir. Kendine dikkat et.*

### İnanç BARAL

Pek Sevgili Ali Ağabey, Sana onca işinin arasında bu, son derece öneşiz, aptal sorunu sordugum için kendimden utanıyorum ama, sormam gereklili. Bendeniz İnanç Baral, 16 yaşında, kariyerinin başında bir Zindan Ustasıym (DM) ve düzgün oyun yönetmem için sana ufak bir soru sormalıymı.

Türkçe Öğrencünün El Kitabı çıkmadan önce, İngilizce'sini okudum ve sindirdim. Ardından da Dungeon Master's Guide kitabını bir güzel okudum ve FRP gurubu aramaya



başladım. Aşağı yukarı Temmuz sonuna doğru da buldum. Ancak, geçen yaz Türkçe Öğrencinin El Kitabını aldım ve allak bulak oldum. Evet, iki kitap da aynı oyunu anlatıyor ama, ikisi de sanki bambaşka kitaplar. Herşey farklı. Tamam büyüğümüz, yaratık isimleri, yetenekler tamam da neden Tanrılar değişmiş? Benim bildiğim tanrılar Helm, Lathander, Mask, Illimater, Oghma vs... bu Kitapda ise Aziz Churtbert, Hextor, Pelor vs... var. Bu ne demek? Benim bildiğim tanrılar mı yanlış? Bir açıklık getirir misin lütfen?

Bir de Saklıkent Kafe niye kapandı?

Bilgin var mı? Sevgiler.

*Sevgili İnanç, Evvelden hatırladığın tanrılar FR tanrıları. 3rd ed. Elkitaplarında ise temel olarak Greyhawk tanrıları ele alındı. Fark buradan kaynaklanıyor. Endişelenenek birsey yok, Faiths and Pantheons alyor ve oyularına devam ediyorsun. Saklıkent'in kapanma sebebi hakkında ise ne yazık ki bir malumatım yok. Kal sağlacakla.*

### Sarp TOSUN

Merhaba Ali Abi; Aslında ben Fantastik kitaplardan ve FRP konusunda çok yeniyim. Bu konuda elimden geldiğince bilgi edinmeye çalışıyorum. Ben ilk önce DragonLance'ın ilk 4 kitabını okudum ve çok beğendim, zaten DragonLance'ye devam etmemi düşünüyorum fakat bunun dışında acaba bana daha başka

hangi yazar-kitap önerebilsin?

Bir de Forgotten Realms'ı okumayı da düşünüyorum. Ayrıca Lostlibrary sitesindeki kitap eleştirilerini de okudum ve bunların dışında Stephen King'in Kara Kule serisini okumaya karar verdim. Eğer hemen cevap yazabilersen tatil gitmeden önce kitap almayı düşünüyorum umarım çok şey istemiyorumdur.)

Ayrıca Level'daki gazaların çok güzel, hep böyle gazmanı temenni ederim. Sırıldan çok teşekkür ederim.

*Sevgili Sarp, yaz tatili geride kaldı ama hala önmüzdeki uzun kişi atlatmak için sıkı kitaplara ihtiyacın olacak. Seçimlerin gayet iyi, bunlar dışında lütfen yukarı, Semih'in dördüncü sorusuna verdiği cevabı oku. Kolay gelsin ve iyi eğlenceler.*

\* \* \*

Eh, bu ay da buraya kadar. Havalar soğumaya başladı, vitrinler ve billboard'lar kişikleri kuşandılar, yaza beraber gelen harika enerji, o doldolu yaşama hissi kendini röllantıya aldı. Kat kat elbiseler, soğuk ve ıslak havalar, okul ve iş karmaşası kapıya dayandı bile.

Takriben altı Hayalet sonra yine güzel günler göreceğiz a dostlar. O zamana dek kişiin güzel yönlerini görmeye çalışın.

Mojo kapılı göster kızım....

## Rivayetler:

- Thomas Covenant serisi ilk kitabı uzun zamandır sessizliğini koruyan Phoenix yayinevinden çıktı. Diyarbakır Bela adıyla çevrilen kitabı herkese şiddetle tavsiye ederim.
- New Line Cinema Vampire: the Requiem temelli bir film serisi için WW ile anlaşmaya vardı. Beyaz Kurt'un takipçilerine dugurulur.
- Yine WW için bir haber. Half-Life 2 motoru kullanan Vampire: The Masquerade Bloodlines oyunu pek yakında bilgisayarlarımıza konuk olacak. Hakkında çokça güzel şey duydugumuz bu oyunu oynamak için sabırsızlanıyoruz. Meraklıları <http://www.vampirebloodlines.com> adresinden daha fazla detaya ulaşabilir.
- Warner Bros. yetkililerince gizliden duyurulan habere göre, bir-iki ay içerisinde üç filmin artı Animatrix'in - ek olarak büyük ihtimalle bir hatta iki DVD dolusu materyalin - birlikte olacağı Matrix Ultimate Edition piyasaya çıkıyor.
- Hayalet'in önceki maceralarını merak edenler geçen ayın Level CD'sine göz atabilir.

N.

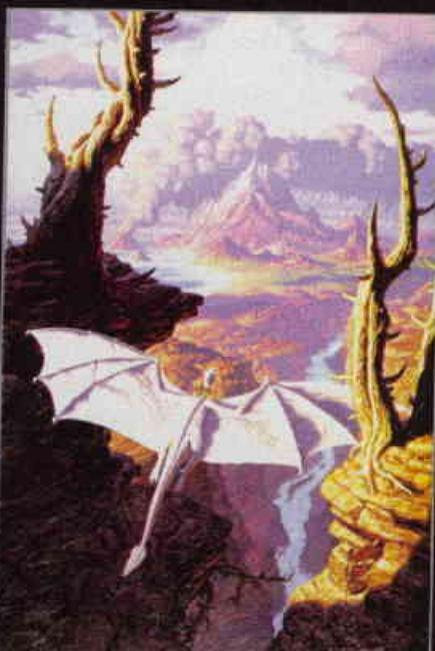
[www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)

[aliaksos@level.com.tr](mailto:aliaksos@level.com.tr)

İllüstrasyonlar: Tim Hildebrandt

### Jukebox:

- 50 Cent – Heat
- C&C Music Factory – Everybody Dance Now
- Cartel – Cartel
- D12 – That's How
- DMX – Ain't No Sunshine
- Delinquent Habits – Tres Delinquentes



# INBOX & OUTBOX

Merhaba sevgili okurlar, sonbahar yine geldi çattı. Çattı ama, havalar ben bu sahirları yazarken halen insanın enesinden fer akıtma devam ediyor. Eh tabii, bu kadar otomobil, kamyon, ivr zivirin egzoz gazıyla olacağı budur. Neyse, işte mektuplarınızdan seçiklerim...

## ROAD KILL

Selam Level ailesi, ben İzmir'den İbrahim. Sizinle ve LEVEL okuru arkadaşlarla bazı hoş olmayan deneyimlerimi paylaşmak istiyorum. Geçenlerde NFS Underground'ı bir de online denemek istedim. Ama karşılaşışım manzara tam bir rezilliğti. Login olduktan sonra odaların birine girdim. Ama ilk yarış teklif ettiğim kişiden küfür yedim. Neyse başka bir odadan bir oyuna girdim. Ama ben öne geçince oyunu kuran kişi hemen oyundan çıktı benim puanları da güme gidiyordu. Bu

**SORU** olay 2-3 defa daha tekrarlanınca bunalıp bırakım multiplay denemelerini. Benim merak ettiğim; bana mı denk geldi bu terbiyesiz? (en hafif hakaret.) yoksa ortam hala oyun oynamanın, karşısındaki oyuncuya saygı olmamın ne olduğunu bilmeyen dengolarla mı dolu? Neyse sırınlımlı biraz yarıştığı için sorumu sorabiliyim!..

1] Ben şu klasik Orta Çağ'da geçen dinozorlarla dolu RPG'lerden sıkıldım. Daha değişik bir evrende geçen orijinal bir RPG var mı akılınızda (eski de olabilir Deus Ex gibi mesela) Size geyin hayatınızda başarılar dileyerek mektubumu sonlandırmıyorum.

İbrahim Yüce

Daha yıldızları fethedeceğiz insanoğlu olarak arkadaşım, ona ne zaman sıra gelecek?

Merhaba İbrahim, şimdî sen bu mesajı yazarken gerçekten de ciddî miydin? Yani demem o ki, sen araba yarışı oynamaya çalışırken başına gelen tüm bu saçılıklara gerçekten de şaşırılmış olabilir misin? Dur sana bazı gerçekleri hatırlatayım. Türkiye dünya üzerinde kişi başına düşen araç sayısı olarak hayli gerilerde. Ancak buna rağmen dünyanın en berbat trafik siciline sahip ülkelerden biri. İnsan hakları mı? Hadi canım sen de, yabancılar bu ülke halkına cidden değer verselerdi, önce trafik sorununu çözmemiz için bastırırlardı! Çünkü bu ülkede her yıl binlerce insan son derece kolay önlenebilecek trafik kazalarında parçalanarak can

veriyor. Onbinlerce insan yaralanıyor ve sakat yapıyor. Ortaya çıkan trilyonlarca liralık zararı söyleyorum bile, birkaç yılda trafik kazalarında kaybedilen parayla rahatlıkla tüm iç ve dış borçlar ödenebilirdi. Ve tüm bunlar neden? Türk insanı kendi hayatına bile değer vermekten ve korumaktan acı olduğu için. Eğitim filan hikaye, güpegündüz kafayı çekip yanına çıkan eşsizkoğluşşeklere neyin eğitimi vereceksin ki? Ancak sırtlarının derisi yüzevine dek kamçılsan belki biraz akıllanırlar. Belki! Neyse, burnumun altında bir badem büyük, kelimin önünde de bir kâhkül belirmeden bu konuyu kapayalım da, benim da adım iğice çıkmasın.

Alternatif RPG arayışına gelince, bir ihtimal daha önce oynamadıysan Fallout serilerini dene. Aynı şekilde Arcanum ve Planescape: Torment tavsiye edilebilir. Her ne kadar fantezi dünyaları gibi gö-

söylenmiş birşeyler. Neyse, kimin ne dediğini boşverin. Bayan oyuncular (ciddî oyun oynayanlar) gerçekten az ve ben bir bayan oyuncu olarak, çoğu kişinin bayanların anlamadığı bir iş olarak algılanan oyunları, o kişilerden daha fazla bilerek onların çenelerini kapamalarını sağlamayı seviyorum. BİZ VARIZ! BİZ DE DYUNCUYUZ! Tamam abartım ama ben abartı bir insanım. PC oyunu oynar, FRP senaryosu yazar, anime izler ve çizerim. Level-Con afişü üzerindeki illüstrasyonlar da bana aittir. Bunu neden yazıyorum? Bu maili atma amacım ne? Bayan oyuncuları aşağılayan o kendini birşey sanan kesimin çenesini kapamasını sağlamak. Mektup yayındınsın ya da yayınlanmasın, okunacağını bildiğimden, bayan oyuncuların -en azından bennim- varoluşunu bilmeniz.

Hepinize sevgiler, saygılar.

Crimson Tears

Merhaba Crimson, merak etme adına yabancı değilim. Her ne kadar forumlara mesaj atmaktan adetim değilse de, sık sık girip olup bitenin gözden geçirmeye gayret ederim. Yani kimse forumlara bakmadığımızı zannetmesin. Kadınların oyun oynamasına ya da erkeklerin yaptığı herhangi bir iş ya da hobile uğraşmasına gelince, doğrusu bunu tartışacak bir konu olarak bile görmüyorum. Tabii ki yapacağınız, esas yapmazsanız yuh olsun! Ayrıca bir erkek olarak şunu söyleyeyim ki, hem cinslerimin her hali erkeklik gösterisi haline getirip, sonra da en olmayacak anda kugruyu çiğnenmiş it gibi kaçışmaları genellikle midemi bulandırır. Mesela erkek adam yemek pişirmez, bulaşık yıkamaz, sökügüne dikkmez muhabbetine illetim. Çok afedersiniz ama kendi karnını doyurmak ya da temiz giyinmek için bile kadınların yardımına muhtaç olan bir erkek kalkıp bana erkeklikten bısetmesin!

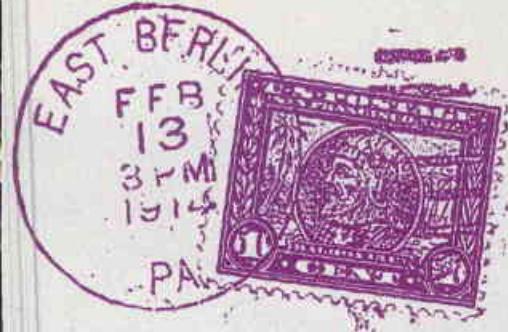
Kadınlara gelince, bir zahmet kendinize "bayan" demekten vazgeçin. Nedir "bayan" yahu? Erkeğe erkek, kadına da kadın denir kardeşim! Ben kalkıp motosiklette tencere, bilgisayarına havuç diyor muyum? Hem bitsin artık bu kadın-erkek muhabbeti yahu! Baydı cinsiyet kavgarınız binlerce yıldır

rünseler de, bu oyumlar aslında bambaşa birer maceradır, kesinlikle tavsiye ederim.

## HERE TO STAY

Selam tüm Level'a! Klasik şeylerle başlanacağsa, uzun zamandır oyun oynuyorum ve derginizi 2 yıldır takip ediyorum. Forumunuzun en büyük takipçisim, Hayaletli Eve takılanlar "Crimson" olarak bilirler. Ayrıca Level-Con'a katılmış 2 bayandan biriyim (diğerí Aspen). Bu mesajı yazma sebebim bu ayki sayda yazarlarınızdan Eva'nın yazısına (ki kendi ferilerini seviyorum o da bir bayan, o da bir oyuncu, düşüncelerimiz de çokşuyor çokşunlukla)





ama ha! Da-

ha yıldızları fethedeceğiz insanoğ.

lu olarak arkadaşım, ona ne zaman sıra gelecek?  
Sizin yüzünden koca galakside bir gezegene  
mahkum oldum be yahu!

### LOST SOULS

Selam Level çalışanları, derginizi çok eski den beri takip etmektedim ve beğenerek okumaktayım. Umarım bu amatör ruhu (bazi dergilerdeki "dugusul" ruhun akşine) korursunuz. Yaptığınız iş bence çok kutsal

çünkü Amerika'da PC GAMER, GamePRO, Electronic Gaming Monthly gibi bir sürü iyi dergi varken siz Türkiye'de oyuncuları olan bitenden haberdar eden ve içten köşe gazeteleriniz var olan tek derginiz. 19 yaşına geldim 6 yaşından beri oyularla, 8-9 yaşından beri bilgisayarla hazır neşrim. Bu bence gurur duyulacak bir meziyet fakat bazı insanlar artık bu yasta oyun mu oynanır, bilgisayara mı uğraşılır diyor. Bu insanlar oyun oynayanları, oyun yapanları, dergi yazarlarını ne kadar anımasalar ve kinasalar da siz bu işi yapmaya devam edin. Onlar hem eğlencenin farkında değil hem de yurtdışında oyun piyasasında dönen paralardan haberdar değiller. İnşallah ilerde Türkiye'de de John Carmack, Cliff Bleszinsky, Peter Molyneux gibi dehalar da sizin teşviklerinizle çıkar.

**1)** Multiplayer olarak Doom 3 oynamıyorum, Spawn olur olmaz ılerlemeye çalışığında aynı noktaya geri dönüyor sanki bir lastikle gerilmiş gibi ve silah değiştirme çok yavaş oluyor. Quake 3'te ise "Connection Interrupted" yazıyor, acaba lag ile alakalı olabilir mi? 128K ADSL kullanıyorum. Çözünürlük düşürmek veya detayları azaltmak bir işe yaramıyor. Win XP firewall kullanıyorum ama onu kapattığım da da bir şey değişmedi.

**2)** 9800 XT ekran kartına güç kaynağından kablo çektiğten sonra ekran kartının üzerindeki güç kablosunu da sabit diske bağlıyorum. Performans veya ısınma sorunları yaratır mı?

**3)** Ekran kartını OVERDRIVE yapmak oyundarda ne kadar bir performans kazandırır.

**4)** Win XP çoğu DOS oyununu çalışmıyor (Mortal Kombat 3, Bio Forge, Crusader, Street Fighter vs...) birkaç emulator biliyor musunuz? Bir de bunları CD'de verebilir misiniz?

**5)** Oyunlara ufak tefek modlar yapmak için C++ gibi programlama bilgisi gerekir mi, yoksa sadece oyunun motoruyla oynamayı veya

oyunla gelen editör ile yapılabilir mi? Bir de ara demolar daha çok hangi programlarla yapılıyor?

Sorularım bu kadar, sizden bir ricam var eski oyuları yayınlarken, bazı klasikleri Freeware haline dönüştürmenizi verirseniz bir çok köklü oyuncuya sevindirmiş olursunuz.

Emeğinizin karşılığını almanız dileğiyle

Emre "AsColdAsICE" Sayın

Nasilsın Emre kardeş? Bak daha önce de defalarca yazdım, bu ülke halkı akşamları televizyon önünde bayılıp kalmayı yaşamak sanan, hobisiz, sanatsız, eğlencesiz, zevksız, üretmeyip tüketen bir toplum haline geldi. Tabii bu tamamen halkın suçu sayılmaz. Desem yalan olacak, ya kimin suç? Bu ülkeyi Marslılar bu hale koymadı ya, adam olaydıktı ta sahip çıktı kardeşim! Hayır, işin pis tarafı kendince bir şeylerle uğraşan insana Rathat vermiyor, ille de kendileri gibi zombi etmeye çalışıyorlar. Tabii lütfen bu "zombi" sözüne BTG tayfası alınmasın, sözüm meclisten dışarı. Nihah. Bu arada önemli bir detayın altını çizmek zorundayım, ki genç kafalarınızda bizimle ya da hayatla ilgili yanlış hayaller kurulmasın. Level ticari bir dergi ve bu derginin sahibi olan şirketin başlıca amacı yıl sonu bilançosunda zarardan çok kár görebilmektir. Bu konuda kimse kendini kandırmamasın, kapitalist bir dünyada yaşıyoruz ve Level gibi bir operasyonun masrafları sevgi ya da öpüçükle karşılaşmamıştır. Ama nedir, biz Level tayfası olarak uğraştığımız işi seviyor, bu yüzden de herşeye rağmen iyi yapmaya çalışıyoruz. Yazıldan tasarıma herşeyi elimizden gelen en iyi biçimde yapabilmek için çaba sarf ediyoruz, bundan da kimsenin şüphesi olmasın. Tabii papaz her zaman pilav yemiyor ve bizler de hatalar yapıyoruz. Ama akıllı bir adamın bir zamanlar dediği gibi, eğer taşlanacaksa, ilk taşı aranızdan hiç hatası olmayan atsın. Neyse, gelelim cevaplarına:

**Evrenin sırlarını çözmek için çalışarak sabahlarsın, çünkü bilmek istiyorsundur! Bilmek zorundasındır.**

hesi olmasın. Tabii papaz her zaman pilav yemiyor ve bizler de hatalar yapıyoruz. Ama akıllı bir adamın bir zamanlar dediği gibi, eğer taşlanacaksa, ilk taşı aranızdan hiç hatası olmayan atsın. Neyse, gelelim cevaplarına:

**1)** Dturdüğüm yerdən bir cevap vermek zor, ama akıma bir olasılık geliyor. Windows XP için çıkan Service Pack 2'yi kurdun mu? Eğer kurduysan başın belada demektir, çünkü firewall açık olsun ya da olmasın, Service Pack 2 yüzünden multiplayer oynamak tam bir vicdan azabına dönüşüyor. Eğer problem bu değilse o zaman ADSL modeme ince ayar çekmen gerekebilir, el kitapçığına bir göz at derim.

**2)** Ekran kartı üzerinden başka bir aygıt elektrik çıkışını yapmayı tavsiye etmiyoruz. Hiçbir sorun çıkmasa bile ekstra elektrik akışı yüzünden kart normalden fazla ısınacaktır. Kaldı ki başka bir sü-

rü sorunu da karşılaşabilirsin.

**3)** Overdrive yapmak diye bir şey yok, ona "Overclock" denir. 9800 XT'yi güvenli bir biçimde Overclock ederek çok fazla bir performans artışı sağlayamazsınız. Bence kartını rahat bırak, zaten yetenince güçlü, durduk yerde yakmanın bir anlamı olmaz değil mi?

**4)** Eski DOS oyularını çalıştırma için kullanabileceğin birkaç program var aslında. Bunlardan biri de Abandon Loader adında ücretsiz bir yazılım. Bunu geçmiş Level CD'lerinden birinde vermiştık, onlara bir bak. Olmazsa Google kullanarak arat, anında bulursun.

**5)** Bu durum oyuna göre değişir aslında, kimi oyular yanında gerekli editörlerle beraber gelir. Kimisi sadece harita yapmana izin veren harita editörleriyle gelir. Kimisi de hiçbir editör filan içermeyez. Ancak modern oyular özellikle mod yapımcılarına kolaylık sağlayacak biçimde hazırlanıyorlar. Mesela **CEVAP** Doom 3 içinde gereken tüm araçlarla birlikte geliyor, oyun elinde varsa üzerinde biraz çalış derim.

İşte bu kadar. Umarım sen de hayatı emeklerinin karşılığını alırsın. Kal sağlıcakla.

### LET US BURN!

Selam Berker ve Level Camiası, yazacaklarıma geçmeden önce kendimi tanıtmam. İsmim Tamer Demiralp. Aedon Games'in Loath Nolder oyununun artwork kısmına bakan, Yıldız

Teknik'te Güzel Sanatlar/BSP bölümü öğrencisi olan, Level'i ilk çıktığından 2002'ye kadar takip etmiş olan, ama şimdilerde aynı sıkıkta takip etmemeyen, 15 senesini bilgisayar ve karakalem çizim tekniklerine harcamiş, vergisini kirasını ödeyen basit bir insanım.

Şimdilik evvel başıma gelmiş bir olayı anlatacağım. Serpieri'nin Druuna'sını bilirsın, vücut anatomisi ve ince taramalar konusunda ne kadar sağlam olduğunu da. Kendisinin çizimlerini çok beğendigim için netten indirdiğim bir çiziminin (Attachment olarak yolluyo-



rum, yorum senin) printer çıktısını almak üzere dışarı çıktım. Sık sık gittiğim internet kafede işimi halledecektim, ancak kafenin printeri yakmamalı olduğu için siyah ve beyazın orta tonlarını basamıyordu, dolayısıyla resmin çıktısı da birşey benzemiyordu. Başka bir kafeye gittim, oranın da toneri bittiği için yardımcı olamadılar. "Neyse" diyerek evime döndüyordum ki aklıma yakınlardaki ONC Netcafe geldi, ki yanlış hatırlamışsam kendileri sizin düzenlediğiniz Counter-Strike turnuvasının galibiydi. "Hiçbir yerde yoksa bile orada vardır" dedim, adamlar tanınıyor sonuçta. İçeri girdim, baş makinede babam yaşlarında olduğunu tahmin ettiğim birisi oturuyordu. "Siyah beyaz bir resim çıkaracaktım, ama printeriniz gri tonlarını basabiliyor mu?" diye sordum. "Basar basar, deneyelim" dedi. Disketi takti, resmi açtı. Taş çatlaşa 3-4 sn. baktı ve "Sen benle dalga mı geçiyor" gibisinden bir şey söyledi. Afalladım, şaka yapıyor sandım, adam "Dalga mı geçiyor herhalde basar" demeye çalıştığı diye düşündüm. "Niye dalga geçeyim?" dedim. Sonra disketi çıkardı, "Defol git" demiş gibi üstürne attı. Ne demek istediği o zaman anladım ve babam yaşındaki adama laf yetiştirmek o anda bile ayıp olarak geldiği için üzüntüden (sinirden değil, üzüntüden) gözlerim yaşarmış bir şekilde çıktımdı oradan.

Şimdi soruyorum, bu ve bunun gibi insanlar benden/bizden ne curetle bir şeyler bekleyebiliyor? "Resim çiziyorum, anatomi çalışıyorum" dememize izin vermeden, yaptığımız işe bir göz atmadan veya üzerinde düşünmekten artık başımızın ağrıldığı oyunu muzu, ve üzerinde seneler harcanmış, terler dökülmüş oyunları, programları hakir görerek bize "Boşuna uğraşmayın oğlum atarı matarı yalan işler bunlar gidin limon satın elinize para geçer" diyen bu insanlar

ve senin gibi hayal kırıklığı içinde yaşayan gençlere ne diyeceğim şimdi. Bu halk sizden ne bekliyor biliyor musunuz? Hiçbir Şey! Evet, hiçbir şey, doğru okudun. Ne yani, bayramlarda ve seyarlarda iş olsun, torba dolsun diye yapılan beylik konuşmalarına ihandınız mı yoksa? O konuşma metinleri antiktir, senelerdir okunur durur. Maksat etrafı medeniyet yapıyorsunuz havası vermektedir. Ama gerçekte kimse siz gençlerden bir şey yapmanızı beklemiyor. Hatta eski köye yeni adet getirmeden, sessiz sakın bir köşede yaşılanıp gerberiseniz halka çok büyük iyilik etmiş olursunuz. Böylece değişim, gelişme, bilinçlenme, yükselme gibi zirvalarla olmayan rahatlığını bozmamış olursunuz.

Lafı nereye getirmeye çalıştığını anlıyor musun bilmem, ama siz gençler kimseden anlaysın, destek, hoşgörü beklememeniz gerektiğini idrak etmelisiniz, çünkü kimseının vermeye niyeti yok. Belki kendi aileniz, ya da sevgiliniz, ya da eşimiz biraz sağlar bunları ama onun da bir sınır olacaktır. Ha, **SORU** Şimdi bu şartlar altında ne yapacaksınız? Aslında bunun cevabı Atatürk'ün Gençliğe Hizmet'te açıkça verilmiştir. Ama tabii genelere ezberleterek onu da unutturmayı ba-



çözmek  
için çalışarak sa-  
baharsın, çünkü bilmek is-  
tiyorsundur! BİLMEK ZORUNDASINDIR! Ko-  
yunlar ağıllarında uygurken sen yıldız ışığıyla  
la yanmak zorundasındır!

İşte bu yüzden yaparsın herseyi. DaVinci en iyi eserlerini papazların ayağını öperek cennete gitmemi ıman cahil İtalyan köylüler için mi verdi? Bruno Giardano bağlandıktan kazıkta yanarken etrafını sarmış bönbaklılarıyla onu izleyen sefil Roma dilencilerinin takdirini kazanmak için mi ateşe vafizde boyun eğdi? Sana insanlık tarihinden yüz binlerce örnek verebilirim. Ama esas nokta şu ki, tüm bu kadın ve erkekler en ağır bedelleri öderken ahmakların takdirini kazanmayı beklemiyorlardı. Bak, onları yakalar ve yakılırken alkışlayanlar artık yok! Oysa onlar belki de hiç umurlarında bile olmadan dünyayı değiştirdiler! Ve insanlık yaşadıkça adları da yaşayacak.

Belki sen ya da ben asla birer kahraman olmayız, belki çok ağır bedeller ödeyip hiçbir şeyi de değiştiremeyebiliriz. Ama asla güdülen bir koynu haline gelmeden, onurunla bu dünyadan gelip geçmiş olmanın huzuru ile herşeye bedeldir. Bunu asla unutmayın ve seçimlerinizi buna göre yapın.

#### MIRROR LAKE

Selamlar! Değişiklik olur sizin için diyecek bir e-kart seçtim. Aslında mantıklı ve derin mailer okuma özlemini giiderek isterim. Ama bu ilk mailim ve açıkçası heyecanlandım. Level'i kardeşim sayesinde iki yıldır takip ediyorum. Çok sıkı bir okuyucu değilim, ama derginin derinlerinde dolaşmayı seviyorum. Şartlar gereği çok kısıtlı vaktim oluyor. Oyun oynamayı çok seviyorum ama yaşam şartları insanın psikolojisini daralttıkça oyunları oynarken kafayı dağıtmak kolay olmuyor. Bir de büyüklerimiz hayatı bizler için çok zorlaştırmıyor. Ben hala babamı anlayabilmiş değilim. Babam gibi evinde iki bilgisayar besleyen insan, nasıl hâlâ oyunculardan ölümcül korkusunu çözemedim. Gençlik zaten sınavdan sınava yarış atı gibi koşturuluyor. İki tıkla oyun oynasak hayatı herşeyi kaybedeceğimizi düşünyorlar. Eskiden (küçükken:-)) oyun-

### Cevap

#### Çok sıkı bir okuyucu değilim, ama derginin derinlerinde dolaşmayı seviyorum.

hangi cesaretle kalkıp bizden onlar için birşeyler yapmamızı bekliyor? "Gençler kurtaracak memleketi" derken bize nasıl güvenebiliyorlar? Bunun gibi aşağılamalarдан sonra?

Şimdi "Tepkin yersiz, öyle yetişmiştir" diyenler olabilir belki. Ama aynı adam, yeteneğinin son noktasında bir sanatçının çizdiği bir bayan figürünün kağıda çıktısını almak isteyen birine sanki küfür etmiş gibi davranışırken, yolda görüldüğü bayanlara, liseli kız çocuklarına yiyecekmiş gibi bakabiliyorsa, hatayı o adamın yetişmesinde değil, beyninde ararım. Ama şunu da biliyorum ki, ben bu satırları yazarken o adam hiç sormaya-cek kendisine "Neden derdini sormadım, belki bir bildiği var" diye. Aynı

hayatına hiçbir şey eklemeden, hiç kendi üzerine düşünmeden yarın da yaşamaya

devam edecek. Bunları yazmamın amacı, "Birlik olalım, insanların bilinçlendirilelim" mesajı vermek değil. Hak etmeyenlerin "Savaşalım" da demiyoruz kesinlikle. Ama beni anlayan insanlara sadece şunu diyorum, kendinizi kurtarın. Biraz uzun oldu kusura bakma. Okuduğun için sağol.

İyi çalışmalar.

Tamer Demiralp

Nasilsın Tamer? Anladığım kadarıyla kafan karışmış ve pek iyi de-  
ğilmişsin, en azından bu mektubu kaleme alırken. Peki, bak sana



# NASIL YAPILIÐI? LEMMINGS

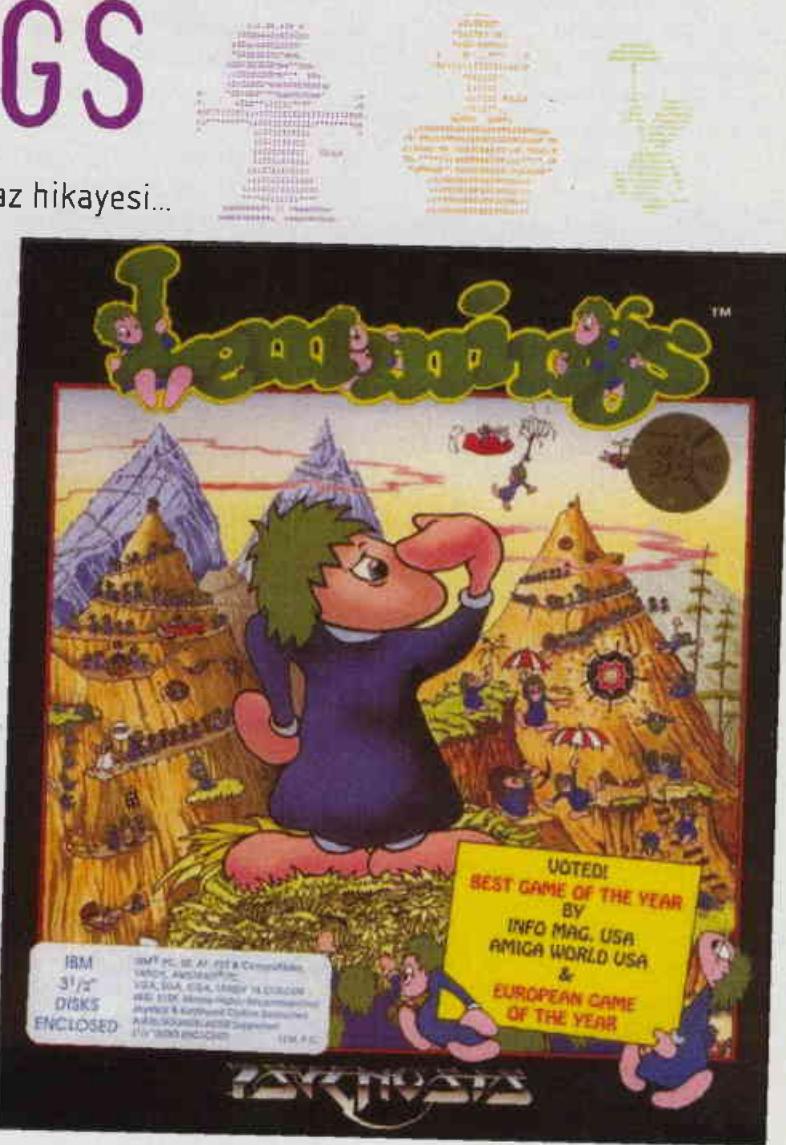
Küçük ve aptal yaratıkların inanılmaz hikayesi...

"Her yaştan oyuncuya hitap eden, şiddet içermeyen ve zekaya hitap eden bir oyun." Lemmings piyasaya çıkmadan kısa süre önce oyun camiasında görülmeye başlanan reklamların ana teması içi aşağı beş yukarı bıdü, Lemmings, yeşil saçlı ve şirin yaratıklardan kurulu koca bir uygurlığın kurtuluşa giden yolda yaşadıkları maceranın inanılmaz öyküsü.

Ekrانınız dıpsız bir boşluğa doğru sürüler halinde akan minik yaratıklarla doluyor. Hiç tereddütşüz kendilerini boşluğa bırakıyor ve aşağı düşüyorlar. Bu durum onları daha güvenli bir yola sevk edecek bir engel önlere konulana dek devam ediyor. Her ne kadar durum kontrol altındadır görünse de, yine de beş katılıp verdığınızı fark ediyorsunuz. En iyisi bölüme yeniden başlamak.

Lemmings çıktığında oyun camiasını gerçekten de şok etmişti. Düşünün, ek-randa görülen bir ana kahraman yok, onun yerine siz, yani oyuncunun ta kendisi tüm bir ulusun kaderini elinde tutan mutlak güç konumundasınız. Üstelik oyu-nun amacı kesinlikle öldürmek değil, ki bu o zamanlar için dugulmamış bir şeysi, ak-sine kurtarabildiğiniz kadar çok Lem-ming'in hayatını kurtarmamanız gerekiyor. Sonradan pek az oyunda kendine bir yer bulabilecek olan, devrim niteliğinde bir oyun fikriydi bu. Üstelik oynamanı olarak aksiyondan çok strateji tadi taşıyan, oyuncunun reflekslerinden ziyade zekası-nı kullanmasını gerektiren bir yapımdı.

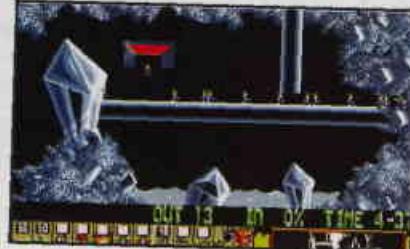
Oyunu yapan firma İngiltere'de Liverpool kentinde bulunan DMA Design adlı küçük bir kuruluştur. Eski oyunlarının merak-



lili DMA Design adını Shadow Of The Beast ve Menace gibi oyunlardan da hatırlayacaklardır. DMA Design programcılarından Mike Daily oyun fikrinin ortaya çıkışını şöyle hatırlıyor; "Bizim grafik tasarımcılarından biri DeLuxe Paint programıyla kısa bir animasyon hazırlamıştı. Orada küçük adamcıklar bir tepeye tırmanıyor, zirveye vardıklarında ise koca bir top tırmandı.

vurulup havaya uçuyorlardı. Devamlı tekrar eden bir animasyondu bu ve bende de böyle bir oyun yapmak hayli komik, eğlenceli olabilecegi fikrini çağrıştırmıştı.”

Bu fikir daha sonra diğer grup üyeleriyle de paylaşılmış, sonunda ana fikir tamamen ters yüz edilmişti. Kimse vurulmayacak ya da ölmeyecekti. Geliştirme aşamasında tasarımcılar puundaki karak-





terleri oyunculara sevdirebilmek için olsası en şirin grafik tasarımlarını yapmaya çalışılar ve başarılı da oldular. Öyle ki çok sonradan çıkan Tamagochi modası bile bundan etkilenmiş, tasarımcılar sahiplerinin sevip korumak isteyeceği sanal yaratıklar tasarlarken Lemmings'i örnek almışlardı. Karakter animasyonlarından sorumlu olan Gary Timmons "Onları mümkün olduğunca şirin ve narin tasarlamaya çalıştım." Diyor. "Yürüken uykuluymuş gibi görünümleri için üzerlerinde hafif uğraştım, böylece hafif şapşal görüneceklerdi." Gerçekten de Lemming'ler yürüken uykuluymuş gibi görünürler. Ancak burada Timmons'in başarısı sanıldığından da büyütür, çünkü tüm animasyonları üç renk ve 8x4 piksel büyülüüğünde minicik bir alanda yapmayı, üstelik yine de görülebilir olmalarını sağlamayı başarmıştır. Oysa bu durum programcılar Scott Johnson ve Daily arasında hafif tartışma sebebi olmuştur. Johnson'a göre ekranda görülen bir karakterin rahatça tanımlanabilmesi açısından en az 16 piksel boyunda olması şartır, oysa Daily ve Timmons birlikte çalışarak bunun yarısı büyülüüğünde ve rahatlıkla seçilebilen bir model tasarlamayı başarmışlardır. Bu o dönemin kısıtlı işlemci ve hafıza kapasitesini düzgün kullanabilmek açısından elzemdir. Çünkü ekranın aynı anda hareket eden 120 yaratığı görüntülemek programcılar için tam bir baş ağrısı sebebi olmaktadır. Yine aynı sebeplerden, arka plan rengi tek renkle sınırlanmıştır. Bugünün binlerce asker gösterebilen oyunları ile kıyaslandığında ne kadar tuhaf kalıyor, değil mi?

Çalışma ilerledikçe yeni fikirler de üretilmeye devam etti. Bir süre sonra programcılar çalışma temposunu daha da hızlandıracak bir editör

yazdırıp, böylece ortaya konan iyi fikirler zaman kaybetmeden oyuna katılabilecekti. Timmons dizinelerle Lemmings tasarımını yaptığı hatırlıyor. "Oyunu yaparken bir yandan da eş zamanlı olarak içeriği hazırlıyorduk. Herkesin bir görevi vardı ve ben de animasyonları hazırlıyordu. Özellikle komik ve şirin gözükümleri için çok çaba harcadım." Sonunda Timmons'in hazırladığı dizinelerle çalışmadan sadece sekiz tanesi oyunda kullanılmak üzere seçilecekti. Belki az değildir, ancak Timmons'un projedeki diğer çalışmalarıyla kıyaslandığında hayli düşük bir sayı. Oyunda tam 120 bölüm vardı ve her bölümün tasarımını farklıydı. Üstelik her bölümde farklı bir müzik kullanılmıştı. Sonuna kadar oynayıp 120 bölümü de bitirdiğinizde ise en son animasyonu seyrediyordunuz. Ekrana çıkan DMA elemanları siz ve kahramanlığınıza alıştıyor, sorunların üstesinden gelirken gösterdiğiniz kararlılığı takdir ediyorlardı.

Lemmings ilk defa 1990 yılında Amiga için piyasaya çıktı ve anında büyük bir başarı kazandı. Bunun üzerine 1991 yılında Atari ST ve PC versiyonları da piyasaya sürüldü. Lemmings'in birden fazla platformda gösterdiği bu başarı öylesine büyüğü ki, DMA Design yöneticileri o zamanlar birlikte çalışıkları yardımcı firma Psygnosis ile olan anlaşmalarını pekiştirme imkanı buldu.

Psygnosis o zamanın en sağlam firmalarından biriydi ve onlarla uzun vadeli bir kontrat imzalamak hemen her oyun firması yöneticisinin rüyasıdır.

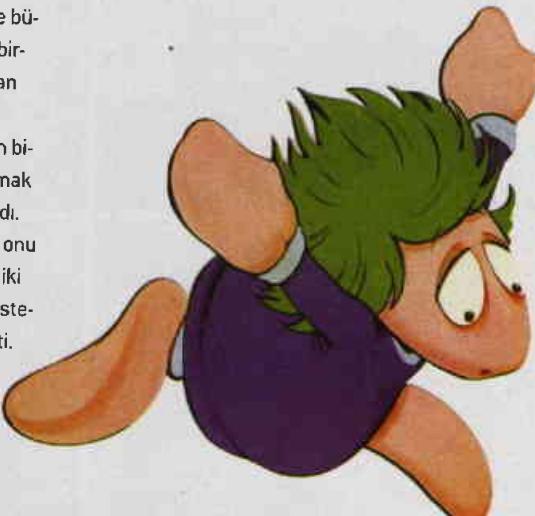
Lemmings'in orijinal yapısı ve neşeli havası onu tam bir klasik haline getirdi. Çıktıktan sonra ki iki yıl boyunca Lemmings en çok satan oyunlar listede ilk yirmenin içinde kalmayı başarabilmişti. Ayrıca tüm zamanların en iyi satan on oyunu listesindeki yerini de her zaman korumayı başardı. Bu durum DMA Design isminin de değerini katladı. Öyle ki 1994 yılında Sony tam 48 milyon dolar vererek DMA Design'i Psygnosis'ten satın alacaktı. Bu bugün bile kolay erişilebilen bir rakam değildir.

"Orijinal ve evrensel bir tema üzerine kurulu hoş bir oyundu, üstelik doğru zamanda piyasaya çıkmış ve büyük bir boşluğu doldurmuştu. Tek bir Lemming ile oynayıp onun diğerleri üzerindeki et-

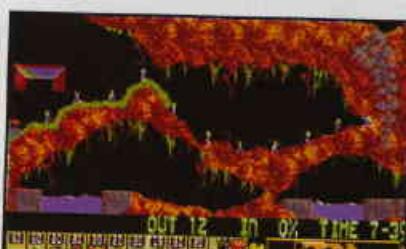
kilerini izlemek çok hoştu." diyor Timmons. Ancak maalesef bu oyuncunun dünyasının her yerinde ve herkes tarafından sevildiğini söylemek pek mümkün değil. Mesela bir bölümde Lemming'ler kendilerini kurtarmak için cehennemde şeytanın ağzından içeri atılıyorlardı ve bu durum Amerika'nın tutucu güney eyaletlerindeki Hıristiyan rahiplerinden büyük bir tepki almıştı! Bu tepki kısa sürede öyle büydü ki, bazı kökten dinci Hıristiyan organizasyonları gösteriler düzenleyip oyuncunun piyasadan çekilmesini talep ettiler! Ve tüm bunların 1991 yılında olduğunu da altına çizelim! Ancak herşeye rağmen Lemmings halen hayatı ve sonsuza uzanmış gibi görünen yürüyüşlerine uykulu adımlarla devam ediyorlar. Ve doğrusu soyları pek tükenememiş gibi görünmüyordu.

Hazırlayan: Eva Dvorackova

Çeviren: M. Berker Güngör

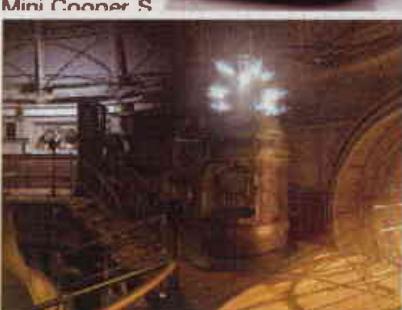


**LEMMINGS**  
**SURVIVAL STRATEJİ**  
**8086/640 KB RAM/DOS**  
**3.0/VGA/CGA/EGA**  
**DMA DESIGN/PSYGNOSIS 1990 (DISKET)**



# BİTTİ ZANNETMEYİN, OYUN ÇILGINLIĞI DEVAM EDİYOR. İŞTE KASIM OYUNLARINDAN BAZILARI...

**Rome Total War, Full Spectrum Warrior, Star Wars Battlefront, Codename Panzers, Burnout 3, Viewtiful Joe, Colin McRae Rally 2005, Myst 4: Revelation, Evil Genius, Obscure, Leisure Suit Larry: Manga Cum Laude, Tribes Vengeance, Def Jam: Fight For New York, X-Men Legends, Crash Twinsanity, Rocky Legends**



ISSN 1301-2134  
TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ  
**LEVEL.**

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

gokhun@cnip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

sinan@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tugba Üstek

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, fırat@level.com.tr

M. Berkür Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, alaksuz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megaemir@level.com.tr

Eva Dvorchakova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jocuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Savaş Alagoz savas@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem Inceşagi, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkasap

Abone Satış Müdürü Asu Bozyağla

Abone Servisi Ayten Akgire, Ebru Cinik

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar, guclanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kina, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti,

Demirbaş Sokak No 4 Oto Sanayi

4. Levant - İstanbul Tel (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayin Sok

Gaziosmanpaşa İş Merkezi B Blok 34319

Gaziosmanpaşa/Istanbul

Tel: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26

VOGELBURDA  
COMMUNICATIONS



Dünyanın en küçük tam çözümü:

Start Game'den sonra Hard zorluk seviyesini seçin. Oyun başlayınca da Quit deyip çılayın.