

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

www.level.com.tr • Haziran 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

6/99

Cennet ve cehennem
savaşırsa...

Requiem



33 OYUN

Requiem•Blood 2 Nightmare Levels•Civilization Call to Power•Ultra Fighters•
Alien vs Predator•FIG Aggressor•Championship Manager 3•Gruntz•Viva Football•
Toca Racing 2•Commandos BTCOD•Fighter Squadron•Battle of Britain•
Warzone 2100•North vs South•Falcon 4.0•Ballistic

İlk Bakışlar

Quake 3 ve en sıkı rakibi
Unreal Tournament

Ayrıca Theme Park 2

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri

Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler,
Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünalı
Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Burak Hun

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem İncesarı

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724

Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326

Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü

Beste Özerdem

Pazarlama Bölümü

Özlem Çenker, Ayten Car

Halkla İlişkiler Müdürü

Güler Okumus

Reklam Koordinatörü

Gönül Mergül

Reklam Müdürü

Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi

Sevil Saritas, Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri

Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü

Aslı Bozyaya

Abone Servisi

Nur Geçili

Serap Egein, Ebru Epik

Dağıtım Servisi

Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı

Mehmet Çil

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343

Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

Genel Müdür

Hermann W. Paul

VOGEL Yayıncılık Ltd. Sti Adına Sahibi
Gökhan Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış

Grafiks Ltd. Sti.

Tel: (212) 212-2323

Baskı

Grafiks Ltd. Sti.

Tel: (212) 212-2323

Dağıtım

BİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık

Phalepsa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Koşuyolu İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Phx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi

Sırrı Yurtman, Batur Odar

Ankara Büro

4. Cad. 73. Sok. B/1 06450 Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL

Yayıncaşılık Ltd. Sti

Hepimize Geçmiş Olsun!

Mayıs sayımızın hazırlıklarını bitirip de rahat bir nefes aldığımız sıralarda, ülkemiz şimdiden kadar karşılaşlığı en büyük teknolojik facia ile sarsıldı. İşgülün bir Japon programının hazırladığı ve bizim sizleri yaklaşık üç ay önceden etkileri hakkında uyardığımız Win95.CIH, diğer adıyla Chernobil virusu, 26 Nisan günü bilgisayarını açan habersiz kullanıcıları vurdu. Tabii ki iki ay önce bu virüsle karşı en etkili koruma programı olan Anti Viral Toolkit'i Level CD'sinde sizlere ulaştırmayı sadece biz başarmıştık. Ve görünen o ki, tedbirli davranış AvP'yi bilgisayarına kuran okuyucularımızdan hiçbiri, bu ölümcul virüsten erkenmeden. Ama bu olayda ders almamız gereken bazı noktalar var. Birincisi, bu virüsün ülkemize ilk olarak yine bizim tesbit edip sizlere duyurdugumuz Carmageddon 2'nin kopya versiyonu ile girmiş olması. Samyorum artık neden kopya oyunculara karşı olduğumu daha iyi anlıyorsunuz. Chernobil, patentsiz kopya yazılımlarla bilgisayarlarımıza bulaşan ilk virüs degildi ve korkarım sonucusu da olmayacak. İkinci, neredeyse 4 trilyon liralık hasara yol açan böylesi büyük çapta bir felaketin, basınımda sıradan bir habermiş gibi geçiştirilmiş olması. İncir çekirdeğini doldurmayaç magazin haberlerine başköşede yer veren basınımız, kısa bir haber olarak geçen Chernobil ve bilgisayar virüsleri hakkında ne bir açıklama, ne de nasıl korunacağı hakkında bilgi vermek zahmetine girmedi. Görünen o ki, bu konuda sizleri bilgilendirmeye görevi her zaman olduğu gibi yine bize düşüyor.

Tabii ülkemizde olumlu gelişmeler de olmuyor değil. Aldığımız duymalarla göre bundan sonra ülkemize kopya oyun CD'lerinin girmesini engellemek için Kültür Bakanlığı harekete geçmiş bulunuyor. Bundan böyle virüslü, eksik ve yurtdışında birlerinin haksız kazanç sağlamasına yaranan korsan CD'ler ülkemize giremeyecek, çünkü oyun ve Multimedia içerikli CD'ler için, müzik CD'leinde olduğu gibi, bandrol uygulanmasına(geometry) geliliyor. Pek çok oyunun orijinal oyun alma fikrine sıkak bakmadığını biliyorum. Ama emin oln, ülkemizde sağlam bir orijinal oyun piyasasının oluşması uzun vadeli hepimize büyük kazançlar sağlayacaktır. Gerçi bu uygulama konusunda Kültür Bakanlığı tarafından bize gelmiş resmi bir açıklama yok ama eğer böylesi bir çalışma içine girdilerse, Kültür Bakanlığı'nın tebrik etmem istiyorum. Bu konudaki gelişmelerden sizleri haberdar edeceğiz.

Geçen ay başladığımız yabancı yapım tam sürüm orijinal oyunlar sizlerden büyük ilgi gördü ve Level Türkiye'nin birçok yerinde çıkıştı. Tabii böyle olunca birçok okurumuz Mayıs sayımızı bulmakta zorlandı. Bu nedenle sirkülasyonumuzu 25000'e çıkartma kararı aldık. Eğer eski sayılarımızı edinmek istiyorsanız, künayedeki telefon numarasını arayıp Abone bölümümüzle konuşarak isteyebilirsiniz. Fiyat artışı da anlayışla karşıladığınız için de ayrıca teşekkür ederiz.

Bir sayının talaşı daha arkamızda bıraktığımız şıralarda, siz buderigiyi okurken aramızdan bazıları güney sahillerinin hayalini kurmaya başladı bile (mesela ben). Ama üniversitede sınavları azıllığı yüzünden tatil ve güneşli günlerin hayalleri bir ay uzayanlar hiç üzülmüş (bu sene ders olsun, bir daha dereleri görmeden paşa olayına girmezsin Burak), sınav stresinden kendinizi birazlık olsun kurtarmak isterseniz tek yapmanız gereken kendinizi Level'in alıştığımız o sıcak havasına bırakmak.

Güneşli bir sahil boyunda buluşmak umidiyle, hoşçakalm.

Sinan Akkol

Quake 3 Alpha Demo

Geldi, geliyor derken, idSoftware Quake3'ün Alpha demosunu sonunda görüşüye çıkarttı!



ID Software, dunyanın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından olan Quake serisinin son halkasını piyasaya sürmeye hazırlanırken kamuoyu yoklaması babında bir test sürümü çıkarttı. Mayıs ayının ilk haftası ilgili sitelerde koyulan bu 23 mb'lık Quake3'ün test versiyonunu indirebilme için binlerce insan bu sitelere saldırdı. Serverlar öyle kabalaklıktı ki zar zor bağlandığınız Server'dan bağlantınız hızlı olsa bile 0.2-0.5 kb/sec ile dosyayı alabiliyordunuz. İlk çıkan Mac versiyonundan sonra Linux ve Win32 versiyonları çıkan Quake3Test, bu versiyonunu gösterilen ilgi ile asıl versiyonun yakalayacağı başarıyı gösterir niteliktedi. Aslında Quake3Test'i demo olarak görmek de yanlış, bu sadece Network sistemlerinin ve 3D hızlandırıcıların oyunda nasıl performans gösterdiklerini görmek için ID Software'in uyguladığı kitlesel bir test. Bu nedenle kurulumu ve çalıştırması gerçekten sorum.

Ama sabırsız elemanlar öyle yada böyle test sürümünü indirip kurdular. Çeşitli sürücülerin olması dışında Quake3'ün neye benzeyeceğini anlatabildiği için hayli ilgi gördü. Bu test sürümünden yola çıkararak oyun üzerine izlenimlerimi aktarmadan önce bilgisayar ayarlarından fazla anlamayan elemanların bu test sürümünü pas geçmelerini ve Quake3'ün tam sürümü çikan kadar sabretmelerini tavsiye ederim.

Oyunun konusu hakkında türlü speküasyonlar yapılmasına rağmen daha kesin bir bilgi yok. Gerçek konusu da pek fazla kişiyi ilgilendirecek gibi değil. Çünkü tamamıyla Multiplaying üzerine kurulmuş bir oyun olan Quake 3'de GameSpy, QPlug gibi Server bulup sizin o Server'da oynama katılmamız programları da direkt uyumlu olarak geliştirilmiş. Quake3, Win32 tabanlı olacağın dan oyunun çeşitli araçlarla uyum sorunun da olmayacağı sanılıyor. Çünkü diğer iki versiyonun Dos tabanlı

olması bazı problemlere yol açmıştır.

Yeni Grafik Yapısı

Bu test versiyonundan çıkan ilk sonuç Quake3'ün grafik yapısının tamamen değiştiği. Oyunda kapalı, klastrofobik mekanların yanında aydınlatık, açık mekanlar da kullanılmış. Dolayısıyla da ışık yansımalarına ve görsel efektlerle fazlaca yer verilmiş. Zaten Quake serisinin en çok eleştirilen (Unreal çıktıktan sonra) tarafı görsel estetik yönü olmuştu. Sürekli kullanılan pastel renkler ve Flog yapıtlı ışık efektleri her ne kadar oyunun atmosferini yaratın ana unsur olsa da bazları için can sıkıcıydı. Oyunun grafik motoru tamamen yeni olmasına rağmen Unreal'ın grafiklerini andırıyorum söyleyebilirim. Quake3'ün oynaması daha önceki versiyonlardaki gibi sert ve hızlı değil, daha yumuşak ve yürüdüğünüzü daha çok hissetmeniz sağlanmış. Oyunu hızlandırmabilme opsyonu da tanımış ki bu özelliğin oyunu çok daha heyecanlı yapacağı kuşkusuz.

Oyunun Test versiyonu haricinde mekanları ve oyun yapısını incelesek; tamamen profesyonel mimarlar tarafından çizilmiş projelerle yaratılan mekanlar Neo-Gotik tarzda dizayn edilmiş yanı oyunun geçmişte mi gelecekte mi geçtiğini mekanlardan anlayamıyoruz. Çok ileri bir tarihte bulunduğuunu hissediyorsunuz o kadar. Mağaralarla, kanalizasyonlarda ve tapınak benzeri bir çok mekanda savaşıyorsunuz. Tabii oyunu çekici yapan unsurlardan olan çevresel yapı Quake'in klasik klastrofobik ve gerilim dolu atmosferinin devam etmesini sağlamış. Quake3Test'te herhangi bir düşman bulunmuyor. Bu versiyon oyunun neye benzeyeceğini göstermek amacıyla yarışlığı için sadece Quake3



Server'ları aracılığı ile sizin gibi kişilerle Multiplay oyun oynayabiliyorsunuz.

Oyunun konfigurasyon seçeneklerini esnek tutup daha fazla kullanıcıya erişilmek için

grafik ayarlarını enince ayrıntısına kadar siz yapabiliyorsunuz. Böylelikle makinenizin gücüne paralel olarak ayarlamaları yapıp oyunu oynayabiliyorsunuz. Bu ayarlama özelliğinin ne kadar önemli olduğunu Unreal'da görmüştük. Unreal ne yaparsanız yapın P200 altı bir konfigürasyonla sizin sürdürürüyordu.

Yapımcılar Quake I ve II'deki Power-up oyunun eksikliğini anlaymış olacaklar ki bu versiyonda Healing'ler yerine çeşitli düzeylerde ve renklerde Healing Point'inizi artıran

Power-up'lar koymuşlardır. Kırmızılar 50, sarılar 25 ve yeşil küreler de 5 Heal Point kazandırıyor. Diğer yenileri ve ilginç bir özellik ise teleport olayı. 'T' harfi bulunan şekilleri aldiğinizda bulunduğunuz belden herhangi bir yere ışınamazsınız. Son olarak da Quake2'den hatırladığımız Quad Damage özelliği. Quake 2'de bunu aldığınızda her atışınız dört kat hasar veriyordu. Bu etki Quake3'de 3'e düşürülmüş. Aslında bu biraz da Quake3 logosuna atıf olarak düşünülmüş. Oyun da daha bınlara benzer bir çok Power-up var.

Oyunun bu yönü de oynayanların o-



yunda sürekli yeni şeyler bulabilmesini ve oyundan sıkılmalarını engellemek için düşünülmüş. Oyundaki en önemli unsur olan silahlara gelince, çoğu daha önceki oyunlardaki silahların benzerleri yalnız şekil, ses gibi özelliklerine makyaj yapılmış.

Yeni Silahlar

Gauntlet: Oyuna başladığınızda yanınızda bulunan iki silahdan biri. Havalı atış sistemine sahip olduğundan, bu silah için cephaneye ihtiyacınız yok.

Machinewun: Başlangıçta yanınızda bulunan ikinci silahınız. Cephane en kolay bulunabilen ve en seri atış edebilen silah olan Machinewun'ı QuadDamage (artık Triple) aldıktan sonra kullanmak hayli akılîca. Çünkü seri atışla isabet oranınız fazla oluyor.

Shotgun: Quake 1 ve 2'deki klasik Shotgun.

Rocket Launcher: Tüm Quake oyuncularının bildiği klasik roket atar. Kullanması kolay, diğer ağır silahlara göre seri atış yapabilen bir silah. Gerçek Quake'1'den bu yana atış seriliği düşmüs olsa da hala etkili.

Railgun: Quake'2'deki Railgun'dan farklı dizaynı ve kullanım yapısı ile hâlen etkili bir silah. Aynı Rocket Launcher'da olduğu gibi bunun da bir önceki versiyona göre atış seriliği düşürülmüş.

Plasma Gun: Son olarak enerji topları fırlatarak, hedefe tam isabet kaydemeseniz bile zarar veren bir silah. Diğer silahlardan daha ağır atış yapabilmesi en büyük dezavantajı. Tabii dar ve kapalı alanda kullanmaya kalkarsanız ne olacağını kestirebiliyorsunuz herhalde.

Quake3 Arena'nın tamamıyla Multiplayer Deathmatch üzerine kurulu olacağının açıklanmasından sonra, Epic Games Unreal Tournament'ın da Multiplayer tabanlı dizayn edildiğini ilan etti. Bunun nedeni açıktı. Unreal Quake 2'den grafik, ses bakımından kesinlikle ezici bir üstünlük sağlaması rağmen oynanabilirlik ve Multiplay unsurlarında Quake serisinin yanına bile yaklaşamamıştı. Quake3Test'te gö-



rülü ki ID Software bu defa eksik yönlerini telafi ederek yine tarihe geçecek bir oyun yapıyor. Tabii Quake serisinin başarısında yadsınamaz bir gerçek olan Multiplay unsuru kişilerin yapay zekadan çok kendileri gibi düşünün, stratejiler yaratırken olaya duygularını da katan rakiplerle savaşmak istemeleridir. ID Software oyunu tamamladıktan sonra Multiplay Server'ların yapısında değişikler yapılacağını her DeathMatch'ın bir gösteri gibi izlenebilmesini sağlamayı düşündüklerini belirtiyorlar. Tabii bu da hayli ilginç bir fikir çünkü oyun oynayan 8 kişiyi onlara kışının izleyebilecek olması gösteri maçlarının bile yapılabilecek olması demek oluyor. Id Software bu fikrini gerçekeştirebilirse oyun dünyasına bir yenilik daha getirmiş olacak. Bu vaatler aslında yeni gibi görünse de daha önceden bazı insanların söylediği ama gerçekeşiremediği, hayal olarak kalmış o-

laylar. Şimdiden oyun dünyasını saran Quake3 ve Diablo2 fırtınası da şüphesiz iki oyunun da multiplay tabanlı olmasına payı büyük..

Nasıl Çalıştırılır?

Bu kadar yorum ve haberden sonra bazlarını becerdiği bazlarının beceremediği

Quake3Test'in nasıl çalışacağı konusuna gelelim. Aslında bunu nasıl çalıştıracağınız ve problem yaşayıp yaşamayacağınız tamamen ekran kartınıza bağlı.

GSetup adlı program ile bu test versiyonunun çalışması için gerekli sürücüler otomatik olarak ayarlayabilirsiniz.

Ancaq bu program sadece TNT, Voodoo3, ATI gibi bazı kartların sürücülerini ayarlayabiliyor.

Diğer kullanıcılar kartlarının sürücülerini Update etmeliler ve Q3Test dizini içersine kartlarının modeline göre sistem dosyalarını koymalılar. Mesela Voodoo2 çipsetli kartı olan bir kullanıcı

3dfxopengl.dll ve opengl32.dll dosyalarını bu klasörde bulundurmali aksi halde oyunu çalışıramaz. Opengl32.dll dosyasını bulamazsanız, 3dfxopengl.dll dosyasını kopyalayıp ismini opengl32.dll olarak değiştirin. Bu işlem oyunun açılmasını sağlayacaktır.

Quake3 Arena, Fps türünü sevsin sevmesin tüm oyun severlerin merakla beklediği bir oyun. Çalıştırması bile büyük problemlere neden olan bir test versiyona bile binlerce insanın saldırması bunun en büyük kanıtı.

Mükemmel oyun dediğinizde aklınıza gelen iki üç isimden biri olan Quake kendine has mekanları, silahları ve atmosferi ile bir aksilik olmazsa yaz aylarında piyasaya çıkacak ve esas bomba o zaman patlayacak. L

IBSOFTWARE

Beklenen Çıkış Tarihi: Ağustos 1999 Tür: FPS Sistem: PC

Özellikler:

- Tamamen yenilenmiş grafik motoru.
- İnsan hareketlerine yakın gerçekçi animasyon sistemi.
- Yeni Powerup ve silahlar.
- Gerçek mimarlar tarafından hazırlanan mekan tasarımları.
- Seçim olarak da kullanılabilirsiniz arena maçları.

Theme Park World



Jeff Gammon'ın oyun yapımınlarda sekiz yıl arası bir tecrübe var. Daha önce Dark Omen üzerinde çalışmış ve bu yeni oyun hakkında güçlü beklentileri var. Orijinal Theme Park'ta çalışmamış olmasının ona sağladığı bir avantaj da eski fikirleri yeniden pişirmek yerine, tamamen sıfır dan bir oyun yapmayı tercih etmesi.

Teknoloji

Peki, neden bu oyun için dörtbüçük yıl beklandı? Jeff'in söyledigine göre "Theme Park tam birer bir devam oyunu yapma fikri vardı ama o zaman teknoloji çok değişik birşeyler yapma izni vermiyordu. Son bir iki yıldaki teknolojik gelişmeler ise bize düşünceleriniizi oyun haline dönüştürme imkanı verdiler. Beklediğimizde gerekten değdiğin soyaleverbiliriz, çünkü Theme Park World kalite, teknoloji ve tasarım olarak çok iheri bir oyun olacak."

Eskiye Rağbet Olsa...

Orijinal oyunun birçok özelliği hala duruyor, ama elden geçirilmiş. Bir kaç gereksiz görülen özellik ise çıkarılmış. Mesela artık borsada oynayarak takip parkları satın alabileceğiniz. İlk Theme Park'da para kazanmak için borsada iyi bir yolda. Ayrıca, sürekli olarak vücut-oyuncak gibi malzemeler ismailamamanta ve stokunuza kontrol etmenin gerekiirdi ve bu işlem bir süre sonra astı-şikici hale gelmeye başladı. TPW'de bu sıkıcı "stok kontrol" olsa da yok. Jeff bu özellikler oyundan çıkartmalarını sebebimiz söyle açıkladı. Oluşum oynarken canımı en çok sıkın şey, yapmakta olduğum işten zorla alıp başka birşeyle ilgilenmek zorunda

İlk Theme Park'tan bu yana neredeyse 5 yıl geçti. Theme Park'ın ve daha birçok ünlü oyunun (Populous, Dungeon Keeper, Syndicate) fikir babası olan Peter Molynuex Bullfrog'dan ayrıldı, ama onun arkadaşlığı güzel fikirler üzerinde yeni bir oyun geliyor: Theme Park World. Bitmesine sekiz aydan fazla olan oyunu göstermek üzere Jeff Gammon (yapımcı) bizi Bullfrog'un ana merkezine davet etti.



bırakılmaktı. Sanıyorum birçok oyuncu da aynı şeyi düşünüyor. Biz de bunu düzelttik."

Theme Park World'un tamamen 3D olarak tasarlandığını gördüğümüzde, ne yalan söyleyiyim, pek de şaşmadık. Ne de olsa son yılın trendi eski oyunları 3D'ye bandırıp piyasaya sunmak. Ama kendi yaptığıınız bir Roller-Coaster'a binip o tecrübeyi çığlık çağlığı yaşayabileğinizi gördüğümde, yine ne yanlış söyleyiyim, dumur oldum.

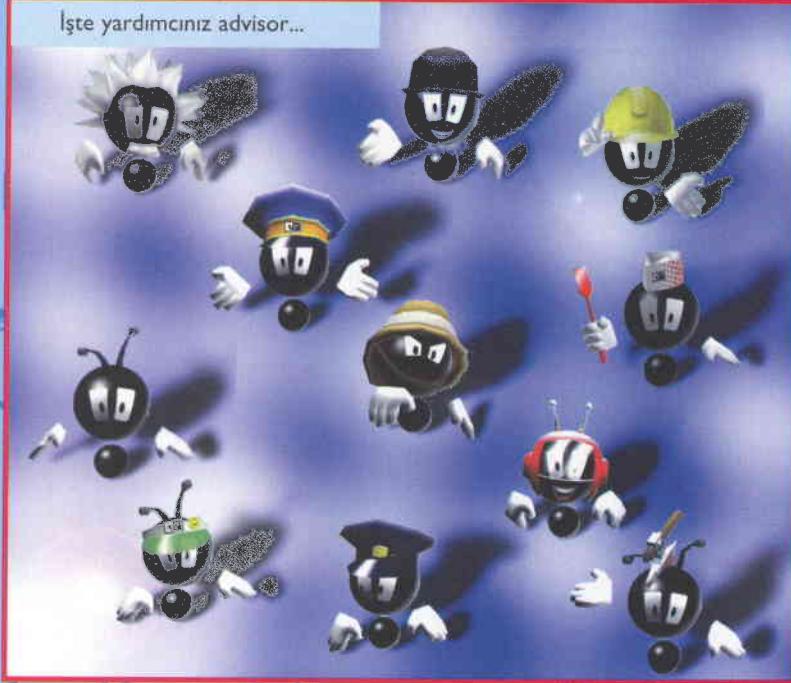
Ever dostlar, parkınızın yukarıdan bakmanın devri geçti, artık aşağı inip yanınız oyunları bizzat deneme zamanı. Yapabildığınız binlerce oyunu tek tek deneyebilirsiniz. O koru tünelinin içinde neler oldu-

ğuunu görebilir, çekici app gücünüzü test ederek yukarıdaki canlı çaldırmaya çalışabilirsiniz. Veee, endüstrinin yükselen yıldızı olan oyun içinde oyun yapma modası Theme Park World'e de bulaşmış. Nedendir? Nasıldı? Az sonra, bizi izlemeye devam edin.

Daha Büyük ve Daha Güzel

"Insanlar Theme oyunlarını çok ciddi oldukları için değil, gerçekçi ama sıkmayan hatta komik bir atmosferi olduğu için oynuyorlardı. Kendi amaçlarını belirliyor ve o amaca ulaşmaya çalışırken bir yandan da eğleniyorlardı. TPW de oyunculara birçok amaç sunu-

İşte yardımcınız advisor...



yor, ama o amaca ulaşmaya çalışırken alevip eğlencelerini sağlıyor. Kurulan her lunapark bir diğerinden farklı olacaktır. Bunu sağlayan en büyük erken, parklarını kurduğu çevrenin özellikleri. Bir parkta nehirler ve ufak şelaleler olabilir, bunları değerlendirmek için üzerinde geçen trenler ve suda deli gibi giden botlar yapabiliyoruz," diyor Jeff. Bunları anlatırken yüzünde oluşan komşan gülfümseme yarlığı işi gerçekten sevdiği duşunmemizle yol açıyor. Bu da iyİ bir şeY.

Theme Park World'de tek düşünceniz para kazanmak değil. Eğer öyle olsaydı oyun bir süre sonra çok sıkıcı hale gelirdi. TPW'de her parkta ulaşmanız gereken belli bir amaç var ve bu amaçlara ulaşsanız bile her şey bitmiş olmuyor. Eğer çok ama çok iyi oynarsanız size verilen altın biletler sayesinde çok özel yeni oyular kazanabiliyor, oyuların bozulmamasını sağlayabiliyor, süper bilim adamları alabiliyorsunuz vs.

Oyunun başında bütün parkları gör比利yor ama sadece bir-iki tanesine gözden geçiriyorsunuz. Diğerlerini açmak için altı bilettere ihtiyacınız var. Ve bilet kazanmak için birçok yol buluyorum. Oyun içinde oyun demşikti ya, iste bu oyundaki en ilgi çekici özelliklerde birisi parkınıza yaptığınız oyularla bizzat katılıp diğer çocukların yarışabiliyor olmanız. Mesela oyunum baslarında kendi yaptığınız bir varış pistinde, çarpışan arabalarla yapılan bir yarışa katılabiliyorsunuz. Eğer kazanırsanız ise ödülüñ... hehe, daha söylemek için çok erken. Oyun gelince kendiniz görün, surpriz olsun (yoo, varış kazanamadığımı da nereden çıkardınız?).

Hk oyununda sadece sıkıcı bir menü seçenekleri olan yardımcınız (Advisor) Theme Park World'de gerçek bir ka-

geçirilebiliyor. Bu ve bunun gibi parkın estetik görünüşüyle ilgili konular yapay zeka tarafından ayarlanıyor.

Yapay zekâdun bahsetmişken, TPW'deki her kişinin bir "karakteri" olacak ve herkes kendi karakterine uygun olarak davranışacak. Mesela köpekbalığı kangadaki bir adamız çok komik şeyler yapıyor olsun. Normal

olarak izlemek için birkaç kişi duracaktır. Eğer dikkat çekici bir kalabalık oluşturursa, oradan geçen ama olayla alakası olmayan diğer insanlar da durup "Ne oluyor acaba?" diye merak etmek derek bakacaklardır. Eğer köpekbalığının gösterisi ilgilerini çekmezse (mesela az önce Ölüm Tüneli'nden çıktıkları) başlarını alıp başka tarafa gideceklerdir - aynen gerçek hayatı olduğu gibi.

Görsellik Önemlidir

Theme Park World'de dört farklı temaya sahip bir park var: Lost Kingdom (Dinazorlar vs.), Halloween (Cadı bayramı), Fantastik (Hadi yana, iyi ki açıldadın). Sagol varol, aydınlatın bizi - BLX) ve Space (Uzay). Her adada üç veya dört farklı park var. Oyle görüldüğü gibi Bullfrog şirketinin oyununda bulunan farklı parkların arasındaki rekabeti kaldırarak oyuncunun kendi amaclarını belirtmesini istemiş. Temaların arasındaki farklılıklar oyumanın sıkıcı olmadığını ortaya koymaktır. Mesela Halloween parklarında herkeste temalı oyular bulunacak. Çocuklar dikkatlerinden cesitli kostümler alıp giyecekler. Bu adadaki oyuncular da ona göre olacak tabii, bir balkobag, cadı donmedolabı vs.

Bullfrog oyunu eliptiktan sonra yeni temalar (aze-ende, gülümseyen yüzler) kullanacak, bu da denecek oluyor ki.

TPW'yi gördükten sonra biliyormamak istereceğiniz bir oyun olacak ve neden şunu gündelegini kabulleniyoruz:





Kontroller

Theme Park'ta bir tek hatta varsa, o da kontrollerin zorluğuydu. TPW'de kontroller basitleştirilmiş. Sadece işaretleyip tıklayarak yapmak istediğiniz yoğunu gerçekleştirebilirsiniz. Kontrollerin basıltırılması sayesinde, beş dakikalık bir oyundan sonra oyunla kaynaşırısunuz. Menülerin arasında geçiş yapmak, istaristiklere bakıp aksayan bir şey olmadığını anlamak, harita üzerinde dolasmak ve yeni oyunları parkınıza eklemek çocuk oyuncaklı olmuş. Oyunların arasında yol doşemek de kolaylaşmıştır, eskiden volları doğru bicisme birleştirerek çok zor olurdu. Artık bu gibi angarya işlerin coğuya yapax zeka ilgileniyor.

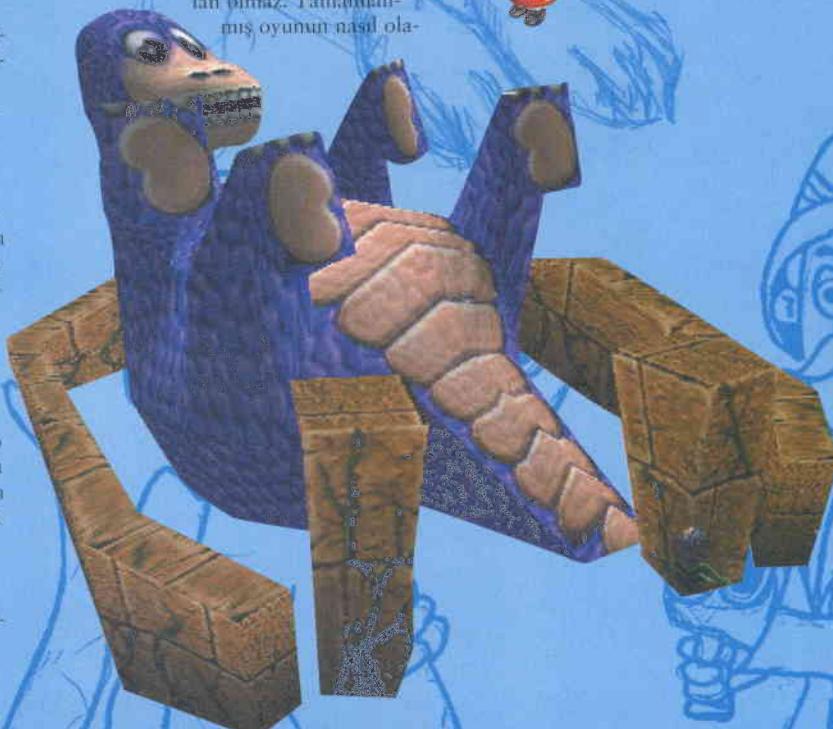
Ama size kötü bir haber vereyim. Bütün bunları görebilmek için Pentium VIII işlemci ve en az 512 MB hafızaya sahip bir bilgisayarınızın olması gerekiyor. Eee, ne bekliyordunuz, boylesine detaylı bir oyunu sizin külfüstürde çalıştırmayı mı? Ne o, bozulduğunuz bakıyorum? Şaka mı yapıyorum sandınız? Evet, şaka yapıyorum (sanırım bu mukteda okkali bir küfür yedim). İster manşet ister intiharıyın, Theme Park World Pentium 166 ve 32 MB RAM'e sahip bir bilgisayarda 3D hızlandırıcıya gerek olmadan çalışacak. Peki Bullfrog bunu nasıl başa çıkaracak? Tabii ki çoğu oyun yapımcısının yapmadığını yapıyor; oyun kodundan olabildiğince temiz bir hale getirip optimize ederek. Bullfrog'un yazdığı Software Render programı, birek eski 3D kartrtan daha iyi bir performansı sahip (mesela Voodoo Rush). Engine 2000 adını verdikleri bu grafik moturu TPW'den önce Dungeon Keeper 2'de kullanılmıştı. Bu oyunu da sabırsızlıkla bekliyoruz ve Bullfrog'un bu çabasının teknolojinin gereksiz hizinden kaynaklanan rühaba alılmış olan tembel oyuncu programcılara ders olmasının diliyoruz.

Theme Park'ı sevenler, Theme Park World'de de aynı eğlenceyi, derinliği ve ticari hiznizi bulacağınızda emin olun (mesela ben köla dükkanlarına iş yaptmak için ki-



zarmış patatese tuz basardım). Bullfrog her ne kadar yeni oyun hakkında bizi umutlandırdıysa da, ince detaylar hakkında ser verip sıvı vermediler desek yanılmaz. Tamamlanmış oyunun nasıl ola-

cağını görmek için sekiz ay daha beklememiz gerekecek ama, sanıyorum bekledigimize degecek. L

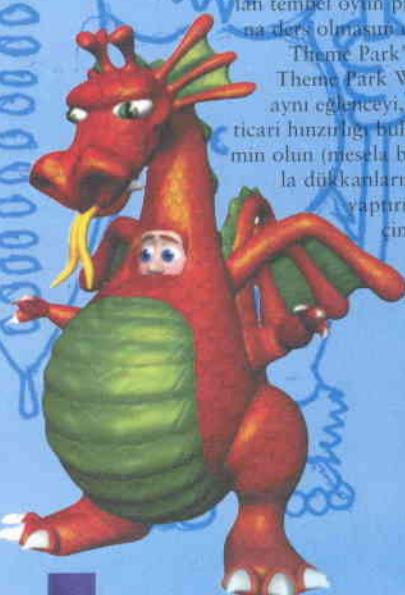


BULLFROG

Beklenen Çıkış Tarihi: Şubat 2000. **Tür:** Strateji **Sistem:** PC

Özellikler:

- Min. Pentium 166'da ve 3D hızlandırıcısız çalışabilecek. İnanılmaz!
- Farklı bir yapay zeka, parkınıza gelen her ziyارتçının kendi "karakteri" olacak.
- Herşeyi yukarıdan görmeye! Parka giriş etrafa dolasabileceksiniz.
- Kendi yaptığınız önyünlere binip eyerimiz imkanı.
- Oyun içinde oyun. Parkınızda yansımalarına katılıp süpriz ödüller kazanabileceksiniz.



Unreal Tournament

Tournament, Unreal'in devam oyunu değil (Unreal 2 Legend Entertainment tarafından hazırlanıyor), eski oyuna yeni özellikler katmış bir genişletme paketi olarak sunulmuş. Tournament tek başına satılacak, ama Unreal'a sahip olanlar firmamız sitesinden gerekli dosyaları indirerek para ödemeden Tournament'a sahip olabilecekler.

Unreal Tournament, Quake 2'nin multiplayer krallığını son vermek için tasarlandığından, oldukça çok oyunculu ortamlara yönelik olacak. Ama Tournament, Quake 3: Arena'da olduğu gibi yalnız oyuncuları tamamen dışlamıyor. Tek kişilik oyunda 35 yeni belli var. Bilgisayar yönetimindeki bir grup askeri yöneterek uzaya dehşet saçan bir çeteyi durdurmayı çalışıyoruz. Yeni bölgelerin arasında hareket halindeki bir tren, gökyüzünde asılı du-

Wolfenstein, Doom ve Quake serilerinin arkasındaki isim olan idSoftware, yeni projeleri olan Unreal Tournament'ı tamamlamak üzere.

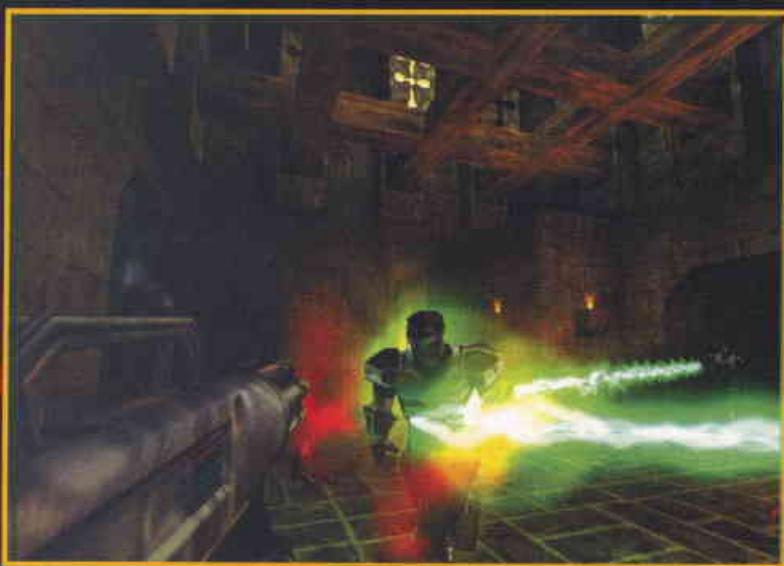
ran bir kale gibi değişik tipte olanlar var. Böyle bir oyun yapmışken yemi silahlar da eklenmese ayıp olur tabii, otona yeni silah var ve eski popüler silahlar da elden geçirilmiş. Böylece Deathmatch ağırlıklı oyunlarda çok önemli olan bir nokta yakalanmış: silahlar arasındaki denge. Mesela, benim çok sevdiğim Flak Cannon Tournament'da da var ama ses efekti değiştirilmiş ve verdiği hasar kat kat artmış. Yeni silahların arasında rakibinizi eriten Pulse Blaster ve attiktan sonra üzerindeki kamera ile yönetilebilen bir nükleer füze atan Redeemer çok hoşuma gitti.

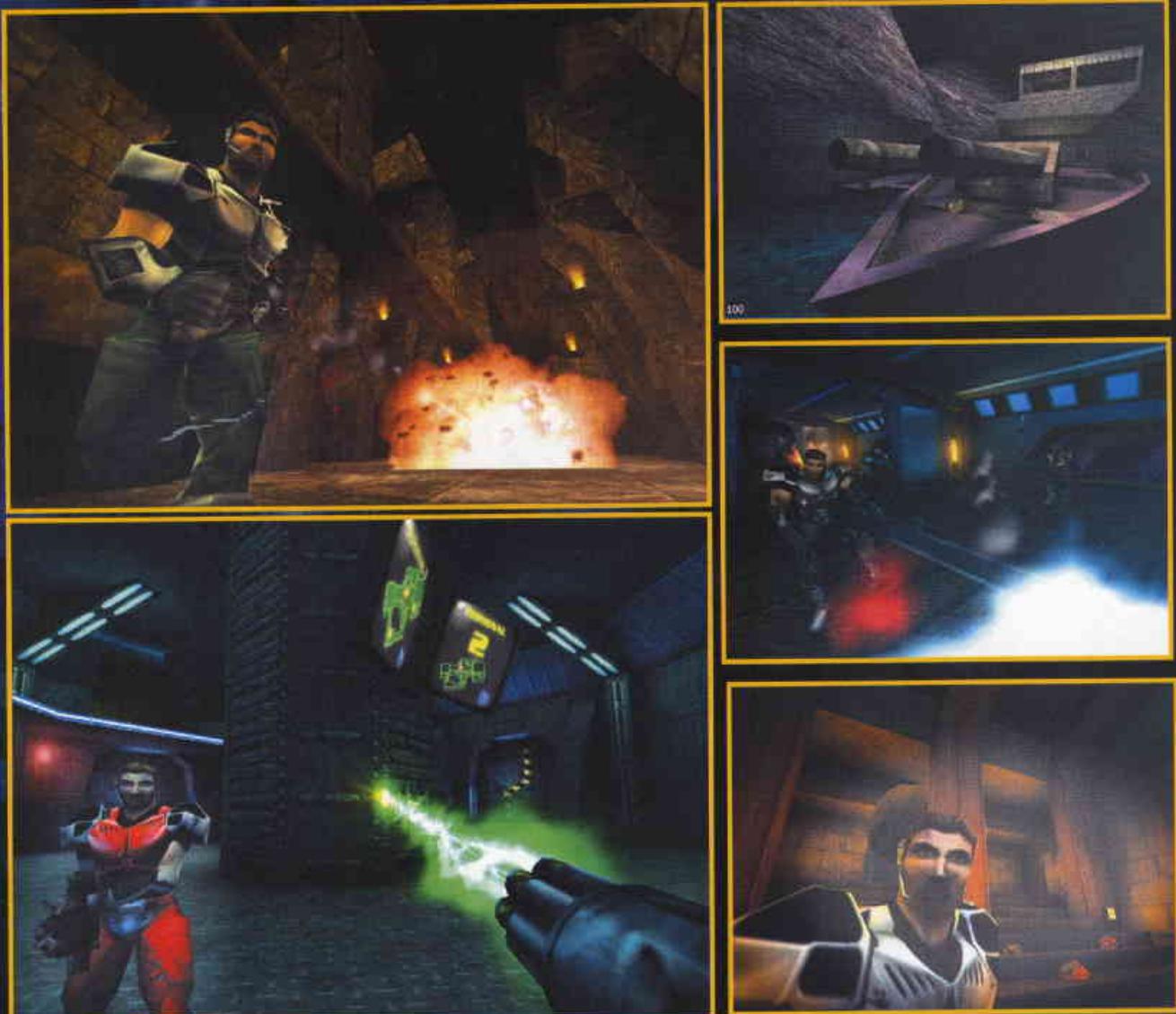
Tournament'da standart Deathmatch oyunlarının yanısıra üç yeni Multiplayer senaryo var. Mesela, çoğu oyunda standart olan Capture the Flag (CTF). Amaçın basitçe rakibin kaleşine girip, bayragını alıp, kendi kalenize dönüp rakip bayragı bırakmak olduğu

CTF oyunlarında başarılı olmak, söylemekten çok daha zor. Siz bayragı taşımakla uğraşırken, ensemze sıkılan onlarca plasma, lazer ve nükleer füzenin kaçmak zorundasınız, bu da tek başına başaramayacağınız anlamına geliyor. Zaten Unreal Tournament kesinlikle birebir oynanacak bir oyun değil. Başarı olmanın surri takım çalışmasından geçiyor. İkinci senaryomuzun ismi Assault. Kendi kalenizi korumaya veya rakip kaleye saldırdıktan sonra belli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Buntalar arasında zindandan kaçmak, bilgisayar terminallerini patlatmak veya bir trem kaçırma gibi görevler var. Domination senaryosu ise daha çok stratejik düşündürmektedir. Amacımız haritadaki anahtar bölgeleri ele geçirip belli bir süre elinizde tutabilmek.

Yapay Zeka

Peki, iyi güzel de, insan tek başına oynarken bilgisayarın AI'sı (yapay zeka) bir saksi çiçeği kadar olunca oyundan pek zevk alamıyor (bakınız: Blood 2). Bunu düşünerek Unreal'daki botların (Deathmatch sırasında karşılaştığımız yapay zeka düşmanları) AI'sı sıfırdan yazılmış. Sonuç: Erkileyici. Bir kere, sizinle birlikte savaşan botların davranışları etkilere verdikleri tepkiler çok gerçekçi. Mesela, geniş bir golden geçmesi gereken bir bot, kısa bir süre düşündükten sonra gidip bir Scuba dalış takımı buluyor ve gide gidiyor. Tabii bütün botlar bu kadar zeki olursa, oyuncu kısa yoldan Hakkın rahmetiyle buluşur, bu yüzden botlar arasındaki "zeka" seviyesi karıştırılmış. Yapı "geri" zekalar errafra dolanıp öldürülmemi beklerken, en üst düzeydeki botlar "öğrenebilme" yeteneğine sahip. Bu ieri düzey botların hayatı kalma süreçleri artrıkça, silahlar, takrib verme, gizlenme ve sızma gibi komutlarındaki yetenekleri de





giderek artıyor. Sizinle birlikte çarpışan botlar birbirinin arkasını kollayıp tam bir takım gibi davranışırken, sadece Botlardan oluşan bir takımın içindeki birbirlerine "emir" verebilecek kadar ileri gidebiliyorlar.

Multiplayer oyunlarda bir veya iki farklı "yüz" seçilebilmesi, Unreal'ın ufak eksikliklerindenindi. Unreal: Tournament'daki oyuncu yüzleri olabildiğince gerçekçi ve birbirinden farklı olarak tasarlanmıştır. Ayrıca, suz rengi, deri yapısı gibi özelliklerle oynayarak diğerlerinden oldukça farklı ve sırf görünüşle korku salan bir karakter oluşturabilirsiniz.

Oyunun yaratıcı GT Interactive, Unreal'ın eksik kaldığı Multiplayer arenasına Unreal: Tournament ile sağlam bir giriş yapmayı düşünlüyor. Ba-

şarlı olacaklar mı, Temmuz başında doğru göreceğiz.

GT INTERACTIVE

Beklenen Çıkış Tarihi: Haziran 1999 Türk FPS Sistemi: PC

Özellikler:

- Quake 3: Arena'ya rakipolabilecek bir Multiplayer yapısı.
- Multiplayer için 3 farklı oynama şekli.
- Botlarla karşı oynayan 35 tane tek kişilik görev.
- Bir FPS'de ikinci tarmakta aynı üçüncü.
- 10 yeni silah ekleri se elden geçirilmesi.
- Gelişmiş yapay zeka.

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından
en son haberlerle yine karşınızdayız

Eidos'tan Revenant Geliyor!

T1999'da bilgisayarcıların raflarında aramız gereken oyunlardan birisi Revenant. Şimdiye kadar yaptıkları hiçbir oyun boş çıkmayan Eidos Interactive <http://www.eidosinteractive.com> tarafından geliştirilen Revenant, tarz ve görünüş olarak Diablo'ya benziyor. Dünyanın en büyük bilgisayar-eglence konulu fuarı olan E3'te görücüye eklenmesi beklenen oyun, ilk grafikleriyle bizi kalbinizden vurmaya başlıdı. 65000 renk kullanılan mekanlar, poligon çizimi karakterler, Direct 3D uyumlu kartlarda çok iyi gözüken gerçek ışık ve renk efektleri oldukça sık görünüyorlar. Oyunun arkaplan grafikleri ünlü fantezi ve bilim kurgu ressamı Den Beauvais tarafından hayatı geçirilmiş. Bir fantezi RPG'den beklediğiniz gibi, karanlık dehnlizlerde, eski uygurlıkların tapınaklarında dolaşıp, büyülü eşyalar ve karşımıza çıkacak yaratıkları yakıp kavuracak güçlü büyüler arayacağınız. Bilme-



digi bir sebepten dolayı ölümünden geri donen bir karakteri canlandırıyoruz. Ne geçmişini ne de kimin tarafından hayatı döndürdügünü bilmiyor. Tek bildiği, birisi tarafından "yönetildiği" ve tanımadığı insanları öldürmek için büyük bir istek duyduğu. Oyun boyunca karşılaşır, etrafınızdaki sir perdesini çözmek için önemli bilgiler alacağınız 40'tan fazla karakter olacak. Klasik silahlar, koruma ve saldırı hüyelerinin

yamışta, teke tek dövüşlerde Mortal Kombat veya Street Fighter benzeri bir kontrol metodu olacak. Revenant adventure öğelerini araştırma, karakter geliştirme ve RPG'lerin insan sürükleterip götürüren atmosferi ile birleştiriyor. Ama onuna hemen hemen aynı zamanda çıkacak olan Diablo 2 gibi bir canavarla kışkırtması gerekecek. Son savaştan sonra ayakta kalan kim olacak, göreceğiz.

Tolkien'in dünyasına hoş geldiniz...

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi ile ortaya çıkan Orta Dünya evreni, fantastik-kurgu türünün temel taşıdır. Günümüzde oynanan bütün FRP'ler, bütün fantezi-kurgu kitapları, çoğu maşaüstü FRP'leri bu dünyadan söyle veya böyle fikir almıştır. Ama ilginçtir, dünyada en çok okunan kitaplardan olan Yüzüklerin Efendisi'nin şimdiye kadar hiç oyunu yapılmamıştı. Geçen sene ne olduysa birden bire Orta Dünya bir den popülerlik kazandı, önce Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin filminin, sonrasında iki ayrı oyununun haberini aldık. Bizim isimiz filmle ve Ultima Online gibi sadece Multiplayer olacak Middle Earth ile değil. Bizim esas ilgimizi çeken, Sierra adlı minik bir firmadan gelen Orcs: Revenge of the Ancients'in haberİ.

Kasım ayında hazır olacağı duyurulan Orcs, Orta Dünya'nın en itici irki olan Orc'ları konu alıyor. Büyük gülc-



rim mücadeleleri arasında sıkışık kalan bir Orc klanının şefi olarak, önce adamlarımızı eğitip, silahlandırdıktan sonra da sayıları 30'u aşan düşmanla savaşmalısınız. Fantastik strateji türünde olacağı duyurulan Orcs: Revenge of the Ancients'in, online oyunlardan hoşlananları da memnun edecek.

Orcs'un konusu kitaptaki zaman di-

liminde geçiyor. Üçüncü Çağ'da Yüzük Savaşlarının en sıcak olduğu zamanda, Sauron'un en güçlü olduğu ve Battı'yı işgal etmek için güç topladığı bu ortamda, Sauron'un kontrolü altındaki bir Orc klan şefini yöneteceksiniz. Farklı türlerden binlerce evil yaratığın birarada bulunduğu bir yerde, iç sirtılışmeler olması da çok doğal tabii. Sauron sizin bu iç sirtılışmeleri istediğiniz şekilde (genellikle eliniz kana bulayarak) başedebilirsiniz. Bunun yanısıra, Sauron işgal sırasında yardım almak için birçok karanlık gücü de Summon etmiştir. Bu karmaşık ortamda hayatı kalmak için kimin yanında olacağınızı çok dikkat etmeniz gerekiyor.

Legacy of Kain: Soul Reaver bitmek üzere

Legacy of Kain, geçtiğimiz senenin haksızlığa uğrayan action oyunlarından birisiydi. Gururlu bir şövalye iken, sırtından bıçaklanarak öldürülün ve bir büyüğü tarafından vampir olarak hayatı döndürülen Kain'i canlandırdığınız oyunun sonunda, isterseniz hayatınızı feda ederek Nosgoth'u kurtarıyor veya tam anlamıyla bir şeytan ve dünyanın tek hakimi olarak başa geçirdiniz. Soul Reaver, birinci oyundan bir yüzyl sonra da başlıyor. Kain artık mutlak bir yüce hakimdir, Nosgoth'daki canlıların büyük çoğunluğu kai emici yaratıklara dönüştürülmüş, kalan bir avuç insan ise sağda solda sürgün hayatı çekmektedir.

Soul Reaver, Kain'in yaratıklarından birisi olan Raziel'i yönetiyoruz. Kain tarafından ihanete uğrayarak cehenneme



gönderilen Raziel'in amacı, Kain'i yoketmek. Ama hiç de dost canlısı bir yaratık değiliz, bir vampirden öte yaratık olan Raziel, karşısına çıkan bütün canlıları düşman olarak görmekte ve olabilecek en korkunç biçimde yoketmekte. İlk oyunun aksine, 3D grafiklere sahip olarak tasarlanan Soul Reaver, ilkinden

daha ağır adventure öğelerine sahip. Düşman yapay zekası da çok iyi, özellikle NPC'lerinkİ. Kendilerine daha önce den nasıl davranışınızı hatırlayabiliyor ve hiç beklemeden sizin sekillerde tepkiler verebiliyorlar. İlk oyunda olduğu gibi, çok karmaşık ve insani kendine çeken konusu, birbirinden etkileyici ara animasyonlar ve kişilerin arasındaki diyaloglar ile hayatı geçirilmiş. Önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması beklenen Soul Reaver, beni oldukça etkileyen Blood Omen'in şanını sürdürmeye delegecek mi, zaman gösterecek.



İlk Türk Starcraft sunucusu açıldı!

Level'in çögü okurunun Starcraft hastası olduğunu bildiğimizden, sizlere çok sevindirici bir haberimiz var. Starcraft ve Brood War oyuncularının ortak şikayetü Internet'ten Starcraft'ı orijinal cd olmadan oynamadıkları yada orijinal Battlenet bağlantısının çok yavaş olması ve sürekli kesilmesi idi. Artık Türkiye'de satılan OEM oyun CD'leri ile bile sorunsuz ve gayet hızlı bağlanabileceğiniz bir sunucu, Quake2 serverlarıyla da yakın bir zamanda adını duyuran Sanane Inc. tarafından açıldı. Serverda StarCraft'ın ve Brood Wars'un yanı sıra ay-

nen orjinal Battle.net serverlarında olduğu gibi Diablo da oynamabilmeniz mümkün. Bu server'a bağlanabilmek için öncelikle 1.05 patch'ini Level'in Mayıs CD'sinden yükleyin. Ardından www.sanane.com adresine giderek, Sanane Inc. serverlarına bağlanabilmek için gereken programı çekin ve sizde Internet'te dostlarınızla hızlı ve sorunsuz bir şekilde oyun oynamanın zevkini Sanane Inc. serverlarında çıkarın. Türkiye'nin ilk bağımsız Quake2 Server'ını açan ve şimdide StarCraft Server'larıyla hizmete devam eden Multiplayer Gaming profes-



yonellerinden oluşan Sanane ekibine tüm oyuncular adına teşekkür ediyoruz.

Need for Speed- Road Challenge için start verildi!

Electronic Arts Türkiye distribütörü Aral İthalat, Mayıs 99 sayımızda Playstation için incelediğimiz NFS-Road Challenge'ın PC versiyonun ilk resimlerini gönderdi. Daha önce PC için haberini de verdigimiz Road Challenge'in en taze resimlerlerini herkesten önce sizlere ulaştırmaktan gurur duyuyoruz. Bu resimlere bakın ve iki ay daha sabredin. Road Challenge PC için yaz ortalarında geliyor.



Üniversite Adayları DİKKAT!



ES Eğitim Danışmanlık ve East and West Interactive tarafından hazırlanan "İlk Adım Üniversite 99", üniversite adayının gereksinim duyduğu tüm bilgileri kapsıyor. Genç neslin yaşına, zevkine ve bekłentisine yönelik aksiyonları içeren "İlk Adım Üniversite 99" CD'sinin içeriği oldukça zengin...

CD'de, Türkiye ve Kıbrıs'taki 77 univer-

sitenin tanıtımı yapılmıyor. Üniversiteler ekranlarına girildiğinde, Türkiye ve Kıbrıs'ın gözde üniversitelerinden 16'sı, A'dan Z'ye etkileşimli olarak tanıtıiyor. Diğer üniversitelerin ise, beslenme, barırmma, sağlık, ulaşım gibi bilgilerinin yanı sıra, öğretim üyeleri, fakülte ve yüksekokulları, iletişim bilgileri ile genel tarihçesi anlatılıyor.

Adayların bu rehber CD'de sınav öncesi ve sonrasında en çok bakacakları yer ise "Örtüştürme" ekranları. Çünkü bu bölüm, üniversitelerin fakülte ve yüksekokullarının tahmini tercih taban puanlarını, kaç puanla hangi üniversiteye girilebileceğini, yeni sisteme göre bölgümlerin hangi puan türüyle öğrenci al-

dığını gösteren tablolarla dolu. Sınav sonrasında puanlarını öğrendikten sonra gelecekteki üniversitelerini tercih edecek olan adaylara, gelecekteki meslekleri hakkında bilgiyi de bu CD en iyi şekilde sunuyor. Rehber CD'nin görevleri bu kadarla da kalmıyor. Türkiye'deki tüm yurtlar ve Türkiye genelinde burs veren kuruluşların listesi veriliyor. Hangi alanlarda nereden burs bulunabileceğinin anlatılıyor. İlk Adım Üniversite 99 CD'si hakkında daha geniş bilgiye ulaşmak için East and West Interactive'ı (0216) 372 26 06 numaralı telefondan arayabilir veya www.eastandwest.net/il-kadim adresine bakabilirsiniz. CD'nin fiyatı 5.750.000 TL'si

Flaş Haber

Throne of Blood

Japon mitolojisine azıcık ilginiz varsa, Throne of Blood'u beklemeye başla-



yin. Japon demonolojisi ve samurayları konu alan bir RPG olan Throne of Blood'da, Dark Warlord ve oyunun gölge savaşçlarına karşı çalışan bir Japon savaş lordunu yönetiyoruz. Takımındaki yedi samurai kullanarak çeşitli görevlere atılıyor ve en sonunda Dark Warlord'a ulaşıp yenmeye çalışıyorsunuz. Bunu başardığınızda ise, Dark Warlord'un karanlık güçlerini kontrol etmeye hak kazanırsınız. Haddinden fazla kan içeren bu oyun, hepimizin ilgisini çekmeyi başardı.

Soldier of Fortune

Heretic ve Hexen serilerinin yaratıcısı Raven Software, bir paralı asker timini yöneterek Irak, Sibiryası ve Kolumbiya gibi kritik bölgelerdeki görevleri yerine getirmeye çalışığınız Soldier of Fortune isimli oyun üzerinde çalışıklarını duyurdu. Heretic serilerinin aksine, tamamen gerçekçi bir oynanışa

sahip olan Soldier of Fortune, oldukça geliştirilmiş bir Quake 2 motoru kullanıyor. Dikatörleri düşürmek, rehineleri kurtarmak gibi tehlikeli görevleri üstlendiğiniz oyun, çok gerçekçi bir fizik modeli ve geliştirilmiş düşman yapay zekası ile karşımıza çıkacak. Raven'ın başarılarını gözönünde bulundurursak, Soldier of Fortune'un boş bir oyuu olmasının imkansız gibi görünüyor.

Bu arada Deep Purple'm aynı isimli ünlü şarkısı da mükemmelidir, yeri gelmişken söyleyeyim dedim.

Electronic Arts doludizgin...

EA, hepimizin beklediği FIFA 2000 hakkındaki ilk haberleri sızdırdı. Elimizde henüz grafiklerinin nasıl olacağına dair bir ipucu bulunmuyor, ama büyük ihtimalle yeni bir engine söz konusu. Başka hiçbir oyunda bulamayacağız sayıda ulusal takımlara, yerel liglere ve uluslararası maçlara izin verecek. Fifa 2000'de, geçmişin en iyi takımlarını, o zamanların kadrolarını ile yönetme şansına sahip olacağız. 40'tan fazla klasik takımı yöneterek tarihin en başarılı futbol devlerini, günümüzün futbol yıldızlarıyla karşı karşıya getirebilirsiniz. Ayrıca, sezon karşılaşmaları da geliştirilmiş. Tıpkı menejerlik oyunlarında olduğu gibi, lig ve kupa maçlarını aynı sezon içinde oynayabiliyorsunuz artık. Ve artık başarısızlık, bir alt kümeye düşmekle aynı anlama geliyor. Seriyle yeni tanışınlar, oynamalarının kolaylığını hayran olurken, Fifa kurtları, eskisine nazaran çok daha bir oynanışla karşılaşacaklar. Fifa 2000 PC ve Playstation için sonbahara doğru hazır olacak.

GOD'dan Age of Wonders

Heroes 3'ün bu kadar tutmasından sonra, benzer oyunların hazırlanması kaçınılmazdı. Netekim, Gathering of Developers, Epic Games'e verip HOMAM serilerine oldukça benzeyen yeni bir fantastik sıra-tabanlı strateji geliştirmek için çalışmalarla başladilar. 12 farklı tırk, 50'den fazla kahraman, tecrübe kazandıkça gelişme, kendi ordularını kurup farklı senaryolar dahilinde savaşmak gibi Heroes 3'ten alıntı özelliklerini bir tarafa bırakıksak, yeni bir oynanış ve çekici grafiklere sahip olan Age of Wonders, sonbaharda hazır olacak. L

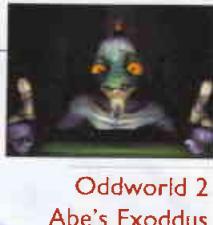


TOP TEN

PC
CD

- 1 Half Life
- 2 Oddworld 2: Abe's Exoddus
- 3 Worms Armageddon
- 4 Connados: BTCOD
- 5 Heroes of Might & Magic 3
- 6 Caesar 3
- 7 Kingpin
- 8 Championship Manager 3
- 9 Tomb Raider
- 10 Grim Fandango

Caesar 3

Oddworld 2
Abe's Exoddus

Sizlerden gelen oyularla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı

leveltop10@hotmail.com
adresine gönderebilirsiniz

Metal Gear Solid

Resident Evil 2

Fifa 99

Apocalypse

Silent Hill

MDK

Tekken 3

NFS 3 Road Challenge

Nuclear Strike

Tomb Raider 3



Tomb Raider 3

Metal Gear Solid



YOLDAKİLER

Age of Empires 2	Temmuz 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99
Daikatana	Haziran 99
Descent 3	Mayis 99
Diablo 2	Eylül 99
Discworld Noir	Mayis 99
Driver	Mayis 99
Duke Nukem Forever	Sonbahar 99
Dungeon Keeper 2	Haziran 99
Fifa 2000	Sonbahar 99
Force Commander	Sonbahar 99

Gabriel Knight 3	Eylül 99
Hidden & Dangerous	Mayis 99
Homeworld	Haziran 99
Indiana Jones and the Last Crusade	Mayis 99
Jagged Alliance 2	Mayis 99
Kingpin	Mayis 99
Max Payne	Sonbahar 99
Messiah	Kasim 99
Might and Magic VII	Eylül 99
Need for Speed 4	Sonbahar 99
NFL 2000	Sonbahar 99

Outcast	Haziran 99
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake III Arena	Haziran 99
System Shock 2	Sonbahar 99
TA: Kingdoms	Haziran 99
Ultima Ascension	Sonbahar 99
Warlords IV	Sonbahar 99
Wheel of Time	Sonbahar 99
Wizardry 8	Sonbahar 99
X-Com: Alliance	Yaz 99

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyular ve puanları

Alpha Centauri	Fraxis	9 Mart 99	Lands of Lore 3	Westwood	8 Mayıs 99	Spellcross	SSI	8 Mayıs 99
Anno 1602	Infogrames	8 Mayis 99	Magic & Mayhem	Mythos Games	7 Mart 99	Starcraft Broodwar	Blizzard	9 Mart 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8 Nisan 99	Microsoft Golf 99	Microsoft	9 Mayıs 99	Starsiege	Dynamix	7 Mayıs 99
Apache Havoc	Empire	7 Mayis 99	Montezuma's Return	Take 2	6 Mart 99	Starsiege Tribes	Sierra	8 Nisan 99
Baldur's Gate	Interplay	9 Mart 99	Myth 2	Bungie	8 Nisan 99	Super Bike Championship	EA	8 Mart 99
Bio Freaks	Midway	8 Mayis 99	Nascar Revolution	EA Sports	8 Mayıs 99	Test Drive 5	Accolade	7 Nisan 99
Carnivores	Wizard Works	7 Nisan 99	NFL 99	EA	8 Mart 99	The Creed	Dreamtime	4 Mayis 99
Close Combat 3	Microsoft	8 Nisan 99	Oddworld 2	GT Interactive	8 Nisan 99	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8 Mayis 99
Collin Mc Rae Rally	Codemasters	9 Nisan 99	Piri the Explorer Ship SEBIT	SEBIT	8 Nisan 99	Uprising 2	3DO	8 Mayis 99
Cybermatics	JC Research	2 Mayis 99	Powerslide	Rat Bag	7 Mart 99	War of the Worlds	GT Interactive	8 Nisan 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Dig.	7 Nisan 99	Pro Pilot 99	Sierra	7 Mart 99	Wargasm	D.I.D	7 Mart 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6 Nisan 99	Quest for Glory 5	Sierra	7 Mart 99	Wast Front	Talonsoft	7 Mayis 99
Enemy Zero	Sega	6 Mart 99	Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9 Mayıs 99	World War 2 Fighters	GT Interactive	8 Nisan 99
European Air War	Microprose	8 Mart 99	Recoil	Virgin Int.	8 Nisan 99	Worms Armageddon	Microprose	8 Nisan 99
Extreme G2	Accolade	6 Mayis 99	Redguard	Bethesda	7 Mart 99	X Games Pro Boarder	EA	9 Nisan 99
Gangsters	Eidos	6 Mart 99	Redline	Accolade	8 Mayis 99	Xena	Southpeak	6 Nisan 99
Global Domination	Psygnosis	7 Mayis 99	Resident Evil 2	Capcom	8 Nisan 99	X-Wing Alliance	Lucas Arts	10 Mayis 99
Grand Touring	Empire	6 Mart 99	Riverworld	Cryo	8 Mart 99	You Don't Know Jack 4	Sierra	9 Mayis 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9 Nisan 99	Skiing 99	Sierra	8 Mart 99			
Imperialism 2	SSI	8 Nisan 99	Snowmobile Racing	GT Interactive	5 Nisan 99			
Lander	Psygnosis	4 Mayis 99	Southpark	Acclaim	6 Mayis 99			

Requiem

FPS, (First Person Shooter) bu 3 harf bilgisayar oyuların piyasasındaki çoğu insan için pek çok şey ifade ediyor. Bu türün yaratıcı oyunı Doom'du bildigimiz üzere. Oyunun yaratıcı hastalık derecesindeki bağımlılık ve sevgi, çoğu yapımı firmayı bu tarz oyular yapmaya yönlitti. Yıllar boyunca ard arda Doom tarzı oyular sürüldü piyasaya. Çoklu vasatın altında kaldığı için diğer rakipleri tarafından ezmek durumunda kaldı. Doom'dan sonra Quake ve Duke Nukem bu tarihi için savaş verdi. Ancak Quake'in bomba gibi patlaması kaçınılmazdı. Çünkü Doom'u yapan firma tarafından yapılmıştı. Quake2'ye kacan kadar Quake 3'i tırtıltan Jedi Knight dışında kimse indirememiştir. (Birçok oda indiremedi ya neye). E sonra Quake2 Multiplayer özellikleyle bütün dikkatleri üstüne çekti. Kullandığı grafik motoruyla 3D Kartlar tarafından test amaçlı kullanılmıştır. Geçtiğimiz yaz sonlarına doğru uzun zamanlı beklenen oyun Unreal piyasaya çıktı ve grafikleri açısından resmen Quake2 ile dağa geçti. (hala bilgisayardan doğru dijital Unreal oynamıyorum, sırı oldum.) İstediği sistem gereklilikleri de çok abartıydı, ama oyle grafikleri ancak yüksek hızda bir bilgisayar kaldırabilirdi. Unreal vapur zekası ile ödüllü seyler değiştirmiştir.

oyun



piyasasında.

Unreal'dan sonra sıradı Sierra firmasının üzerinde uzun zamandır çalıştığı projesi Half Life vardı. Half Life süperhit yılın en güzel oyunuydu. Evet peki acaba şimdi sıra hangi oyunda? Requiem, Half Life'in elinden aldığı bu hıragı acaba taşıabilecek mi? Yoksa bu yük ona fazla mı gelecek? Görezzzzz

İnfikam Melegi

Requiem, cennet'in seçilmiş savaşçılarıyla cehennemin vahşi şeytanları arasındaki savaş konu alıyor. Siz Malachi adında bir cennet melegini yönlendirirsiniz. (Aman ne melek, izbandır gibi masallah).

Yillardır oyularda insan, hayvan, robot olduk ama yanlış hatırlamıyorum. Bu ilk melek olusumuz. Herşeyin bir ilki vardır demiş atalarımız. Önce sistem gerekliliklerine bir göz atalım.

Öncelikle Requiem çok dehbet bir 3D motoru kullanıyor, oyun için hazır olun: t!

Aa oda ne. Pentium 166 gibi cuiž bir işlemci yeterli olabiliyor musun. Hmzz yanında en aşağı 32 MB ram ve 4X CdRom bulunmak zorunda tabii. Hard disk'te ise durum biraz karmaşık. İlk başta 90 MB gibi görünen Harddisk gereklisini, Install'a geçince 225

MB'ı geçiyor, minimum Install'a. Benim size taşıyım: Hard diskimde 225 MB boş yer açıp Install edin. Install bitince tekrar orayı doldurabilirsiniz. Ancak bu durum bazen oyunun çökmesine de neden oluyor oyunun içi sansızı fazla zorluyan derim ben.

3D Hardware gerekliliklerine gelince: Voodoo2 gibi 3Dfx çiftelli kartı olanlar bu oyunda hiç bir sorun yaşamıyor. Fakat 4MB S3 Virge gibi

ekran kartı olanlar oyunu Software Mode'da oynamak zorunda. Bununla beraber TNT'si olanların da bazı sorunlar yaşadığını kabulü gelenler arasında yer alıyor. Ancak TNT'nizin yeni driver'ını yükleyerek bu sorunu halledebilirsiniz. Bu sürücülerini Mayıs Level CD'sinde vermişlik (Deronator for TNT)

İte sadece bu Glide özelliği yüzünden Voodoo3'ü TNT2'ni alsam karar veremiyorum. Ancak Quake3'ün 32 bit desteklediği göz önünde bulundurulursa TNT2'den şıslılmaması gerektiğini düşünüyorum.

Wrath Of The Fallen

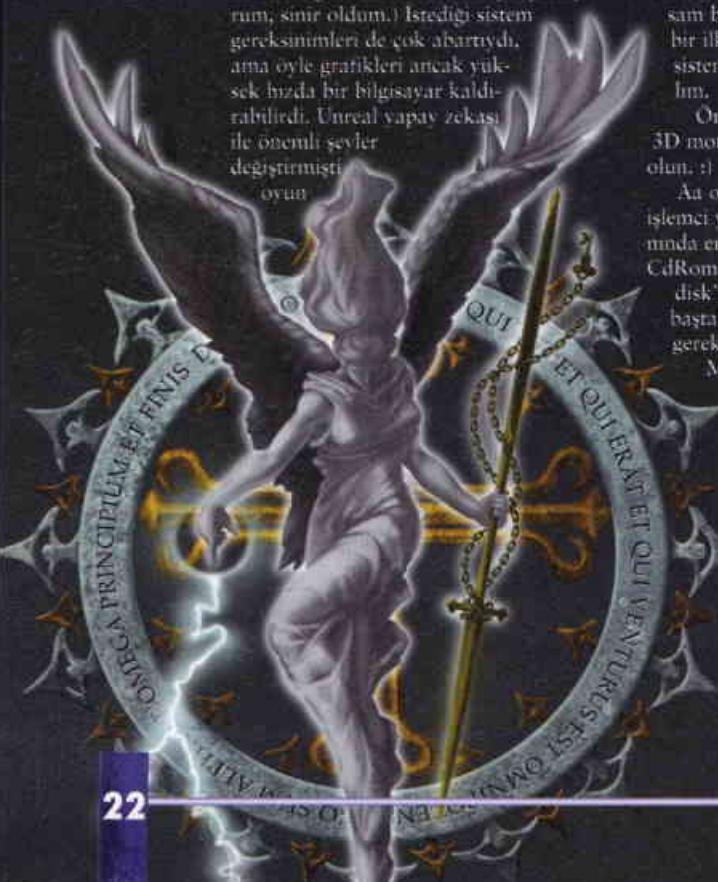
Yeni oyularda moda olduğu üzere Requiem'da da başlangıç demosunu pek önem verilmemiş. Oyun içi grafiklerinden oluşan ve yaklaşık 1 dakika suren demo'yu izledikten sonra menüler geçiyoruz.

Menüler çok hoş, kolay ve kullanışlı tasarlanmış. Options'dan oyunda kullanacağınız klavye tuşlarını kendi isteğimize göre değiştirmemiz mümkün. Ever karıştırma bir liste geliyor. Oda ne olé?? Ofss amma tuş varmış yaw oyunda. Nerdeyse klavye'deki bütün tuşlara yetek kadar özellik var. Her neye, ayarlarınızı Save edip oynaya geçiriyoruz. Son olarak oyunun zorluk derecesini ayarlamamız gereklidir. Tipik olarak hemen Easy'ı seçmemen derim ben (yani Heaven). Çünkü oyun Easy'de cidden çok kolay oluyor. Yani oyunu alan her kimle konuşuyorsam, hepsi Easy'de oyunu bitirmiş. Bu insanlar da oyle fazla yetenekli degildiler.

Sonunda Play'e basıp oyunu başlatıyoruz. Neyski oyundaki yükleme süreleri o kadar fazla değil.

Tapınak tipi bir yerin altından oyuna başlıyoruz. (Zaten o tapınağın grafiklerini görünce çok geçirmiştik). Bu arada tapınağın adına Cehennem de deñebilir.

Oyunun daha baştan iç kapatıcı, korkutucu ve mistik havası oluştu bazi



kimselerin hoşuna gitmeyecek. Benim de fazla gitmedi zaten. Ancak bu cehennem olayı fazla uzun sürmüyo, hatta çok kısa. Ondan sonra şehre geçip bol bol asker temizliyoruz. Oyunu başladığımızda kullanabileceğimiz büyülerimiz var. Şehirde beşerli bir yere gelene kadar büyülerimizi kullanmak zorundayız. Oyunda ilerledikçe daha çok büyü, ve silahları sahip oluyoruz. Zaten bazı yaratıkları Sadece büyülerimiz ile öldürüyoruz. Bu büyüler arasında, adamların hareketlerini yavaşlatma, hızlı koşma, uçma gibi çok güzel olanlarının yanında Apocalypse gibi alakasız ve kullanımsız olan büyülerde mevcut bulunuyor.

Jedi Knight'in en sevilen yönlerinden birinde yapabildiğimiz büyüklerdi. Adamın elinden silahı calmak, yada uzaktan boynunu silahın kadar zevkli birşey var mı? Requiem programcıları da biiyi işine bayağı bir önem vermişler. Ve oyunu çok güzel büyüler eklemişler. Düşmanınızı rüza çevirebilmek benim favorim:

Adamınızın sağ tarafta hem sağlığını gösteren bir simge ve hem altında Mana'nızı gösteren bir gösterge var. Mana büyü gücünüz demek oluyor. Her büyü yapılabilmek için belirli bir Mana'ya ihtiyaç duyuyor. Bu mana miktarları biiyünün kuvvetine ve kullanımına göre artış gösteriyor. Onun için büyülerini çok dikkatli kullanın. Yoksa çok zor durumda kalabilirsiniz.

Silah'ları gelince, çok kullanışlı olan makineli tüfek, roket gibi bilindik silahların yanında Quake2'den özenlimış olan Railgun da silahlardan arasında yer alıyor. Oyunda ilk elimize geçen silah hem çizim olsun, hem görünüş olsun hemde etkinliği açısından o kadar kötü ki, su tabancası daha etkili kalır yanında.

Zaten oyunda bazı yaratıklara karşı silahlarınız işlenmiyor. Onun için bol bol büyülerinizi kullanmamızı öneririm. Hem daha etkili, hem de mermi sorunu yok.

Requiem grafiksel olarak Half-Life's

andırıyor. Ancak karakter çizimleri açısından Half Life'dan çok öte çizimlere sahip. Mekan çizimlerine gelince; İlk başlarda gözে çok hoş gelen mekanlar, zamanla çok bayat ve sıkıcı bir hal alıyor. Sürekli gri renkteki duvarlar arasında dolaşıyorsunuz. Grafikler daha iç açıcı olabilirdi bence.

Müzik ve ses efektlerine gelince, Oyunda toplam bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar müzik var. Ve bu müziklerin hepsi birbirine benziyor. Korkutucu, sinir bozucu ve kafa yoruğu sadece. Dintlemenizne hiç

lüzum yok. Sesler ise hiç fena değil. Silah'tan çıkan efektlər, düşmanlarıınızın ölüürken qardıkları sesler gerçekten çok iyi.

Oynamabilirlik: Oyunun gerekende fazla kolay. Düşmanlar neden çok fazla sayıda geliyor, ancak hemen bir yavaşlatma buyusunu ile hepsini çok kolayca hala kayabiliyorsunuz. Ve adamlar biraz

salak. Mesela dikkatlerini üstünde çekişip bir odaya girin ve odanın kapısına durmadan roket salayıp, hepsi odaya gelmeye çalıştığınızdan teker teker otuyor.

Çok yeten-

siz, Half Life'daki gibi zorlu düşmanları nıza olsadı.

Atmosfer: Oyunun senaryosunu kim yazmışsa cidden oksadaşı kurtluyorum. Çünkü çok akıcı ve etkileyici bir konuya sahip Requiem. Atmosfer olarak oyuna tamamıyla kendinizi katırıyorsunuz. Oyun sırasında bazı insanlarla etkileşim içinde olup, yeni görevlerinizi veya ihtiyaç duyduğunuz şeyleri onlardan alıyorsunuz. Bu da sizin oyunundan kopmamamız neden oluyor.

Multiplayer desteği yeterince mevcut oyunda ama aynı zamanda çok saçma ve gerçekçi olmayan yönlere de sahip. Adamın yanında üç kere Apocalypse biiyüsünü yapıyorsunuz, ancak adam hala olmuyor gibi. Multiplayer haritalar yetersiz, karakterlerin çizimleri yetersiz, daha çok şey var söylenecek ama oyunu daha fazla batırmanı bir anlamda yok:

Şöyle bir topırlarsak, Requiem eger Half Life'dan önce piyasaya çıkmış olsaydı, piyasayı silip supururdı. Ancak Half Life'in Requiem'e devrettiği bayragı, Requiem pek taşıyabilecek kuvvette değil. Grafikleri daha iyi olabilirdi, atmosfer daha etkileyici olmalıydı. Müzik olayına daha çok zaman ayrılmalıydı. Ve de oyun biraz daha uzun yapılmalıdır. (Half Life'in nerdeye beşte biri kadar kısa bir oyun). Yapay zekayı söylemişiydim??

Herseye rağmen Requiem alınması gereken bir oyun bence. Single Player olarak zevkle oynayabileceğiniz bu oyun. Malachi'nin üstün karizması, nickimi bir ara Malachi yapmaya yetti ancak sonra yaz-

ışım. Melek olmayı deneyin seveceksiniz.

Bayrak sırası bu sefer Kinpin'de. Hazır olna bomba gibi geliyor. Demosunu oynayanlar da çok beğenmiştir tahminimce. Ama hıq bellı olmaz, belki Requiem'den kötü çıkar...

Not : Zaten kolay olan bu oyunu lütfen cheatsiz oynayın. Unutmayın dünayadaki çok az şey, bir oyunu cheatsiz bitir-

diginiz andaki zevki verir.

Yaz geldi çattı. Güneş, deniz, kızlar, bekleyin beni geliyorum. euh... uhe... L

GENEL

8

FUD

Requiem

3DO • FPS • 1 CD

İNCELEYEN	: WANTED
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 225 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hz
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D HIZLANDIRMA	: Glide, Direct 3D
DİYANABILİRLİK	: ★★★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN	: http://www.3do.com/requiem
Level CD	: Mayıs 99

Grand Theft Auto London 1969

Grand Theft Auto'yu unutturmamak için yapıldığı belli olan London 1969, GTA fanatiklerini memnun edebilecek mi? Öyle görünüyor, ama diğerlerini çeken fazla bir şey de yok ortada.

Sabah 5.30 İngiltere'nin sisle örtülü sokaklarında yürüyorum. Kendime bir an önce bir arabaya bulmam lazımlı. Birkaç metre ötede kırkıncı bir Ford, gıcırlı gıcırlı yürüyor. Buna bimsek ne güzel olur, yavaşça yanına sokulup etrafı kolayca ettikten sonra bu otomobilin tam benim disime göre olduğunu anlıyorum. Mzymuncu eşkarip kapıyı kolay bir hamle ile açıyorum ve içerdevim. Daha önce böyle bir duyguya yaşamamıştım. Bumun bir rüya olduğunu da uyandıktan sonra öğrenmiş oldum. Grand Theft Auto'yu oynamayı ve begendiyiseniz işte karşınızda GTA London 1969.

Mission Pack

GTA'nın çok begenilmesinin ardından bu oyunun çıkışını bize için bir sürpriz olmadı. Fakat bazı sorular var, çalışmak için orijinal GTA'yi istiyor, olmazsa çalışmak için prensibini kendine yerleştirmiştir. CD olmasa bile GTA'nın mutlaka yükülmeli. GTA'yi elinden çıkarınlar için bu oyunu tekrar bulmanız gerekecektir. Yada arkadaşlarınızdan edinip HDD'e yükleyeceksiniz demek oluyor.

Oynaması tamamen GTA ile aynı hiçbir değişiklik yok. Yon tuşları ile hareket, X ve Z silah değiştirme, SPACE ile fren yapabiliyorsunuz.

Gelelim Oynaya

1969 yılının Londra'sında geçen bir oyun araba çalmak, adam öldürmek, polisle hırsızlık gibi görevleriniz var. Bunları tek tek geçmeye çalışacağınız. Yapmanız gereken tek şey size nereye gitmeniz gerekiyor. Yapmanız gösteren okum yönümü izlemek. Yol her zaman düz değil, doğru yola

girmeniz için ters yöne girmeniz gerekebilir. Bunu yaparken de karşınıza deniz



Ivir Zırıclar

London 1969'dan gerçekten iyi bir değişiklik bekliyordum ama bu malesef olmadı. Grafik bakımından genel olarak 3D ortamından 3dfx desteği var, ama başka bir hızlandırıcı ile oyunun 3D efektlerini görmeyorsunuz.

Gericin bu bir kayıp sayılmasın, çünkü 3D özelliklerinden pek fazla faydalaniyor. Ses olarak kalite aynı, değişim saade müzik parçaları olmuş. Atmosfer size eski Londra'da olduğunuzu pek fazla hissettmeyip, oynamabilirlik hakkında ise fazla bir soze gerek yok. Yine aynı psikopatçı kovalamacalar, hıyanet ve hiz duygusu.

London 1969, Grand Theft Auto'yu unutturmamak için yapılmış bir oyundur. Gerçekten de hızlı tempolu ve ilginç tarzıyla insan bilgisayar başına bağlayan bir oyundur. GTA'yi begendiyiseniz ve bitirdiyseniz, oynayacak oyun bulamıyorsantz bu oyunu bir göz atmamalısınız. Hepiniz iyi oyunlar,

Genel
7/10

GTA London 1969

Design • Action • 1 CD

İNCELEYEN	Sinan Almacı	
SİSTEM	Dos, Win95/98/HD Alıcı	: 70 MB
İSLEMCI	Pentium 75	CD-ROM : 6 Hızlı
RAM	16MB	Multiplayer : Yok
3D Hızlandırma	Glide	
DİYANABILIRLIK	*****	*****
GRAFİK	*****	*****
ATMOSFER	*****	*****
SES/MÜZİK	*****	*****
Bilgi İçin	:	
Level CD	: Verilmedi	

Blood 2

Nightmare Levels

Blood 2 sizi tatmin etmedi mi? Daha kanlı, daha canlı, daha heyecanlı ek görevler mi istiyorsunuz? Pardon ama daha çok beklersiniz!

Monolith uzun zaman reklamını yaptıktan sonra geçtiğimiz aylarda Blood 2'yi piyasaya çıkardı, bizi de naçizine inceledik. Dogrusu ilkini yarış kadar bile olamamıştı, stiki, hatalarla dolu, seviye tasarıının berbat, yanı kısaca her yönüyle yasatın altında bir oyundu. Blood 2, Monolith gibi iddiyah bir firma nasıl olur da böyle bir oyunu piyasaya sürer asla anlayamadım, ama zaten hayatı herseye bir anlam vermek mümkün olmuyor. Neyse, tam herkes işte böyle geldi geçti, su dağları deledemden geçti. Monolith oğlu Blood 2'yi, derken firma hemen bir açıklama yaptı, her açıdan çok daha iyi bir ek görev paketini çok yakında piyasaya süreceklerini söylediler. Tabii oyun tutmaymaya ne halt ettiklerini anlamışlardı. Biz de keriz gibi buna inandık, oturup ek görev paketini beklemeye başladık. Hefe ben, CD elime geçtiginde bir hayli sevdimmiştim, ne de olsa eski koridor farelerinden sayılırım. Eve varıp önce Blood 2, üstüne de ek görev paketini kurdum. Hastalık almadan makine başına geçip oynamaya başladım, yarım saat kadar oynadıktan sonra da Monolith firmasının çaycısı dahil tüm çalışanlarına sıkı bir kükür edip bayıldı. Saatler sonra ayılgımda kendimi biraz daha iyi hissediy-

ordum, ama Caleb, zavallı dostum, hala biraktığım verde homurdanıp duruyordu. Tekrar bayıldım.

Adamım Caleb!

Alın seviye! Koca ek görev diskinde sadece altı taneck yeni seviye var, inanabiliyor musunuz? Hem de ne seviyeler, ama önce konuyu anlatayım da bağlantıyı kurun. Ek görev diskinin adı Nightmare Levels, yanı Kabüs Bölümleri. Ne alaka? Böyle ki, Caleb, Ophelia, Gabriella ve Ishmael, yanı Blood 2'nin dört ana kabramam, ilk oyunda tüm düşmanları temziledikten sonra yollarına devam ederler. Bir gece sisiz bir çölde mola verip ateş yakarlar, sosis kızartıp korku hikayeleri anlatmaya başlarlar! Anlatıkları hikayeler arasında başlarından geçen en kötü anıtlarıdır, ama bilmedikleri birsey vardır. Bu çölde aylanın kötülük ruh onları izlemektedir, eğlence olsun diye herbirini alıp en kötü anısını geçtiği mekan ve zamana ısnarlar. Yani bunlar dört elemenin kabuslarındır, hesapta bu böyledir tabii. Gelelim seviyelerin tasarımlına, bunlar kabüs gibi seviyelerdir değil mi? Tabii, eğer bunlar kabüs ise, o zaman ben de Yoda'yım! Hayatımda bundan daha berbat bir seviye tasarımlı sadecе Blood 2'de gördüm, yanı bu görev diskini yapanlarla aynı adamların ürünündel! Ortamlar insanın rüyalarına girmekten ziyade, esmerken yanaklarımı CART' diye yirtılmasına sebebi olabilir. O denli sıkıcı, ilgingi hiçbir yanı olmayan bir dizi kridor, hepsi o. Biraz kastırsanız bir harita editörüyle bunlardan çok daha sihirli haritaları kendiniz de yapabilirsiniz yanınız.

Yavrum Ophelia!

Ek görevleri oynayabilmek için sisteminizde orijinal Blood 2 kuruşlu olmalı, veni görevleri onun üzerine yükliyorsunuz; bu da Harddisk üzerinde yaklaşık 150 MB kadar bir alanı dahi

götürüyor. Ek görevler sadece yeni seviyelerden ibaret değil, birkaç veni silah ve düşman da var tabii, fakat bunlar pek o kadar süper-şeyler değil. Yeni bölümün grafikleri bir açıdan eskisinden iyi, bazı saçılım program hataları düzeltilmiş, ancak hâli bir sürü bug mevcut. Yapay zeka yok gibi birsey, ses ve görüntü efektleri de vasıtın altında. Kötü seviye tasarımlıyla birleşince tüm bunlar atmosferi neredeyse sıfır dayıyor. En kötüsü de düşmanların animasyonları, karakterler hiç kimildedan havada suzuş gibi hareket ediyor, doksan derecelik dövmelerle ileyivler. Sanki poligonlardan değil de basit bitmap çizimlerden oluşmuş gibi, Doom bile bundan iyi karakter animasyonuna sahipti! Tabii vine de ölümçü sayırlar, program ve tasarım hataları sayesinde sizi duvarların ötesinden bile vurdukları oluyor, bazen de içlerinden geçip gidiyorsunuz! Ayrıca bazı seviyelerde hemen hiç cephe bulummuyor, ne bu, adamları tükürerek mi öldürmemi bekliyorlar? Uzun lafın kissası, hemiz almadiysam, bosverin hiç almayın. Bu ek bölümleri büyük ihtiymalle Monolith binasının çayırasına, tabii servise çıktıktı zamanlarda yaptırılmışlar. O yüzden o herife kütredip duruyorum ya zaten!

Genel

4
Puan

Blood 2

• Monolith •	FPS • 1 CD
İNCELEYEN	Chainsaw Charlie
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı : 150 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 CD-ROM : 4 Hızlı
RAM	32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	Direct 3D
OYNANABILIRLİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
GRAFİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
ATMOSFER	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
SES/MUZIK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bilgi İçin	: http://www.thechosen.com
Level CD	: Verilmedi

Civilization

Civilization Call to Power

Oyunseverler, SID MEIER'e ait olmayan bir Civilization da görmüş oldu. Tarihi bir dönüm noktası olan bu oyun bizlere, "oyun mu yoksa yapımcı mı?" sorusuna cevap bulma fırsatı sunuyor.

Oyun dünyasına ne zaman ve nereden girmiş olursa olsunlar, Civilization ismini duymayan biri olduğunu sanmıyorum. Bu güne kadar da Civilization'ı bu kadar mükemmel yapan hep arkasındaki isim, yani Sid Meier olarak düşünüldü. Sid amca, başka oyunlarda da zekasını ve oyun tasarımlığında başarısını ortaya koyunca

Sid, pardon abi...

Alpha Centauri geldiğinde gördük ki, Sid abi, Civ için grafik güzelleştirmelerinden çok daha fazlasını düşünmüş. Gerçi benim hayalimdeki Civ 3, sadece bir dünyayı değil, zaman içinde pek çok gezegeni kapsayan bir uygarlık yapımı konu alıyordu. Alpha Centauri'nin haberlerini aldığında, oyunun tek gezegen üzerinde geçiyor olması beni bir hayli yıktı.

Ya abi, senin oyunda güzel be abi...

Activision'un Civilization: Call to Power (CCTP)'i, alışık olduğum Civ serisinden biraz farklılıklar gösterdi.



ivice efsane haline geldi ve günün birinde bir takım anlaşmazlıklar yüzünden Sid Meier'in Civilization ismini kullanarak yeni bir oyun yapamayacağı haberi ile aynı anda iki tane Civ 3 hazırlandığı haberi oyun dünyasında patladı. Oyunseverler bir anda ikkiye bölündüler. Sid'siz Civ, Civ olmaz iddiası ile, Sid Meier'in Civ serisini, sadece grafikleri guzellesen bir para kaynağı update olarak görmeye başladığını iddia etti.

Activision'ın piyasaya sürdüğü Civ 3, Civilization: Call to Power ise, oyun piyasasındaki bu Sid mitini kırın bir oyun gibi görünüyor çünkü, herkesin beklediği gibi aksine, oyun, sadece Civilization isminden yararlanan boş bir kutu değil.

misti. Yeni gezegenler, uzay savaşları, Galaktika'ya benzeyen ana gemiler, uzungüllü ikrarlar, First Contact'ler hayal eden yordum oyun içinde önceker... ama sonra... Neyse Sid, benim hayallarımı yıkı ama pek çok oyunseveri de fazlaıyla mutlu etti.

Activision'ın piyasaya sürdüğü Civ 3, Civilization: Call to Power ise, oyun piyasasındaki bu Sid mitini kırın bir oyun gibi görünüyor çünkü, herkesin beklediği gibi aksine, oyun, sadece Civilization isminden yararlanan boş bir kutu değil.



cut, Ancient, Renaissance, Modern, Genetic ve Diamond çağları boyunca oyuncu, yeni birlükler, binalar ve harita yeni uygulıklarla karşılaşıyor...

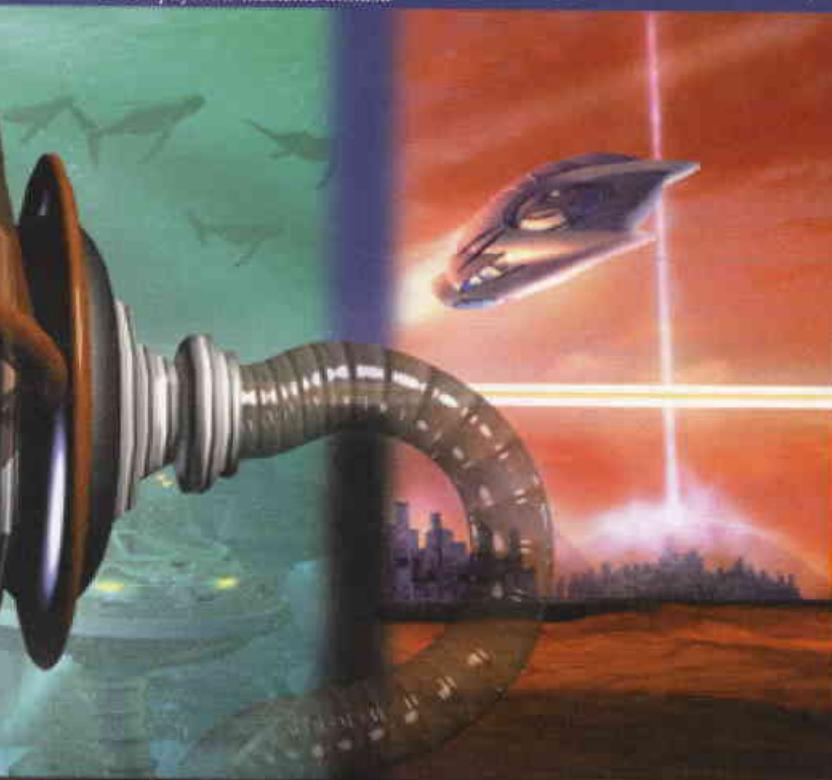
Oyun ekranı, önceki Civ'lerde görmeye alıştığımız bir ana ekran, bir küçük harita ve alt taraftaki, eski oyulara nispeten daha gelişmiş olan bir kontrol panelinden oluşmuş.



lim. Oyun içi videoları da, mükemmel olmasalar bile, oyunun heyecanını diri tutacak kadar sık ve kaliteli. Müzikler ise apayrı bir inceleme konusu



zor olmuş. Yine de, CCTP'de iteriki çağlarda vörüğe şehirlerinin kurulabilmesi,



Kontrol arabirimini de kolay ve kullanışlı hale getirilmiştir. (Pardon Sid!)

Grafikler, herkesin beklediği gibi değişmiş, güzelleşmiş, gelişmiş. Haritadaki birlükler animasyon eklenmiş, yanı artı ekranındaki askeri veya sivil üniteler, soğuk, donuk birer resim parçası değil, hareketli, canlı animasyonlar ile oyna renk katmaktadır. Bu özellik Alpha Centauri de bile yoktu, onu da belirt-

olur, install aşamasında çalışmaya başlayan müzikle birlikte, CCTP için bir hayatı harcadığını hissediyorsunuz ki oyunun müzikerini, bu yazıyı yazarken bile dinledigimi söylesem, sanırım kalitesi konusunda kafamızda bir resim olusur.

CCTP'nin Alpha Centauri ile benzerliğini düşünebileceğiniz bazı yönleri var ama oynamınca ayrı şeyler olduğumu görebiliyorsunuz. Mesela, deniz şehirleri. İki oyunda da, garip bir tesadüf ki, denizler üzerinde şehirler kurulabilmekte,

CCTP'yi Alpha Centauri'de olmayan bir boyuta, uzaya taşımış ki, bu durum benni CIV hayallerime nispeten daha yakın. Aferin CCTP.

Ama Sid, uzayı boşlama- yacaktın be olim...

Uzay şehirleri fikri yine hayalindeki oyunu hatırlattı bana. StarWars'daki Death Star gibi kendi kendine hareket ve seyahat edebilen yapay şehirler, gezegenler kurulabilen bir uzay stratejisi bekli-



yorum yıllardır. Oyundaki tüm gemileri, çok detaylı biçimde kulanımın tasarladığı bir oyun olmalı bu. Öyle ki, oyuncu şehirlerindeki endüstriyelinden birinde, gemi motoru dizayn edip üretiyor olsun ama acil olarak çokok büyük bir uzay gemisi inşa etmek istediginde o gemiye uyacak büyüklikte bir motor inşa etmesi mümkün olmadığında elinde birikmiş mevcut küçük motorları çok fazla sayıda kullanarak, bu dev geminin itiş gücünü halledebilsin. Ne olur yani? Bir programcı da oyuncuya "üretmek istediginiz motorun hacmini yazın?" diye sorsa olur mü? ya da "üretmek istediginiz şasi de motora ayırmak istediginiz hacimin büyükliğini yazın?" diye sormak bu kadar zor bir iş mi? Liseye giden kardeşim bile Basic'te, bu değişkenlere göre tanımlanmış şasi modelleri üretiyor. Aloo! Milyar dolarlık oyun endüstrisi, bizi duyarlıyor musun?

CCTP seninde eksiklerin yok değil, şımarma...

Daha önce de söylemiştim, kargo gemilerinde ne kadar boşluk kaldığını görebiliyorsunuz ve "hummm" diyeşiniz, ben bu gemiye iki birlik daha yerleştiriyorum. Ama gemiye daha önce hangi birlikleri yerleştirdiğinizi hatırlamıyorum.. Yuh diyorum bu hataya... Normandiya'ya taş çıkartacak bir hücum hazırlatma hazırlamırken, onlarca taşıycinin içindeki bi sürü birliği birden kaybediyorum. İlk önce karaya indirmek istedigim zırhlı birlikler, en son taşıycinin içinden çıkarıyor, bütün stratejilerim darmadığım oluyor. Umarım yeni gelen CCTP yamasında bu soruna bir çözüm bulmuşlardır. Bir de Mouse olayınız var, Mouse ile bir birliği seçtikten

sonra, yanlışlıkla mesela bir şehri seçmeye kalkarsanız, seçmiş olduğunuz birlik şehrde doğru yol almaya başlıyor. Mouse kullanımlı biraz karışık olmuş yani. Once bir alana tıklayıp seçilen birlik serbest bırakımlı sonra görmek istediğiniz yeri tekrar seçmemisiniz falan filan. Biraz uzun bir iş ama C64'lü yıllarda bunun çok daha azı için çok daha uzun işlemler yaptığımızı hatırlayınca bu tür ufak tefek sorunları eleştirmenin ama fazla büyütmemenin oyun piyasasının gelişmesi için yararı olacağını düşünüyorum.

Son olarak da kafama takılan işin adaler, vicedan yani... Civilization, neredeyse yıldır, Sid Meier'in bir eseri olarak biliniyordu. Tamam yasal sözleşmeler, kanunlar bu ismin ticari hakkını Activision'a bırakıltılar belki ama, bir sanatçının eserini çalmak gibi bir şey bu. Activision'en azından Sid Meier'e saygı gösterip Civilization ismini başka alt isimlerle birlikte kullanılmame hakkı vermediyi. Sid Meier's Civilization: Alpha Centauri, olabildiř mesela Sid'in son oyunun ismi...

Oyun mu yapımı mı?

CCTP'in çıkışıyla anlaşıldı ki, CIV'i CIV yapan Sid Meier değilmiş. Sid'in CIV efsanesindeki sağlam yeri unutulamaz ama gördük ki, bir oyunun güzel olması için mutlaka belirli bir kişi tarafından tasarlanması gerekmemiş. Yani bu güne kadar Sid yaptıysa, gözüm kapash alırmam mantığı ile pek çok oyun adıktı, almayı da devam edeceğiz gibi görünüyor ama "muh, Sid yapmadıysa bu oyunu alıam!" manşetinin da IBM ürermediye PC alıam mantığından farklı olmadığını, CCTP ile anlımış olduk.

Civilization'ı Civilization yapan, oyunun mantığı, konusu, oyuncuya yaşattığı hakimiyet duygusunu. Bu kav-

ramları oyunculara tambrig için Sid'e teşekkür borçluyuz.

Teknik Özellikler de Fena Dil hal

Call to Power, Internet veya yerel ağ üzerinden Multiplayer olarak oynanabilecek şekilde tasarlanmış ancak Multiplayer oynamak isteyenler cyberinde canavar bir PC besliyor olmalıdır, söylemedi demeyin. Oyunu yükledikten sonra en az 100 MB boş harddisk alanı istedigini de bilmenizde fayda var. Zaten minimum Install seçenek de 315 MB gereklidir. Dolayısıyla 415 MB'ınız yoksa, oyunu alıp bir kenarda saklayın, yeni harddisk alınca oynarsınız. Maksimum Install seçenek ise 700 MB'a yaklaşır haberiniz olsun. İkişinin arası da yok. Standart Windows 95 veya 98 gereksiminden bahsetmek elbet gereksiz olacak ama, P133 olarak belirtilen mini-

mum işlemci ve 32 MB minimum ram için söyleyebileceğim bir şey var ki, P233 ve 32 MB Ram olan makinamda bile oyun sık sık takıldı. Aman diyim. Harchık buldukça Ram almayı ihmal etmeyin. Network üzerinde oynamak isteyenler WindowsNT için gerekli 64MB minimum hafızayı karşılamak zorunda kalacaklar ama zaten makinasına NT kurmuş bir züppenin de 128MB'dan az RAM kullandıysa olsası onun ya züppe olamayacak kadar faktır olduğunu, ya da züppे olamayacak kadar az akıllı olduğunu gösterir, aman diyim (de tabii, Phantom'un da, Ozan'ın da NT si var makinalarında BLX).

Ve son olarak, CCTP beklenenden daha iyi çıktı. Duygusallığı bir kenara bırakıp CCTP'ye hak ettiği değeri vermek lazımdır. Strateji sevenler kadar, seymenlerin de mutlaka bir göz atması gereken bir oyun CCTP. (aman diyim Sid, kıza noolur, gözünü sevime...) □

Civilization Call to Power

8
Puan

Activision • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Sarıcı
SİSTEM	Win 95/98 HD Alıcı : 400 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 CD-ROM : 4Hz
RAM	16MB Multiplayer : Var
3D HIZLANDIRICI	Gerekmiyor
ÖYNANABILIRLIK	***** ★★★
GRAFİK	***** ★★★
ATMOSFER	***** ★★★
SES/MÜZİK	***** ★★★
BİLGİ İÇİN	http://www.activision.com
LEVEL CD	Verilmedi

Ultra Fighters

Evet arkadaşlar, bugünkü dersimizde berbat bir PC oyunu nasıl yapılır, bunu işleyeceğiz...

Aşağıda fikir fena değil, gelecekte tüm alışmış yakıt türleri tükeniyor ve haliyle insanlığı her halde elektrikle çahır hale getirmek zorunda kahyorum. Tabii savaş uçaklarını da, bu yeni uçaklar öyle ses hızını fazla aşamıyor, ama enerji silahları ve gelişmiş radar sistemleriyle donanıyorlar. Manevra yetenekleri yüksek, üstelik çevreye de dostlar, ya da nükleer savaşlardan sonra çeyreden kalana desek daha doğru olur. Bir tür bilim-kurgu jet simülasyonu yanı, F-16 uçuşmaktan binanlar için ilaç gibi gelebilir. Daha doğrusu gelebilirdi, bu kadar berbat bir oyun olmasayı, çünkü ana fikir harici oyun beş para etmez. Nereden başlasam anlatmaya bileyemiyorum, en iyisi sistem ihtiyaçlarına bir bakmak.

Önce İyi Bir Fikir Bulun...

İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, gereken minimum işlemci ise Pentium 166. Hafıza kapasiteniz 24 MB ya da daha üzeri, ekran kartınız ise en az 4 MB RAM takılı ve D3D uyumlu olmalı, yanı 3D hızlandırma yapabilmeli. Bütün dışında kurulum ve oyun için 4x hızlı bir CD-ROM sürücüsü, HDD üzerinde de yaklaşık 250 MB boş alana ihtiyacınız olacak. Ayrıca oyunu çalıştırabilmek için bir de joystick gerekiyor, tabii Net oyunları için Modem gibi gerekli donanımlar da diğer ihtiyaçlar. Oyunu kurduktan sonra ana menüden grafik detayları ve joystick ayarları gibi unsurları kolayca istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Birkaç farklı uçuş türü var, bunlar se-



naryo dahilindeki görevler, eğitim görevleri ve serbest uçuş olarak ayrılmıştır. Ayrıca oyundaki uçaklar ve olaylar ilgili bilgi alabileceğiniz bir kısım da unutulmamış.

Sonra Onu Kaldırın...

Bunaya kadar sorun yok, değil mi? Evet, herşeyi ayarlayıp ilk uçuşa çıktı. Amanın, o ne? Bu nasıl bir grafik yapısı? 1875'ten bu yana bu kadar kötü grafiklere sahip bir oyun görmemiştim! (bu kadar yaşlı olduğumu hiç farketmemiştin-BLX). Açık mavi kısım gökyüzü, koyu mavi olan bölge deniz ve yeşil kısım da karalar oluyor herhalde, tabii karaların üzerinde piramit şeklinde bir kaçaş şey var, bunlar da dağdır sanırım. Başka? Yani hem 3D grafik kartı iste, hem de sonra ekrana utanmadan bunu çıkar, YUH! 3D hızlandırmaya rağmen ekranındaki herşey pixel pixel görünüyor, tabii düz tek renk poligonlar hariç! Ya uçaklar, binalar ve diğer nesneler? Herbiri en fazla 3-5 poligon kullanılarak çizilmiş, üstelik üzerlerinde kaplama bile yok gibi, sanki uçaklara değil de süt kutularına bakar gibiyim. Görüntüler de ondan aşağı kalmıyor, alev patlama ve atış elektleri birkaç tek renk pixel kullanılarak yapılmış. Laser atışları ekranда iki kırmızı nokta olarak görüner, patlamalar da sari bir leke!



Elmasdaki Lepsi CDye Basmı...

Bu kadarla kalmıyor tabii, sadece kötü grafikler olsa iyi. Oyun girişagına kadar hatalarla dolu, mesela ateş ettiğinizde atışlarınız nişan alındığınız yere değil, ekranın kendi kafasına göre bir yere gidiyor, bu uçaklarla değil savaşmak, koca duvarı bile vurmak neredeyse imkansız! Başka bir örnek, manevra yaparken farkında olmadan havada giden büyük bir uçak gemisine fazla yaklaşım. Ben çarpıp patlamayı beklerken, uçanı tam gaz koca geminin içinden geçirdi! Yani oyun nesnelerin çarpışmasını dahi doğru düzgün demerlemekten aciz bir yapıya sahip, bu kadar olsun! Ses ve müziklere gelince, burada da durum aynen devam ediyor, sesler eski konsol oyunlarına benziyor, müzik zaten yok gibi, olduğunda da kulak turşulamaktan başka bir halta yaramıyor. Sonuç? Bu oyunu yapanları eşşek işsahatından dönene dek dövmek istiyorum! İşte sonuç bu! □

Genel/
3
PUB

Ultra Fighters

i-Magic • Uçuş Sim • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Şençi
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı 250 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 CD-ROM 4Hzli
RAM	24MB Multiplayer Var
3D Hızlandırma	Direct 3D, Glide
OYNANABILIRLIK	*****
GRAFİK	*****
ATMOSFER	*****
SES/MÜZİK	*****
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

Aliens vs Predator

Oyun piyasasının tekrar canlandığı şu günlerde, tutulmaması imkansız gibi görünen konular üzerinde yapılmış bir çok oyun piyasaya çıkmaya başladı. İlk vurgun X-Wing Alliance'dı. Star Wars'in hikayesinden esinlenerek hazırlanmış oyun gerçekten bir klasik. Zaten içinde Star Wars' kelimesi geçen

bir olayın köprü olması düşünülemez. Bir filmkurgu dünyasında Star Wars kadar olmasa da efsaneleşen bir diğer yapımda Alien'dır. Sinema dünyasının yaratığı en gerçekçi yaratık olan Alien, M-16 kullanan ve dünyaya inip araba sürüp diğer yaratıklara benzemesi ile mükemmel gerçekçiliği ve insana dünya dışı varlıklar olabileceğini hissetirebilin belki de ilk yarış-

tuktur. Tabii Alien'ı ve filmlerde kullanılan mekanların çoğunu H.R.Giger gibi bir dahinin tasarılamış olması bile Alien'a ilgi göstermek için bir neden sayılır. Kurgusal anlamda önemli ancak piyasa için yaratılmış bir başka yaratık ise Predator'dır ki aslında Alien ile uzaktan yakından alakası olmayan bu elemanlar oyunu piyasaya daha etkili sağlamak için tanıtılmıştı. Belki de iyi oldu çünkü bu iki yaratığın işlendiği bir oyunun kötü ol-



ALIENS
VERSUS
PREDATOR

Belki de oyunun başarısının en önemli noktalarından biri de bu, tüm savaşcların güçleri esir. Dolayısıyla düşmanları da. Teknik özelliklerin oyun gidişatını denli etkileyen başka bir oyun görmemiştim söyleyebilirim. Ses ve grafik özellikleri oyunda başarılı olmak için çok önemli bir etken. Ses efektlerinin EAX uyumlu ses sistemi ile çevrenizdeki seslerin yönüne göre strateji belirleyebiliyor. Bu özellik tam olarak ilk Unreal'da uygulanmış ve oyun lanse edilirken reklam aracı olarak çok kullanılmıştı. Ama bu oyundaki EAX özelliği oyun yapısı göz önüne alındığında Unreal'dan çok daha büyük stratejik önem taşır. Özellikle Marine ile savaşırken yaratıkların seslerine, diğer savaşçılara savaşırken Marine'lerin silah seslerine göre hareket ediyorsunuz. Bu

unsur da hem oyunun gerilimini artırarak atmosferin daha güzelleşmesini sağlıyor hem de oyunu "Önümü gelen temizle" manşına dayalı bir oyun olmak için çıkarıp, stratejik hamlelere dayalı bir savaşa dönüştürüyor. Grafik yapısına gelince tamamıyla 3D grafik sistemi kullanılan AvP'de ışık, golge efektlere de ses efektleri kadar önemlidir. Predator'un görünmezlik efekti, Marine'nin Flare efekti gerçekten estetik katmaktadır çok oyunun gidişatını etkileyen etmenler.

Alien Çiftliği

Alien filmlerinde de işlenmiş bir konu olan insanların ehlileşirilmiş ve eksik yönleri gösterilmiş bir tür Alien cinsi yaratma sevdasından yola çıkmış. İnsanlar söz konusu gezegen'e bir iş kurup burada çeşitli biyolojik silahlardan ve Alien'lar üzerinde çalışmaya başlamışlar. Çeşitli hayvanlarla Alien embriyolarını birleştirerek yeni bir tür yaratmayı amaçlayan bu elemanlar Xenomorph adı daha güçlü, hızlı bir tür doğmasına sebep olurlar. Tabii insanların yaptığı bu kadar salaklıktan sonra bu elemanların ortalığı saçılıp insanları temizlemesini engellemek hâli zor olacaktır.

Predator ise odayan alakasız biçimde bu gezegen'e esir alınmış bir geninin elemanı. Güvenlik sistemi devredden önce serbest kalmıştır, legindösel olarak tüm tehditleri temizlemeye başlıyor ve iç değişik ırk arasındaki bu savaşın içinde bir parçası haline geliyorsunuz.

Marine'in amacı ise belki de diğer savaşçular düşünüldüğünde en tutarlı olan. Alien ve Predator türlerinin yok olması sağlanmak. Bir tıbbat dönuşususse geldiğinizde alarmlarını çaldığını ve ortalıkta kimseyi sırmadığını görüyorsunuz.

Yapmanız gereken, Pandora üssünün biyolojik silah araştırmalarının kayıtları olduğu 5 diski bulmak ve bu üssü merkezi bir bomba sistemini çalıştırıp tarihe gömmek.

Oyunun hikayesi dikkate alınca ortamları farklı farklı olacağını kestirebil-



lersiniz herhalde. Üç karakterin yönetildiği bölmeler birbirinden farklı. Ancak üçün arasındaki konu bazındaki ilişki bu bölmelerin birbirlerine benzer olmasının sağlanmış. Hangi karakterle oynarsınız oynamın aynı mekanlarda değişik yollarda gezinivorsunuz.

Alien

Oyunda amacınız bu gezegenden bir şekilde kurrulup, başka gezegenlerde koilonleşmek.

Alien ile oynarken reflekslerinize hâkim olmalısınız çünkü çokince hatalar olumunuza sebep oluyor. Alien'ların uzak menzilli atış şansları olmadığı için düşmana kesinlikle saklanarak, sinsiçe yaklaşıp oyle öldürmeliyiniz. Bos alanlarda kesinlikle düşmana saldırımıyın yoksa oyuna yeniden başlarsınız. Alien'ların pençe, kuşruk sallama, isırma ve asit tükürmek gibi egzotrik silahları var. Tavanlarda dolanmaya alışmak gerçekten çok zor. Yön duygumuzu bazen kaybediyor, nereye gittiğimizi anlayamıyoruz. Bunu yememek tek yolu tabii Alien ile çok oynamak ve alışmak ile sağlanabilir. Alien'in yönetliğinizde diğer rakiplerinizin mutlak menzilli atış isteniliği olacak. Siz bu isteniliği ancak tuzaklar kurarak yenebilirsiniz. Oldurdugünüz düşmanlardan enerji almanızda Alien'ların başka bir arı özelliği. Alien'ınızı biyolojik bir araca Upgradecip Xenborg haline getirmek sansınız oyunu daha sürüklevici yapmış. Bu yolla oyunun belli bir kısmından sonra yönetliğiniz yaratıkta bir yenilenme olması oyunundan sıkılmamanızı sağlıyor. Oyunda Alien ile savaşmak, çok zor. Ama düşmeye yahsiye saldırdırsınız yüzünü gözünüz iştirakarak öldürmek kimilerine çekici gelebilir.

Predator

Predator, belki de bilim-kurgu tarihinin en komplike ve en iyi savaşçısıdır. Kamuflaj, uzak-yakın saldırı özellikleri



de yenilmesi en zor savaşçı. Oyunu da doğal olarak tüm bu özellikleri aynen geçirilmiştir. Eğer Predator'un özelliklerini sonuna kadar kullanabilirseniz öldürülmeniz çok zor. Predator oyuna başlarken Medikit, bilek bıçakları ve omuz topu ve plazma silahi var. Bunların yanında bir de halatı var ki birçok kez hayatı kurtardığı oluyor. Bu halatı geni bir alanda savasıyorsanız tercihen yüksek bir yere atın ve etrafı oyle dolanın. Eğer karşısına bir düşman çıktı sizin omu görmeyinizden daha önce sizin görüp size saldırısına halatla kendinizi geri çekin ve oradan çok hızlı bir biçimde uzaklaşın. Tabii bu sırada ateş ederseniz tene olmaz. Predator'un yaralandıktan sonra kendini iyileştirmek için kullandığı Medikit çok önemli. Onu kullanacağınız zamana dikkat edin çünkü uygulaması zaman alıyor ve uyguladıktan sonra çakardığınız böğürü ile yeriniz anlasılıyor. Medikit'i mümkünse aksiyon bölgelerinden uzaklaşıp uygulayın. Bunu kullanırken saldırıyla uğrarsanız kesin olursunuz. Görünmez olabilece yeteneğine gelince, özellikle çok açık ve aydınlatık mekanlarda kullanırsanız bir işe yaramıyor. Loş veya olabildiğince karantık mekanlarda birden fazla düşmanınız varsa kullanmak en mantıklı. Predator radyarı olmadığı için Alien avlamakta zorlanıyor çünkü Alien'lar,

Marine'ler gibi salak salak ortalarda dolanmıyorlar. Sağda sola saklanıyor ve onlara yaklaştığınızda saldırıyorlar.

Bu nedenle çok dikkatli olmalısınız. Predator'un bir diğer avantajı karanlıkta görevlemesi. Eğer birden fazla Marine tarafından sarılısanız, karanlık bir yere kaçın, gece görüşünüzü aktifleştirin ve adamları temizleyin. Bunu Alien'lara uygulamaya çalışmanın salaklı olacağım tahmin edeceğinizi düşünerek söylemeliyorum(eheh!).

Oyunda, bana göre yönetmesi en zekli karakter olan Predator'ı özellikle kullanma açısından karışık görünse de oynaması en kolay karakter. Çünkü tüm çevresel koşullara uyum sağlayabiliyor ve diğer karakterler gibi kesinlikle dikkat etmesi gereken unsur az.

Marine

Oyunda ashında av rolu oynayan元件 olan Marine'ler, ancak dikkatli kullanırsasız başarılı olabiliyorlar. Oyun genelinde en çok silah sahibi olan ve teknolojiden en çok faydalanan savaşçı Marine diyebiliriz. Elinizde kullanabileceğiniz zırhlar, haritalar, görüntü güçlendirici, medikütler, roketatarlı makineler, alev silahları, Plasmagun ve çeşitli mermiler atabilen bir silah da mevcut. Bir kere radar özelliğini en büyük artı. Marine ile oynarken en doğumuzun kesinlikle bilincinde olmanız gerekiyor. Quake veya Unreal oynuyor gibi hareket edersiniz olursunuz. Radar sinyallerine sadık kalmalı, ikiden fazla sinyal görünüyorsa kesinlikle kaçmalısınız. Size radarın nasıl işe yaradığını bir örnek ile açıklayayım. Oyunun bir bölümünde, karanlık bir koridor da ilerliyorum. Radarda ikide bir kaybolup tekrar görünen iki sinyal gelip gidiyor. Ben kaybolup geldiğim için doğal olarak dikkate almadım çünkü oyun sırasında bu tür radar sinyalleri ile sürekli karşı-

laşıyorsunuz. Koridorda ilerlemeye devam ederken sinyaller çok hızlı bir şekilde bana yaklaştı, yaklaştı ve tam yanımıda sabırlandı. Ben o karanlık ortamda artık saldırıyı beklerken ve etrafına baktıktan sessizlik çıktı ve sinyalin hala varolmasına rağmen yaratıkları görmedim. Sağında solumda yaratıkları bulamamışım doğal olarak yukarı baktım

ve iki Alien'in bana baktığını gördüm. Tabii sonra sukunet ile ölümümü bekledim. Buradan çıkacak sonuç şu, oyuna tüm dikkatinizi vermeniz ve her durumdan şüphe etmenizsiniz. Çünkü düşmanlarınızın artı özellikleri sizin zayıf noktalarınız. Durum böyle olunca yapacağınız tek şey avlanmaktan çok avlanmaya çalışmak.

Oyunda Marine ile oynamak oyunun ana felsefesini anlamannı ve hissetmenin en kolay yolu. Oyle bir ölüm korkusu ile sarsılıyorsunuz ki olay tam bir paranoaya dönüşüyor. Çit çıkış kalbiniz yerinden oynuyor. Bu oyunu Marine ile oynayıp korkmayan bir adam çıkmaz. Resmen oyunun atmosferi size ter döktürüyor. Eğer heyecanlanmak ve ölümü hissetmek istiyorsanz Marine ile oynamayı seçmemiziz.

Sonuç

Alien & Predator, FPS türü oyunlarında daha önce denenmemiş bir olayın denendiği bir oyun. Belli silahlarla bellî düşmanları, aynı şekilde öldürmek yerine üç değişik irkla planlar kurarak savasmak gerçekten harika. Zaten oyunun atmosferinin normal bir insan etkilememesi olansız. Bir Alien öldürürken ister istemez Ripley'i düşünüyorsunuz. İleri düzeyde sayılabilir yapay zeka oyundan sogutmanız engelliyor. Bu kadar güzel sözden sonra oyundan kaynaklanmamayan ancak can sıkıcı olan bir konuya değinmek istiyorum. Oyunun Türkiye'de satılan kopya versiyonunun CD-Rip yanı full versiyon olmaması ses efekt-

lerinin ve müziklerin tam olmaması ve oynuo save edememe gibi problemleri yanında getiriyor. Oyunu Save edebilmek için tüm CD'yi HardDisk'e kopyalamalı ve User Profiles bölümünde bir klasör yaratmalısınız. Bu yarattığınız klasörün adını daha sonra oyun içindeki Profiles bölümüne yazıp, oyunun her bölüm sonunda Autosave ile saklanmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bu mükemmel oyunu spastik hale sokup piyasaya süren zihniyet de selamimi gönderiyorum. Elbet bugün bizim de orijinal oyunlar alıp kaliteli ürünler kullanabileceğimiz günler gelecek.

Sonuç olarak AvP kesinlikle ahırın oynaması gereken klasikleşecek bir oyun.

ÖNEMLİ NOT: Alien vs Predator'un sağlam ve orijinal olan versiyonu, Haziran ayında Aral İthalat tarafından ülkemize kutulu olarak getirilecek.

Aliens vs Predator

9

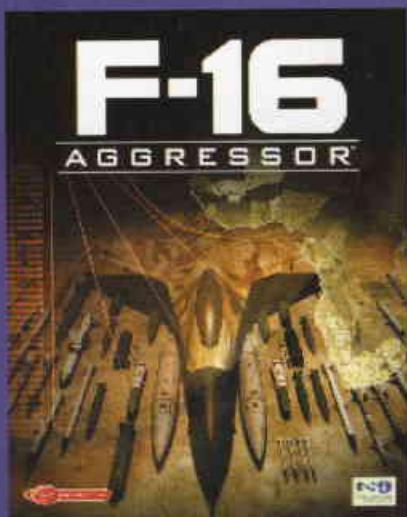
Puan

Aktivision Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: Ekin Erkuri
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : ? MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 6Hzli
RAM	: 32 MB Multiplayer : Vary
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide
OYNANABILİRLİK	: ★★★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN	:
Level CD	: Verilmedi



F-16 Aggressor



Bir F-16 Simülasyonu daha... Bakalım Falcon'un Tahtını sallayabilir mi?

Görevi kabul ettiğinde rafinerinin bu kadar iyi korundugunu bilmiyordu. Bir havadan havaya roket, uçağın kuyruğunu yayararak geçerken, istihbarat görevlisine içinden sunurlu bir kütür savurdu. Bir anda yaptığı keskin dönüş onu MIG'lerden birinin tam arkasına getirmiştir. HUD camının üzerindeki yeşil üçgen, duşmanın yerini belirten karenin içine girer gitmez, uçaş kolundaki düğmeye basarak son roketini salladı. Sidewinder ardında beyaz bir çizgi bırakarak, kanattan ayrılrken uçağta hafif bir sarsıntı hissetti. Bir kaç sanye içinde MIG'in arka kısmını, jet çıkışındaki korkunç bir patlamayla parçaladı. Zavallı uçak, kara bir duman bulutu salarak döne döne son i-

nışına başladı. 'Bu üçüncü oldu' dedi kendi kendine, 'ama hiç roketim kalmadı, bombaları salmak zorunda kaldım, ve rafineri yerinde duruyor.' Kilitlenildiğini bildiren alarm sinyalleri, uçuş başlığının kulaklığında acı acı örvordu. Gökteki üç MIG yetmezmiş gibi yerdeki SAM bataryası da sonunda ona kilitlenmemişi başarmıştı. Sert bir manevaya iki füzeyi birden attı, ama tam kurtulduğumu düşünürken arkasında hissettiği korkunç sarsıntı ile kolrungunda öne doğru savruldu. Kontrolü yitirmişti, kilitlenme sinyalleri atlama alarmının sesine karışıyordu, F-16 hızla yükseliş kaybederken, tek yapabileceğim atlama düşmesine basmaktı. Düğme çalışmadi. Bu kez de aklına gelen en ağır küfürleri teknisyenlere savurdu. Artık yapabileceğim tek şey kalmıştı. Uçuş koluunu olabildigince ileri itti. G gücü onu kolruga yapıştırırken, rafinerinin görüş alanında hızla dönerken büyüyen bacalarını görüyordu. Kulaklarında çınlayan alarm zilleri sanki tüm gökyüzünde yankılanıyordu. Başında gözlerine ve beynine dolan kar, görüşünü kırmızı bir sis içinde yok etti. Ayni anda düşmanın telsiz frekansında bir bağış düydü: 'Cehennemde görüşürüz'. Sonca tiz bir çizimi... ve rafineri ardi ardına gelen patlamalarla parçalapçı oldu.

Dit! Dit! Dit... Kilitlendim!



Dit! Dit! Dit...

Hatırlarsınız bir süre önce ekranınız F-22 konulu oyularla doluydu. Bu senenin İlkbahar yaz simülasyon modası ise nostaljik esintiler taşıyor. Bir zamanlar simülasyon tıretelerin favori kuşu olan F-16 piyasaya geri döndü. Aggressor, Falcon 4.0 ve F-16 MRF gibi oyuların arasında parıldamasa da, güzel grafikleri ve tamamen edici oynamanıability ile sayesinde kendine bir yer edindii. Grafik demisen nedense aklına sistem gereksinimleri geldi. Bir P-133, 32 MB RAM, 50 MB harddisk boşluğu ve 2MB DirectX uyumlu görüntü kartı, F-16 Aggressor'u çalıştırınmak için yeterli. Ancak bir arabayı çalıştırılmak onu İstanbul'dan Bodrum'a getirmek arasında çok fark olduğu gibi, bir oyunu çalıştmakla onu oynamak arasında da dağlar kadar fark var. Dolayısıyla bir kaç haydut indireyim derken kafayı ve memeniz açısından sisteminizin en az P-200 ve hızlı bir 3D kart destekli olmasında yarar görüyorum. Oyunu bir pilot yaratarak başlıyorsunuz. İsterseniz biraz eğitim uçuşu yapabilirsiniz. Eğitim görevleri gerçek savıda, yanı ne az, ne fazla, ve iyi hazırlanmışlar. Aynı seviyeyi tekrar tekrar yaptırtır oyuncuya sıkılmıyorlar. Uçuş dinamiklerine alışmanız açısından bunları denemenizi öneririm. Instant Action seçeneği ile senaryoya dalmadı, tek görevlik bir uçuşa erişebilirsiniz. Doğal olarak gerçek hedefin ve hirs, Missions seçeneğinde. Burada siz bir senaryo çerçevesinde her biri onar görevden oluşan dört savaşa katılıyorsunuz. Bitirdiğiniz görevlerden aldigınız paralarla kusunuzu daha pahalı ve yüksek teknolojili silahlara dönatabilirsiniz. Eğer uçığınız düşerse para kaybediyorsunuz. İşin saçma yanı aynı görevi tek bir pilotla defalarca oynayabilmeniz. Bu da konunun gerçekliği açısından bir eksi puan. Bir görevi bitirdiğinizde Next'i tıklayarak yeni bir görevi gezebilirsiniz. Multiplayer seçeneği sekiz oyuncuya kadar destekliyor. Menüler olabildigince basit yapılmış, ve gösterisi olsun diye saçma sapın seçenekler eklenmemiştir. Eğer 3D donanınız varsa, Setup menüsüne girip bazı ayarları yapmanız gerekiyor.



Saat Altı Yönünden Roket Geliyor

Çoğu simülasyon dünyanın ekonomik ve politik dengeleri dikkate alınarak hazırlanmış, ama yine de saçma şapka olmaktan kurtulamayan konular üzerine kuruludur. Aggressor'un ise salak Amerikan ekşin filmlerine rahmet okutan bir senaryosu var. Şimdi siz Madagascar'da ustalımlı bağımsız biravaş uçağı filosunun kiralık, profesyonel pilotlarından birisimizdir. Başlıca savaş ve ayaklamlardan hiç kurtulmayan komşu Afrika ülkelerde sık sık bu filoya yardımına çağrımaktadır. Fakat. Yani sonuçta Çin-Amerika savaşçı çıktıktan dek doğru dürüst konulu bir simülasyon göremeyeceğiz. Ondan sonra belki daha heyecan verici görevlere çıkabiliriz, tabii ondan sonra dünya diye bir yer kalsın! Konunun hafif Çelik Kartallar kokmasının karşın, uçuş dinamikleri ve fiziksel etkiler olabildiğince gerçekçi yapılmış. Hatta kullanılan verier askeri simülatörlerden alınma. Kitapçıkta yazdığını göre oyunu deneyen bir Amerikan Hava Kuvvetleri subayı biraz daha gerçekçi olursa siz vurmak zorunda kalırmış demis. (P.S.: Çok etkilendim) Doğayla ıslahı uçağı yönetmek çok kolay değil. Özellikle bu türde yahancısanız, biraz sağa yatayım derken Joystick'in hafif bir hareketle kendinizi fırlı fırlı doneken bulabilirsiniz. Stall olmanız yanı gerekli hızda ulaşmadığınız ya da uçağın aerodinamikini fazla zorladığınız için kontrolü kaybetmeniz çok kolay. Aynı biçimde hızdan kaynaklanan G gücü beyinizi kansız bırakır, ya da kanla doldurdugu için sık sık görüş yeteneğinizi yitirebilirsiniz. Bu koşullarda bir düşmanın Dogfight'a girmeini ne kadar kasıcı (ve zevkli) olabileceğini tahmin edersiniz. Ben bir simülasyonda her attığım füzenin hedefini bulmasına

güçük olurum, çünkü bu gerçekçi değil, Aggressor'da ise kilitlenme sinyali her zaman ölüm meleğinin çığlığı anlamına gelmiyor. Sıkı manevralarla roketlerden kaçmanız olası. Ancak aynı sey karsi taraf için de geçerli. Bu da kilitlenirken uzaklık, düşmanın yönü gibi şeyle dikkat etmenizi gerektiriyor. Yine de hemen gözünüz korkmasın, ben daha kazık oyular da gördüm ve bu da uçuş zevkini ödürecek kadar zor değil. Kontroller oldukça basit. Motorlar Shift E ile açılıp kapatılıyor. W'ya basarak tekerlek frenlerini serbest bırakabilirsiniz. Piste hareket ederken dönmek için + ve - (Türkçe klavyede ö ve ç) kullanmalısınız. Shift ve sayı tuşlarına aynı anda basarak motor gücünü ayarlayabilirsiniz. + ve - tuşları ile motor gücünü artırtıp azaltabileceğiniz gibi, %100 güçten sonraki dört Afterburner derecesine de +'ya basarak ulaşabilirsiniz. Pisten kalkış hızı 160, 170 Kn'ctır. Tekerlekleri G ile açıp kapatmayı bilirsiniz. HUD yani gösterge modunu sayı tuşları ile belirliyorsunuz. 1 yön bulma modudur, küçük yuvarlagenin üzerindeki çizgiyi tam karşınıza aldiğinizde doğru yondesiniz demektir. Bir nav-point' e ulaşığınızda çizgi sıradaki nav-point'e döner. S'e basarak havadan havaya roketleri kilitleyebildiğiniz moda geçersiniz, 0 ise inş modudur. V ile radarın ekranında görünmesini sağlaysınız, radarın menzili Ins ve Del tuşlarıyla ayarlanır. B ise hava frenini açar kapar. Silahları uygun moddayken Enter ile seçer ve Space ile kullanırsınız. M topu ateşler. Otomatik iniş için U'ye basabilirsiniz. (Bence bu çok gereksiz bir özellik)

Gümüm...

Brifingleri iyi okuyun ve silah donanımınızı ona göre yapın. Gerekiyorsa yakıt deposu da alın. Afterburner'ları kullanmak ağır derecede yakıt kaybına yol açar. Dogfight'ta uzun süre takılmak da boş yere yakıt harcamasına neden olabilir, bunları göz önüne alın ve düşmanlarınızın ışını tek roketle bitirmeye çalışın. Size doğru gelen bir roket varsa, hızlanıp, keskin dönüşlerle onu sallamaya çalışın. Dogfight'ta ani turmalar ve dalışlarla düşmanın arkasına geçmemi deneyin. Bu da olmazsa hava frenleri ve afterburnerlerla hızlanıp yavaşlama numaraları çekebilirsiniz. Sidewinder yakından çok etkilidir, bunu unutmayın. Ayrıca altınızdaki

kuş, en oynak uçaklardan biridir, bunu hatırlayın ve düşmani kilitlemek için sert manevralardan kaçının yoksa hedefi bıshibütün kaçırabileceğiniz gibi, bir süreliğine kontrolü de yitirebilirsiniz.

Sonuç

Oyunda kullanılan grafik sistemi oldukça ayrıntılı ve gözle hoş görünüyor. Ancak nedense bana Novologic'in F-16 MRF'sinin verdiği gerçekçilik duygusunu veremedi. Özellikle yere yakın uçarken kaplamaların birleşimi çizgi gibi görüntük gerçekçiliği olumsuz etkiliyor. Boyut hissini de Novologic sistemindeki kadar gerçekçi olmadığım söyleyebilirim. Örneğin MRF'de yere yakınlığını göstergelere bakmadan çok doğru bir biçimde anlayabiliyorduk, Aggressor'da ise alçak uçuşta gözünüz sürekli altimetrede olmak zorunda. Yükseklerde ise hem grafikler çok güzel hem de uçuş dinamikleri sayesinde havaiavaşları çok zeykli. Bu arada bir süre oynadıktan sonra 3D grafiklerin hızlanıp yavaşlayarak, kesik kesik hareket ettiğini fark ertem. Bu kesintikle donanım yetersizliğinin yarattığı bir yavaşlama değil. Belki de benim sistemimdeki bir uyumsuzluktan kaynaklandırmıştır. Sonuçta F-16 Aggressor bir kaç ufak teşek eksigine karşın insana uçuş ve savaş zevkini veren iyi bir simülasyon. Eğer zavallı aç zencileri bir kez daha bombarmadan rahat uyuyamayacağımızı düşünüyorsanız, sakin kaçırın. □

**Genel
7
Puan**

F-16 Aggressor

Virgin • Simülasyon • 1 CD

İNCELEYEN:	Tebliğ
SİSTEM:	Win 95/98 HD Alanı 50 MB
İŞLEMÇİ:	Pentium 133 CD-ROM 4Hzlı
RAM:	24 MB Multiplayer Vor
3D Hızlandırıcı:	Direct 3D Glide
OYNANABILIRLIK:	*****
GRAFIK:	*****
ATMOSFER:	*****
SES/MÜZİK:	*****
Bilgi İçin:	:
Level CD:	: Verilmemi

Championship Manager 3

-Piyasada bulunan hangi menajerlik oyununu tavsiye edersiniz?

-Tabi ki Championship Manager 3!!!

Level ekibi olarak, Championship Manager 3'ün geçtiğimiz yılın sonlarına doğru piyasaya çıkışını bekliyoruz. Aslında ama talmimiz varlığı oldu. Yine de şükredin, altı aylık gecikmeden sonra oyun raflarındaki yerini alabildi. Çünkü yaklaşan yaz mevsimiyle birlikte ikinci kez kizaga çekilmesi ihtiyalidir ve yok geldi. En azından bu olmadı dedikten sonra bu vesileyle yazın gelmesi ve coğunuza okulların kapanması sonrasında yeni ve süper isimler oynamaya hedefiyle ilk gülən olmanızı telkin ediyim. Önümüzdeki dönemde sevmeye oyunlar için en az üç ay daha beklemek zorundağınız.

Championship Manager 3, geçen sonda bu ay inceleyeceğimizi duyurdugumuz da başlıktan biriydi. Yazı işleri müdüriimin ben daha görmeden "En iyi futbol menajerliği yarıştırmasını"

yapmasından sonra ben de kendi kapsamında bir değerlendirme yapabilirim herhalde. Ne dersin Sinan?

Bu kez nostalji yapmak aklımın ucundan bile geçmedi. Oysa en azından Premier Manager'la birlikte Championship Manager'ı alanları da köklü geçmişe sahip oyunlar oldukları hatırlamamda yara var. CM2 ve onun makyajlı hali CM2 97/98 Edition'u oynamış olanlar zaten hazırlıktır ama bilgisayarlar tamşıkları 3D hızlandıracı kartlarının sebebi olduğu grafik devriminin oncesine gitmeyecekler yazının sonlarında doğru hayalleri yıkılmasının ardından uyuyorum. Oyunun görsel yönü, 800*600 çözünürlükte sabit arka plan tasarımlarından ibaret. Yani mac görüntülerine hiç yer yok. Bu noktada en azından ekleme yapma gayreti neticesinde facia sonuçların ortaya çıktıı, neticede serinin büyüsünün bozulduğu tonlu örnek vererek kötüyü iyis göstermemi yeglemeliyim.

Zaten CM3, sırf veri tabanı olarak değerlendirildiğinde bile oldukça geniş açıya sahip. Dünyanın hemen her ülkesinden 35000'in üzerinde turbolu ve antrenörün 1600'in üzerinde takımda buluşturulması için onlarca ülkeden futbol sever ve uzmanların yardımına başvurulmuş. Zaten bu sayede oyuncuların kişisel özelliklerinin ötesinde doğum tarihlerinden konuşabildikleri yabancı dillere kadar geniş bilgilere ulaşacağınız.

Oyunu inceleyken tipki daha önceki oyunlarda yapmış gibi oyunda filanca özellik var, filanca özellik var demek yerine sık kullanılabilecek ve etersetan gelebilecek özellikleri bulundukları menüler bunyesinde inceleyelim. Çünkü menüler oldukça kafa karıştırıcı.

Oyun değil, sanki bir kitap!

CM3, şimdide kadar ki tüm menajerlik oyunlarından farklı İngiltere, Fransa, Almanya, Hollanda, İtalya gibi belli başlı liglerin dışında Arjantin, Belçika, Brezilya, Danimarka, Japon, Norveç, Portekiz ve Norveç'ten de bir veya

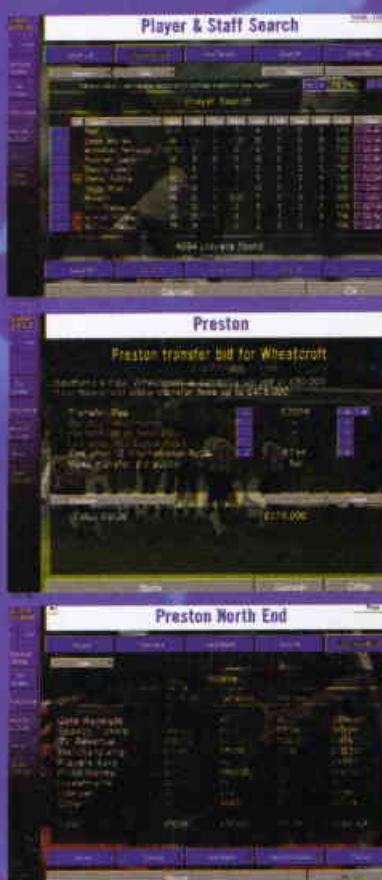
Level Posta Kutusu 5/99

daha fazla liga içeriyor. Türkiye ligi ise tam anlamıyla yer almıyor. Ancak dört büyükler dışında Bursa, Zeytinburnu, Kocaeli, Kayseri, Denizli, Dardanel, Denizlispor dahil 12 takımımız diğer adı sam duymamış yüzlerce kulübün adlarıyla birlikte. 15 ülke arasında bir veya daha fazla lige seçmeniz ve bilgisayarınızın bizim göre direkt katılmağınız, sadece sonuçların gözden geçirgeceğiniz "background"ları belirlemeniz lazımdır. İsim girmek bir yana kaydettiğiniz oyuncuları şifreyle koruyup ekstra olacak milliyetinizi belirleyebilmek olayım esprisi. Burada Türk isminin de olduğu büyük milletler dışında ada devletlerine kadar geniş bir yelpaze sunulmuştur.

Favori takımı belirleyince karşılaşan menüye aldanmayın. Take Control tuşuna basmadan lig vizesi almış sayılmasınız. Ekrannı sol üst köşesinde sağda günün tarihi kayıtlısa o gün manşet yok demektir. Hemen altındaki ok tuşları önceki ekranlara dönmemi sağlar. Kendi adınızla anılabilecek menü kontrol odasından farksız.

Squad: Kadronum oluşturduğum yer, Sot By'la takımı hizmetindeki oyuncular isim, ülke, yaş, mevkii, kondisyon, kontrast süresi, değer, uluslararası başarıları, gol ve asistleri ile genel değerlendime paçman gereksinimlerini kapsayan ansiklopedik bilgiler var. Saatlikler ve cezalar oyuncunun takımdan uzak kalmasına ne kadar meyilli olduğunu gösterdiği gibi diğer 36 özellik performansı etkili.

Mesela Mehmet Scholl'un, Türk kökenli Alman olduğunu, dolayısıyla Almanca, Türkçe, İngilizce bildiği, açık Arapça olduğunu görebilir. Hakan Sükrür'un doğum gününü (1-9-71) Tele-vole'da dışında başka bir kaynaktan da öğrenebilirsiniz.





Reserves: Kadro genişliği için alt yarışından yetiştiğiniz oyuncuları da oynatabilirsiniz. Tabii ki önceden reserveyin kontrolünü almak şartıyla.

Board Confidence: Yönetimin beklenenlerine kulak vermemisiniz. Eleştirmenlerden kovulacağınızı hissettiyorsanız "Resign From Club" ile adınızı kurtarın.

News: Dış dünyaya iletişimini buradan sağlanıyor. Sakatlık ve cezaların nedenleri, oyuncuyu takımdan ne süreyle takımdan uzak tutacağı, kontrat yenileme için yapılacak yazışmalar, size ve futbolcularınıza yapılacak transfer teklifleri. Çok tıpkı olduğunda ret veya kabul kararından önce zaman da kazanabilirsiniz. Futbolcu transferleri kulüp yöneticilerinin sınırlamaları çerçevesinde gerçekleştiriyor. Hris yapıp transfer olmamakta direnen futbolculara istereniz de servet ödeyemeziniz.

Next Match: Bir dahaki maçın günü, yer, rakip takımının statüsünden kazandığınız kurallar (değişiklik sayısı gibi), en son maçın neticesi, hakem adı ve havada durumları tahlilleri listeleniyor. Progress alt menüsünde tüm lig takımlarının maçları ve başarıya göre oluşan istikrar tablosu var. Past Meeting alt menüsü ise iki takım arasındaki daha önceki maçların neticelerini ezelik rekabet tablosu şeklinde sunuyor. Puan durumu iç ve dış saha maçlarına, dostluk maçlarına göre sınırlanabilir ve sadece son 3,5 ve 10 yılı kapsayan puanlamalar hazırlayabiliyoruz.

Players&Staff Search: Nasıl diğer oyuncularda varsa CM3'de de aradığınız özelliklere uygun oyunculara teklif gösterme, futbolcu takibi için gözlemevi görevlendirme ve harita farklı gözlemevleri farklı ülkelerde görevlendirme şansınız

var. Farklı olan antrenörlerde en az futbolcu altındaki özeni göstermeniz. Nitelik düzene, disiplin oyuncuların mevcut özelliklerini değerlendirmeye, motivasyon, gencin çalışma yeteneğini, otorite, seferde çalıştırma sistemi, özel tercihler gibi verilere mutlaka dikkat edilmeli. Farklı antrenörler farklı oyuncuları çalıştmakla görevlendirilebilirsiniz. Kondisyon, takтик, şut, pas, kalecilik çalışmalarında oyuncuları kadronun yetersiz kaldığı mevkilerde görev alabilecek olgundanla oluşturabilirsiniz ki bu sonucunu hiç kolay değil.

Manager Stats: Ligde görev alan teknik direktörler, çok iyi, iyi, vasıt ve etmez olarak sınıflandırılıyorlar.

Job Information: Takımda yönetici sıfatını taşıyan isimlerin listesi, History ise sezonal ilerledikçe uzayıp gidecek kılıç tarihi ve kazanılan kupaların listesi.

Competitions: World Cup'da ödül ve elemeye maçlarıyla birlikte milli takımları Fifa sıralaması, International'dan Olimpik ve kıtlara rasmi kupa müsabakaları, European'dan Şampiyonlar Ligi, Kupa Galibi (bu kupa kalkmadı mı yaw?), UEFA, Intertoto sonuçları ve son olarak UEFA Coefficients'den hangi Avrupa ülkelerinin hangi kupaya kaç takım gönderecekleri kaydırı.

Nations&Clubs: Under 21'sle genç takımların ve B takımlarının Major Clubs'la daimyannın büyük takımlarının, Non-League ile profesyonel liglerde yer almaya başka takımların detaylı bilgilerine ulaşacaksınız.

Find Ulke: futbolcu ve antrenörlerle isimleriyle ulaşabilen menü veri tabanının führeri görevinde.

Game Options: Bu kadar hayran olan bir oyuncu için resmi ve resmi olmayan onlara web sitesinin olması gayet doğal. Save-Load gibi klasik fonksiyonların dışında bu isimler burada belirtilmiş. Game Settings'le kullanılan para birimi, transfer taksit aralığı ve otomatik kaydetme aksılı ayarlanıyor.

Eksikler de yok değil

En az iki, en fazla on altı kişi internet ve Network yoluyla CM3'in çoklu oyuncu desteğiinden yararlanabilir. Bir sezonun saatlerce süreci dikkate alınrsa bu kadar süre Online kalabilecek

bililerini bulmak da haliyle zor.

Last Match, son maçla ilgili verilere; General Info, para durumu, stat, sevirci miktarı gibi bilgilere ulaşabileceğiniz menüler. Go on Holiday oyunda anlam veremedigim regane seçenek. Bir teknik direktör neden durup durken tatil ekmek istesin ki?

Maçları grafik ortamda izleme imkânı yok demmişim ama ekranın alt kısmındaki yazılar maça ilkel de olsa takibini sağlıyor. Top hakimiyeti, penaltı, korner, şut savıları, topun oyunda kaldığı süre, oyuncuların o anı kadar ki performansları, goller ve sahipleri maça esnasında dilediğiniz zaman görülebiliyor. Commentary Speed save içinde maçları daha hızlı geçebilirsiniz. Taktik ayarları, CM3'in en fazla değişiklikte ugrayan özelliklerinden. Ofsayt tuzagi, kontratak, adam adama markaj, uzun pas gibi tüm takımı kapsayan taktikler dışında, serilik, topla koşma, top saklama, markaj benzeri bireysel direktifler verilebiliyor. Top sizde ve rakip teken saha içi dizilisin nasıl olacağını da belirliyorsunuz.

Uzunlukta grafikte detay, menajerlikte siğışsa yazılı buraya kadar bosuna okumus oluyorsunuz. Aslında para denetiminin sizde olmaması bir eksiklik. Bu ve bunun gibi stat gelişirme, dükkan açma, tesis kurma ve hediyelik eşya satma gibi işler menajerlikle bagdatırılmış herhalde. Stadın büyürülmesi gibi gelişmeler taraftarın tribünleri hemen her maç doldurmasıyla artan ihtiyaca göre işleme konuyor. 50 MB'yi bulan Save Game'leri saymazsa hayran kitlesinin bazı eksikliklere rağmen oyunu benzerleriyle değiştirmeyeceği başarılı olduğunu gösterisi. Hele bir de eski tip stratejilerden uğraşmayanla bir Championship Manager in herkesin göre olmadığını hatırlatmadan geçmemiyorum.

Championship Manager 3

Seçenek
8
Puan

Ticaret - Futbol Menajerliği - 1 CD

İNCELEYEN	Ozan Ali Dönmez
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı : 100 MB
İŞLEMCI	Pentium 133 CD-ROM : 4MHz
RAM	16 MB Multiplayer : 2-16
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor
ÖYNANABILIRLIK	*****
GRAFİK	*****
ATMOSFER	*****
SES/MÜZİK	*****
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

Gruntz



Hehey! Ne güsəl bir gün bea! Kuşlar, Çiçekler, Böcekler, Güneş, Kızlar... Yanlış anlamayın, bahar havasına kapılıp aşık felan olmuş değilim. Sadece Gruntz oynadım...

Hersey o kadar olumlu ve sevimli ki, her yerde olduğu gibi Gruntz'ların dünyasında da savaşlar olacağımı inanıyorum. Demek savaş, yemek içmek gibi bir şeymiş de sanki ben değerini bilmeyip muşum gibi hissediyorum. Herkes kavga etmeye, adam dövmekten hatta elinden gelse tek kurşunla yere indirmek istiyor. Ama hayvanlar bile ihtiyaçları kadar öldürürken, insanlar neden her zaman öldürür? Tek cevabı halen evrimi tamamlamamus bir grup şeşit hem pimiz... Her neys gelelim Gruntz'lara!

Bu sevimli yaratıklar bir gün o kendi hallerinde oynarken, oyuncunun asıl oğlunu Grumley, Grimley, Gromley denir topunu calıflıkların arasında kaptır ve böylece calıflıkların arkasında üç tane düşme bulurlar. İnsanın başına gelirse ya meraktan... sozümlü bilmediklerinden krallarının emri ile beraber Grumley, Grimley, Gromley düşmelerle çıkarlar. Bu arada tabii ki Disgruntledolarak adlandırılan kötü oldukları kadar mavi Gruntz'ların onları izlediklerinden habersizlerdir. Neye efenim!! Üç düşmeye de basılıncı içerisinde Wormhole olan bir kapı açılır ve deniz topunun peşinden giden Grunley buraya girer. Sans bu ya aynı anda Disgruntled'ler de saldırya geçerler ve kaçışan Gruntz'ların büyük bir bölümü de Wormhole'un içerisinde girerler. Şimdi cevaplanmas gereken birkaç soru var. Bu Wormhole

Gruntz'ları nereye götürecek? Evleneceğine getirebilecekler mi? Disgruntled'lara ne olacak? Formula 1'de kim şampiyon olacak? Peter ile Helga evlenecekler mi? Oyunu oynayın ve cevapları kendiniz bulun... Banı ne?

I Feel Good!

Oyun için biraz platform, biraz strateji bir ekşi biraz da zeka demek yalan olmaz herhalde. Yeri geldiği zaman topladığımız puanlar, engelleri aşmak için yaprığını beklikler, düşmanlarınıza karşı takındığımız tavırlar ve bölüm geçmek için akla karayı

seçerken kastığınız planlar vs ile oyun içerisinde oyun oynayabilirsiniz. Oyunda unutulmaz minik, çalışkan yaratıklardan yanı

Lemming'lerden esintiler var gibi. Oyunda 36 tane Single Player ve 8 tane de Multiplayer için olmak üzere toplam 44 bölüm mevcut. Kontrol edebileceğiniz 40 çeşit Gruntz için bir sürü de Item mevcut. Hatta neredeyse oyunun tamamı Item deseni yeridir. Bir Gruntz taki Item'ları görebilmek için yapmanız gereken tek şey üzerine sağ tuşla tıklamak. Bu sayede anlamsız ve oyundaki bütünlüğü bozan mentillerden uzak durulmuş. Oldukça çeşitli ve ilginç Itemler'la karşılaşabilirsiniz. Mesela rakiplerinizden birine bir deniz topu verecek kandırabilir ve kayğa etmeye gerek kalmadan onun koeruleğunu alana rahatlıkla girebilirsiniz. Bölüm içerisinde dağılmış olan bilgilerin tamamını İngilizce olması ve gerekli ipuçlarının



bu bilgiler arasında olduğu düşünülürse eğer İngilizce bilmeyorsanız yanınızda en azından bir İngilizce sözlük olmasına fayda var. Oyunca tek başınıza başlıyorsunuz ama ilerde kendinize arkadaş edinebilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken tek şey Goober Strawz bulmak ve etrafındaki renkli suları içmek. Bu sayede size devamlı arkadaş kazandıracak olan Well sıvisını doldurabilirsiniz. Bu oyunda tek başınıza ilerlemeniz oldukça zor. Bu nedenle mümkün olduğunda yalnız gezmemeye ve takım oyunu oynamaya alısmalısınız. Bazan biri düşmeye basarak köprüyü açar, öteki karşıya geçer düşmeye basarak köprüün açık kalmamasını sağlar ve böylece kalan

Gruntz'da karşıya geçer. Aksi takdirde issız ada esprilerine kaynak olmaktan başka bir iş yaramaz oralarda.

Sarısı, Mavisi, Yeşili, Kırmızısı



Gruntz'ı LAN (P2P), modern bağıntısı, oyuna evsahipliği yapan kişinin direkt IP'sine bağlanarak veya Portal (http://www.gruntzgo.com/w_mp/) adresinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz kullanarak oynayabilirsiniz. Maksimum oyuncu sayısının dört olduğu Multiplayer oyunda da dört ayrı tür mevcut. Özellikle bölüm dizaynları oldukça hareketli ve eğlenceli olan bu oyuncunun sesleri ise tam anlayıla beni kopardı. Gruntz'ların tepkileri ve özellikle kralın bölüm sonlarındaki sevinme ile acayıp hoşuma gitti. Söylediği parçalar ve yaptığı danslar ile bölümün bittiğine ancak bu kadar sevilebilirdi.

Oyunun geneline baktığım zaman sanki küçük yaşlara hitap eden bir oyundan gibi geliyor. Özellikle son hafta lardaki yoğun iş ortamı, stres ve oynadığım şiddet oyullardan sonra hayatımı güne gibi doğduğunu söylemek yalan olmaz. Ama sıkılmam da çok uzun sürmedi. Nerdeyse akşam olmadan sıkıldım.. Eğer şiddetten sıkıldıysanız ve bence içerençlik derecesinde sevimli olan Tele Tubbie'lerin uzaktan akrabası olduğunu düşündüğüm Gruntz oynanabilir bir oyuncu... L



Gruntz

• Monolith • Zeka • 1 CD

İNCELEYEN	Phantom
SİSTEM	Win. 95/98 HD Alanı : 180 MB
İŞLEMCI	Pentium 133: CD-ROM : 4 Hızlı
RAM	32MB Multiplayer : 4 Kişi
3D Hizlandırma	Gerekliydi
OYNANABILIRLIK	*****
GRAFİK	*****
ATMOSFER	*****
SES/MÜZİK	*****
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

Viva Football

İşte bu kez yanıldınız! Çünkü "Yaşasın yeni bir futbol simülasyonu" demekte aceleci davranışınız. Başarısız oyun yaratmanın anahtarları bu yazıda!

Hiyaahat! Çıkmayın olmaz karışma" diye yirtınabilirdim mesela. On bininci kez parayı basıp canavar bir bilgisayar toplamaya kalkmışım olsaydım, bu bilgisayara yepisiyeni oyular yakışır diye oyun raflarına dalsaydım ve o trafik keşmekeşinden sonra sağ salım eve ulaşınca ilk baktığım oyun nerdedeseye Striker 95 kadar bile zevk veremeyecek olsaydı sağa sola saldırımıma kim ne diyebilir ki? Keyif almak bir yana her yandan göz ardı edilemeyecek salaklıkl-



lar fışkırsayıd gülüp geçebilir miydim mesela? Dişlerimi yeni yeni bilemeye başlamışken "Ne var kardeşim biz böyle çooook kazık yedik, sen de alırsın" demenizi asla ve asla tavsiye etmezdim o zaman işte. Dahasi bu oyunla ilgili iki sayfalık bir yazı yazmak zorunda olabildim. Dİ mi ama? Allah'tan bu kadar sanssız degilim demeyi de isterdim ya gecenin bir yarısında monitör karşısına torba torba gözlerle oturup söz konusu oyunu açıklaması gereken Bay Mesela'nın kim olduğunu anlamıssınızdır artık. Hal böyleyken bu saturdaya sonra Viva Football'a ilgili yazacaklarım da nefreti hissetmek sizi şşırtmamalı.

Büyük ihtimalle 1999 yılının son futbol simülasyonu olan Viva Football, Gremlin Interactive tarafından hazırlanmış. Hedef Dünya Kupası mücadelelerinin sunduğu dev pastadan üç yıl daha bekleme zahmetine dahi katlanmadan ufak bir dilim kapabilmek. Bu noktada Dünya Kupası sözünü vurgulamakta yarar var, çünkü oyunda klubpler bazında **hiçbir takım y-e-r-a-l-m-i-y-o-r**. Viva'nın, Friendly, Quickstart, Training ve History'den ibaret turnuva varyasyonları lig müsabakalarının da öününe kesmiş oluyor. Fransa 98 elemelerine katılmış ülkelerin hepsi gerçek kadrolarıyla temsil ediliyor. Oyunun hoşnutluk yaratabilecek bir özelliği varsa eğer; o da sıkı durun; 1958 yılından beri kupa elemelerine katılmış takımların hepsinin o günde kadrolarının seçilebilir olması. Yani 60'lı yıllarda itibaren ay yıldızlı formamızı giyen Lefter, Ogün Altiparmak, Can Bartu, Turgay Şeren gibi diğer birçok isim söylemekten içine giriyor. Friendly menüsü 1982 Doğu Almanya'sı ile 1966 Türkiye'si örneğinde olduğu gibi farklı jenerasyon milli takımlarının bir araya getirilebileceği tek ortam. Quickstart'la takım seçimine kafa yorma derdinden de kurtuluyorsunuz. Training menüsünde diğer oyulardan alışlagelmiş corner, penaltı vs. gibi çalışmalar yerine sadece orman manzaralı antrenman sahasında sadece tek kale tek takım ama 3 arkadaşınızla birlikte çalışabilirsiniz ki bu seçenek son derece yatarsız.

Tüm Dünya Kupaları

Viva'nın ana hareket noktası History secenegi, az önce sözünü ettiğim eski kadrolarla söz konusu yılların Dünya Kupalarını düzenliyor. Başlangıç yılını belirlemek elinizde ama daha sonra devam ettiğiniz takdirde geçen yıla kadar olan tüm kupalara sırayla katılmamanız lazımdır. Bu uzun maraton da elemeler dahil tüm maçlar o günün kurallarıyla oynanıyor ve bu yüzden de dört yılda bir UEFA (Avrupa), CAF (Afrika), Conmebol (Güney Amerika), Concacaf (Kuzey Amerika), AFC (Asya), OFC (Avustralya) bölgelerinden gönderilecek takım sayısı, üst tura geçme şartları, çeşitli eşitlik durumlarında uygulanacak yöntemler ve ilk kez o yıl uygulanacak futbol kuraları en başta listeleniyor. Örneğin Fransa 98'de finallerin 32 takım arasında olduğu, grup birinci ve ikincilere hangi koşullarla rakip seçileceği, oyuncu değişikliği sınırlamasının üçüncü gibi ek bilgiler var. Play Qualifiers secenegiyle kita elemelerini oynamadan sonraki turlara geçiyorsunuz. Maçların yapıldığı statlar yıllar öncesinde ayma ama Fifa World Cup 98'deki 50'li yılların otantik siyah-beyaz görüntülerini unutulmamış.

Viva Football, başlangıç demosunda geçmiş Dünya Kupalarından Şili 62'de yaşanan yumruk olayı, İngiltere 66'da bugün bile çizgiyi geçip geçmediği netlik kazanmayan gol pozisyonu, 86'da Maradona'nın "Tanrı'nın Eli" yorumunu yaptığı elle atılan gol ve Amerika 94'te Baggio'nun finalde kaçırdığı penaltı gibi o dönemlerin akıllardan silinen pozisyonlarını tasvir ederek hatırlarızı tazeliyor.

Options menüsünden öyle etkileyici gerçekçilik beklemeyin, çünkü buradaki ayarlar çözümürük ve detay düzenlemeleri, tuş konfigürasyonları, müzik ve effektlere ilgili az sayıda ayar içermektedir. Oyunda maç sunumu adına pek bir şey bulmak mümkün değil ama yiğidi öldürür, hakkını yeme demişler Player Chat adı verilen olay sayesinde oyuncular arasında İngilizce, Almanca,



Fransızca,
İspanyolca,
İtalyanca ve

hatta Japonca olarak başırmalar duyarlısınız.

Tüm Milli Takımlar

Oh çok sükar sözü grafiklere geriye bilmem. Şimdi hırsımı çıkarabilirim demek istiyorum, cünkü özellikle sadece DirectDraw'ı destekleyen kartlarla üç boyuttan medet uman sistemlerde grafikler şüphesiz hayal kırıklığı yaratacaktır. Futbolcu hareketleri, özellikle yakın çekimlerde, Clipping adını verdigimiz iç içe geçmeleri açığa vuruyor.

Animasyonlar daha ilk dakikalarda baymaya başlıyor. Gece maçlarında ışıklandırma sistemiyle şekeiten gölge-i iki-üç koca daire ve dikdörtgenden oluşuyor ve hatta futbolcuların boyunları görüntülerle yansımıyor. Orijinalliği tartışırlı olsa da futbolcuların yüz tasarımlarında ayrıntılara önem verildiği görülmüyor.

Doğrudan saha tercihi şansınız yokmuş gibi gözükebilir. Ülke seçimine paralel olarak Wembley, München gibi gerçekleri dikkat alımlar hazırlanmış statlarda seyircilerin dublörüğünü üşüten mahlukların önünde oynayacaksınız. Sekiz tuşa rağmen kontroller, oyunun seleflerinin kilerden daha karışık değil. Şut, depar, kısa ve uzun paslar gibi belli başlı fonksiyonlar yeniden düzenlenebilen klavye ve joypad vs. tuşlarıyla sağlanıyor. Çalmış varyasyonları benzeri, gereklilikinden öte estetik yönüyle öne çıkan hareketler için özel tuşlar belirlenmemiştir.

Maçlar gece ve gündüz oynanabiliyor. Kar, yağmur, sis gibi doğa şartları

ne grafiklere ne de oyuna etkisi var. Kamera açıları zoom seçenekleriyle sınırlı. Görüntü tekrarlarının kaydedilememesi kötü diyecek oldum ve saklamak güzellikle gol atmanın epcy kastığını yeniden fark ettim.

Tipki diğer önemli ayrıntılarda olduğu gibi oyunun zorluk seviyesini belirlemeye yetayacak herhangi bir ayara da rastlayamayınca, zorluk seviyesinin devreye girip çatayı yükselteceğini ummuştum. Ama yapay zeka oyunu yarı yolda bıraktı.

Üç-dört seri pası arkaya yapıp hızla oyun kurmanız zor, hatta Fifa serisindeki seri hareketlerle gol atmanız imkânsız gibi. Futbolcuların kalitesini; top kontrolü, karar verme, refleks, çabukluk, dayanıklılık, pas, yaraticılık, ikiyüzlilik gibi 14 özellik belirliyor. Kaleciler zaman zaman ceza sahası dışında görevlendirir. Bunun en cazip yönü Viva Soccer'ın ilginçtir ki başka bir salaklılığıyla, ceza sahası dışına çıkan kalecinin rakip kaleye fazla engelle karşılaşmadan ulaşabilmesiyle değer kazanıyor. Kaleciler kazanmalarını sıkça ortaya koymuyor. Üstelik kimi kurtarışlar estetik. Yine de kale önünde kurbaga gibi dikilirken daha adım bile atmadan nasıl birden bire paten yaparesine kaydığını görünce nutkum tutuldu! Yapay zeka ve grafikleri daha fazla irdelemesem oyun içim herhalde daha hayatı olacak. Lanient(hoşgörülü), harsh(sert) seçenekleriyle hakemlerin ne kadar toleranslı davranışacağı seçiliyor.

Ya sonrası?

Oyunun özgün bir özelliği, maç arkası içerisinde grubunuzda aynı anda oynanan diğer maçların neticelerinin ekranın üst kısmından takip edilebilmesi. Daha kaliteli bir oyunda bu, kritik maçlarda moral-motivasyon açısından etkin rol oynardı şüphesi.

Müzikler Dolby Surround. Geçin ahım şahım ses efektleri ve atmosfer tamamlayıcı müzikleri doğru dürüst maç

anlatımı bile yok.

Ne varmış ki canım Viva'ya bu kadar kızacak diyen cemaat, herhalde dikkatinizi çekmemiş olacak. Bu oyunda yeni takımlar yaratma seçeneği yok... Birakin forma dizayn etmeyi oyuncu isimlerini değiştirme imkanı bile yok... Dünya Kupaları dışında herhangi lig ve kupa müsabakaları düzenlemeye şansı da yok... Takım oyununa imkan veren kolektif anlaysız yok... Hatta çoklu oyuncu seçeneği bile yok... İnce ayarların yapılabileceği ayrıntılı ve kullanışlı menüler hiç yok...

Önceki futbol simülasyonlarındaki Fifa'yla karşılaştırma muhabbetine girmeme özen göstermem sebepsiz değil. Viva Football'un kopyasını da olsa almayı düşünüyorsanız paranız cebinizde dursun derim. Sonra çok dövünürsünüz, benim başıma gelenler size de gelir ve gülerim.

Şimdî de Gremlin firmasındaki yapımı kardeşlerimize birkaç soru:

- Kaleciler neden çizgiyi geçerken atlayıp da yakalayamadıkları topa gol olup iş işten geçtikten sonra ikinci bir kez de kaleden çıkarken atıyorlar?

- V harflerinin Almanca'da f şeklinde okunduğu da düşünürlürse oyunun adının Fifa'ya bu kadar benzemesinden medet ummuş olabilir misiniz?

Gelen
6
Puan

Viva Football

Gremlin Interactive • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 100 MB
İÇEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hzlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D
GYANABILIRLIK	: ★★★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
SES/MUZIK	: ★★★★★★★★★★
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

TOCA Touring Car 2

Ü

lkemizde ister gereksiz bürokratik engeller nedeniyle ister alt yapı yetersizliğinden olsun uluslararası arası araba yarışlarının (En önemlisi F1) büyük bir bölümü Türkiye'de yapılmıyor. Adamlar Monacoda böyle bir yarış düzenliyor, ülkedeki tüm oteller haftalar öncesinden doluyor, insanlar evlerinin odalarını kiraya veriyorlar. Üç gün yollarını trafike kapıyorlar. Sonuç: Dünyanın en iyi pistlerinden (sadece arabanın hızı olması yetmez olay şöyledir sözünü doğrulayan bir pist) birine sahip olmanın verdiği gurur ve dolardan dayamılsız rahatlığı ile üç gün sonunda adamlar senelik izinlerine çıkarırlar. Madem bize canlı seyretme imkanı tanımıyor, zaten canlı seyretsek de kullanma imkanımız olamayacağına göre, bize yapacak bir şey kalmıyor. Teknolojinin nümerelerinden faydalananak.

Touring Car ismi gerçekten çok çekici geliyor insana. Hergün sokakta gördüğünüz ve belki de kullandığınız arabaların birer asfalt canavarlarına (yanlış anlamla olmasın, Trafik Canavarı değil) dönüşmesi, eriyen lastikler, bağırın frentler, belki de en önemlisi devasa motorları ve beraberinde sağladıkları gürültü kırılığı. İşte Codemaster. Dünyanın en kaliteli şampiyonalarından olan British Touring Car şampiyonasını PC'ye ve hatta PS'ye aktarmışlar ve hehal olsun adamlara bayğı da iyi yapmışlar.

Turismo Turismo

Oyunu ashında tek kelime ile açıklamak, en azından yaşam felsefemi bir cümleye indirgeyebilirim. "Çalışırsan,

Ummadığınız taş baş yarar! Biz NFS-Road Challenge'ı beklerken, oldukça kaliteli bir başka oyun geçti elimize.

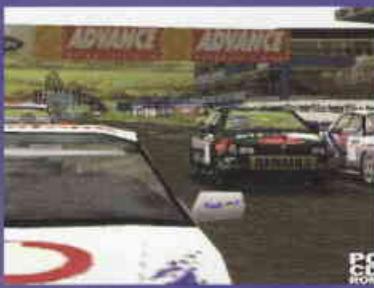
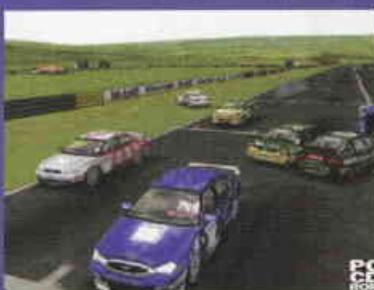
kazanırsın". Oyunca ilk başladığınız zaman kullanabileceğiniz 8 tane orijinal (Touring Car şampiyonasında varılan), bir tane Ford Fiesta ve bir tane de Van Diemen Formula Ford olmak üzere toplam 10 tane araba mevcut. Ama olay bu kadar değil. Çok çalış, yarış kazan ve kapalı olan 5 tane arabayı aç. Oyunun başında TVR Speed 12, Jaguar XJ220, Grimal Scorpion, Lister Storm, AC Superblower olmak üzere toplam 5 tane araba kullanıma kapalı ve bu arabaları seçebilmek için belirli yarışları kazanımlı veya yine kazanacağınız yarışlar sonrası elde edeceğiniz şifreleri kullanımlısınız. Oyunda yine İngiltere şampiyonasının gerçekleştirildiği 8 tane parkur da kullanılmış. Bu 8 parkur haricinde yine toplam 10 tane de Bonus parkur mevcut. Bunları da kullanıma açılabilmek yapmanız gereken şey çok basit. Yarış kazanmak ve şifreleri kullanmak (aramızda kalsın, bu şifrelerden bir kaçını yazının sonunda vereceğimdir).

Oyun içerisinde çok çeşitli yarışlar mevcut Championship, Challenge, Single Race, Support Car Championship, Time Trial, Network Game ve Test Track. Daha önceki belirttiğim gibi oyun içerisinde Novice, Standart ve Expert olmak üzere toplam üç zorluk derecesi mevcut. Şampiyonaya istediğiniz zorluk derecesinde başlayabiliyorsunuz. Tabii ki bu zorluk derecesine bağlı olarak yarış sayısı ve harita yarışları da atmanız gereken tur sayısı dahi değişebilir. Şampiyonaya ister tek ister iki oyuncu ile takım olarak katılabi-

lirsiniz. Şampiyonanın bir özelliği de havu ile ilgili ayarların yapılamamasıdır. Bu savede o bölgede olması ihtiyatlı havayı durumunda oynuyorsunuz. Hafta sonu düzeni üzerinden yapılan yarışlar sıralama turları, biri az ve diğeri de çok turlu olmak üzere toplam iki yarıştan oluşuyor. Benim sıralama turları dedigimde bakmayın. Yeni alınan bir karara göre sıralamadaki yerini belirlemek üzere yarışmacı sadece bir tur atabiliyor. Yani bir kere bile yoldan çıkarsanız sıralamada sonucunuza demektir. Kısa yarış Pit Stop yapmadan bitirebilmenize rağmen, uzun yarışta en azından bir tane Pit Stop yapmak zorundasınız. Tabii ki Pit Stop yapmak için telsiz mesajı beklemelisiniz. Aksi takdirde takım arkadaşınızla çakışabilirsiniz ki bu hiç hoş bir durum değil. Pit Stop sırasında sadece çeşitli kombinasyonlarda ve türlerde tekerlekleri değiştirebilir veya harsar onarımı yapabilirsiniz. Zamana dikkat!!! Bunun haricinde şampiyonaya devam edebilmek için hafta sonu yapılan iki yarış toplam 18 puan almalısınız. Aksi takdirde şampiyonadan nazikçe çıkarılabilirsiniz. Şampiyonada verilen şifreleri elde etmek için birinci olmanız gerekmeyi. O yarışı tamamlamamanız yeterli. Eğer tüm yarışlarda birinci olursanız firmalar şampiyonasında kesin birincisiz demektir, aksi takdirde takım arkadaşınıza çok fazla güvenmemen.

Challenge'da ise çok fazla bir seçenek yok zaten hersey beli. Yapmanız gereken tek şey araba seçmek ve yarışmak. Bu moda mecburen Novice olarak başlıyorsunuz ve ancak bu derecede bitirdikten sonra bir sonraki kışkıra atlayabilirsiniz. Buradaki amaç parkurlar içerisindeki belirli noktalar (Check Points), arası verilen süre içinde, diğer





arabalarla yarış halindeyken katetmek. Öyle kolay okunduguuna baktın, oynaması sağlam kasıyor. Sadece bir tane Check Point kaçrmak tüm yarışların gitmesi demek. Mesafeleri ne kadar kısa sürede alırsanız, bir sonraki mesafe için zaman kazanıymazsınız. Yarışı ne kadar kısa zamanda ve yüksek derece ile bitirirseniz de o kadar çok puan alabilirsiniz.

Support Car Championship'de ise fark eden çok fazla bir şey yok. Adır üzerinde bir firmamın desteği (bakınız Fiat Uno Cup) ile yapılan bu yarışlar için başlangıçta kullanımına açık olan sadece Ford Festiva ve Van Diemen Formula Ford var.

Time Trial ise kendi arasında Standard, Challenge ve 2P Pursuit olmak üzere üçe ayrılmıştır.

Sadece Single Race Network üzerinden oynanabiliyor. Network bağlantısına bağlı olarak da kullanıcı sayısı artabili-



yor. Seri bağlantı 2 kişi, modem bağlantı 2 kişi, IPX/SPX bağlantı 2-16 kişi, Internet (TCP/IP) bağlantı ile de 2-16 kişi oynanabiliyor. Geri kalan tüm seçenekler Single Race ile aynı.

Test Track ise bir alan üzerindeki çeşitli parkurlardan oluşuyor. Bu parkurlardan istediğiniz herhangi birini kullanarak kendinizi veya arabانızı test edebilirsiniz. Burayı kullanmanız şiddetle tavsiye ederim. Özellikle Toca oynamayanlar bu oyunda oldukça zorlanacaklardır. Arabayı yolda turmak gerçekten çok zor. Son sıradan girenen bir virajdan savrulmadan çıkmak, belki de bilgisayarla karşı en huyuk silahınız, avantajınız olan dönüşler ve buradaki fren tekniklerini kavrayabilmek için kesinlikle gözden geçirilmesi gereken bir bölüm. Burada ayrıca araba üzerinde değişiklikler (vites oranı, süspansiyon, genel) yaparak, bunların sonuçlarını görebilirsiniz.

Stratejik Taktik

Oyunun yapay zekası oldukça iyi hatta hayatı iyi. Rakiplerinizi siz geçmeye çalışığınız zaman yolumuzu kapatıyorlar, kaza yapıyorlar ve kazalardan kaçıyorlar. Olayın en zevkli yanı sizinle kassisivolar, yoldan atmaya kalktığınızda karşılık veriyorlar ve kesinlikle hata yapabiliyorlar. Oyun içerisinde kamera açılarını değiştirilebiliyor ama araba içi görüntüsünün çok da iyi olduğunu söylemem. Bunu söylememdeki en büyük etkende arabaların sağdan direksiyonlu olması (hmm, neden ben oynarken direksiyon soldaydı var di o zaman, birşeyleri at-

lamış olmasın sakın? - BLX). Alışmadım ne yapabilirim. Oyunun grafikleri konusunda ise söylemeye kötü veya olumsuz bir şey yok gibi. Gözüme çarpan en keskin hata, o da bir kere oldu, Pit Stop yaparken adamlardan birini ezmiştim. Diğer tarafta arabaların hasar alımları ve aldıkları hasarların yaptıkları kazalar ile bağdaşması oyuna ayrı bir gerçeklik katıyor. Yeri geliyor sadece cam çatıyor, yeri geliyor yan aynalar telan kopuyor... Ama işin en ilginc yan geçirdiği kaza ne kadar ağır olursa olsun araba yine de kazadan önceki maksimum hızına ulaşıyor.

Göküzü ve hava ise aynı bir güzel. Normal modda oynarken hersey tamamen belirsiz. Bazen tam yarışın ortasında yağmur başlıyor. Hadee git ıslak havaya lastiklerini tak. Hava durumuna göre arabanın yol tutusu da farklı ediyor. Özellikle yağmurlu, bulutlu ve fırtınalı havalar için sabit ve değişimli seçenekler ile yarışlara daha bir heyecan getiriyor.

Veeeee işte beklenen an geldi.... Cheatler!! İsim olarak TOPDOWN yazın ve eger "Cheat Mode Enabled" sesini duyarınca ucusa gelebilirsiniz demekti. SKATES: Her şeyin iki kat, yanı bir nevi Turbo Mode. SKINNY: Sadece tekerlekler ve havada uçusan stop lambaları. CARTASTIC: Tüm atabaları. DOUBLE: Tüm parkurlar. MOVIE: Komik kazalar. Her neys... Benden bu kadar gerisi size kalmış. Kendinize istedigiz gibi bakın ve trafik kurallarına uyın, uymayan eger gücümüz yetişmeye döven...
Sene /

8
Puan

Toca Touring Car 2

Codemaster • Araba Yarışı • 1 CD

İNCELEYEN	Phantom
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı : 55 MB
İŞLEMİ	Pentium 200 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	32MB Multiplayer : 16
3D Hizlandırma	Direct 3D
DİYANABILİRİK	*****
GRAFİK	*****
ATMOSFER	*****
SES/MÜZİK	*****
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

Fighter Squadron

The Screamin' Demons Over Europe

Bu sene uçuş simülasyonları açısından nispeten bereketli geçiyor denebilir, ancak maalesef mahsulün kalitesi her tarlada aynı değil.

Son altı ayda bir sürü uçuş simülasyonu çıktı piyasaya, biz de elimizden geldiğince tanıtıcı bunları. Tabii bazı okurlarımızdan bu türde yer almamış olan yakınmalar geldi, gelmedi değil. Ancak bu bizim elimizde olan birsey değil, firmalar bu türden çok fazla oyun çıkarmıyorlar, çünkü piyasası oldukça dar. En başarılı simülasyon bile Quake ya da benzeri bir oyunla kiyaslanacak kadar yüksek satış rakamlarına asla ulaşamıyor, kaldı ki gerçekten iyi denecek pek fazla sim çıkmıyor zaten piyasaya. Tabii bir sürü jet oyunu var etrafı, ama hiçbiri senaryo olarak değil. Senaryo ve atmosfer olmadan iyi bir oyun yapamazsınız, sadece güzel grafikler ve yüksek gerçekçilik seviyesi de küçük bir grup sim fanatığının ilgisini çekebiliyor ancak. Bir de işin politik yanı var, siz olsanız senaryonuzda kimle kılımla kaptırıldınız? Tercihen oyunun satılma ümidi olmayan ülkeleri, mesela Rusya ve Etiyopya, haliyle oyun pek ilginç olmayacağından. Tabii politik açıdan büyük potlar kırmadan uçuş oyularını yapmak mümkün, mesela ikinci savaşla ilgili olanlar pek kimseňin canını sıkırmaz, zaten olan olmuştur. Yani poransiyel müsterileri kızdırmadan, gerçekten olmuş olayları işlemek mümkündür. Bir de bu savaşın uçakları yeni jetlere kıyasla daha basit ve oyuncumun gözünü korkutmayan araçlardır, en azından programcılar tarafından PC ekranına durum böyle yansıtılır. İşte son aylarda piyasaya çıkan simlerden bazıları ikinci büyük savaş konu alımlararak hazırlanmış, bu durum şüphesiz makineli topu güdümlü füzeye tercih eden PC pilotları açısından oldukça sevindirici.

Sistem Lazım mı Abi?

Şimdi, hazır yeri gelmişken çok sık sorulan bir soruya cevap vermek istiyorum. Efendim, bu sim sizin P-100 makinede çalışır mı, yoksa yeni bir ekran kartı mı alsanız? Valla bu ve benzeri sorulara doğrudan şu cevabı veriyorum, bilgisayarda oyun oynamak mı istiyorsunuz? Cebinizde bir binlik koyup (dolar

olarak tabii-BLX) alıverişin, herşeyin en güclüinden bir adet alın, sonra onları birleştirin, bu size bir sene idare eder. Efendim, yapmazsanız ne mi olur? Valla en iyi ihtimalle yeni oyuları fotoğraf sergisi gezemiş gibi "oynarsınız", başka da birşey olmaz. Hey, bu benim kabahatim değil, dost acı söyle ne yapalım. O yüzden şimdiden size burada en az şunu lazımlı, bu lazımlı diye kafa ütülermeyeceğim, minimum sistem ihtiyaçları zaten yazının sonunda mevcut. Fakat bulabildiğiniz en güçlü sistemi kullanın, belki sisteminiz tek tabanca deneme uçuşu yaparken pek o kadar zorlanıfaz, fakat ilk kalabalık çatışmada ne demek istedimini anlaysın. Bu arada, hâlâ güzel bir analog joystick edinmediyiniz, zaten uçuş oyularıyla pek işiniz yok demektir. O halde bu yazımı geyik için okuyor olmalısınız, fakat maalesef taze bitti!

Yok Canım, Lazım Değil!

Neyse, gelelim oyuncunun genel özelliklerine, konu ikinci büyük savaş demetik zaten. Bu oyunda üç farklı tarafta çarpışmak mümkün, Amerika, İngiltere ve Almanya. Uçabileceğiniz üç farklı cephe de mevcut, görevler İngiltere, Almanya ve Afrika üzerinde geçiyor. Tabii senaryolar tahmin edebileceğiniz gibi bombardama, av, önleme ve benzeri alışılmış işleri yapmanız gerektiriyor, bu işler için kullanabileceğiniz toplam on adet uçak modeli mevcut. Şimdi oyundaki bu kadarcık az uçağa bakıp da aldanmayın, o zamanlar da göklerde şimdiki kadar bol çeşitlilikte uçak mevcuttu. Ne var ki bazı tasarımlar ortaya çıkar çıkmaz usta pilotların elinde hava üstünlüğünü ele geçirdiler, bu yüzden kollarına ancak onlarla karşılaşabilecek modelleri sürmek gerekti. Çoğu oyunda savaşın en gözde modelleri kullanılır, diğerlerinin ise pek lafi edilmez. Yalnız bu oyunda yapılan seçimler biraz tuhaf



geldi bana, mesela gerçekte Luftwaffe'nin belkemiği sayılan Me 109 varyasyonlarına yer verilmemiş, ancak sahada pek az görev alma fırsatı bulmuş olan Me 262 oyuna dahil edilmiş. Öte yandan seçilen bombardıman uçakları da oyuncun ana fikriyle ilgiziz görünüyor, mesela Amerikan tarafında uçarken B-17 ile ucuşabiliyorsunuz. Şimdi, avcı pilotu rolüne soyundugunuz bir oyunda, en ağır sınıf bombardıman uçaklarını kullanmaya kalkmak bana biraz saçma geliyor. B-17 ve benzeri uçaklar büyük gruplar halinde ve çok yüksek irtifada uçarlardı, çünkü avcı uçaklarıyla dalaşacak kapasitede makineler degildi hiçbir. Bunlar üzerlerindeki bol miktarda silaha rağmen, eğer ciddi biçimde eskortlu edilmezse avcılar çok kolay yem olabiliyorlardı.





Kolumn, Kanadım Kırıldı!

Gelelim bu tür oyunlarda büyük bir önemi olan uçuş dinamiklerine. Bu uçanın gerçekçi uçuş uçağındı. Görüğüm kadarıyla bu oyun hem eğlence hem de eğitim amaçlı olmaya adanıyor. Uçanın ayaklarında başarımla bir derece zordur. Nitelikim Fighter Squadron iki arada kalmışa benzeyip, öncelikle uçakların uçuş modelleri bugüne dek gördüklerimin en iyisi değil, kesinlikle. Benzer oyunlarda genelde uçuş modellerinin gerçekçiliğinden tutun da, düşman yapay zekasına kadar bir ton detayı istediginiz gibi ayarlamınızı sağlayan seçenekler vardır, burada pek seçenekiniz yok. Genel olarak size verilenle yetinemek zorundasınız, bu durum oyunun esnekliğini son derece kısıtlıyor, yetenek seviyenize göre oyunu ayarlamamanız pek mümkün değil. İşin kötü tarafı size sunulan da pek yeterli sayılmaz, uçuş dinamikleri bu uçaklarda rastlanamayacak kadar "temiz", mesela uçakları Stall etmek bir hayli zor, ayrıca yüksek G çekeren gövdelerde neredeyse hiç yapısal hasar görmüyor. Daha da ilginç olanı, pek bir sorunla karşılaşmamız gereken anlarda başımızın belaya girmesi, B-17 ile dümdüz uçarken her ne hikmetse iki kanadımız birden kopabiliyor! Ote yandan uçaklar gövde üstünde parçalanmadan inş yapabilecek kadar sağlam, ama iniş takımlarımız iki dokunuşta kopup gidebiliyor, yani hasar modellenmesinde de acayıp bir dengesizlik söz konusu. Uçaklara kumanda etmek ise ayrı bir hikmet. B-17 gibi bir trenin dengesi dev bir uçak bile her ne hikmetse dümdüz uçmamakta direniyor, avcı uçaklarında ise durum çok daha kötü. Mesela FW 190 gibi yüksek manevra yeteneği ve uçuş dengesiyle havacılık tarihine geçmiş bir model bile,

dümdüz uçarken sallanıyor, titriyor, kendini yere çarpmak için elinden geleni yapıyor. Kontroller çok iyi bir joystick kullanıyor olmanız bile çok kötü, en ufak bir manevraya kalkışığınızda uçağınız beşik gibi sallanmaya başlıyor, üstelik her ne hikmetse Rudder (kuyruk dümeni) sanki komutlara kulak asımıyor. Bu durumda dönüşlerde ya da hedefe atışlarınızı ayarlamada ondan hemen hiç faydalananmıyorsunuz, tek kelimeyle saçılık!

Grafik ve Ses

Gelelim ikinci önemli unsuru, yani grafik ve seslere. Uçakların çizimleri genel olarak pek fena sayılmaz, ancak piyasadaki diğer oyunlarla kıyaslanamaz bile, mesela Jane's WW 2 Fighters. Tabii detaya önem verilmiş, mesela uçakların parçalanma efektleri fena değil. Izli mermi ve patlama efektleri de kötü sayılmaz, ancak bir bütün olarak grafiklerin çok muhteşem olduğu söylemeyez. Yeryüzünün tasarımına gelince, arada bir rastladığımız kasaba ve havaları gibi yapı grupları dışında aşağısı neredeyse tamamen boş sayılır. Bazı yerlerde nehir ve vadilere rastlamak mümkün ama, bunlar daha ziyade kumda açılmış çukurları çağrıştırıyorlar. So-

run yeryüzünün son derece boş olması, yere degecek kadar yaklaşanız bile ne bir ağaç, ne de bir tarla var. Sonuçta

son derece cansız bir dünya ortaya çıkmış, Afrika gölleriyle yeşil İngiltere arasında neredeyse hemen hiç fark yok. Uzun uçuşlar yapmanız gereken bir oyunda bu kısa sürede çok sıkıcı olmaya başlıyor. Kokpit tasarımları ise 3D olarak yapılmış, ayrıca göstergeler de çalışıyor, ancak etrafa serbestçe bakamıyzınız, üstelik görüş açıları son derece dar tutulmuş. Ses efektleri ve müzik de pek iyi değil. Müzik CD üzerinden çalınan bir seri marş benzeri tekdüze parçadan ibaret, ses efektleri ise genelde kulak tırmalayıçı, sizin havaya sokmaktan ziyade sesi tamamen kapatmaya yönelik. Yapay zeka ise vasat seviyede, söylemeyecek pek fazla birsey yok.

Paraşütüm Nerede?

Genel olarak baklığımızda, bu oyun insanı pek cezbedecek bir yapıya sahip görünmüyör. Büyük eksikleri ve hataları var, mesela oyunu kurdunuz ve ilk defa çalıştıracağınız diyelim. A, o da ne? Oyun CD'sini takmanız isteyen bir mesaj çıktı, ama CD zaten içeride! Korkmayın, CD ya da makinenizde bir ariza yok, bu sadece bir Bug! Oyun çoğu makinedeki CD sürücülerle anlaşmakta zorluk çekiyor, Web sitesine bağlanıp özel bir yamayı çekmeniz ve kurmanız lazımlı, sitenin adı WWW.ACTIVISION.COM ve gereken yama (patch) ise FSPATCH1.EXE. Bunu çekiş kurunca sorun çözülüyor ama, yani dakika bir gol bir! Daha ilk anda böyle bir hata çıkması sizce de biraz ayıp değil mi? Sonuç, bu oyun bitmeden piyasaya sürülmüş, benim gibi bir pirpir meraklısına bile çabucak kendinden sóğuverdi. Eğer iyi bir sim ariyorsanız European Air War bundan bin gömlek daha üstün, ayrıca başka alternatifler de var, ama bunu almaya değil yani.

FIGHTER SQUADRON

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE



Activision • Uçuş Sim • 1 CD	
İNCELEYEN	: Storm Guard
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 250 MB
ŞİLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 6Hzlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D
OYNANABILİRLIK	: ★★★★★ ★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★ ★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★ ★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★ ★★★★★
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

Vede/
6
PUB

Fighter Squadron

Commandos Beyond

the Call of Duty

Bir tabur askerin bile
gitmeye cesaret edemediği
bir görevde, ağızına kadar
düşman dolu bir üsse, en
karmaşık vatani vazifelere
kimler gider? Tabii ki
komandolar...

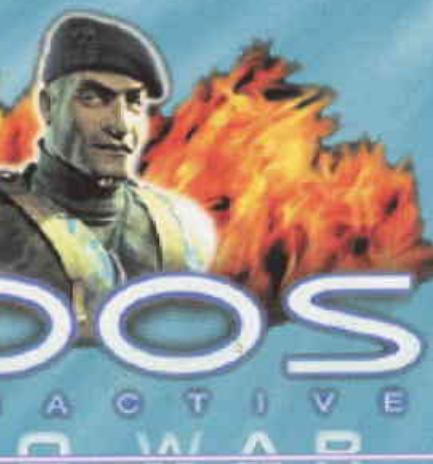
Dünya üzerinde yaşayan homo-sapien adı verilen bir tür vardır. Bu türün içinde günlerinin yarısını monitor karşısında, diğer yarısını da minimal hayatı fonksiyonlarını sürdürerek geçiren ilginç bir alt-tür vardır. Bütün hayalarını dikdörtgen şeklinde bir görsel iletişim cibazına (monitor) ve onun yanında duran ve içinde ne olduğunu hiç bilmekleri, üstünde üstlük merak da etmedikleri metal bir kutuya (bilgisayar kasası) bağlı olarak sürdürüler. Latincede homo-sapiens fauna-zombis da denilen bu türün en hoşlandığı eğlence, türün diğer üyeleri gibi çiftleşme dönemleri veya sosyal yaşam değil, kendilerine aylıkları o dörtbuçuk metrekarelik alanda (sayı yaklaştık olarak baz almamıştır) rahatsız edilmeden geçirmeden, hushu içinde oyun oynamaktır. Ama bunu başaranlar mı? Hayır, oradan birisi çıkar "Sinan, bak sana kimi getirdim?" der, beri telefonda "Ulan benim sidim neden kırık? Sen mi kırdın baa?" der, bir diğeri "Alo, şimdi sayacağım yetmişaltı oyunun hilesini oldukça seri bir biçimde, alfabetik sıradı ve sesli uyumuna göre söyleyiniz, yoksa al takke ver külâh oluruz" der. Bir yandan önumüzdeki yola benzinci yapılr, buldozerlerin gümbürtüsünden oturdugum sandalye sanıyor 60 ft hızla devinir (üniversiteye gidin, anlarsınız). Yani uzun lafmı kısası, demem o kiii...

DAĞILIN ULAÅÅÅÅÅÅÅÅ!

Allah Allaah, bı rahat vermediniz be
sabahtan beri. Bulmuşum Commandos'un ek görev diskini, kurmuşum makinama. İsterim ki şöyle
sessiz, sedasız bir
ortamda sakince
Nazi kese-
yim, ama ne
mümkin?
Dağının
kardeşim,
acılım şov-
lu. Zaman
süknet
zamanıdır.
Commandos'u
bilmeyen
veya sev-

meyen var midir acaba? Hiç sanmam... derdim ama ben sevmeydim mesela. Nedenleri tartışılır, geyigin uzun boy-nuzlusuna ihtiyacımız yok. Ama en ufak, minicik haramızda bütün görevin berbat olması yüzünden abartı bir zorluğa sahipti Commandos. Belki de bu yüzündendir pek hoşlaşmamıştık ilk karşılaşmamızda. Ama Gökhan severdi, netekim BTCOD'yi de sevdî. Ama yazmayı ikna edemedim. Ben de gözlerimi Maddog'a diktim, kibarcı konuşulacak birisi olmadığım dan "YAZ ŞÜ-
NUU!!" diye kükredim a-

ma kolumnu ve bacagımı yedek parça olarak elime aldığında fikrim değişmişti. Sonra Stormguard geldi yanına, her zamanki babacan tavırlarıyla "abi, kur şu oyunu bir bakalım, merak ettim" yaptı. Kurduk, başladık oynamaya. Stormy "Dur abi görüleceksin" "Aha şimdi koş peşinden" "Kes gırılagını, kes" şeklinde antre-nörlüğümü yaparken ben de ilk görevi oynadım. Ne yalan söyliyeyim, Commandos'a zor dedigim için kendimden utardım, çünkü Beyond ondan kat kat daha zordu. Ama bundan şikayetçi olduğumu sanmayın, oyun zaten sekiz görevden oluşuyor, bir de kolay olsayı tek oturusta hopidik diye biterdi. Şu haliyle anca bir günde bir görev falan geçebiliyorum ama ilerliyorum, azımlıyım. Taş esprisi yapanı da acımadan vururum.



EIDOS
INTERACTIVE
GO TO WAR

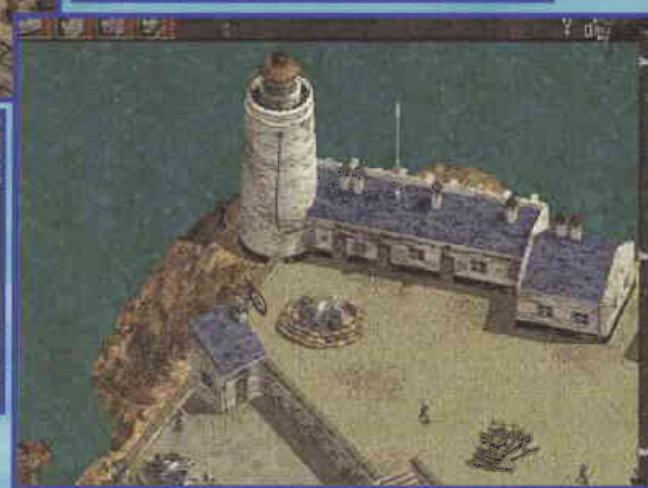
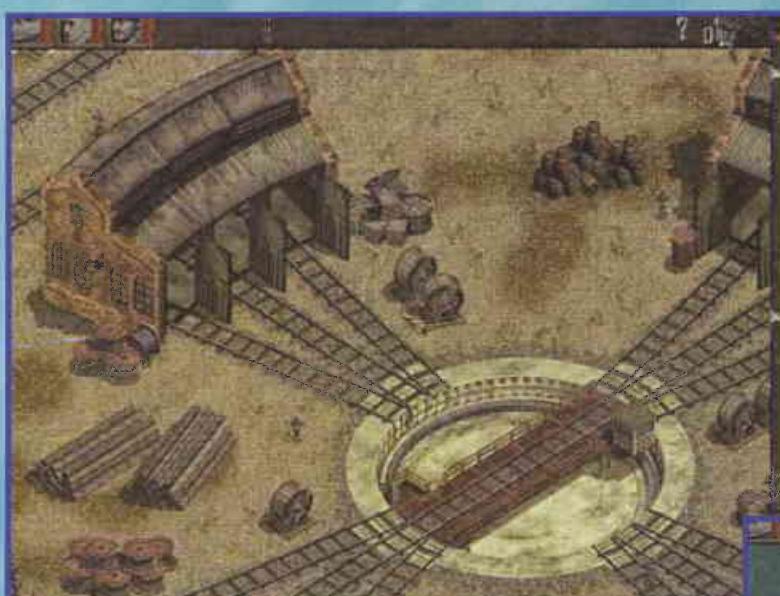


EIN FESTE! I

Beyond, bir görev paketinden beklememiş kadar güzel çıktı. Öncelikle yeni neler eklenmiş, eskiden neler devretmiş bir bakalım ve hep birlikte puanını verelim. Beyond çalışmak için orijinal Commandos'a gerek duymuyor. Daha önce söylediğim gibi, toplam sekiz görev var ve hepsi birbirinden zor. Sizsin için bir ölçü olacaksa, her biri neredeyse Commandos'un son görevi kadar zor, ama kesinlikle o kadar değil. İlk oyunandan sonra yeni birşeyler arayanlar için güzel bir olay, artı bir puan. Sonraaa, görev sırasında gayet militarist bir timi ya sahip, dolayısıyla ilk oyundaki atmosfer eksiksliğini tamamlayan bir müzik çalıyor. Bu da bir artı puan.

Adamların sesleri değiştirilmiş, bazıları iyi olmuş (keskin nişancı da) bi "adam" gibi konuşuyor artik bazıları da kötü olmuş (Yeşil bire ise hafif yumuşamış).

Adamlarınıza yeni özellikler verilmiş. Mesela artık herkesi öldürmek zorunda değilsiniz, Nazileri öldürmeden safdıri bırakmak için her adamınız yeni bir



özellik verilmiş, Yeşil Bere kafaya sümşük atarken, cassus kloroform kullanıyor, diğerleri ise klasik sopayı ile ismini goruyor. Bayılan Nazi askerini kelepçeleip baglayabiliyor, bu durumda askerin üniformasını giyip etrafı gezebilirsiniz. Ama esas can alıcı olan, yakaladığınız bir Nazi'yi kontrol ederek diğer Nazilerin dikkatini dağıtabilir olmamız. Bunun için, kukla ikonunu kelepçeli bir Nazi'nin üzerinde kullanmanız lazım. Nazi askerini, onu kontrol eden komandonun görüş mesafesi içindeyken yönetebilirsiniz. Nazi bu alandan dışarıya kendi isteğiyle çıkıyor (kafamza doğru bir silah çevrilmiş olsa siz de çekamazsınız), ama komando erki alanından çıkışsa Nazi ortahtı ayağa kaldırıyor.

Diger yenilikler arasında nöbetçileri tuzaga düşürmek için sigara atmak, taş atarak başka yöne baktalarını sağlamak, sürücüye verilen uzun menzilli bir tüfek sayılabilir. Ayrıca yeni bir düşmanınız daha var: Gestapo'lar. Ellerinde ağır makineli ile ortahtı dolusan bu üç kılımlar casusunuzu Alman askeri kılığında tanyabiliyorlar. Genellikle bir komutan ile birlikte ve iki kişi olarak gezdiklerinden son derece tehlikeli ve sakınlısan yarantıklardır. Cis-

En ufak şüpheli harekette çevreyi araştırmaya başlıyorlar, ve bana sanki takım halinde çalışabiliyorlar gibi geldi. Yani hemen hemen herşey mantık ve olması gerektiği gibi... ama hepisi değil. Birçok oyunda olduğu gibi bu oyunda da bazı mantık hataları var. Birinci ve en önemlisi, Nazi'lerin ölü veya yaralı görmeden kesinlikle sizin varlığınızdan şüphe duymamalar. Ömek, bir kapının yanında iki nöbetçi var, birisi sağa, diğeri sola bakıyor. Aralarında ben diyim bir, siz diyin bıznoktaon şes metre mesafe. TAK! Bir tanesini durbunu rufekle indirdiğinizde. Diğerinin ruhu duymuyor. Cesedi alıp kuytu bir köşeye atıyoorsunuz. Diğeri tunmuyor. Aradan geçen saat geçiyor, teste adam kalmıyor, ama keriz nöbetçi "Ya Günter, orrabık fazla mı sessizleşti ne? Alooo sana diyorum, huooop!" deniyor. Veys oradan geçen bir devriye "Lan Günter nerede, Hanı sive mi uyudon?" diyecek şüphelenmiyor. Yani kısaca, sizin varlığınızdan haberدار olmak için ilaç ya cesetler, ya da adamlarınızdan birisini görmeleri gerekiyor. Belki fazla oluyorum ama bu olay benim sınımları bozdu, nadem gerçekçi oyun yapmak için kolları sıvadım, nyle bir yapın ki tam olsun.

Oh Mein Gott!! Bissürü Felesta!!!

Yazının geri kalısında olayı söyle bir topatlayacak olursak, Beyond the

Call of Duty, Commandos seven sevmeyen herkesi kendine bağlayabilecek kadar güzel bir oyun. Commandos'un kurdu olanlar için yeterince zor, üstelik yeni stratejiler geliştirmenizi gerektiren yeni oyuncular da eklenmiş. Biraz kusa olmasa insanı üzüyor, ama abası zorlu guya bu açığını kapatabiliyor. Tek eksik yan, yukarıda bahsettiğim askerlerin "gordugu manurum bocası" mantığında olmaları, ama bu Beyond'un suçu değil, Commandos'dan kalan ısrı bir hata. Bence alın oynayın. Ne de olsa seviyemeyiinden fazla, beni de kazandılar. Çoğunluğun bir bildiği vardır eber... L

Genel

8

Commandos BTCOD

Eidos • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Akkal

SİSTEM : Win 95/98 HD Alanı : 130 MB

İŞLEMCI : Pentium 133 CD-ROM 6Hz'dı

RAM : 32MB Multiplayer : Var

3D Hizlandırıcı : Gerekmiyor

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

Bilgi İçin : <http://www.eidosinteractive.com>

Level CD : Mart 99

Battle of Britain



Tarihin en büyük utanç abidesi diye tanımladığım İkinci Dünya Savaşı sadece Almanlar'ın milyonlarca masum yakması, Amerikanın ilk bombardan sonra neyle oynadıklarını anladıkları halde Japonları tekrar bombalaması, Japonların savaş esirlerine yaptıkları unlu işkencelerinden ibaret degildi. Er Ryan filminde gördüğümüz gibi, ufak bir çarpışmada bile, teslim olan düşmanı sorgusuz sularız vurmak türünden savaşın atesi içinde kaybolup giden suçlar, küçük bir çocugun anne babasından gizli yatağın altında sigara içmesi gibi, o anda fark edilmeyen ama kokusunu sonra çıkan olaylar olarak tarih kitaplarına geçtiler. Biz

pardık muhtemelen, belki de İkinci Dünya Savaşı'ndaki dedelerimizin yaptıklarından çok daha fazla utanç verici yöntemler denerdik sağ kalabilmek için, bilinmez. Ama ne olursa olsun, teknolojin bize kazandırdığı en utanç verici savaş aracı her halde şu dev bombardıman uçaklarıdır. Bir seferde tonlarca bombayı serbest düşmeye bırakılan, aşağıdakiler herkesi, sivil-asker gözetmeksiz yok etmeye, altındaki tüm medeniyeti diümdüz etmeye hedefleyen bombardıman uçaklarından bahsediyorum. Stratejik bombardıman kavramını yaşama sokanlar utansın.

Vay beee! Ağzın ne kadar iyi laf yapıyor?

Battle of Britain'in bir oyun olduğunu sananlar söyle bir kenara çekilsinler onlara anlatacağları var. "Battle of Britain", İkinci Dünya Savaşı sırasında, Almanların Ingiltere medeniyetini hedeflediğini silmeyi ya da en azından yükselttilerini deniz seviyesine indirmeyi hedefledikleri, bombardıman ve hava saldırıcıları operasyonlarının sonucunda Britanya adasının üzerinde gerçekleşmiş havaavaşlarının tümüne verilen ismidir. Yani nasıl bizim bağımsızlık savaşımız çerçevesinde yıllarca yapılan tüm çatışmalara verilen isim "Kurtuluş Savaşı" ise, İngilizlerin de İkinci Dünya Savaşı sırasında tepelerimdeki havaavaşlarının tümüne verdikleri genel isim "Battle of Britain" dir.

Battle of Britain de, İkinci Dünya Savaşı sırasında diğer bütün savaşlar ve olaylar gibi utanç örneklerini ile doludur. Almanların dev hava kuvvetleri, bombardıman uçakları, kendi halinde yaşayıp giden, arada sıradı Asya'da bir iki ülkeyi ve halkı söküren, bazen da dünyayı ele geçirmek için sessiz ama et-

Psikopat bir diktatör komşu ülkede yönetimi ele aldığında, kim bilebilirdi ki İngiltere'ye günde yüze yakın bombardıman saldırısı düzenleyeceğini? Bu, İngilizlerin hayatını bir kaç yılına kabusa çeviren Alman bombardıman akınlarının ve onları durdurmayaya çalışan RAF pilotlarının öyküsü...

kili adımlar atan zavallı, masum İngilizleri sivil-asker gözetmeksiz harcamışlardır. İngilizler de "Ama bu haksızlık! Şimdi görürsünüz siz pis Almanlar, nerde su pilot giysilerim benim!" diyip uçaklarına atlayarak Almanlar'a dalmışlardır.

Artık oyuman konusu hakkında bilgi sahibi olduğuna inandığın oyuncu adıyla biraz da teknik bilgiler aktarmak gerektiği incançdayım. Zira aşağıda anlatabacaklarım doğrultusunda oyunda hangi tarafı seçeceğini belirlemeniz daha kolay olacaktır.

Bombardıman operasyonları iki kisma ayrıılır. Stratejik bombardıman ve taktik bombardıman. İkisinin arasındaki fark şudur. Stratejik bombardıman da dev bir bombardıman uçağı, mesela B52. Yugoslavya'nın üzerine gelir, içi ağzına kadar bomba doludur ve bombardımların herbiri çok korkunç bir yok etme gücüne sahiptir. Bu denklemdeki "çok korkunç" = "rekk bombayla bir mahalle gider", gibidir. Yugoslavya'nın üzerinde, içi çok korkunç bombardımlar dolu B52 ile uçan Pilot, yol yorgunluğu ile direksiyon başında gözlerini yumar ve derin bir uykuya dalar, bu sırada bombardımların birakılma vakti gelmiştir ve uykucu pilot alarmlı saatı susturmak için gözlerini bir saniye için açıp bomba bırakma düğmesine basar ve tekrar uykuya dalar. Otomatik pilot onu güvenlice Missouri'deki üssüne geri götürür. Bu arada aşağı düşen bombardımlar, muhtemelen bir şehri, içindeki insanlarla birlikte yok etmiştir. İşte stratejik bombardıman budur.

Bir de Taktik bombardıman vardır ki, genellikle adı F harfi ile başlayan bilim kurum küçük savaş uçaklarının kanat altlarına takılan küçük füzedelerle, nokta vuruşu yapılarak, sadece hedeflenen bir veya askeri araç yok edilir, etrafra



ve bizim çocuklarımız okuduğumuzda yüzlerimiz kızarsın diye yazıldılar kitaplara.

Bilgisayar karşısında oturup savaşan insanları yaptıklarından dolayı suçlamak kadar aptalca bir şey olamaz herhalde. Biz de kafamızı çevrilmiş bir namlu varken, yaşamak için herşeyi ya-

bulunan sivillere minimum zarar verilmesi gözetilir. İşte Takтик bombardıman da budur. Nato'nun Yugoslavya'da F'leri kullanmasının nedeni de bu takтик bombardımandır. Bazen kullandığı B uçakları ise gündümlü roket taşımak içindir. Yani Topyekün İmha amacını gürmemektedir.

Yani ne diyosun Şimdi?

Oyun başlangıcında Almanları seçecek oyuncu aklından çıkarmamalıdır ki, Führer, İngiltere'nin bombardanması operasyonlarında sivil halkın zarar görmesinden zerre kadar endişe duymamaktadır. Yani Almanları oynayacak oyuncu stratejik bombardıman uçağlarını marjinalce kullap, günde 100'e yakın hava akımı ile İngilizleri doğduklarına pişman etmek sururadır. Bu hiç de kolay bir görev degildir ama madalyonun diğer yüzü yani İngilizlerin ülkelerini bombardardan korumaları görevi ise neredeyse imkansız yakındır. İşte oyundaki ilk zorluk ayarı burada yapılmaktadır, Almanca ve kırlici bir oyun mu, İngilizce ve kolayca bir ölü mü?... Seçim sizin.

Hem Almanlar için hem de İngilizler için görevlerini başaramazları için kullanabilecekleri değişik enstrümanlar oyunda gözardı edilmemiş. İngilizler, pek çok farklı özellikle uçak çeşidine, değişik yeteneklerde, bazılıları tarihi üne sahip pilotlara, potansiyel hedeflerin yakınına yerleştirilebilecek anti uçak silahlarına, hava trafığını Almanlar için İstanbul'dan beter hale getirecek bir sürü havalanduna ve erken uyarı için sınırlara yerleştirilmiş onlara radar istasyonlarına sahipler ama yine de imkansız bir amaç için uğraşan zavallı kurbanlık tavuklardan fazla şanslı değiller.

Almanlar, ellerinde dünyanın en büyük hava gücünü ve canavar bombardıman uçağlarını bulunduruyorlar. Fransa'yı, Polonya'yı ve İngiltere adasına karşı sahilinden "nannıük" yapabilecek kadar yakın olan her yeri işgal edip bulralara onlara hava alanı kurmuşlardır.

Geceleri bombardıman düzenleyip İngilizleri uykularında bile rahatsız edecek kadar çok pilotları, uçağıları, bombaları, hevesleri, hırsları, dünyayı ele geçirme umutları ve Führerleri var... Ve inanın adamlar hakikatten bu bombardıma işini biliyorlar. Oyunu Almanlarla oynamak kesinlikle çok daha kolay. Sadece ve daima kazanmaktan zevk alanların tek seçenekçi Alman'ları oynamak.



Stratejik Bombardıman? Taktik Bombardıman?

Oyunda herhangi bir tutorial ile karşılaşmadım. Balıklaşmasına oyuna dalan oyuncu eğer strateji oyularından fazla hoşlanmıyorsa, itiraf edeyim, beşinci dakikada oyundan çıkacaktır. Aslında oyun mantığı çok basit ancak detaylara gösterilen özen nedeniyle fazla karmaşık görünüyor ve bu durum acemileri kolayca korkutacaktır.

Mantık çok basit demiştim. Kısaca, doğru pilotu, doğru uçağa yerleştirip, doğru uçağıları da doğru hava alanlarına konuşlandıırıp buradan savunma veya saldırıcı görevlerinin emirlerni vermeniz gerekmektedir. Sonrasında uçaklar kendileri hallediyorlar. Tüm bunları yapabilmeniz için elinizdeki tegane araç ve tek ekran dosya dolabınızdır. İkinci dünya savaşındaki bir karargah havası yaratın bu kağıt dosyalar üzerinde gerekli ayarlamaları yapmalı ve uçaqlarla pilotları buluşturmalısınız. Ardından, İngilizleri oynuyorsanız, uçağınızı Almanlar saldırıldığında, koşucaya yetişebilecekleri bir uzaklıktaki hava alamına yerleştirmelisiniz. Bu biraz zor bir karar çünkü hem İngilizlerin uçakları çok kısıtlı hem de hava alanlarının çoğu kısa sürede Almanlar tarafından "havadar" alanlara dönüştürülmeyecektir. Dolayısı ile en büyük tavsiyem, oyundaki bütün hava savunma silahlarınız ve balonlarınızı kritik hava alanlarının etrafına yerleştirmenizdir. Hava alanları olmadan şehirleri savunmak mümkün olmayacağından, onları gözünüzden daha fazla korumanız bu zor oyunu İngiliz olarak bitirebilmeniz anahtar stratejidir.

Tavsiye Ediyor Musun Şimdi, Onu Söyle...

Oyun fazlasıyla güzel... En azından strateji severler için. Ancak şundan emin olabiliriz ki, Talonsoft'un strateji alanında ün, cerezlik oyular yapması ile pekişmedi. Ve Battle of Britain de bir istisna degildir. Zaten oldukça hoş olan grafik sistemi için bile hayvan gibi bir bügisyare ihtiyaçınız olacakken, Talonsoft'un detaylı ve karışık oyun motorunu da beraberinde çalıştırıbmak için bir PII en uygun seçim olacaktır. Grafikler konusundaki yorumum abartı değildir. Çok detaylı bir zoom sistemi sayesinde, neredeyse İngiltere'nin yudu haritasından, havada uçuşup savaşan uçaqların pilotlarının birbirlerine kokpit camlarından dil çiğnamlarını (heheheh abartım, tamam!) dahi görnek mümkün.

Şimdilik burda ne desem az, bu oyun anlatılır da anlatılır ve yine de bitmez. Siz en iyisi alın gözlerinizle görün bu harika şeyi. Ben temeli verdim size, burdan sonrası kendiniz de götürüsünüz. Ama uyarmadı demeyin oyun zor ve karmaşık. Dayanabilecekseniz alın.

Hadi hoşçakalın! L



Battle of Britain

Talonsoft® Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Şanlı
SİSTEM	: Win. 95/98 HD Alanı : 70 MB
İŞLEMCI	: Pentium 133 CD-ROM : 4Hzlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor
GYANABURLUK	: ★★★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
Bağlı İçin	: http://www.talonsoft.com
Level CD	: Verilmedi

Warzone 2100



Warzone2100 CD'sinin üzerinde yazan yukarıdaki açıklamayı okuyanların aklından neler geçtiğini tahmin edebiliyorum. "İyyy! Yine mi? Bu kaçını kurtarısim dünyayı be kardeşim..."

EIDOS son bombası WZ2100'ün bulduğu bu açıklamalarla beni oldukça şaşırı. Daha etkileyici ya da daha özgün bir şeyler beklerdim açıkçası EIDOS'dan.

EIDOS'un WARZONE 2100'ünü uzun zamandır bekliyorduk. Oyun için yapılan açıklamalar, kullanıcıya kendi birimlerini tasarlayabilme özgürlüğü tanıyacağı için, surp bu tür bir özelliğin olduğu için aylarca STARS! oynamış biri olan ben, oyununun izerine atlardım. Peki umduğumu bulabildim mi, ya da hala kırılgımı yaşadım? Assonra...

Peki Birim Tasarımıymiş!

Milyar dolarlık bilgisayar oyun endüstrisinin beni öldürmek için özel, gizli ve hain bir ittifak içine girdiğinden artık tam anlamıyla emin bulunuyorum. Önce Alpha Centauri geldi, bunamet özgürce birim tasarımını dedi, önceden belirlenmiş sınırlı sayıda parça ile birbirinden çok farklı olmayan birimler üretetildik. Alpha Centauri de birim dizayını değil, yine eskisi gibi kullanılan parçaların teknolojik üstünlükleri önemliydi. Şimdi burada bir durulm veufak bir örnek verelim.

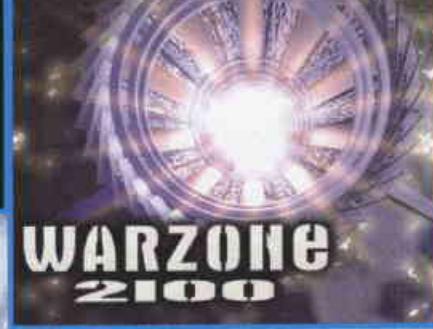
Vahşi Batıyi gözleriniz önüne getirin. Bir kovboy ve elinde son teknoloji ürünü pahalı bir tabanca, altı parlar, olsun ve çölde tek başına yürüsun. Sonra dar bir geçitten geçmesi gereksin ve geçidin üzerinde de

bir ta-
neçik
gene bir
kazide-
rili bu-

Iunsun ama usta nişancı olsun. Hiç farketirmeden, elindeki ilkel çaglardan kalma oku ile, tek bir atışta mağaza- mının mıntı vuruşen kovboyu almanın ortasından vurسا o, son model pahalı tabancalı kovboy olur mu olmez mi?

Söylemek istedigim şu, kullanıma birim dizayını olanaklı veren oyunları, bence, henüz yeterince gelisemediler. Dizayn edilen birimlerin başarısı değil, dizaynda kullanılan parçaların teknolojileri hala fazlasıyla üm planda. Orneğin Alpha Centauri'de, düşmanlarım silah veya zırh teknolojilerinde bir adım öne geçtiler mi, birlikleri yenilmez olabiliyor. Oysa ben belki paraşa ve zaman kiyip eski teknoloji silahlardım aynı anda 20 tanesini birden kullanıacak, çok seri atış yaparı, ateş gücü üstünüğü ola- lan dev bir tank dizayn ederek düşmanımın üzey taşıları ile donanmış zırpe birliklerini yerle bir etmeye planlıyorum. Maalesef oyunlar benüz kullanımlara bil oynonları tanımıyorlar. Sadece, yıllar önce Master Of Orion'da ve MoO2'de bu özelliğe rastlamıştım. Burde, anlatığım konuyu tam anlamıyla karşılamalarla da Imperium Galactica ve Pax Imperia mükemmelçe çok yaklaştılar. Bu arada Pax Imperia, aynı

EIDOS'un Gange-
ters'i gibi o-
yun tasarı-
cının mindaki bir
kaç aptalca
hata yü-
zünden
har-
can-



Kaderinizi kendi ellerinize almanızın
ve o ellerinizle yeni bir dünya
kurmanın vakti geldi...

mış gerçek bir serveti,
bu gün bile onu hatırla-
yınca üzülürüm.

Peki Baba, Kısa ve Öz Olarak Ne Yani?

WZ2100 de, birim tasarımları açısından diğer oyunlarla aynı kaderi paylaşıyor ama bu onu tabii ki kötü bir oyun yapmuyor. Oyun daha konusundan, videoların- dan ve başlangıç anından itibaren oyun- cuya sarip şarmalayıp ekran başına ofürtyor.

2100 tarihinde insanlık korkunç bir nükleer savastan geçmişdir, dünyadan geriye kalanlar üzerinde isyanlar iki kırbaç ayrılmıştı. Tabii ki edecğiniz gibi bu gruplardan evi olanı yöneten siz, kötülerle savaşmak üzere vola çikarsınız. Ama bu basit senaryoyu çok güzel demolarla ve arı videolarla verdiği için WZ2100'ün konusu oyuncumun ilgisini çekmeyi başarıyor.

Oyunun en önemli ve diğer RTS'lerden ayıran özelliği, birimlerin tecrübe kazanmaları. Birimler savaştıkça ve sağ kaldıktılarında rütbelerini birbirten işaretler belirtiyor ve işin güzel yanı bütün birlilikleriniz ve hatta binalarınız oyun boyunca sizinle birlikte diğer görevlere geçiyorlar istekli oldukları hasarlarla birlikte. İşte bu özellik, görevlerde son sanİYEye kadar heyecan yüksek tutuyor. Tüm görevler boyunca da, düşmanın üzerine gönderdiginiz tecrübeli birlükler, "gitsin olsun ne var, yenisini yaparım!" manşından uzak durmanızı saglıyor. Hatta pek çok zor görevde, rütbeli birliliklerinizin önünden, düşman savunmasını yumoşatması için yeni üretilen cemezleri göndermek gibi bir taklit uygulamak gerekiyor.

Peki bu kadar önem verilen rütbeler ne işe yarıyor ki? diyenlere cevabım, "o yunu kazanmaya" olacaktır. Tecrübeli birlükler işlerini daha iyi yapıyor, daha isabetli atış ediyor, daha çabuk hareket ediyorlar. Dolayısıyla, deneyimli birlüklerini olabildigince korumaya çalışmanızı tavsiye ederim.



Savaş Alanı Nasıl Baba?

WZ2100'deki güzel bir özellik de, savaş alanının 3 boyutlu olması. Bilivücutum bu ilk defa olan bir şey değil ama, burada çok güzel kullanılmış. Bu nedenle faydalananlar isteyenler 3D kartına sahip olmak zorundalar. Ayrıca, birimlerin nişan ve ateş modelleri de, şimdide kadar gormedigim kadar iyi. Makineli tüfek ateşleri en sonunda makineli tüfek ateşine benziyor. Ve açılan her ateş isabetli olmamayı bekliyor. Birlikler tecrübe kazandıkça isabet oranları da artıyor. Havan mermileri, tepe üstlerini aşıp düşmanı vuruyor ama topçu ile hedef arasında bir göz teması sağlandığında bu atışlar daha isabetli olabiliyor. Yani kısacası savaş alanı, savaş alanına benzeyen bir oyun. Ama eksikleri de yok değil. Binaların boyutları, birimlere göre biraz oranlıksız, küçük, olmuş. Ayrıca küçük bir makinalı ile bir binanın havaya uçurulduğu görülmüş şey midir? Bu da Warzone2100'ten eksik yanlarından biri olarak eksiler hanesine not ediliyor.

Görevler Baba, Görevler Nasıl?

Burada da bir durup WZ2100'u ve dolayısı ile yapımısta Pumpkin Studios'u kurtarmak gerekiyor. Nihayet bir RTS'de canımız pahasına kurup geliştirdiğiniz bir üssü, görev biri diye terk etmeniz gerekmeyecek. Bir kampanya boyunca, kurdugumuz ilk kamptan itibaren her görevde harita biraz daha genişliyor ve ana kamptımızdan yola çıkaraklı haritanın bu yeni bölümlerindeki fırlamaları temizleyip üssünüze geri dönüyorsunuz. Bazen da, üsten uzak da bir yere indirme yapmanız gerekiyor ki bu görevler evlere senlik. Hava taşıma aracınız görev başında üsse inip 10 taneye kadar birliği alıp indirme bölgесine bırakıyor ama bu sırada üste olan bağlantımız kopmuyor, menüden seçim yaparak yerin birlikler inşa edebiliyor hatta araştırmalar bile yapabiliyorsunuz. Bu uzak görevler genellikle zamanla kısıtlı olduğundan, indirme bölgесine bir Builder indirmek sadece Landing Zone'u koruyan defansif kuleler inşa etmek açısından yararlı olabiliyor. Eger görev size birden fazla indirme imkanı sağlıyorsa, ekranın sol üst köşesinde yer alan menü ile indirme aracı seçenek, içine kamptaki



başka birliklerinizi yükleyebiliyor ve kargo aracınızı indirmek bölgeseğine çağrıbiliyorsunuz, yaklaşık iki dakika içinde kargo aracınız yeni birlikleri görev yerlerine bırakıp tekrar ana üsse geri dönüyor. İşte bu görev çeşidi ve oyun özellikleri oyunda heyecanı daima yüksek tutuyor.

Dizayn olayından Bahsetsene Baba

Dedigim gibi birlik dizayn komisyonu, WZ2100'de diğer bayal kırıklıklarından daha farklıdır ama aşırı detay ve derin strateji ile uğraşmak yerine aksiyona baklılama dalmak isteyenler için ideal sayılabilen bir sisteme sahip.

Yonetttığınız birlikler düşman üsslerini yok ettiğe yem teknolojilere sahip oluyorlar. Bu teknolojiler yardım ile üretilen değişik silahlar, şasiler, motor ve ekipman sistemleri birbirlerile birleştirerek, ortaya değişik birimler çıkarmaktan mümkün olabiliyor ama genellikle her teknolojinin optimal kullanımacağı belli bir konfigürasyon olduğu için birim dizaynı sistemini çok da beğendigimi söyleyemem. Yani, havan topunu bulduğunuz zaman bunu en etkili kullanabileceğiniz kara taşıtı ancak yarı paleter oluyor. Ama şehir içinde çarpışırken de, yarı paleterin defans gücünden ferağ edip, caddelerde rahat hareket etmek için tekerlek kullanıyorsunuz. Kısacası aslında her şey önceki planlanmış. Programcılar burda o, şurda bu kullanılacak diye herşeyi hesap edip sadece bu ıhtimallere izin verecek bir dizayn sistemi yaratmışlar. Oysa ben, "When Two World War" isimli o eski oyunda olduğu gibi hem karada hem havada, hem suda hem uzayda giden üstrelük kaya gibi sağlam ve savaş gemisi kadar güçlü bir birim dizayn etmek istedigim

de WZ2100
bana ekrandan,

şimdi burda telefuz
edemiyeceğim bir kürfür sa
vurdu... Aman
dium.

Demem Ki

Lara'dan aldığı gazla son hız yoluna devam eden EIDOS, kısa sürede pek çok yazılım grubunu bünyesine katarak Tomb Raider kadar orijinal oyunlarla, oyun severleri mutlu etmeye devam ediyor. Commandos'un taklitalarının haberlerini bekledigimiz şu günlerde, EIDOS takiplerinden daha hızlı davranışarak, taklit yapılabilecek bir oyun daha çıkardı piyasaya. Gerçi bu günlerde RTS'nin orijinal mi yoksa Dune 2 taklıdı mı olduğunu çok sıkı tartışılmaktadır ama en azından RTS bombardımanı içinde goze çarpan kaliteli ve farklı bir yapım olan WZ2100 eminim hakettiği beğeniyi kazanacaktır.

L

8
FİLT

Warzone 2100

Eidos RTS • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Sandı
SİSTEM	Win 95 HD Alanı 150 MB
İŞLEMÇİ	Pentium 166 CD-ROM 4Hzlı
RAM	16MB Multiplayer - Var
3D Hızlandırıcı	Direct 3D, Glide
DYNAMABİLİK	*****
GRAFİK	*****
ATMOSFER	*****
SES/MÜZİK	*****
BİLGİ İÇİN	http://www.eidosinteractive.com
Level CD	Mart 99

North vs. South



Sid Meier'in Gettysburg'undan beri piyasaya düşen son iki Amerikan sivil savaş stratejisinden biri ile karşı karşıyayız dostlar. Bir kaç haftada bitecek sanılan ve insanların başlangıçta sadece macera yaşamak için gönüllü katıldığı bir savaşın öyküsü bu...

North vs South (NvS), amerikan iç savaşı sırasında batı cephesinde meydana gelen on kadar savaşı konu alan bir strateji oyusu Interactive Magic'in önceki Great Battles serisinin bir devamı olan oyun ne yazık ki oyun içinde saç baş yoldurtubilen bazı yanlış dizaynlar yüzünden hattırı yeri bulamayacak gibi görünüyor.

Sındır ne ki bu?

NvS siki ve etkileyici bir video şovu ile başlıyor. Aslında mükemmel değil ama çok etkileyici olduğu kesin. Ardından kısa bir savaş veya uzun bir kampanya mı oynamak istediginizi seçip oyna dahil olursunuz... Burda sorunlar başlıyor. Great Battles serisi sisteme yabancı olanlar (benim gibi) muhitemelen biraz zorluk çekeceklərdir. Bu oyun da ilginç olan, sisteme yabancı olmamasınız da, ordunuzu bu sisteme yönetmenizin bir hayli zor olmasıdır. Birliklerini tam olarak istediğiniz yöne çeviremiyor, istediğiniz yerde konuşlandıramıyor, kısaca istediğiniz gibi oynayamıyoruz. Bir örnek:

Bu da Savaş mı Yani?

Önemli bir köprünün başına tutan güvenli hoppalar, karşıya geçmeye çalışan birlüklerimi darmadağan ediyorlardı. Hem köprünün hem de nehirin üzeri kokusmaya başlamış mavi uniformalı cesetlerle dolmuştu. Dönen bir atakla köprüyü ele geçirmemiydim. Önce bir hayli uğraşarak bir top getirip köprü yakınına, sonra çarpışmaya katabağım birliği köprünün biraz ilerisine ko-

nuşlandırdım. Top bir kaç el yumuşatma atışı yaptıktan sonra, adamları, köprümin benden yanına olan ayagına iplerlettim, böylece oradan, güneyilere ağır bir tüfek atesi açabilecektim (benimkiler bir hayli kalabalıktı). Ancak, gelin görün ki, sadece bir adım genişliğindeki köprümin diğer ucu adamlarım için attı menzilinin dışındaydı. Bu olay gördüğüm en komik seyir listesinde bir anda üst sıralara tırmandı. Şöyleden anlatmaya çalışıymış, adamlarını bir kare daha iplerlettirmi, düşmanın aralarında başka bir kare kalımıydı ve göğüs göğüse savaş başlayacaktı. Üstelik benimkiler üzerlerine koşarken onlara ateş etmek için fırsat da verecektim ama oyunun motoru bir türlü ateş etmemeye izin vermedi. Sonunda toplarla vura vura morallerini bozarak kaçmalarını sağladım da köprüyü alabildim ama bu iş bana savaş alanında kaçan iki koca bildiğe ve verde yatan iki çöp kamyonu dolusu cesete mal oldu...

Tarihi Nasıl?

Oyun aslında ilginç.. Şimdi hakkını yemeyelim durup dururken ama kontrolleri çok iyi kayırmak ve motorun sacmaladığı bazı yerlerde de, yukarıda anlattığım gibi manzıkhı bir çözüm bulmak gerekiyor. Grafikler hoş, detaylı ve ılgı çekici. Yetenice zoom yapriginizda adamlarınızın yüz ifadelerini dahi gördüğünüzü sanabilirsiniz, (ama görmeyi sunuz haliyle...) Tüfek atışlarında düşmanın üzerine i-nen saçmaları seyretmek kadar zevkli birşey olmadı gibi, hayvan gibi büyük ve kalabalık bir birliginiz ateş ettikten sonra düşman askerlerinin bir taneşinin bile yere düşme-



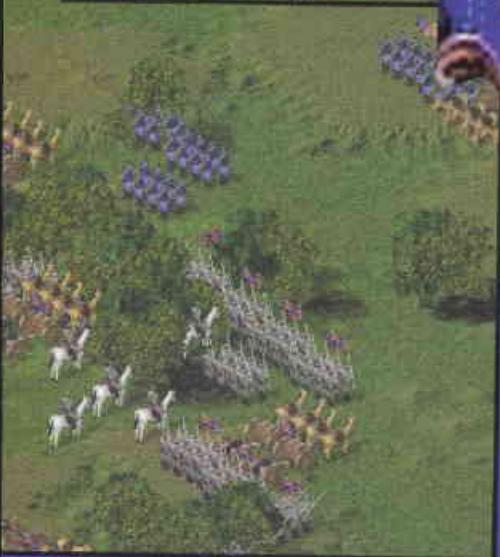
mesi kadar da gecik başka bir şey yok ama, onda söyleyim hemen, Bu sık sık olmasa da olduğu zaman da bir hayli sınırlı bozabilir.

Sıra Atı Züppeler Kim?

Oyun komutanlar vasıtası ile oynanıyor. Her komutanın rütbəsine ve yeteneklerine göre, her turda belirli bir emir verme sayısı var. Bu emir sayısını doldurana kadar sağa sola emirler yapabiliyor ve tabii komutanlarının sözlerini dinleyebilecek dinç ve sağlıklı askerler kalmışsa cephe hemen koşuyorlar komutanlarının dediği yere. Bu atı artılarından bir de erki menzili var ki, ancak menzilleri içindeki kuvvetlere emir verebiliyorlar, menzil dışındaki ise, "nasıl olsa komutan yok" diyip nobette nyuyorlar ya da düşməni görünce "hadi baba evallah, ben gitrim!" diyorlar. Dolayısı ile komutanları cephe-



den çok uzakta turmak akıl kari değil. Her zaman, kaçan askerlere Rally komutu verebilecek bir komutanın çevrede bulunması o birligin bütün oyun boyunca kaybedilmesinin önüne geçecektir.



Grafikler, Harita, Ses Faisanı Nedir?

Oyun grafik olarak fena değil, zoom yaptığınızda bireyle daha da netleşiyor, harita fena çizilmemiş, bazen yan karıştırma sorunu yaşansa da, 360 derece döndürilebilir harita, ağaçların altında saklı kalmış bireyle ortaya çıkarmak yeterli oluyor. Olen askerler, aynı gerçek savaşlık gibi topragın üzerinde kahyor ve bir müddet sonra siz de savaşın ne demek olduğunu anlayabiliyorsunuz. Tahminimce yerdeki o cesetler bireylerin de moralini bozuyor, çünkü kendi adamlarının cesetleri üzerinde bir kareye gelen bireyle orada savaşmaya başladımı çogunlukla, moralmen çoküp kaçmaya başlıyorlar. Yani önemli bir atak yapmadan önce bu ayrıntıyı da hatırlamakta fayda var.

Sesler fena değil, flu ile çalmış ame-

rikan marsları siz sivil savaş filmlerine götürüyor. Hatta bunlardan birini kaç gündür isikla çalıp duruyorum. O derece erkelebilirsiniz yanınızdan. Ses efektləri de bir havlı doyurucu. Her birey üçün ayrı, her hareket için ayrı ses efektləri var ve bunlar insan oyundan sogaçacak şeyler degil.

Almodör Basını: Ne?

Oyunun, insan kendisine çeken bir büyüsü olduğunu kabul etmemiyim. Bu belki benim stratejilere olan merakım, belki Amerikan Sivil Savaşına karşı ilgim veya oyundaki küçük marsları isikla örtümeye sevivor olmadandır, bilmiyorum ama hirs yapıp gineylilerin üzerine yürürtü beni oyun. Bu sıralar bir de Talonsoft'un Battleground serisindeki 9. oyunu Chickamauga var aynı konuyu işleyen. Biraz daha kompleks ve zor olduğunu duydugum Battleground'u da denemek için vamp tutusun merakım belki de North vs South'u yatırım bırakmama neden olacak ama bu, oyuncun içi bir atmosferi olduğunu göstermez. Talonsoft'un Chickamauga için, piyasadaki iki tane stratejist programcının kendisine transfer ettiğini söylemem belki merakınızı hareketlendirir.

North vs South için son bir yorum yapmamak için yazılı olabiligince yaztmaya çalışmadan da bazılarının anlamayı olabilecegi üzerine, bu oyunu da harcanmışlar liste me ekliyorum. Harcanmış oyular, pek çok harika özelligi olduğu halde, bir iki mide bulandıracı hastası yüzünden oynanabilirliği



çok düşen oyullardır. İşte North vs South'da, yazının başında dayanamayıp saydigim ufak ama ciddi hataları yüzünden harcamış oyular listesine girdi. Yine de oyuncular sunu unutmamalıdır ki, harcamış her oyun, oynamamasi gereken oyun degildir. Yani hala oyuna alabilir ama saydigim hatalarini kabul ederek, görmezden gelmeye çalışarak oynayıp, oyuncunun güzel yanlarından zevk alabilirsiniz. En azından North vs South sizlere bunu verebilecektir. Grafikleri güzel, sesleri güzel, konusu güzel, atmosferi iyi, eh bi de strateji severseniz daha iyisi Şam'da kasıma ama bence strateji sevmiyorsanız muhtemelen hep böyle oyuncularla karşılaşmanız için sevmiyorsunuzdur, bundan da uzak durun, gidin Jagged Alliance2 veya StarWars Rebellion oynayın (bence yanlış tafsive, Heroes 3'ten saçmayın derim ben - BLX).

**Ünlü Oyun
7. Puanı**

North vs. South

I-Magic+ Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Şençi
SİSTEM	Win 95 HD Alan: 150 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 CD-ROM 4Hzli
RAM	16MB Multiplayer Var
3D Hesaplama	Gerekmiyor
OYNANABILIRLIK	*****
GRAFİK	*****
ATMOSFER	*****
SES/MÜZİK	*****
Bilgi İçin:	
Level CD	Verilmedi

Falcon 4.0

**LEVEL
HIT**

4 yıllık bekleyişten sonra, gelmiş
geçmiş en iy simülasyon karşımızda...

KONTROLLER

Uçucun burnunu aşağı	↑
Uçucun burnunu yukarı	↓
Sol	←
Sağ	→
Radar imleci yukarı	Ctrl+↑
Radar imleci aşağı	Ctrl+↓
Radar imleci sola	Ctrl+←
Radar imleci sağa	Ctrl+→
Yukarı baktır	Alt+↑
Aşağı baktır	Alt+↓
Sola baktır	Alt+←
Sağ'a baktır	Alt+→
Zoom In	Alt+F7
Zoom Out	Alt+F8
Hedef belirleme	Ctrl+Z
Radarı tekrar calistirma	Ctrl+X
Arkaya doğru baktırma	Alt+[
Yukarı doğru baktırma	Alt+]
Önceki hedefe kitler	Ctrl+F1
En yakındaki hedefe kitler	Ctrl+F2
Sonraki hedefe kitler	Ctrl+F3

Subat ayından bu yana canlanan oyun piyasasında her oyun türünün en az bir mükemmel deneyebilecek örneği piyasaya çıkmışken, zaten az üretilen türlerden olan simülasyon türünden de bir örnek geldi.

Falcon 4.0 simülasyon severler tarafından yapılan yüzlerce spekulasyondan ve çıkış tarihinin defalarca ertelenmesinden sonra sıkıntı ile beklenen bir oyun olmuştu. Ama beklenildigine degidi ve MicroProse'in yaptığı oyun piyasasında mükemmel bir atak yaparak Falcon 4.0 ile ününü pekiştirdi. Falcon 3.0'ın piyasaya çıkışından bu yana geçen 7 yılda belki de piyasaya damga vuran bu denli başarılı bir simü-

Oyundaki radar özelliği tamamen gerçeğe uygun olarak tasarlanmış. Tabii buna bağlı olarak yön, hedefler arası mesafe, silahların menzilleri de gerçegine uygun tasarlanmıştır. Oyunu oynamabilmek için kullanma kılavuzunu yalaşıp yutmalı veya oyunu oynamaya baş-



lasmadan tüm özellikleri anlamalısınız. Çünkü oyunun her türlü özelliği o kadar derin tasarlanmıştır ki istesiniz de istemesiniz de oyunu hakkıyla oynayabilmek için öğrenmelisiniz. Oyundaki aksiyona alınamak oyunun temel ve yardımcı ama bilinmesi gerekliliği özelliklerini öğrenmekten çok daha kolay. Tercihen 8-12 tuşlu bir Joystick ile oyunu rahatlıkla görevlilebilirsiniz. Oyunun menüleri gayet açık. MicroProse, oyuncuyu zorluktan dolayı oyundan soğumasını engellemek için, Realism başlığı altında oyundaki çeşitli özellikleri açıp kapatabilmenizi sağlamış. Bu yolla benziminizin bitmemesi ve vurulamamanız gibi çeşitli özellikler sizin ayarlamamanız için sunulmuş. Bu ayarlamaları abartılı şekilde düşünerken oyuncu simülasyon türünden çıckıp Arcade yapısına dönüyor. Tabii bu şekilde oynamak kolay oluyor ancak oyunun esas özelliğini olan gerçeklik unsuru yok ediyor. Oyunu istediginiz görevden başlayabiliyor, görevler içindeki haritaların istediginiz bölümünde içmeye başlayabiliyorsunuz. Briefing bölümü diğer oyuların aksine çok detaylı hazırlanmış. Hedeflerinizin açık koordinatlarını, fotoğraflarını bu bölüm içinde bulabilirsiniz. Görevde başarılı olmanız için bu bölüm anlamak çok önemli çünkü oyundaki menziller gerçek boyutlarında. Dolayısıyla hedefin verimi dolararak bulunmaya çalışmanız moronlu olur. Briefing te verilen koordinatları dikkate alip radarlarınız yardımcıla hedefinizi bulup yok edebilirsiniz.

1998 yılında Falcon 4.0, en az oman kadar başarılı olacağı yönünde Jane's F-15'e onurlu piyasaya aynı zamanda çıkışının hata olduğunu gösterdi.

Şimdi direkt oyunun yapısına geçiyorum. Oyundaki grafik yapısı daha önce hiçbir simülasyon oyununda görülmemiş sağlamışta. Falcon serisinin tüm başarısı diğer hiçbir oyunda bulunamayan gerçekçilik ögesiydi. Ama yine de grafik motorunun grafik ayrıntısı doğal eharak maximum olduğundan sistem özellikleri de abartılı olmuş.

Falcon 4.0'de bu unsur oyunun ana ögesi. Grafik yapısından tutun görev haritalarına kadar herşey asına uygun yaratılmış. Tabii oyun bu özelliğini sayesinde inanılmaz bir atmosfer yaratıyor ve kendini oynanabilir kılmıyor. Oyunda ki uçaklar, silahlar, haritalar son derece ayrınlı. O kadar ki ilk oyunu açtıgınızda foton telepatisi öğrenmeye çalışmamışsunuz gibi hissedebilirsiniz.

Microprose'un oyunu alanlara oyunu öğrenebilmesi için verdiği kitapçı! Tam 580 sayfa. Bu kitapçıkta oyunun Keyboard konfigürasyonu, ki tüm klavye kullanıyor; ve oyunda lazım olan tüm terimler açıklanmış. Buna ek olarak oyuna.

kavşağından 40 sayfalık Ceteler's Guide adlı diğer bir bölümünde ise uçağı nasıl kontrol edeceğiniz, savaş sırasında hedeflerinize uçağınızın hangi özelliklerini kullanarak nasıl saldıracağınız açıklanmış. Eğer bu kitapçıyı bir şekilde oyuna birlikte alan olursa kitapçıyı incelemeden oyuna başlamamalarını tavsiye ederim çünkü oyunu oynayabilmemiz için anlamamız gerekenlerin hepsi burada anlatılmış. Zaten anlamadan oynamayacağımıza göre bu kitap olmadan 2 saatte tüm oyunu kavşayısanız kitap ile de yarı saatte rahatlıkla ikonları kullanmayı öğrenmişsiniz. Falcon 4.0 öğrenme bahis olduğunda gördüğüm en zor oyun. MicroProse'un bu kadar ayrıntılı ve alışılmış saatler alan bir oyunu neye giverek yaptı bilmiyorum ama iyi yapmış. Türk Hava Kuvvetleri'ndeki elemanlar eylemlerde bol bol antrenman yapabilirler.

Bu süğne ne işe yarıyor acaba?!

MicroProse, oyunun tüm ayrıntıları o kadar iyi işlemi ki yaklaşık 15 uçakta kullanabileceğiniz onlara deşik özellikle sıkınlar var. Uçak ayarları sizin oynadığınız bölümde göre ayarlı oluyor ancak siz illa kurcalıyıım filomun aramasını falan ayarlıyım kendimce kariزمaya yaratıyorum diyeyseniz tüm bu ayarlar bizmetinizde. Oyunu başlamadan oyun kontrolü ile ilgili veya diğer herhangi bir özelliği ayarlayabiliyorsunuz. Bu tüm unsurların oyuncu tarafından paylaşılabilmesi oyunu daha zevkli kılmıyor. Bu yolla zaten oldukça istenilen atmosfer ögesini kendi zevkinize göre yönlendirebiliyorsunuz. Bu arada atmosfer olayına degeñmişken, eğer briefingleri dikkatle inceler ve anlaysanız, takım arkadaşlarınızla ve onların kendi aralarındaki konuşmalarda olsun ister kararkahla olan konuşmalarda olsun alacagınız bilgiler sizin savaşın içinde hissettiyor çünkü adamlarının ses tonları, durumları ve olayın ciddiyetini çok iyi yansıtıyor. Belki de oyun için söylemeyecek tek kötü unsur karışık olması.

Oyle ki klavyenin neredeyse tüm tuslarını kullanıyoysunuz. Bu tusları istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, tabii bu oyundan çok ayrıntılı olmasının getirdiği bir sorun.

Bu sorunu en iyi kendi Keyboard konfigürasyonunuza yaparak atlatabilirsiniz.

MicroProse'um Falcon 4.0 için yaptığı sitesinde oyun için yeni harita ve go-

revler mevcut isterseiz bunları Download edebilirsiniz.

Senaryo

Tüm ayarları yaptınız, Briefing'den te yapacağınızı öğrendiniz sıra uçmaya ve avlanmaya geldi. Her simülasyon oyununda olduğu gibi bu oyunda da iyi bir Joystick'e ihtiyacınız var. Oyunda kameraları iyi kullanmanız gerekiyor. Aynı zamanda radyo iletişiminden ve kanat güçlerinden yeter kadar faydalananmamızıza hazırlıyanız. Oyunda radyo iletişimini, bu unsuru saşa da önemli olduğunu vurgularcasına öne çıkarılmış. Siz tam savaşın en sıcak anında düşmanla boğuşurken ekibinizden bir elemen "Bilmem ne koordinatlara gel burada hóbodó durumu var" diyor. Bu da gerginliğinizi daha çok artıran bir unsur oluyor. Tabii bu olayı sizde uygulayıp diğer arkadaşlarınızın olsaları sebeb olabilebiliyorsunuz. Onlar şanslıya ve siz doğru mesajı vermişseniz size yardım gelebiliyorlar. Bu dedigim radyo iletişim olayı takım savaşlarında oluyor ve doğal olarak gerçekçi de hayli artırıyor.

Bireysel senaryolarında savaşmıyorsanız, diğer senaryolarında siz havada kaptırıken yer ve denizde de savaş vuğu buluyor. Yani siz hava da düşmanlarınızı yok edip etrafa bakınırken birden paralarınız bilin ki bir SAM füzesi veya tank tarafından yok edilmişsinizdir.

Falcon 4.0'deki düşman AI'leri sizi kusturacak kadar ileri düzeyde. Şöyle ki savaş sırasında karşınıza üç tane MiG-15 çıktı ve sizde F-16'ınız var. Uçagınızın hızına güvenip, üçün birini harcar ve kaçının sonrasında kanat adamlarından yardım isterim diye düşündünüz. Ama yanıldınız. O üç uçaktan birini yokederken radarınızda olan diğer iki uçaktan biri ortada yoktu ve siz denizde arkamza alıp dagık bölgeye doğru kaçarken dağın arkasına saklanıp radarдан kaçan uyanık MiG-15 ummadığınız anda önünüze çöküp siz yoketti. Bu size Top-Gun veya onan gibi başka bir dangalak filminden alınmış bir sahne gibi gelebilir ama bu olay benim başma gelmiş gerçek bir olaydır. Ben hala düşmanların bana oynadığı bu oyunun dumur halini üzerinden atamamışken siz de şiddetle uyarırım düşmanları hafife almayın çünkü bu oyunda diğer oyunlardaki klasik numaralar işe yaramıyor. Oyunda bulunan kameralar gerçekten çok iyi yerleştirilmiş. Manzara seyretemek istediğinizde hemen dış kameralara geçin. En yüksek grafik kalitesinde oynuyorsanız görüntüler gerçekten inanılmaz oluyor.

Tabii bu muhteşem grafikleri görmemin faturası da biraz tuzlu: PII 400, 128 MB RAM, okkah bir 3D hızlandırıcı. Bu sistem oyunun maximum performansı için.



Sonuç

Falcon 4.0 son yıllarda çıkan en iyi simülasyon oyunu. Gerek teknik gereksiz içerik bakımından son derece sağlam bir oyun. MicroProse'un oyuncularını 4 yıl sürdürmesinin nedeni bu oyunu tam performans ile oynayınca açıkça görülmüyor. Oyun ne kadar öğrenmesi ve alışması zor olursa olsun kendini öyle yada böyle begendiriyor. Oyun ilk başlangıçta becerilemeyecekmiş hissi uyandırıyor. Sakın buna aldanmayın ve her şeyi kurcalayın. Klavye konfigürasyonunu siz ayarlayın çünkü klavye örtüsüne yazmak ne de öğrenmek olağanüstü değil. Ancak kendiniz yaparsanız akınlı kalır.

Falcon 4.0 sadece simülasyon severleri değil klasik Arcade severleri de tatmin edebilecek bir oyun. Oynamabilirlik seviyesinin artışı bazında gerçekçilikte azalıyor. Bunu dikkate alarak ayarları gerçekleştirirseniz oyundan daha fazla zevk alırsınız. Oyundaki ufak tefek hatalar ise MicroProse'un son çıkardığı patch ile düzeltildi. Bu patch www.falcon4.com'dan download edebilirsiniz.

Son olarak bu oyunu kesinlikle almanızı tavsiye ederim. Simülasyondan nefret eden biri bile olsanız, oyun dünyasının ne kadar geliştiğini ve yakın zaman sonra nelere kadar katılacağı görebilmek adına mükemmel bir örnek.

9
Puan

Falcon 4.0

MicroProse • Simülasyon • 1 CD

İNCELEYEN : Anokin

SİSTEM : Win 95/98 HD Alanı : 300 MB

İŞLEMCI : PII 266 CD-ROM : 4Hzlı

RAM : 32MB Multiplayer : Var

3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D, OpenGL

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★★

GRAFIK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

BİLGİ İÇİN : ★★★★★★★★★★

Level CD : Şubat 98

Rollcage

Wipeout'un yapımcıları, hızı susayanlar için çok iyi bir oyun yapış. Umarız mideniz sağlamdır.

Araba sahibi olmak, her gencin rüyasında yatan bir istekti. Hep araba hayalleri kurar, yoldan geçen arabaları hayranlıkla seyrederiz. (Tabi güzel olanları) Arabayı o kadar cezbedici yapan en önemli özellik; Arabanın çok hızlı gidebilen bir araç olmasıdır. Bu hız tutkunluğu yeni bir spor dalını da beraberinde getirdi.

Araba yarışları, çok uzun yillardan beri büyük rağbet görern çok zevkli ama bir o kadar da tehlikeli bir spor dalıdır. Her spor dalında olduğu gibi kendine ait seyircileri ve tutkunları mevcut.

Gerçek yaşamda olurda, sanalında olmaz mı?

Bilgisayar oyunu yapımcıları, araba yarışlarına olan bu ilgiyi kendi yarattıkları yarış oyunlarına da çekmeyi hedeflediler. Araba yarışı oyunlarında gelişen teknoloji sayesinde insanlar artık kendilerini arabalarının içindemmiş gibi hissediyor. Araba yarışı oyunları, arabası olmayan insanların araba tutkularını, arabası olup da hız yapma imkanı olmayan insanların da hız tutkularını gideriyor. İşte bu yüzden bilgisayar oyunları piyasasında araba yarışı tarzı oyunlara bolca rastlıyoruz.

İki farklı tarzda araba yarışı oyunu piyasayı ele geçirmiş durumda. Bunlardan ilki gelecekte geçen yarış oyunları, ikincisi ise gerçek zamana uygun dizayn edilmiş yarış oyunları. Her ikisinde kendine ait beğenisi kitlesi olmuş durumda.

Gelecekte geçen araba yarışı oyunlarının daha hızlı ve daha fantastik olması, gerçek zamanda geçen yarış oyunlarının da daha gerçekçi olması araba tutkunlarını bu oyunlara kilitlemeye yeterli oluyor. Son 6 aydır piyasaya, gelecekte geçen yarış oyunları yağmur gibi yağıyor. Bunun nedeni; Bu tarz yarış oyunlarının daha çok rağbet görmesinden kaynaklanıyor. Son 6 ay içerisinde 10'a yakın fantastik yarış oyunu piyasaya sürüldü. Kimileri vasatın üstüne çi-



kamadı, kimileri ise çok güzel ve yenilikçi fikirlerle odamızı girdiler. Psygnosis firması da oldukça deneyimli olduğu yarış oyunlarındaki son bombasını da piyasaya sürdü. (Dünyada bu türün öncüsü olarak kabul edilen Wiperout'u piyasaya çıkarılmıştı). Yeni çıkardığı oyunun adı Rollcage idi. Geçen ayki Extreme G2 yazımının sonunda sizlere Rollcage'i tavsiye ettim. Allah'tan Rollcage yüzümü kara çikarmayıp, alınabilecek bir oyun olduğunu kanıtladı.

Rollcage'in çalışmak için istediği minimum sisteme gelince; Pentium 166, 32 MB Ram ve 4x CDRom yeterli olabiliyor. Ancak oyun tamamıyla 3D Hardware desteğiyle geldiğinden Voodoo3'şiz yada TNT'siz bir konfigürasyona sahipseniz kesinlikle bu oyunu almayın. Ama eğer ekranда kare saymak veya teneke kapağı yarıştırmayı seviyorsanız, sizin bileceğiniz iş.

Zaten yarış oyunu severlerin çoğu yüksek konfigürasyonda bir sistem vardır diye düşünüyorum.

Not: Ultra TNT2'ler siz bu yazılı okurken muhtemelen piyasaya çıkmış olacak. Eğer imkannız varsa mutlaka alın. Voodoo3'şiz TNT2 rüllazz.

Rollcage'in, gelecekte geçen yarış oyunlarındaki furyanın son örneği olduğunu düşünüyorum. Aldığım duyumlara

göre birkaç ay piyasaya araba yarışı çıkmayacak (gelecekte geçen) Ama hiç belli olmaz, bu programcılar birşeyler düşünüyorlar mutlaka :)

Rollcage'in menüleri Playstation oyunlarındaki menülere benzeyen. Bol renkli ve karmaşık olmayan basit bir ara birim. Rollcage'in getirdiği yenilik ise, arabamızı 360 derece sürebilliyorum. Yolun üstünden veya yanından tabiatça gidebiliyoruz. Tünellerde veya kapalı alanlarda tavandan rakiplerimi rahatça geçebiliyoruz. Rakiplerimi geçme konusunda ciddi çok yardımcı oluyor bizlere bu özellik. İlk başlarda insana biraz açaip gelse de ve alışması zor olsa da zamanla alıştıyorsunuz. Arabaya herhangi bir kaza durumunda yani viraja çarpması gibi durumlarda herhangi bir hasar gelmiyor.

Rollcage diğer yarış oyunlarına göre farklı olan 8 tip silah çeşidiyle mevcut. Bunlar arasında hızlandırma, kalkan, ve değişik tip roketler var. Birçok yarış oyununda (Dethcarz, Powerslide gibi yanı) silahlar oyuna pek fazla etkide bulunmuyordu. Yani adamı yoldan çikarmak veya arabasını patlatmak hıç kolay değildi. İnanın şunu söyleyeyim, Rollcage'deki roketlerden birini yemediyseniz daha bu tür oyunlarda tanışmadınız demektir. Bu oyunındaki silahlara ciddi adamlı felegini şartlıyor, o nun için çok dikkatli olun. Kendinizi her an bir kurt deliginde bulabilirsiniz.



(Kurt deliği = Haha Oyunu alanlar bilirler. Bir çeşit tuzak)

Oyunda seçebileceğiniz 6 farklı arabası çeşidi bulunuyor. Bununla beraber 20 tane farklı pist var.

6 farklı araba seçilebilir. Sürütülen ülkeler: İtalya, İngiltere, Japonya, Amerika, Fransa ve Almanya olarak seçilmiş. (Nerde ulyenin Türkiye?)

Her sürücünün kendine göre değişik karakteristik özellikleri var.

6 arabayı da birbirinden ayıran hız ve dayanıklılık gibi değişik yönleri var.

Oyunda zamana karşı, Arcade Mod'da yada alıştırma modlarında yarışabiliyoruz.

Rollcage'in, Multiplayer yönünden çok önem verilmiş. Oyunu Modem'den 2 kişi, Network'den 6 kişi veya Internet'ten oynayabiliyoruz. He bu arada Need For Speed'in çıkarttığı Split Screen özelliğini Rollcage'de de kullanılmış. Yani 2 kişi bir bilgisayardan yarı yarıya bölünmüş ekranda rahatça oynayabiliyor.

Rollcage cidden çok güzel bir oyundur, ama bu oyunu birşey dağıtmak yada

parçalamak istemeyenler almasınlar. Çünkü her oynadıklarında biraz daha sıkılırlar.

Oyundaki oynamabilirlik olayına biraz daha değinmek istiyorum:

① Öncelikle bir arabayı veya binayı yok ettiğinizde, o binadan çıkan ışık efektleri gözünüzü kamaştırmış yoldan çıkmansa neden oluyor. Ondan sonra da zaten ışık efekti geçene kadar önungü göremiyorsunuz.

② Arabalar ön ve arka bölgeleri olarak birbirlerine çok benzediğinden herhangi bir çarpışmada önungü, arkanızı şarlıyorsunuz. Komik ama gerçek, çoğu zaman ters yöne gitrişim oldu bu yüzden.

③ Arabalar çok hızlı olduğundan, düzgün bir bölgede hızlanınca bir daha durmanız epey zorlaşıyor ve bityere çarpıp havada taklalar atabiliyorsunuz.

Müzik ve Ses: Oyunun müzikleri ni Fat Boy Slim, Ez Rollers ve Aphrodite adlı gruplar yapmış. Tipik teknö ve rock karışımı bir müziğe sahip. Oyunun demosunda oynadığınız Rap'ten daha iyi olduğunu düşünüyorum. Oyundaki sesler ise hiç fena değil. Hiç rahatsız etmiyorlar. Oyunda 3D seslere yer verilmemiştir.

Grafik: Patlama efektleri özellikle oyunda çok güzel yapılmış. Oyuna grafik açısından belki de şu an olabilemenin en iyisi denebilir. (Dethcarz'daki ışıklandırma efektleri hala aklımdan çıkmıyor. Ben hayatmda böyle birşey görmedim). Mekan çizimleri olarak bol renkli

ve remiz bir dünyada yarışıyoruz. Ağacalar, çiçekler, bocuklar evde. Rollcage'de yarışırken gözüme çok hoş bir şey çarptı. Yolda giderken, birden kenardaki heykel devrilere alevler içinde yere yığıldı. Yani çevredeki binalara çarparak arkadan gelenlere hiç de hoş olmayan sürprizler hazırlayabiliyorsunuz. Göze inanılmaz derecede güzel gözük en fazla etkiledi.

Rollcage, mükemmel bir oyundur değil ancak Psygnosis firmasını ciddi söyle değiştirmek için yaptığı için canı gönülden kutluyorum. Oyunun en güzel yönleri: Grafikleri, güçlü silahlar ve getirdiği yenilikler. Oyunun kötü yanı ise oynamabilirliği, başkada kötü bir yanı yok zaten. Rollcage cidden benim hoşuma gitti, bana duvarlarda ve tavandarda gidebilmeyi sağladığı için bu oyunu sevdim. Tavsiye ederim. Önümüzdeki ay görüşmek üzere bol oyunları sizin olsun.

Not: İlk Türk Starcraft server'ı açıldı. Gelmek için www.sanaone.com'a gidip gerekli bilgileri alabilirsiniz. Türk server'ı CD Key'e gerek duymuyor.

Hepinizi bekliyorum. L

Psygnosis • Yarış • 1 CD	
İnceleyen	Burak Hun
Sistem	Win 95/98 HD Alanı: 80 MB
Şebeke	Pentium 166 CD-ROM 4Hzlı
RAM	32MB Multiplayer: 6 Kişi
3D Hızlandırıcı	Glide, Direct 3D
Oynamabilirlik:	***** ★★★
Grafik:	***** ★★★
Atmosfer:	***** ★★★
Ses/Müzik:	***** ★★★
Bilgi İçin:	:
Level CD:	Nisan 99

Kısa Kısa

Parlayan hersey altın olmadığı gibi, parlamayan hersey de kötü değildir. İşte bu bölüm de iyi oyunu kötüden ayırmansa yardımcı olmak için var!

TOP GUN - HORNET'S NEST

Soru: Bir inekten ne kadar süt çıkarabileğiniz? Cevap: Hiç beklemediginiz kadar. Top Gun serisi de işte bu kurala uygun olarak devam ediyor. 1982 de başlayan Top Gun defiligidinden 1996'da Top Gun- Fire at Will ile kurtuluşumuzu düşünürken, Microprose'daki zeki dostlarımız pişmiş ve hatta yemmiş tavuğu yeniden onümüzə sunmaya karar vermişler. Hornet's Nest, tipki ağabeyi Fire at Will gibi aşırı sulandırılmış bir simulasyon. Ashlinda bu oyuna simulasyon demeye utanıyorum. Uçuş dinamikleri o kadar zayıf ki, motor gücünü yarılayıp üst üste 3 loop atıp iki Maverick ateşledikten sonra hiçbirsey olmamış gibi yolunuza devam edebiliyorsunuz. Hadi canım! O hareket-

leri yaptıktan sonra ne mide, ne beyin kalır pilotta! Hadi diyelim ki oyunu basitleştirilmiş bir simulasyon-civciv olarak kabullendik. Peki ya görevlere ne demeli? Yapay zeka yok, genellikle "atığınız her fize"="dul bir Mig29 pilotu eşи daha" demek oluyor. Ne chaff atacak, ne de bir defansif manevra yapacak kadar zeka yok rakiplerde. Ayrıca, bütün görevler kalıplanan, yani belli bir anda, belli bir noktada bulunup belli şeyler yapmazsanız başarılı olamıyorsunuz. Eh ben daha ne diym? Gidin kardeşim, uzaklaşın gözünüzü seveyim. Bir daha simulasyon mu, arcade civciv mi yapacaksınız karar verin öyle çekin karşıma, yoksa alacam kızılelik sopasını elime.



FİRMA : Microprose
TÜRK : SIMULASYON 5

ASTEROIDS

Aramızda 23 yaş **ve** üzeri olanlar kalısın, diğerleri teneffüse çıkabilirler. Tamam mı, kurt oyuncular, başbaşa mıyız? Eh o zaman eski günler yad edelim biraz, ah utan ah, neydi o C64'lü, Amiga'lı günler di mi? Ne eğlencenirdik bee, bir Ikari Warriors'un, bir Operation Wolf'un, bir Combat School'un zevki hangi süper grafikli 3D oyununda var ha? Yok di mi? Şimdiki



gençlik de bir tuhaf, hiçbir şeyle yetinmiyorlar. E tabii, görmemişler ki, bilmeyenler ki o eski zamanları. Bilgisayarların kasetli, 64 KB hafızalı (idrak edemezler için 1 MB'in 16'da biri) olduğu zamanları tanıtmıyorlar ki. Konuşmayı öğrendiklerinde ilk söyledikleri "Anne" değil, "Anne, 3Dfx !!!" oluyor (Bakallım konuyu buradan nasıl toparlayacağınız - BLX)

Yaa, işte Asteroids de o karanlık çağlardan kalma bir oyun (oh beee - BLX) hanı üzerinde gelip duran asteroidleri vurur, daha küçük parçalara ayırır en sonunda da yoketmeye çalışırız. İşte birileri (Activision) Asteroids'i terkedildiği karanlık mahzenden çıkartıp, yükselen değer 3D ile bezeyip biz cski kurtları sömürmeyi amaçlamış. Yok öyle yağma! Bizler piriyyiz bu oyun dosyamız, adımız üstümüzde, piyasanın "kurduyuz". Yemeyiz öyle her önumü-

ze atılanı. Gerçi fena da olmamış, 3D grafikler, patlamalar, sadece tek tip meteor değil elliye yakın farklı meteor ve düşman çeşidi var artık. Kara delik, patlayan bir güneş gibi tehlikeli ve ilginç mekanlar, farklı silahlar eklenmiş. Hepsi iyi güzel de, ne biliyim, 25 yıldan sonra insan daha iyi birşeyler bekliyor? Aynı oynanış, yine kısıtlı mekanlar, aynı bölümü on kere tekrar oynamak zorunda olmak baydı beni. Bakın Battlezone da 25 yaşında, siyah ekran da beyaz çizgilerle oynanan bir oyundu, ama yeni versiyonu, türünün ilk örneği olarak çığır açtı. Yani ne diyim ben size, hala sömürüyorsunuz ya milleti. Aferin size.

FİRMA : Activision
TÜRK : ACTION 5

THUNDER BRIGADE

Oh be, işte adamakilli bir oyun. Öyle deli gibi bir sistem istemiyor, ortalama bir Pentium 166 falan yeter. Hele ki 3D kartı hiç istemiyor, hatta iş inada binmiş galiba, sisteminizde 3D kartı olsa bile kullanıyor. Çünkü grafikleri poligonlardan değil, Voxel'lerden oluşuyor (Delta Force'da kullanılan grafik tekniği). Tabii iş böyle olunca, parayı bastırıp canavar gibi Pentium III'ü almış olanlar dönüp de bu oyunun yüzüne bile bakmayacaktır. Ama zaten öyle çok iddia, çok şaaşalı bir oyun da değil Thunder Brigade.

Konu bende artık kusmuk torbası fikrini çağrıştıran klişelerden. Zalim İmparatorluğa karşı ayaklanan bir koloni varmış, biz de burada çarpışan cesur mu cesur, yakışıklı mı yakışıklı bir askermişiz. Vermişler altımıza hover-tank'ı, takmışlar bir çift lazer topunu, pohpohlamışlar bir de utanmadan. "Hadi koçum, hadi aslanım. Yaparsın sen, onların dev savaş makinaları, Battlecruiser opereyşinilleri (buradaki espriyi anlayan anları ve güler - BLX)

varsı ne olmuş, senin de yedi ceddin gibi serhaddin var" diyerek salıyorlar çayırı bizi. Yönettiğiniz araç her ne kadar yerden yarımetre kadat havada yuzerek ilerliyor olsa da, sonuçta bir tank. Yani ani manevraları, sert dönüşleri kolaylıkla yapamıyor. Ama oyunun yapay zekasının bu açığı kapatrigini söyleyebilirsin. Bir keresinde arkamdağı 4 imparatorluk hover-tank'ından kaçarken, üssé yarı kilometre kala benim tarafımında olan tanklardan bir kışımı üssün yakınındaki savaşı bırakıp, oldukça zor durumda olan bana yardıma geldikleri gördüm. Akabinde arkamdağı İmparatorluk tankları da topukladılar tabii. Yani, çoğu oyundaki gibi düşmanla karşılaşılı "al takke, ver külah" şeklinde mermi alışverisi yapamıyorum. Zoru goren sıvışıyor. Seslerin de fena olmadığını söyleyebilirim. Sağdan soldan geçen mermi vizülleri ve briefinglerde kullanılan konuşmalar falan tam oturmuş. Ama grafikler, yok yok, grafikleri düşünmek bile istemiyorum, aksi taktirde bu oyun da 5 falan ala-

cak, ama öyle olsun istemiyorum, çünkü bayağı sevdim bu oyunu. Tek söyleyebileceğim, grafikleri Commodore 64'ten halice olduğu, iç güveysi hesabı. Eğer bilgisayarınız yeni simülasyonları çalıştırıtmıyorsa, grafiklerini de görmezden gelebileceksiniz, ki hiç sanmıyorum, Thunder Brigade fena bir oyun değil. Ama sağlam makine sahipleri dönüp bakmasınlar bile.



FİRMA : I-Magic
TÜRK : SIMULASYON 6

BEAVIS & BUTTHEAD: BUNGHOLE IN ONE

Madem nostaljiden girdik bu ay, öyle devam edelim bakalım. Çok sevdigim Kağan isimli bir arkadaşımla Amiga'da saatlerce bıkmadığımız bir oyun vardı (aslında birçok oyun vardı ama, hepsini anlatacak kadar yer yok). Bildiğimiz golfün mini versiyonu olan bu oyun (şimdî adını hatırlayamadım) çok ama çok zevkliydi. Sonra zaman ilerledi, PC'ler çıktı, MTV Türkiye'ye geldi, Beavis & Butthead denilen iki zibidi evlerimize konuk oldu (hani alaka? - BLX) (sabır ol, geleceğim şimdî - SD) (Sen nerden çıktıñ bœ? - BI X). Sonra, zaman yine ilerledi vece birileri mini golf ile Beavis & Butthead'i birleştirmeye akıl etti. Ne hadder eyii, ne hadder hoj!

Bu iki zibidinin en iñlü 13 macerasının, mini-golf parkurlarına dönüştürülmüş şekli olan Bunghole in One, oldukça güzel bir oyun. Neden? Çünkü oynaması zevkli, kolay, üstelik de komik. Bir golf oyunu nasıl komik olur demeyin, içinde Beavis varsa olur (Butthead'i hiç sevmem). Bu iki zibidinin ve çizgi filmlerdeki en popüler karakterlerin oyuncu olarak katıldıkları



Eğer bırsüri kopya oyun alıp, çekik gözlü hırsız kopyacıları zengin etmek için bilgisayarcınıza gideceksiniz, bunu de listenize ekleyin. Ama bir tek oyun almayı planlıyorsanız, o oyun sakın ola ki Bunghole in One olmaya... L

FİRMA : GT Interactive
TÜRK : SPOR 6

Heroes of Might & Magic 3

Belki de yapılmış en iyi turn-bazlı stratejilerden biri bu oyun, ancak bazı noktaları iyi kavramak gerekli, yoksa Erathia ovaları insana dar gelebilir!

Her önüne gelenin Red Alert taklidi oyunlar yaptığı bir zamanda, HOMM serileri çizgisinden hiç ödün vermeden yoluna devam etti. Serinin üçüncü oyunu olan Restoration of Erathia, gerçekten de oldukça rafine ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Ancak tabii RTS türüne düşküneniz, bu oyun kafanızı biraz karıştırabilir, bu yazda oyunun temel yapısına bir göz atacağız ve böylece kafanızdaki soruları cevaplamayı deneyeceğiz.

Zorluk Seviyesi

İlk iki oyunun aksine, zorluk seviyesini artırmanız sadece bilgisayar kontrolündeki düşmanların daha hızlı üretim yapmasını sağlamıyor. Doğru, zorluk seviyesi ne kadar yüksek ise, siz o kadar az, düşmanlar da o kadar fazla kaynakla oyuna başlıyorlar. Ancak tek fark bu değil, bu kez seviye yükseldikçe yapay zeka da o denli artıyor. En kolayda oynarken düşman oldukça pasif davranışacaktır, ancak bu siz aldatmasın, eğer bir açık bulursa kaçırırmaz. Öte yandan zorluk seviyesi yükseldikçe yapay zeka hem daha saldırgan, hem de hasıplı davranışa başlayacaktır.

Ekonomi

Oyunda farklı tiplerde kasabalar ve herbirinde farklı tipte binalar mevcut, bu binalardan bazıları tüm kasabalarда aynı işi görürken, çoğu da bulunduğu yere has özelliklere sahiptirler. Mesela Mage Guild her kasabada aynı işi görür, komutanlarınıza yeni büyüler öğretir. Ne var ki çıkan büyüler ve kulenin kaçıncı seviyeye kadar upgrade edilebileceği bulunduğu kasabaya bağlıdır. Yine Resource Silo her kasabada kurulabilir, ancak size fazladan hangi kaynağı kazandıracığı yerine göre değişir. Genel



egitim kasabadaki tüm binaları en kısa zamanda kurmaktadır, ancak ne var ki oyunun yapısı bunu hilesiz başarımanıza pek izin vermez. Amaç tüm binaları bir an önce yapmak değil, en gereklileri öncelikle kurmak olmalıdır. Peki hangileri en gerekli? Bunu bir örnekle anlatalım, diyelim ki Castle kasabınız var ve işe sıfırın başlıyorsunuz, kolay seviyede elinizde yeterli miktar kaynak olacaktır, ancak tüm kasabayı kurmaya yetecek kadar değil. Şimdi, unutulması gereken temel unsur şu, yedi günde bir kasabadaki yaratık üretimi yenlenecektir, ayrıca bazı binalar yine haftada bir etkili olurlar. O zaman yapmamız gereken ilk hafta dolmadan temel ekonomik yapıyı oturtmak ve en az 3 tür yaratık üretimi garantiye almaktır. Burada ana meclis binasını ilk upgrade etmek günlük alını gelirini artıracaktır. Ardından yapılması gereken, kaynaklar el verdiğinde kaleyi upgrade etmektir, kale hem temel yaratık üretimini katlar, hem de size savunmada büyük avantaj sağlar.

Bundan sonra sırasıyla ilk 3-4 yaratık türünün üretimini sağlayacak binalar yapılmalıdır. Çoğu insan hemen en üst seviye yaratıklardan bolca üretmek ister, ancak bu imkansızdır. Ne kadar güçlü olursa olsunlar, yedinci seviye yaratıklar bile az miktarda olduklarında büyük miktar düşmanla başa çıkamazlar. Öte yandan düşük seviye yaratıklar belki nispeten güdünlüyor, ancak hem hızlı çoğalırlar, hem de iyi bir komutanın emrinde yeterince ölümcül olurlar.

Madenler

Her kasabada bulunan binaları kurmak için farklı kaynaklara ihtiyaç vardır, bazı kasabalar sırf altınla ayakta kalabilirken, bazıları çok az bulunan cevherlerden bolca isterler. Bunun dışında ordu kurmak için de bolca altına ihtiyacınız olacaktır. Burada iki kaynak mevcut, ana haritadaki madenler ve Marketplace. Tabii işin püf noktası var, her maden büyük ihtimalle bir grup ya-

ratik tarafından korunuyor olacaktır, haritadaki bu yaratıkların da her geçen hafta artacağını unutmamın. Bu yüzden en yakındakilerden başlayarak kendi bölgeyi içindeki madenleri hızla kontrol altına almaya çalışın, ancak dikkatli olun, kontrol ettiğiniz alan büyülüçük savunması da o denli zorlaşacaktır. Madenlerin yanısıra, yaratık yuvalarını da kontrol altına almayı sakin ihmali etmeyin. Buralardan her hafta adam toplayabileceğiniz gibi, bu yuvaların herbiri kalelerinizdeki aynı tip yaratık yuvasının üretimini +1 artırır. Ayrıca bir komutanı her hafta haritayı dolaşip adam ve vergi toplamakla görevlendirmeyi ihmali etmeyin, özellikle değerlendirmelere kesinlikle uğrayın.

Komutanlar

Campaign görevlerinde en gelişmiş komutanlarınızı bir sonraki senaryoya taşıma imkanınız vardır, ancak Artifact ve orduları beraberinde gelmez, ayrıca her görevde ancak belli bir seviyeye kadar level atlayabilirler. Tek haritalarda bu kısıtlama yok tabii, ancak tüm komutanlarınızı aynı anda çok üst seviyelere çıkarmanız da çok zor. Yapılacak iş şu, özellikle savaşla ilgilenecek bir grup komutanı ayırmak, onları ve ordularını takviye etmek. Ne var ki harita büyülüçük komutanlarınız kalelerden o denli uzakta kalacaktır, bu yüzden iki farklı grup daha ayırmam gerekebilir. İlk grup komutanı etrafında dolaşıp kaynakları toplayacak, gereklidirde savaşanlara takviye birlikler götürecek, bunları kara ve denizde hızlı gidenlerden seçmek faydalıdır, yanlarında çok fazla adam olması da şart değildir. İkinci grup kalelerde ikamet edecektir, yaranık ve kaynak üretimini artıran her tür Artifact derhal bunlara aktarılmalı, ayrıca emirlerinde yeterince büyük bir ordunun bulunduğuandan emin olunmalıdır. Bu komutanları savunmada olacaklarından, yavaş ilerleyen ünitelerle idare edebilirler, ancak uzun menzilli dövüşülerde de donatılmadırlar. Ayrıca bir miktar büyülü güçlerinin bulunması da faydalıdır. Yapılacak en iyi iş düşmanın asla kalelere pek yaklaşmasına izin vermemektir aslında, bu yüzden tüm güçlü orduları uzakları fethetmeye göndermemek akıl hıca olur.

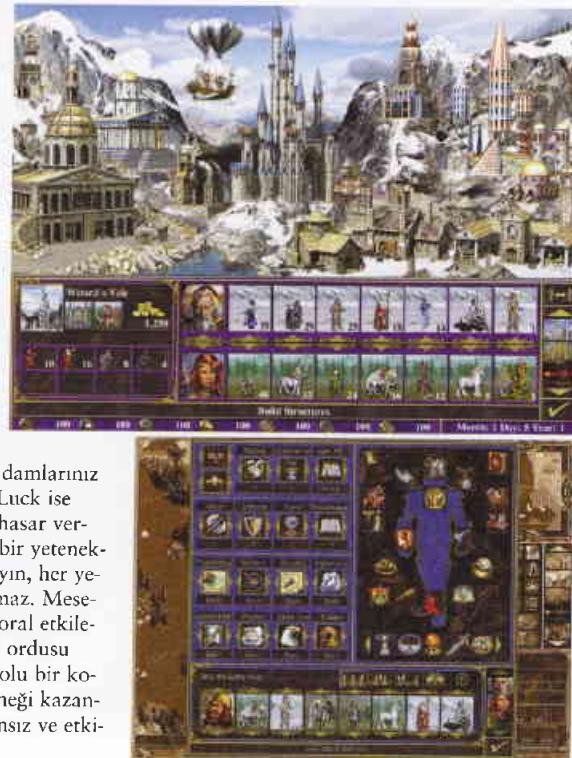
Level Up!

Komutanlarınız seviye atladığında bazı özel yeteneklere de kavuşacaklardır, bunun dışında etrafından da yeni yetenekler ve büyüler öğrenebilirler. Ancak burada seçimler dikkatli yapılmalıdır, mesela pek deniz bulunmayan bir haritada denizcilik yeteneği edinmek pek işe yaramaz. Bazı yetenekler nispeten öneksiz sayılabilir, ancak bazlarını kesinlikle edinmeniz gereklidir. Mesela Diplomacy, bu yetenek sizden zayıf yaratık gruplarını ordunuza katmaniza imkan

tanır, ne kadar yüksek olursa o kadar iyidir. Bu sayede bir anda ordunuza yüz Titan, ya da ikiyüzelli Chaos Hydra katabilirsiniz! Ayrıca Wisdom üçüncü seviye ve üstü büyülerini öğrenmek için gereklidir, yani kesinlikle edinilmesi gereken bir yetenek. Aynı şekilde dört temel büyüyü grubunda ustalaşmak da, düşmanlarınıza köl sokturmanın iyi bir yoludur. Leadership ordunuzun moralini yüksek tutar, adamlarınız savaşta donup kalmaz, Luck ise şanslı atış yapıp iki kat hasar vermenize imkan sağlayan bir yetenektir. Ancak şunu unutmayın, her yetenek her komutana uyumaz. Mesele, Undead yaratıklar moral etkileşinden bağımsızdır, yani ordusu Vampire Lord ve Lich dolu bir komutana Leadership yeteneği kazandırmak son derece anlamsız ve etkisizdir.

Ordular, İleri!

Bir ordu kurarken dikkatli olmanız gereklidir, elinizdeki yaratıkları ve komutanları iyice inceleyip ona göre karar vermelisiniz. Mesela Archery kabiliyeti olan komutanlara sırf yakın dövüşçülerini vermek büyük hata olur. Ancak sırf yakın dövüşçülerden bir ordu kurmak zaten hatadır, ordularınızda en az iki farklı grup okçu sınıfı yaratık olmalıdır. Ancak okçular genelde yakın mesafede çok kötü dövüşürler, bu yüzden yanlarında yavaş birimlerden bir grup koymak iyi bir fikirdir, mesela Dwarf ya da Dendroid türleri yakın dövüşte okçularınızı korumak için mükemmelidir. Bunun dışında savaşa düşman saflarına taşımak ve özellikle okçularına saldırmak için hızlı birimlere ihtiyacınız olacaktır. Çoğu kişi safların dizilimine pek alırmaz, ancak yapay zeka aynı fikirde değildir. Tüm okçuları ya da en hızlı birimleri yanyana koymak, onların Death Cloud ve Meteor Shower gibi geniş alan etkili saldırılardan büyük zarar görmesine sebep olacaktır. Öte yandan ilk saldırında en hızlı birimleri düşmanın burnunun dibine sokmak, onların katledilmesini kolaylaştırır. Birakın düşmanın size gelsin. Büyülerin kullanımları da son derece önemlidir, eğer elinizde düşmanı büyük kayba uğratacak güçlü büyüler yoksa, bırakın o turn ilk büyüğünü o yapsın. Büyük ihtimalle okçularınızı kör etmeyi ya da hızlı birimleri yavaştarmayı deneyeciktir, hemen ardından bir Cure ya da Haste yaparak onun bu çabasını bosa çıkarabilirsiniz. Ancak elinizde çok güçlü bir büyük ve karşı tarafta da bolca okçu varsa, o zaman ilk atışı siz yapın.



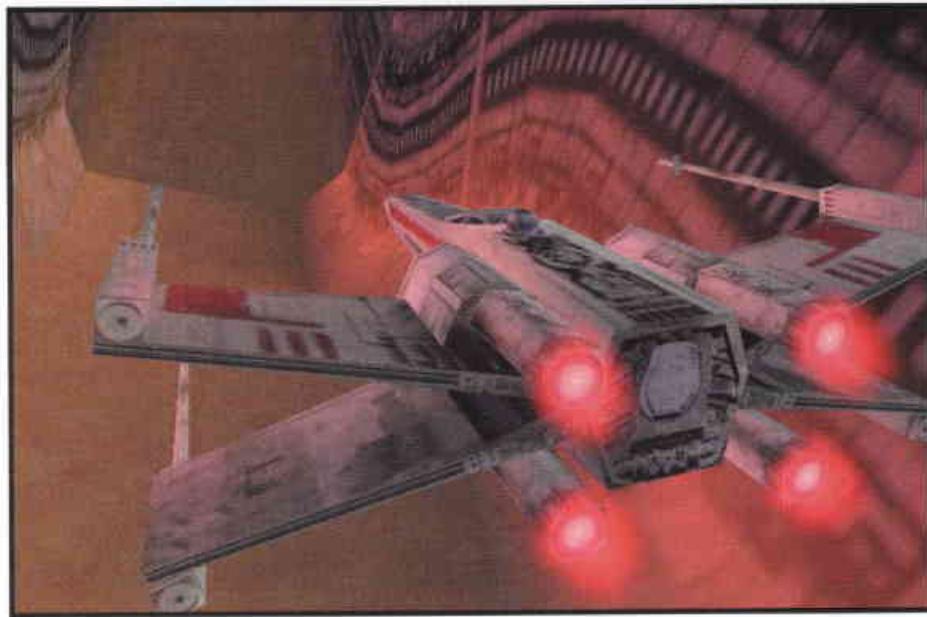
Öncelikle okçuları ve Vampire Lords gibi kendini diriltlen birimleri indirmeyi hedefleyin.

Nefret ve İfrıt

Bu oyunda çoğu yaratığın, özellikle de upgrade edilmiş versiyonlarının önemli özel yetenekleri bulunuyor. Örnekle, Ogre Mage dost yaratıklara Bloodlust büyüsü yapabiliyor. Aynı şekilde Archangel ölen dost birimleri diriltebiliyor, Master Genie dost bir birime rastgele faydalı bir büyü yapabiliyor. Archdevil karşısındaki yaratıkların moralini düşürüyor, birimlerin tanımlarına bakarak özelliklerini öğrenin, bunlardan savaşa faydalananın. Yine benzer bir şekilde bazı birimler birbirlerinden nefret ediyorlar, bunlar savaş alanında karşılaşıklarında birbirlerine tamgaz dalıp doğrudan yüzde elli fazla hasar veriyorlar, mesela Angel ve Devil bu turden bir düşmanlık besliyorlar birbirlerine karşı. Tabii bu aynı safalarda çarpışamayacakları anlamına gelmiyor. Aynı şekilde komutanınızın Artifact verirken de ne işe yaradığını bakmayı unutmamın, mesela ordunuzda hiç Undead yoksa, Destroy Undead büyüsüne karşı koruyucu tılsım taşımanı bir anlamı olmaz. Ayrıca moral veren tılsımlar da Undead orduları için etkisizdir. Biraz ince ayar gereklidir ya da, unutmadan, savaşa girmeden önce komutanınızın yeterli manası olduğundan emin olun. Ayrıca ilkyardım çadırı ve Ballista gibi yan araçlar ne kadar öneksiz görünseler de, genelde çok işe yarayabilirler.

War Lord

X-Wing Alliance



Fazla uzatmadan söyle girelim, X-Wing: Alliance zor bir oyun, özellikle de bu türle pek alakası olmayan çaylak pilotlar için. Ancak yer darlığından dolayı, burada her görevin açıklamasını değil, oyunlarındaki bazı temel ipuçlarını bulacaksınız. İlk öneri, adam gibi bir analog joystick edinin. Eğer adınız Luke Skywalker değilse, babadan kalma dijital iki tuşlu joystick ile bu oyunu bitirmeniz imkansız sayılır. İkincisi, görevler ilerledikçe, uzay daha da kalabalıklaşacak. Ya aşırı güçlü bir sistem kullanmanız, ya da tüm grafik ve ses detaylarını en aza indirmeniz gerekecek, aksi takdirde sistemin yavaşlaması sık sık ölmeye sebep olacaktır. Müziği tümden kapatmak atmosferi düşürebilir, ama işlemcinizi çok rahatlatabilir.

Yapay Zeka

Bu oyunun yapay pilot zekasını asla kükümsemeyin, ilk görevlerde karşınıza çıkan birkaç korsanı indirmek kolay oldu diye, tüm oyunun "aptal" olduğunu sanmayın. Genel kural şu, dost ve düşman pilotlar birkaç yetenek sınıfına ayrılmıştır. Nispeten "önem-

siz" bir istasyona saldırırken karşınıza çıkacak birkaç TIE, büyük ihtimalle en tecrübesiz pilotların kontrolünde olacaktır. Ancak mesela bir önemli bir konvoyu basarken karşılaşacağınız Gunboat ya da Interceptor pilotları vatandaşlığında uçarlar. Aynı koşul kanat adamlarınız için de geçerlidir, görev ne denli tehlikeliyse, onlar da o denli usta pilotlardan derlenirler. Bunu dışında büyük ve yavaş gemilerin de kolay lokma olduğunu sanmayın, turbo-laser taretleri hedef seçmek ve vurmak konusunda oldukça beceriklidir, özellikle attığınız savaş başlıklarını asla iskalamazlar.

Gemiler

Oyunda inanılmaz bollukta gemi var tabii, ancak bunları beş ana sınıfı ayırmak mümkün. İşte sınıflar ve karşılığında uygulanacak taktikler:

Av-Bombardıman: Gariban bir Z-95 ya da TIE Defender, hiç farketmez, bunlara uygulanacak iki taktik var. Ya kuyruklarına yapışıp baryalarınız tükenene dek laser sıkarıksınız, ya da uzaktan füze kilitleyeceksiniz. Hangisini yapacağınız sizinzdaki gemiye, silahlarınıza ve ortamın kalabalıklığına bağlı. Düşman çok zayıfsa (Z-95) kuyruğuna

Uzay tehlikeli bir yerdir, orada nasıl sağ kalınacağına dair bir çift sözümüz var.

yapışın ve patlatana dek bırakmayın. Ancak eğer çok güçlüyse (TIE Defender) o zaman iş füzeyle bile bitmeyebilir, derhal kanat adamlarınıza emir verip onu çapraz ateşe almayı deneyin.

Transport: Corellian Transport ve benzeri gemiler, bunlar hızlı, büyük gemilere nispeten çevik ve en az iki adet turbo-laser taretiyle donanmışlardır. Asla doğrudan kuyruklarına yapışmayın, taretler bir anda canınıza okur, en iyi yöntem devamlı zigzag çizerek laser sıkmaktır. Uzaktan torpido atmayı deneyebilirsiniz, ancak taretler etrafında başka tehdit yoksa bunları kolayca vuracaktır. O yüzden ya grup saldırır şartırtmayı, ya da çok yakına girip, başlığı kitlediğinde "kör atış" yapmayı deneyebilirsiniz. Eğer bunların pilotu sizseniz, o zaman taretleri otomatik atışa ayarlayın, önce E tuşu ile düşmanın seçip, F tuşu ile taretlerin ona ateş açmasını sağlayabilirsiniz. Savaş başlıklarını hedeflemeyi ve ani dönüşlerle onları şartırtmayı ihmal etmeyin. Bu gemilerin kalkanları güçlündür, ancak yavaş dolar, bunu asla unutmayın.

Orta ve Ağır Sınıf Yıldız Gemileri: Nebulon-B firkateyni ve Yıldız Destroyeri arasında kalan tüm gemiler, bunlar bir kütük kadar hareketsizdir. Ancak sayısız turbo-laser taretleri ve avcı filolarıyla donanmışlardır. Gariban bir X-Wing ile bunlara dalmak doğrudan intihar demektir, arkanızda bir filo varsa bile dikkatli olun. Bunları indirmek için ağır savaş başlıklarını kullanmak gereklidir, işi kolaylaştırmak için saldırığınız yöndeki laser toplarını hedeflemeyi deneyin. Ayrıca grup saldırılarda top baryalarını şartırtmak açısından oldukça faydalıdır. Asla dik dalmayın, yatac geçişler yapmaya çalışın, ilk geçişte laser toplarının korumakta zorlandığı noktaları gözüne kestirin ve saldırınızı orallara yöneltin.

Yük ve Hafif Sınıf Yıldız Gemileri: Yük gemileri ağır ve genelde birkaç istisna hariç savunmasızdır. Ağır torpidolar ve seri geçişlerle işlerini hızla



bitirebilirsiniz. Hafif sınıf yıldız gemileri de genelde pek farklı değildir, ancak birkaç topları vardır. Bu sınıfı oluşturan gemiler genelde eski tasarımlar olduklarından kalkan ve zırhları zayıftır, yine de büyük gemilere uygulanan tekniklerin kullanılması faydalı olacaktır. Kör noktalardan hızla yaklaşın, silahlarınızı üstüne boşaltın ve gaz kesmeden uzaklaşın.

Sabit Hedefler: Dev bir uzay istasyonundan tutun da basit bir mayına kadar kadar pek çok yapı bu sınıfa girer. Yük depolamakta kullanılan konteynerler tamamen savunmasız ve basit hedeflerdir, ancak diğerleri için aynı şeyi söylemek zor. Hemen her tür istasyon ve savunma podu ağı silahlara donanmıştır, ayrıca istasyonlar genelde avcı filoları barındırırlar. Bunlara da büyük gemilere yaptığı gibi saldırın, ancak bir farkla, hangarlarından çıkan bir avcı filosu görüşseniz derhal ateş onlara yöneltin. Hangar çıkışları bir avcının en kolay avlandığı zamandır. Boyutları nedeniyle bunlara çarpmak çok kolay olabilir, araya biraz mesafe koymayı unutmayın.

Death Star: Return of The Jedi'ı , seyrettiniz mi? Güzel filmdir...

Temel Uçuş Teknikleri

Size yardımcı olacak bazı temel kuralları maddeler halinde gözden geçirelim, unutmayın, hangi gemiyi kullandığınız farketmez, bu kurallara uymazsanız şabuk göçersiniz:

1- Asla bir çatışmanın ortasındayken birkaç saniyeden fazla dümdüz uçmayı, belli bir yönde ilerlemek için bile zigzaglar çizin.

2- Asla bir düşman grubuna kafadan dalmayın, öldüğünüzü bile anlamazsınız. Size saldırınızı kanat adamlarınıza havale edin, siz de onlara saldırılardan dalın. Böylece kafadan saldırılardan hepiniz sağ çıkarsınız. Düşman ateş açtığı anda yön değiştirmeye de hazır

olun.

3- Arkanızı sık sık kollayın, düşman grup uçmayı ve yakından topluca salvo atmayı çok seviyor, üstelik beceriyor da keratalar!

4- Kanat adamlarınızı kollayın, savaşmak bir takım çalışmasıdır, unutmayın. Onlara saldırınızı hedefleyin, aynısını da onlardan isteyin. Onlardan gerekmedikçe fazla uzaklaşmayın, ancak çarpma ve dost ateşi yemeye karşı da uyank olun.

5- Hem kalkan, hem de laserleri aynı anda doldurmaya çalışmamın, çok yavaşlarsınız. Gereklikçe iki sistem arasında enerji takası yapın, ama esas şarj gücünü silahlara yöneltin.

6- Chaff ve Flare kullanmayı unutmayın. Chaff bir süre için düşmanın size kilitlenmesini öner, Flare ise en yakın füzeyle yöneten minik bir patlayıcıdır. İlkisinin de rolü farklıdır.

7- Özel silah sistemlerini kullanmanız gerekliginde (Tractor Beam, vs) bunları da enerji gerektirdiğini unutmayın.

8- Füze ve torpidoları laser atesileyle vurabilirsiniz, özellikle yoğun bir biçimde dost bir gemiye doğru gidiyorsa araya girin ve parmağınızı tetikten çekmeyin. Bazen bunu yapmanız şart olacaktır.

9- Korumanız ya da yoketmeniz gereken hedefleri gözden asla kaçırmayın, mümkün olduğunda yakınlarında "takılın", düşman avcılarının sizi uzağa çekmesine izin vermeyin.

10- Her gemi farklı manevra yeteneğine sahiptir, yarat ve dikey dönüş oranlarını iyi öğrenin. Simülatörde bolca alıştırma yapın.

11- Tüm gemiler en iyi manevralarını 1/3 gaz konumunda yaparlar, çok keskin dönüşler için bir an bu hızı düşün ve kola asılın. Hemen ardından gazlaşmayı unutmayın, bu şekilde TIE sınıfı gemilerle daha rahat başa çıkarsınız.

12- Avcıları kovalarken asla doğrudan üzerlerine ateş açmayın, gidiş yönlerinde biraz daha önlere sıkın. Uzaklık arttıkça bu mesafeyi artırın, lazer nişangâhinizi kullanmaya alışın.

13- Ateş altında hedefe kafadan yaklaşmayın, eğer buna mecbur kalırsanız düz gitmeyin, "gezinin". Kafadan laser yerken füze atmaya kalkmayın, burnuzun dibinde patlar, hem füzeyle yazardır, hem de size...

14- Uzaktan torpdo atarken aradaki büyük engelleri hesaba katın, torpidolar bunların etrafından dolanamaz.

15- Aynı şekilde üzerinize gelen füze ve torpidoları büyük gemilerin arkasına sıçnarak safdıși bırakabilirsiniz.

16- Concussion Missile yeterince çevik bir füze değildir, düşmanın kuyruğuna yönelmeye çalışır, ama düşmandan bu engellemek için kırk takla atar. Bu füzeyi atmak için en iyi pozisyon düşmanın arkasına doğru dolanarak elde edilebilir. Tabii direkt kafadan yaklaşırken de atabilirsiniz, ama madde 13 bu konuda ne diyor, hatırlayın.



17- Briefing ne diyorsa harfiyen uyun, kahramanlık yapmaya kalkmayın, akilli olun. Başka bir sisteme arlamanız gerekliken oyalanmak iyi fikir değildir, unutmayın zaman devamlı geçiyor, tik tak, tik tak...

18- Eğer kaçmanız gerekiyorsa, tüm gücü motorlara verin, silah ve kalkanları unutun. Tam gaz atlayış noktasına doğru uçun, bu şekilde proton torpidolarını bile ekmeniz mümkün olabilir. Aynı taktik hız gerektiren görevlerde de işe yarar, mesela keşif gibi.

19- Patlayan gemilerden, dağılan gemi parçalarından ve büyük gemilerin motorlarından uzak durun. Özellikle gaz konteynerleri patlarken etrafı bir hayli dağıtıyorlar, fazla yaklaşmayın.

20- Sigara ve içkiye bulaşmayın, spor yapın, iyi beslenin, uykunuzu alın. Ancak sağlıklı bir pilot emeklilik yaşına gelme şansına sahiptir. Ya da hayat sorgantınızı yenilemeye unutmayın, en azından helva parası sorun olmaz...

Evet, kısaca aklına gelenleri aktarmaya çalıştım, simülatörde bol bol uçmayı ihmal etmeyin, unutmayın koşulları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Gittikçe daha iyi pilotlara karşı, daha zayıf gemilerle bolca alıştırma yapın. Takıldığınız görevleri körükörüğe uçmayın, oturup taktik düşünün, ara sahnelerin tadını çıkarın.

Hoşçakalın.. L

Storm Guard

Commandos Beyond the Call of Duty



Iki bölümden oluşan Beyond the Call of Duty strateji yazımıza, oyunda başarılı olmak için gereken temel takımlar ile başlayalım istedik.

Temel Taktikler

★ **Tuşları Kullanın:** Oyun sırasında çok hızlı olmanız gereken anlar olacak. Eğer bütün işi mouse ile halletmeye kalkırsanız kesinlikle başarılı olamazsınız. Bu yüzden mouse'u sadece adamların yönetimi için kullanın. Silah ve alet seçimlerini klavyeden gerçekleştirmek, Commandos'da başarının ilk şartı.

★ **Sessizlik gerekli mi bilin:** Commandos'da iki tür görev vardır: Sessiz ve gürültülü olanlar. Sessizlik gereken görevlerde kesinlikle alarm çalınmaması ve orada olduğunuzun bilinmemesi gereklidir. Genellikle birisini kurtarmak veya kaçırma gereken bu görevler çok zordur ve uzun sürer. Ama göreviniz bir şey çalmak veya patlattığınızda, sessizliğe gerek yoksa, bir yere saklanıp herkesi öldürmek bölümü hiç uğraşmadan bitirmenizi sağlayacaktır.

★ **Koşarken iki kereden fazla tıklayın:** Mesela Tiny ile birisini bıçaklamak için arkasından koşuyorsunuz. Sürekli adamın üzerine tıklarsanız Tiny dur-kalk şeklinde ilerler. Koşmak için çift tıklamanız yeterli olacaktır. Aynı şekilde, Spooky ile askerlerin dikkatini çekeren sol veya sağ tuşla başka yere tıklarsanız, Spooky'nin dikkat çekmesi-

Commandos Zor bir oyunda, ama bu yeni ek görev pakedi insanı delirtebilir. Siz sevgili okuyucularımızın akıl sağlığı bizim için herseyden önemli olduğundan, kendimizi feda ettik ve kafayı yiyene kadar Beyond the Call of Duty oynadık.



ni engellersiniz.

★ **Zincirin başındakiini bulun:** Commandos'da askerlerin görüş açısı vardır. Genellikle askerler birbirini görecek şekilde yerleştirilmiştir. Ama kamera ve görüş açısı özelliklerini kullanarak en sonunda kimseini göremediği askeri bulabilirsiniz. İşte öldürmeye ondan başlarsanız, çok rahat edersiniz.

Evet bu kısa tavsiyelerden sonra ilk dört bölümün çözümüne geçelim. Tabii siz burada yazılınlardan farklı davranışlısınızdır. O size kalmış.

Çözümde geçen isimler: Yeşil Bere (Tiny), Sürücü (Tread), Keskin Nişancı

(Duke), Denizci (Fins), Patlayıcı Uzmanı (Inferno), Casus (Spooky)

Görev 1: DYING LIGHT

Amaç: Anten kulesini, deniz fenerini ve beş tane uçak savar topunu havaya uçurmak.

Takım: Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Denizci, Patlayıcı Uzmanı

Karaya Çıkıyoruz

İlk olarak durbünlü tüfek ile antenin

yanındaki askeri indirin. Fins ile denize atlayın ve merdivenin yanına gelin. Rıhtımda bir makinalı yuvası, bir devriye var. Ayrıca yukarıdan gelen bir nöbetçi daha var. Yukarıdan gelen nöbetçi geri dönüp giderken yukarı çıkmış, önce makinalı tüfek kullanmış askeri, sonra diğer nöbetçiyi zipkinla öldürür. Yukarıdaki nöbetçi geri döndüğünde onu da zipkinla öldürür. Artık botunuza geri dönüp diğer askerleri de gönül rathığıyla karaya çikartabilirsınız.

Üsse Sızıyoruz

Askerlerin üzerindeki sigalarları toplayın. Soldaki yuvarlak binanın çatısındaki askeri durbünlü tüfekle indirin. Tiny'nin ses çıkartan cihazı ve sigarayı kullanarak devriyeyi tuzaga düşürün ve bıçaklayın. Inferno ile merdivenlerdeki askerin güney-doğusuna tuzak kurun, bu sırada Tiny de barakanın yanına ses cihazını koysun. Cihazı çalıştırın ve askerin tuzaga düşmesini sağlayın. Fins'i de getirip merdivendeki askerin altında bir yere gizleyin. Askerin kuzeyine taş atıp dikkatini çekin, Fins'in zipkin ile işini bitirin. Tiny cesedi alsın ve merdivenlerin altına gizlesin. Tiny ile sürünerek yukarı çıkmış ve sandıkların arkasına gizlenin. Askere yanından geçtikten sonra sürünerek arkasından gidin, diğerlerinin görüş alanından çıkışına koşup yumrukla bayıltın. Hemen kelepçeleşip deniz fenerinin yanındaki uçaksavarın arkasına gizleyin. Şimdi Fins'i sandıkların arkasına getirin. Tiny ile uçaksavarın yakınına sigara atın, bir askerin görebileceği şekilde. Askere siga-

rayı almaya giderken, Fins'in zipkin ile indirin ama ceset uçaksavarla olabildiğince yakın olsun. Duke'ü de yukarı getirin ve yuvarlak binanın tepesindeki diğer askeri de durbünlü tüfekle indirin.

Kelepçelediğiniz askerin yönetimini Fins ile alın. Antenin yanındaki askerleri kontrol ettiginiz Nazi ile oyalamanız lazım. Fins olabildiğince sağda ve yerde sürünen olsun. Nazi kapının yanındaki askeri sağa baktırsın, diğer asker yukarı giderken arkasından koşup zipkinlayın, hemen diğerini de zipkinlayın ve sizin Nazi'yi bağlayın.

Şimdi yapmanız gereken parlaklıcları yerleştirmek. Sadece 4 tane bombanız ama patlatmanız gereken 6 hedef var. Bombaları haritanın üst tarafındaki hedeleri uçurmak için kullanın (biri anten kulesine, ikisi uçaksavarlara, birisi de yuvarlak kulenin sağındaki uçaksavar). Bombaları yerleştirdikten sonra merdivenlerden inin ve aşağıdaki iki askeri sessizce halledin.

Kaçıyoruz

Aşağıdaki uçaksavarları uçurmak için varilleri kullanacağız. Birisini üstte, diğerini alttaki uçaksavarla koyun, birisini de üstteki barakandan çıkaracak askerleri temizleyecek kapının önüne, biraz uzağa koyun. Sol tarafa bakın. Aşağıdaki çavuş ve iki Gestapo askeri giderken Fins ile asansörün altındaki üç askeri temizlemeniz gerekiyor. Yüzerek kuyuya gelin, gerideki asker bakmazken zipkinla indirin, sonra öndeği askeri temizleyin ve yatın. Gestapo devriyesi

gelmeden sağdaki cesedi bir yere sokuşturun. Artık çok hızlı olmanız gerekiyor. Tiny hariç herkesi asansörle aşağı indirin. Devriye gidince sol yukarıdaki askeri Fins ile zipkinlayın ve Tiny ile önce yukarıdaki sonra aşağıdaki varılı, yanı uçaksavarları uçurun. Barakadan çıkanlar diğer varılın yakınından geçerken varılı uçurun. Hemen asansöre koşun, bu sırada kontrolü Inferno'ya geçip üst bahçedeki bombaları parlatın. Böylece bütün devriyeler yukarı koşaçak. Duke ile yukarıdaki makinalı tüfek yuvasını susturun. Herkesi bota bindirin ve aşağı doğru gidin. Şu anda Duke'ün en az bir mermisinin kalmış olması lazım. O mermi ile mayılardan birisini uçurun ve aşağıdaki şamandıraya ve yeni bir hayatı doğru kurek çekin.

Görev 2: THE ASPHALT JUNGLE

Amaç: Yugoslavya Kurtuluş Örgütü lideri Dragisa Skopje'yi kurşuna dizilmeden önce kurtarmak.

Takım: Yeşil Bere, Sürücü, Casus

Devlet Görevlisi

Bu görevde alarımı hiçbir zaman çalışmamalısınız, aksi takdirde Dragisa kurşuna dizilir. Hemen altınızdaki askeri, Gestapo devriyesi giderken bayıltın ve bağlayıp adamlarının yanına getirin. Spooky ile askerin üniformasını alın, ama komutanlardan uzak durun, sizi tanıyabilirler. Sağdaki büyük binaya gidin, önce üstteki askeri, sonra aşağıdaki iki askeri olabildiğince çabuk ve sessizce saf dışı bırakın. Cesetleri binanın ön kapısına bırakın, orada görülmeler. Mavi gisili hayvanat bahçesi bekçisi gelince kloroform verip bayıltın, bağlayın ve üniformasını alıp giyin. Bu üniformayı giyerken sizi kimse tanınamaz. Devriyenin gitmesini bekleyin, sonra Tiny ve Tread'i de binanın arka tarafına getirin. Cesetlerin üzerindeki sigalarları toplayın. Hazır oln, içeriye giriyoruz.

Kaplanları Beslemek Yasaktır

Spooky hayvanat bahçesinin kapısındaki nöbetçiyi oyalasın, devriye yukarı giderken Tiny koşup aşağıdaki askeri bıçaklasın. Spooky gidip aslan kafesinin yakınındaki askeri bayıltın, bağlayıp yan taraftaki kulübenin arka-



sına gözden irak bir yere atın. Kuzeydeki kapıdan geçip bütün askerleri çaktırmadan zehirleyip öldürün. Tabii barakanın üstündekini de unutmayın.

Tiny'ye geçip, duvarda demir olmayan kesimden yukarıya tırmanız ve aşağına yere yatın. Kaplan kafesine hoş geldiniz. Alman'ların bu hayvanları beslemedikleri belli, kaplan maması olmak istemiyorsanız çok dikkatli olmalısınız. Sabit kaplanların size bakmadığı, diğerinin ise arkasını döndüğü anda koşup aşağı inin ve gezinen kaplanın arkasından sürüp ortadaki aşağı barken koşup kuzeydeki merdivenden tırmanız.

Tiny sürünerken Spooky'nin yanına gitsin. Spooky barakanın kuzeydoğusundaki askeri mesgul ederken Tiny ses cihazını kapının biraz güneyindeki ağacın yanına koysun. Spooky'yi çekince asker sese gelecektir. Diğerlerinin görüş açısından çıkışa arkasından koşup ığneyi basın. Spooky ile cesedi barakanın önüne götürün. Tiny'yi bağladığınız askerin yanına gönderin ve saklanın.

Gizli Bahçenin Gülleri

Yukarı yuvarlak bahçede birçok asker ve bir devriye var. Yani en ufak hattında bay-bay dersiniz. Spooky'yi kullanarak kuzeydeki iki askeri ve karanın yanındakini zehirleyin ve bahçeñin sol üst bulgesine cesetleri soteleyin. Tiny ile bağlı askerin kontrolünü alın ve arkasından sürünerken bahçeye girin ama yola çıkmamaya dikkat edin yoksa görülsünüz. Sizin asker yakınlarında dolanana askeri oyalasın. Kimse bakmazken Spooky sol alttaki askere bir iğne yapsın, ooh ilaç gibi geldi! Cesedi bırakın, kimse göremez. Sizin Na-

zi'nin oyaladığı askere bir iğne, bir de yanındakine iğne yapın. Sizin Nazi'yi tekrar bağlayın ve kulübenin arkasına atın.

Bahçenin güneyindeki ahşap barakanın yakınına ses cihazını bırakın ve duvarın arkasına saklanın. Bir asker gelip bakınırken, diğerlerinin baktırışına dikkat edip zehiri basın. Cesedi alıp kapıdan dışarı atın, Tiny de ses tuzağını alsın. Diğer kapı nöbetçiye gidin. Devriye dönüp başka kimse bakmazken bir iğne de ona saplayın. Karavanın yanındaki askeri de öldürün ama dikkat edin. Kafesin yakınındaki askeri ve diğerlerini de öldürün. Eğer doğru noktaları bulursanız, cesetleri taşmanız gereklidir.

Bahçenin aşağısında gezinen iki askeri Spooky ile öldürün. Spooky devriyeyi oyalarken, Tiny cesetleri gizlesin. Şimdi yukarıya çıkıp Dragisa'yı vuracak olan üç askeri sağdan sola doğru sırayla biçaklayın. Cesetleri sağ tarafa atın. Skopje'yi batıdaki barakanın oraya kaçırm. Tiny ile kafeslerin yakınında bütün cesetleri temizleyin.

Korkuyorum Anne!

Spooky aşağıda dolanan devriyeyi oyalarken, makinalının başında askeri biçaklayın ve cesedi gizleyin. Ölü filin bulunduğu kafese girin, ses tuzağını üstteki duvara yakın yerleştirin. Çalıştırın ve filin karnına saklanın (!) Asker yanınızdan geçer geçmez koşup biçaklayın kendilerini. Sokaktaki devriye yukarı gitince Tread'i koşturup içeriye girin. Tiny ve Tread sürünerken kamyon'a gitsin ama içine girmesinler. Devriyeler başka yöne bakarken binin ve kuzey kapısına gidin. Spooky ve Dragisa'yı da alıp mutluluğa doğru yelken açın.



Görev 3: DROPPED OUT OF THE SKY

Amaç: Prototip HS293'ün navigasyon sistemini çalmak.

Takım: Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Sürücü

Hayat Bir Nehir

Akıllı olursanız bu bölüm bayağı kışa sürebilir. Sessiz olmanız gereklidir, bu nedenle sote bir yer bulup önmüze geleni indireceğiz. Ama önce bölüme başladığınız köyü temizlemelisiniz. Gestapo devriyesi giderken Tiny ile koşup en yakın askeri biçaklayın ve cesedini kilisenin üstündeki duvarın dibine atın. Devriye gelsin, geri dönsün. O anda koşup aşağidakı diğer yalmız asker doğuya giderken onu batıya baktırıacak şekilde bir rاش atın. Biçaklayın ve cesedini arkadaşının yanına atın. Yere yatın.

Devriye kilisenin kapısının önünden yukarı geçerken Duke'ü dışarı çıkarıp çok hızlı bir şekilde, arkadakinden başlayarak, üçünü de indirin. Hızlı olursanız alarm vermeye fırsat bulamazlar. Duke kiliseye girerken, Tiny de cesetleri temizlesin. Köyde kalan diğer askerleri klasik ses ve sigara tuzaklarıyla avlayın.

Vurun Dostlar

Şimdii, ortalık biraz kirlenecek. Köyde kimsenin kalmadığına emin olunca üç adamınızı da güneydeki iki evin arasına getirin. Üçünü birden seçip aşağı doğru ateş edin. Sese gelenler evin güneyinden çıkar çıkmaz vurun. Alarm çalacak, ama olsun. Yaklaşık 2-3 dakika boyunca gelen herkesi vurun ha vurun. Sonunda barakadaki askerlerin soyu tükenecaktır.

Köprüden geçmek için makinalı yuvasını susturmalarınız. Tread'in tüfeği (otomatik olan değil) bu işi kısa yoldan çözecektir. Askeri vurun ve hemen yere yatın ki sizi çabuk bulamasınlar. Gerekirse eski yerinize dönüp gelenlere ateş açın. Askerler bitince sürünerek üç adamı da köprüden geçirin. Burada devriye gezenleri biçaklayarak öldürün. Yukarıdaki nöbetçiyi öldürmek için Tiny'yi sürünerken merdiven başına getirin. Aşağıdaki devriyelere dikkat ederek, adam arkasını dönmüşken tırmanın, biçaklayın ve hemen yere yatın. Aşağı inin. İşte olayın riskli yanına geldik. Tiny ve Duke'ü yukarıdaki kulubeye gizleyin. Tread'i yukarı tırmandırın. Tüfek ile merdivenin altındaki askeri vurun ve hemen yere yatın. Şansınız varsa sese gelip ölüyü görenler bulunduğu yere tırmanacaklardır. Merdivenden kafasını çıkarın makinalı tüfekle elege çevirin.

Bu ikinci asker akını da bayağı sürecek-tir. Hasar alınca medikit kullanın.

Kimse Var mı?

Seferberlik bitince üç arkadaşı aşağı indirin. Sürünerek havuzun yanına giden Tiny ve Duke'ün işbirliğiyle kalan askerleri temizleyebilirsiniz. Öncelikle en soldaki iki askeri seri bir şekilde temizleyin, nehir boyunca sağa doğru ilerleyerek herkesi öldürün. Çadırın öndeği sabit asker sizi zorlayacaktır. Yanındaki devriyeyi temizlemek için devriyeye sigara atın, diğer askerin sağına taş atın ve sigarayı almaya giden biçaklayın. Saklanın, bir taş daha atın ve diğerini de biçaklayın. En sağdakileri de aynı şekilde temizleyin. Aşağıdaki ve sağdaki devriyeler ise Duke'ün elleinden öner. Ortalıkta kimse kalmayınca Tiny ile bombanın baş kısmını alın. Tread yukarıdaki kamyonu çalıştırın. Herkes kamyon'a binince günbatımına doğru romantik bir yolculuğa çıkin.



4. Görev: THOR'S HAMMER

Amaç: Ağır silahlı vagonu ve zırhlı treni havaya uçurmak.

Takım: Yeşil Bere, Keskin Nişancı,

Patlayıcı Uzmanı

Daha Isınmadım Bile

İlk olarak hemen doğunuzdaki üç askeri sigara ve sesle teker teker tuzaga düşürün. Sürünerek doğudaki kiremit duvarın köşesindeki askere doğru sürünen. Kablolardan sol tarafına gizlenin. Devriye kuzeye döndüğünde Tiny'yi duvardaki deliğin yanına götürün. Askerin görebileceği şekilde sigaraları atın. Birakın alsin, geri dönerken koşup biçaklayın. Cesedi kablolardan arkasına saklayın. Devriye gittikten sonra, haritanın kenarındaki duvarlık bölgeye gidip, tam ortaya ses tuzağını yerleştirin. Doğudaki askerlerden birisini çekmek için sigara atın. Birisi gelince, tuzagi çalıştırın. Sese gelen askeri biçaklayın, cesedi saklayıp sigarayı alm ve aynı şe yi diğer asker için tekrarlayın.

Zırh Doluydu Trenimiz

Şimdi çok çok dikkatli olmak gerekiyor. Kiremit duvardaki deliğin yanında duran askerin yakınına gitmeniz ama trenin yakınlarındaki askerler tarafından görülmemeniz gerekiyor. Bunu başarmanın en kolay yolu batıdaki eve girmek ve devriye gidince çık-

mak. Trenin yanındaki askerin görüş açısının çok yakından gecerek sürünen, o gitmek için döndüğünde duvarın yanındaki askere doğru sürünen. Herkesin başka tarafa bakmasını bekleyin ve çabucak duvarın yanındaki diğer askerin arkasına sigara atıp yere yatin. O sigaraları almaya gitince sürünen arkadan yetişin ve biçaklayın. Hemen diğer askeri de biçaklayın. Burada çok dikkatli olmanız gerekiyor, yoksa yakalanırız. Kimsenin baktığından emin olun ve cesetleri doğudaki yıkıntılarını arkasına gizleyin.

Cesetleri koyduğunuz yerin güneydoğusuna ses tuzağını yerleştirin. Duvarın arkasındaki iki askeri sigara-ses tuzağı ile teker teker temizleyin. Devriye gelsin, gitsin. Zırhlı trenin doğusundaki küçük vagonların arkasına saklanın. Yalnız asker arkasını döndüğünde koşup biçaklayın. Cesedi alıp diğerlerinin yanına koyun. Bölge temizdir, Inferno ve Duke'ü devriyelerden sakınarak Tiny'nin yanına getirin.

Neşe Doluydu Kalbimiz

Sıra geldi lanet olası devriye. Devriye geri dönerken Duke ile arkadan öne doğru durbünlü tüfek çalışın. Bombaları yerleştirmenin zamanıdır. Kapısı açık olan vagonun içine bir tane, diğer vagonun yanına bir tane bomba yerleştirin. Tiny ile açık kapının yanına bir, ikinci bombanın yanına iki tane varil yerleştirin.

Sırada kuzyedc devriye gezen asker var. Devriyesi sırasında görevıldığı yerlere dikkat edin. Yakın görüş mesafesinin içine (tabii o bakmazen) tuzağı kurun, tuzağın içine de sigaraları a-

tin. Saklanın. Çaat. Bu de Nazi'ler de tam mankafa canım, göz göre göre ayı tuzagine girdi herif. Cesedi gizleyin.

Barakanın üstündeki askeri kimse ona bakmaz iken, durbünlü tüfek ile indirin.

Kan Bürümüştü Gözümüz!

Zamanlamaya dikkat! Barakanın kuzeyindeki küçük eve gitmeniz ve askerlere görünmemeniz gerekiyor. Tiny'yi içeri sokun, diğer ikisi evin doğusunda yerde yatsınlar. Duvarın yanındaki asker gitmeye başlayınca, o nun geleceği yere tuzak döşeyin, hem arkasına da sigarayı atın. Çaat! O olur olmez Duke batıya doğru sürünmeli ve tren istasyonunun üstündeki askeri diğerleri görmezken durbünlü tüfekle vursun.

Kuzeydoğu temiz. Tiny duvarın kenarından sürünen makinalı tüfeğin başında askeri biçaklamalı. Cesedi uzağa bir yere atın. İstasyonun önündeki bütün askerleri öldürün. Lokomotifin yanında bekleyin. Duke'ü Tiny'nin yanına getirin. Inferno sürünen silahlı vagonun yanına gelmeli, ön ve arkasındaki platformlara bomba yerleştirmeli. Ama çatılardaki askerlere dikkat edin. İki bitince Inferno'yu da diğerlerinin yanına getirin. Hızlı bir şekilde (A)ya basarak bombaları patlatın. Alman'lar kendilerine gelemeden, geriye kalan son lokomotife gidin. Gerekirse Inferno'nun el bombalarını kullanın. Lokomotife binin ve dönülmeyen akşamın ışıklarına doğru yola çıkin.

Beyond the Call of Duty'nin ikinci bölümünü gelecek sayımızda bulabilirsiniz. L

Blaxis

Diamond Supra Express 56ePRO



Diamond, modem konusunda, rakiplerine oranla biraz daha yüksek fiyatla ama daha büyük avantajlarla seçenekler sunuyor. Bunun ilk örneği Diamond Supra Express.. 56K hızındaki external modem'in herseyden önce görüntüsü, yakışıklılığı dikkat çekiyor. 56K, zaten piyasadaki en yüksek hız olduğu halde SHOT GUN denilen çift namlulu şünlü silahın ismini alan bir teknoloji sayesinde iki modem'in aynı anda bilgisayarlara bağlanarak maximum 112K (bu rakamı hayatım boyunca görebileceğime inanmıyorum üç sene önce..) hızı ulaşabilmek mümkün olabilmektedir. Bu teknolojinin güzel bir yanı da, ikinci modem için bir marka veya hız sınırlaması getirmemesi. Yani Supra Expressi alan bir kullanıcı eski mode-

mini tozlanmaya bırakmak zorunda kalmayacak. Tek gereken ikinci bir telefon hattının daha bilgisayara bağlanabilmesi. Ayrıca ISS'nin ASCEND MAX teknolojisini kullanıyor olması da gerektmektedir ama bu teknoloji adını duydukça tahminen, tüm ISS'ler hızla ASCEND MAX kullanımına geçecektir çünkü, servis sağlayıcılar için kullanıcılarına 112 K hız sağlanmanın alternatif yolu, bu kurumlar için çok daha pahalı seçenekler içermektedir.

Supra Ekspress orjinal kutusunda bir seri kablo, bir adaptör, bir kurulum CD'si ve açıklama kitapçığı ile geliyor. CD'nin içinde çok kullanılan fax ve iletişim programları ve bir Internet bağlantı programı bulunuyor. Kurulumu çok basit ama Mouse'unuz 2. seri portu

kullanan 9 pin mouse ise, ya bir PS/2 mouse ya da 9 to 25 Pin Convertor kablosu satın almak zorunda kalacaksınız. Bu eksisinin yanında (ki tüm external modemler için bu sorun vardır) Supra Express Internet'te dolaşırken yanınızda olmasını isteyeceğiniz bir arkadaş. Hem eski K56 hem de yeni V56 standartlarını destekliyor. Ayrıca geriye doğru tüm standartlarla uyumlu. İlerisine yatırım yapmak isteyenler için tam aradıkları fırsat.

Firma: Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat: 92 \$+KDV

Apache NetExpress



Apache modemlerinin 56 K'lık internal versiyonu, son günlerde adından bir hayli övgüyle bahsedilen bir modem. Pek çok kullanıcı için bilgisayarının kasasını açıp ana kartın üzerine yeni bir kart takmak son derece büyül bir kabustur. Apache, ise bildiğim en kolay kurulan Internal modemleri üreten şirketdir. Eski, Plug'n Play olmayan, Jumper ayarları gerektiren modemlerinde de bu kural değişmemiştir. Yeni 56K Netexpress'de kullanıcıya sağlanan kolaylıklar dikkat çekiyor. Herseyden önce Türk kullanıcılar için tamamen Türkçe bir kullanım kılavuzu hazırlanmış. Modemi kolayca PCI soketine yerleştirip telefona bağladıkten sonra, kurulum programı otomatik olarak gerekli sürücüler ve Software desteğini hardiske kuruyor. Kullanıcıya kalan tek şey, Internet bağlantısında, ayarlar kısmından Apache NetExpress'i seçmek oluyor. Kullanılan ISS'in ayarlarına göre modem Internet'e bağlanırken otomatik

olarak eski K56 mi yoksa yeni V90 standardını mı kullanacağını kendisi tespit ediyor. Sağladığı performansın da bir hayli doyurucu olduğunu söylemek gerekiyor. Modem üzerindeki minik hoparlör vasıtısı ile modem bağlantınızı sesli olarak takip edebileceğiniz gibi, modeme bir mikrofon bağlamak suretiyle telefon konuşmalarınızı bilgisayar üzerinden de yapabilemenize olanak sağlamaktadır. Modemin üzerinde gelen hoparlörün ses kalitesini beginmezseniz veya sesi açıp kapamak sorun olursa, üzerine bir ses seviyesi kontrolü olan harici bir hoparlörü de modemde bağlamanız mümkün, böylece Internet üzerinden örneğin Amerika'daki bir numaraya ekonomik ve rahat bir telefon görüşmesi yapılabilir. Modemle gelen software desteği de çok kullanılan fax ve iletişim programlarından oluşmaktadır. Mega Connect isimli programın tek eksigi, fax programında kayıt edilebilcek fax ve telefon numaralarının belli bir sayıyla kısıtlandırılmış olması. Kullani-

cı, bu az saydaki kayıttan daha fazla bilgiyi bilgisayarında tutabilmek için Mega Connect programının profesyonel versiyonunu satmak zorunda kalmamış. Bu durum özellikle, fax defterindeki numaraların sayısı 100'ün üzerinde olan kullanıcıların hoşuna gitmeyecektir. Internal modemlerden korkmuyorsanız, kışın bir bütçeniz varsa, APACHE 56K NETXPRESS kullanıcısını uzun süre tatmin edecek bir upgrade olma özelliğini taşımaktadır. Tavsiye edilir.

Firma: Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat: 54 \$+KDV

Joystick İncelemeleri

Yıllar önce, Earth Siege serisinin ilk oyunu Metal Tech isimli bölüm piyasaya çıktığında hayatımda ilk defa kendimi gerçek bir savaş aracını yöneten pilot gibi hissetmiştim çünkü robottu kullanabilmek için bilgisayarına iki joystick bağlamak zorunda kalmıştım. Biri ile silah sistemlerini, diğeri ile robotun hareketini kontrol ediyordum...

Quickshot GenX700K

Yeni oyun severler oyun kontrolü konusunda eskile-re oranla daha şanslılar. Artık geliştirilen Joystickler oyunlarda iki ayrı Joystick'in bağlantısı ile uğraşmaya, iki joystick ve bir klavye ile el koordinasyonunu sağlamakla vaka-t öldürmeye tarihe gömecek özellikler taşıyor. Uzun ve yorucu kalibrasyon işlemleri de artık, bir dönem Commodore 64'lerdeki teyp kafa ayarı gibi hızla tarih oluyor. Yani her geçen gün, bir oyun sever olmak daha cazip hale geliyor. Yılların emektar Quickshot firması da hala bu amaca hizmet etmeye başarı ile sürdürüyor. Son ürünleri Genx700K küçük çaplı bir sermaye harcamadan bilgisayar ile oyun oynamanın tadını çıkarmak isteyenler için üretilmiş bir joystick.

GenX700'ün kablosunun üç ucu var, biri bilgisayardaki klavye bağlantısının aynısı ve klavyeyi bilgisayardan



çıkartıp, Joystick kablosundaki girişe takmak gerekiyor.

Joystick kablosundaki ikinci giriş bilgisayarda boşalan klavye soketine oturtuluyor, üçüncü giriş de bilgisayar üzerindeki standart Joystick girişine bağlanıyor. Bazı bilgisayarlarda Joystick girişи bulunmuyabiliyor. Bu durumda ses kartı gibi multimedia kartlarının üzerinde bulunabilecek "esantyon" joysticklarını kullanmanın da zararı yoktur ancak söz konusu kartın üzerinde Joystick girişini disable/enable eden bir anahtar varsa bunun uygun düzümde olmasına dikkat etmek gerikir. Aksi halde windows da joystick driver'larını kurmuş olmanızı rağmen joystick için "not connected" mesajı alır.

GENX 700'un güzel görünümünün yanında özellikleri de cazip. Joystick

kolunun yanında bulunan Throttle kontrolü (BioThrottle) sol elin ergonomisine uygun dizayn edilmiş bir hız kontrol birimi. Uçuş, yarış, FPS gibi hız kontrolü gerektiren her oyunda kullanılabilir. Üzerindeki ekstra dijital düğmeler ise pek çok özellik atanabilir. Kumanda kolu ise, bir helikopteri veya uçağı uçurken oyuncunun en büyük yardımcısı olacaktır. Multi-view kontrolü oyuncuların simülasyonlar üzerindeki kontrolünü gerçekten de günümüzdeki son sınıra taşıyor. Zaten, Quickshot da Genx serisi Joystickler'e burdan ilham alarak isim vermiş. the GENeration of eXtreme control. Bunca güzelliği oldukça uygun bir fiyatla birleştirmemi beceren Quickshot GENX700K'yi herkese tavsiye ederim.

Firma: Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat : 50 \$+KDV

Quickshot GenX500

Genx700K'nın küçük kardeşi fiyatı ile pek çok öğrencinin gözdesi olacak gibi. Özellikleri de abisinden aşağı kalmıyor. Biothrottle yerini küçük bir hız kontrol manivelasına bırakmış ama üzerinde kontrol tuşları yok. Kontrol çubuğu (Türk dil kurumu böyle diyor!) ise abisi ile aynı özelliklere sahip ve Genx700 gibi 45 derece sağa ve sola kendi etrafında dönebiliyor. Genx500'un bence bir avantajı, neredeyse Genx700 ile aynı özelliklere ama daha küçük bir hacim içinde sahip olması. Genx700K'daki Bio Throttle'ın üzerindeki fonksiyon düğmelerini hesa-



ba katmazsa, aslinde iki joystickte aynı işlevi görüyor

ve Genx500 hem fiyatı hem de küçük hacimle, hem cüzdana hem de bilgisayar masasında ekonomik bir kullanım yaratıyor. Üstelik, Genx500'in bilgisayar bağlanması ve kurulumu Genx700K'dan daha kolay. yapılması gereken tek şey, Genx500'un kablosunu bilgisayardaki joystick soketine yerlesitmek ve kuryuya gelen disketi sürücüye takip çalıştmak. Hardware kurulumu ile fazla zaman harcamak istemeyen ama siki da bir joystick arayanlar için bu özellik bulunmak bir nimet. Ayrıca, e-

beveynler, evdeki bilgisayar manyağı küçük afacana bir joystick almak istediklerinde de, ufkıghın fazla donanım ve yazılım uzmanı olmadan kolayca takip söküleceği bir Joystick Genx500. Tabi uçuş simülasyoncularını da unutmamak lazım. Uçuş simülasyonları hasta olup da, Flightstick alacak bütçesi olmayanlar için, normal, düz bir joystick'ten çok daha iyi bir seçim Genx 500.

Firma: Multimedya

TEL: (0212) 2168355

Fiyat: 20 \$+KDV

Inca 56600 External Modem

Siz de bizim gibi bilgisayara ne bulursanız takanlardansanız, fazladan bir PCI slotunun değerini çok iyi bilirsiniz. Modemle rin de PCI teknolojisini kullanmaya başlamasından bu yana, kiyimli PCI slotlarına bir ortak daha çıktı. Ama piyasada bu kadar External modem varken, bu hiç de sorun değil.

External modemlerin en büyük iki avantajını, Inca 56k External Modem de taşıyor. Birincisi, bilgisayar kasasının içinde oluşan statik ve parazit eriklerinden uzakta, kasanın dışında bulunmasından dolayı Internet'ten gelen bilgiler daha güvenilir oluyor. Ikincisi, aćemi bilgisayar kullanıcılarını kasayı açıp, tornavida ile bilgisayara girişmesine gerek bırakmıyor. Modemle birlikte gelen çift uçlu seri bağlantı kablosu, Inca modemin seri port'a veya mouse port'una rahatlıkla bağlanabilmesini sağlıyor. Modem'le birlikte ayrıca bir



adaptör ile sürücü ve yazılım CD'si geliyor. Bu CD, Inca Internal modem ile verilen CD'den daha iyi hazırlanmış. Modem ile ilgili sürücü ve programlar sizin seçenekleriniz dahilinde otomatik olarak yükleniyor. Inca modemin en büyük eksiksliği, yanında gelen kitapçığın çok ama çok yetersiz olması. Kitapçık, yarılmaya moderni bilgisayara nasıl bağlanacağı yazıldıktan sonra, sanırım hiçbirümüzün hiçbir zaman işine yaramayacak olan modem kodları ile doldurulmuş. Inca Internal modem en azından Türkçe ve işe yarar bir kitapçıkla beraber geliyor.

Inca'nın geçen ay incelediğimiz 56600 Internal modemi hakkında pek iyi şeyler ne yazık ki söyleyememiştim. Ama External modelinin bizim beklediğimizden biraz daha iyi çıktığını söyle-

yebiliriz. 56600 bps bağlantıya izin veren bir ISS üzerinden günün çeşitli saatlerinde yaptığımız yüzlerce bağlantınu en azından %70'inde 40000 bps'den aşağı olmayan bağlantı hızları yakalamaımız mümkün oldu. Birkaç sefer 48000 bps'lik bağlantıya ulaştı, ama ne yazık ki tam 56K'lık bir bağlantı hiç sağlanamadı. Tabii bunun tek sebebi modem olamaz, bağlantı yapılan ISS'in özellikleri, hatların temiz olması da büyük bir etken. Kisaca, Inca'nın 56600'lük bu External modemi, Internal versiyonundan daha iyi.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 62 \$ + KDV

Inca 500 Watt Hoparlör

Bilgisayar oyunlarından tam anlamıyla zevk almak istiyorsanız, sağlam bir ses düzeni kurmanız şart. Tabii iyi bir ses sisteminin temel taşı iyi bir ses kartıdır. Ama iyi bir çift hoparlör olmadan sisteminiz tam olduğunu söyleyemez. Inca'nın 500 Watt'lık hoparlörleri de ses sisteminizin eksilmez bir parçası olmak için aday. Ama bazı eksiklik ve hataları yüzünden çok da iyi olduğunu söyleyemiyoruz.

Hoparlörlerin boyutları masanızın üzerinde pek fazla yer kaplamayacak şekilde dizayn edilmiş. Büttün ayarlamalar sağ hoparlör üzerinden yapılmıyor. Farklı durumlarda göre üç farklı ses düzenleninden birisini seçebiliyorsunuz: Müzik, film ve simülasyon. Sonucusu tabii ki sadece simülasyon oyunlarında kullanılan bir seçenek değil, genel ola-

rak oyunlarda bu seçenekte oynarsanız, hoparlörlerden daha iyi bir performans elde edebiliyorsunuz. Inca hoparlörlerin üzerinde 4" Woofer ve 2" Tweeter bulunuyor. Bass ve tiz ayarlarını da elle yapabiliyorsunuz. Ama hoparlör ilk fırmasını bass ayarlarıyla oynarken veriyor. Eğer bizim gibi insanın içini titreten, bass ağırlıklı bir müzik dinlerken daha iyi çalışabiliyorsanız, Inca hoparlörler sizin hayal kırıklığını uğratabilir. Bas sonuna kadar açıkken, sesi yarıdan fazla ayarladığınız anda, seste çizirti ve çatlamalar oluşmaya başlıyor. Biraz daha açarsanız, hoparlörün Bass'ını çatlatığınız garanti gibi görünüyor. Ayrıca, bilgisayardan hiç ses gelmediği zamanlarda dahi, hoparlörlerden hafif bir hissrti geliyor. Bu da bir diğer dezavantaj olarak eksiler hanesine yazılıyor. Sonuç olarak, eğer sesi sonuna ka-

dar açıp, bangır bangır müzik dinlemek veya oyun oynamaktan hoşlanmıyorsanız Inca hoparlörleri deneyebilirsiniz. Aksi takdirde, Inca ile aynı kalitedeki hoparlörlerin çok daha ucuz olduğunu, aynı fiyatta da piyasada çok daha iyi hoparlörlerin olduğunu unutmayın.



Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 48 \$ + KDV

Donanım İpuçları

Modemler İçin: Eğer Internet bağlantınız yavaşlığından şikayet ediyorsanız, bunun nedeni Dijital değil de, Analog bir santrale bağlı olmanızdan kaynaklanıyor olabilir. Analog bir santrale bağlı olup olmadığını anlamak için, herhangi bir mobile telefon numarasına telefon etmelisiniz. Eğer cep telefonunda numara değil de, soru işaretleri veya onun benzeri, numaranın bulunamadı-

ğına dair bir işaret çıkarsa, anlayın ki Analog santrale bağlısınız ve Internet bağlantı hızınız bu yüzden yavaş.

Hoparlörler ve ses ayarı: Eğer ses biraz fazla aştığınızda, hoparlörlerden gelen çizirtildardan şikayet ediyorsanız, bilgisayardaki ses ayarları ile oynamayı deneyin. Ekranın sağ altındaki SES DENETİMLERİ seçeneğini tiklayarak MICROPHONE ve LINE IN seçenekle-

rinin altındaki küçük kutulara tıklayarak tamamen kapatın. Bu iki seçenek bazeen hoparlörlerde parazit oluşmasına sebep olabilir, özellikle de bilgisayarınıza bir mikrofon bağlıysa. Ve şunu sakın unutmayın, sesi hoparlörler üzerinden değil, Ses Denetimleri seçeneğinden açmak, her zaman için daha iyi sonuçlar verir ve hoparlörlerinizin aşırı bass'tan çatlaması önler.

Donanım Pazarı

Görünüşe bakılırsa yeni bir ekran kartları yağmuruna tutulmak üzereyiz. Voodoo 3, TNT 2 yeni gelmişken, Matrix G400, ATI Rage ve Savage4'te yeni kartlarıyla piyasaya giriyorlar. Okulların tatil girmeye başladığı su sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız, size tavsiyemiz bir iki ay daha sabredin. Yeni işlemcileri kullanan bütün kartları karşılaştırıp, test ettiğten sonra sizlere sonuçları bildireceğiz.

Sizleri yanlışlıkla düşürmemek için bizzat test etmediğimiz ürünlerin fiyatlarını donanım pazardan çıkartmayı uygun gördük, çünkü farklı ithalatçılar aynı ürünle ufak da olsa farklı fiyatlar veriyorlar. Sonuç olarak, bunlar bizim güvendiğimiz ve test ettiğimiz, hatta kullandığımız markalar. Tavsiye etmesi bizden, karar vermesi sizden.

ANAKART
Abit BH6
Mainboard
Test Edilmedi



5 PCI slotu var, overclock'cular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'si ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.

İŞLEMCI
Celeron
300A
Test Edilmedi



450 Mhz'e kadar en sorunsuz overclock edilebilen işlemci, ama piyasada bulabilmek için çok uğraşmanız gerekecek.

HARDDISK
6.4 GB
Quantum FB.
Test Edilmedi



Şu an size yeten bir harddisk, bir yıl sonra tıka basa dolup size zor anlar yaşatabilir. 6.4 GB ortalama bir oyuncu için ideal.

BELLEK
64 MB PC100
SDRAM
Test Edilmedi



128 MB'a henüz ihtiyacınız yok. Zaten 128 MB PC100 Ram'lerin fiyatları 64 MB'nin iki katından daha fazla.

EKRAN KARTI
Sparkle Riva
TNT 16 MB
120\$+KDV



Test ettiğimiz TNT kartları arasında belki en performanslı olamı değil, ama fiyat/performans oranı en uygun olan TNT olduğu kesin

MONITOR
15" CTX
Test Edilmedi



Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.

CD-ROM
Pioneer
40 Hızlı
62 \$+KDV



Sade görünüşe aldanmayın, gerçekten kullandığımız en hızlı ve güvenilir CDROM olan Pioneer'i gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

SES KARTI
Sound Blaster
Live!Value
85 \$ + KDV



Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Dijital I/O kartının çıkarılmış versiyonu.

HOPARLÖR
Cambridge
Soundworks
95 \$ + KDV



Bir Sound Blaster Live! Almaya karar verdikseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'ü tercih edin.

MODEM
Apache
NetExpress
49\$+KDV



Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.

JOYSTICK
Quickshot
GenX700 K
50 \$+KDV



İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleşiren GexX700'un tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecek olması.

MOUSE
A4 Tech
Winbest 4D+
15 \$+KDV



Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanımı sahip bir mouse. Dört tuş ve ekranı kaydirmak için düğmeleri var.



FOX Hunt



İşte Playstation'da her zaman bulunmayan cinsten bir oyun. Nasıl yani? Okumaya devam edin ve görün...



Cok saygideğer ve bir o kadar da değerli okuyucularım. Bir "Emin Abi yardım et!" koşesinde daha sizlerle beraberim işte. Nasılsınız? Umarım kendimize iyi bakırsınızduzdur. Ben de tefi dijim işe noolsun, uğraşıyoruz. Okurlarından gelen sorularla ışık tutmak içm elimden gelen gayreti göstermeye deyam ediyorum!?). - Geçenlerde bir hamim arkadaşımızın eleştirisine maruz kaldım camimeklarım. Hamim kızımız az ve öz söyle diyor: "sevgili Emin Abi, niye şifre vermemi kaçırmıyorum?" - -Bakınız hamim kızımı evladım, biz şifreleri, şifreli şifreli veriyoruz, lakin siz almayı bilmeyorsanız ben ne yapῶm? Almasında size ben öğretmem ya! Biraz uğrasın, zamanla gerçekten alabildigimizi farkedip bana teşekkür bile edeceksiniz. Neysse camimeklarım, gelelim bu ay ne problemlerimiz varmış... Sevgili Emin Abi, aileme bir bilgisayar alırdıra na kadar canım çırın, bu sefer de çalıştırma için debebeniyorum. İki gün önce gidip bir oyuncu aldım, bilgisayarıma takıldı ama bir türlü çalıştırımadım. Tamirciye götürdüm, adama buna "a bi bunun piston segman kaynatmış, platin de meme yapmış, artık adam olmaz" dedi. Bozulduğumu bir diyarlarla bizmikler benden harddisk yaparlar! Ne olur bana yardım edin. Bilgisayarın her tarafını korealadım, bir türlü düzelmeyecek. Harçlıklarından yeni bir bilgisayar alabilī miyim? Yeni bir segman ne kadardır? Sizce ne yapmalıyım?

-Vah güzel evladım vah! Daha senin gibi ne yağış gençlerimiz harcıyor bu alemden. Oncelikle panik yok bi kere,

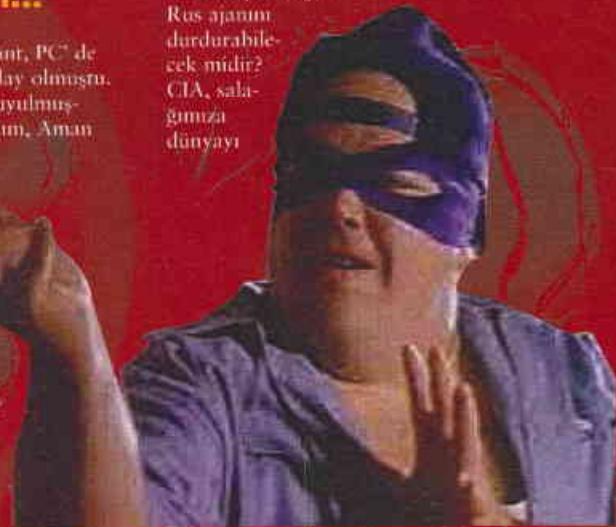
her seyden önce sakin ol, klavyeyi yerine bırak, disket sürücüsüne de kibrıt çöpu sokmaktan vazgeç, böyle yaparak hiçbir şeyi düzeltmemezsin. Aleti galiba bilgisayar değil de, araba tamircisine götürürmüşün gibi geldi bana, hazır götürümsün yağımı da değiştirtseydin bari, ay hah haah haah, esri yaptım. Sen en iyisi o bilgisavarı sat, yerine bir Playstation satın al! Ya da açık daha bekle, Playstation 2 denilen canavarı satın al, böylece gözükten başka sorunun kalmaması olsın. Bir başka camimeğim da söyle diyor: "3 cd'ye tekamul eden Fox Hunt isimli oyun alınmaya değer mi, degmez mi?" -Güzel evladım, sen isterisin de biz oyunu incelemez misiniz?

YIL 1942, Savaş Zamanları...

-Hiç umutmadam, Fox Hunt, PC de oynamışda çok muazzam olay olmuştu. Oyle ki Uranus' ten bile duyulmuştu(peki ben neden duymadım, Aman Allahum, sağır mı oldum yoksa? - BLX). O gün bugün derken bir de bakarız ki, o ne? Bizim inli oyun bir de Playstation'da çökmesin mi? (ne valan söyleyim bu sefer pek de olay olmadı!) Bilgisayar oyunları devi olan Capcom Entertainment yine bir ilke imzasını attı. Benim bildiğim kadardır.

Playstation' da Fox Hunt' dan başka 16mm'de çekilmiş bir film gibini olan oyun yok. Daha çok 007 filmlerinin ge yikize edilmiş bir versiyonu gibi. Ardarda eklenmiş dijitiz video görüntüler ve kaliteli soundtrack, oyuna gerçek bir film görünümü ve hissi vermiş. Başlangıçta tam bir göz ajan filmi edasıyla oynayan karakterlerin adlarının yazılılığı jeneriği görüyoruz ama sonra ashında hiç de ciddi bir oyun olmadığını anlıyoruz.(zaten anlamıştık, bakınız iki önceki cümle). Oyun film gibini ama yerinde oturmaktak da yok. Televizyon yarışmalarından meder uman, huzdolabım hiç dolduramayan ve kelimenin tam anlamıyla bir salak olan Jack Fremont isimli karakteri yönlendiriyoruz. Soru ise su: -acaba Jack, Los Angeles' a sezonun ortasında nükleer bomba atmak isteyen çığın

Ros ajanım
durdurabilecek midir?
CIA, salaganiza dünyayı





kurtarmak için bir şans ve de kirasını ödemeye yetip arracak kadar da para vermemek teklif edince, adamımız salaktan bozma bir ajan olup çıkıyor. 24 saat içinde Fox'u yakalayıp, içinde Launch Code' un bulunduğu CD' yi bulup, Frank' i kurtarması falan gerekiyor. Ajan oluyor olmasına daykol gibi gözük en görevde sonradan başınanlar geliyor?

Bond...James Bond....

Eger Jim Carrey turkunusamız bu oyun tam size göre. Çünkü kahramanımız tam bir Jim Carrey özüntüsü! Aynı mimikler, aynı şebek ötesi hareketler ve daha neler neler Jack abimde de bulunuyor. Espirileri ben şahsen tuttum. Arada bir saçma ve sügük olmasına rağmen hiç sıkılmıyorumuz ve oyunda kopmuyorsunuz. Eee, Kemal Sunal'ın "essonluş" demesine gülmekten kırılan bir toplum olduğuuna göre bu espirileri haydi haydi severiz gibi geliyor bana (hastanemizin asansöründeki ili hattunu yere bayıldım zati). Oyunda cesit çeşit enteresan tipler var, Elvis bile mevcut! Ciddi bir ajan filmi gibi, Fox Hunt' da da güzel kadınlar, ikiz ajanlar, egzotik mekanlar (Las Vegas ve Colorado...) ve hatta Sean Connery' nin bile hareketli sahnelerde yapamadığı atraksiyonlar var. Siz en son ne zaman 007 James Bond' un, jet motoru takılmış bir tekerlekli sandalyeyle, hastane koridorlarında hemşire kılığında girmiş erkek rus ajanlarından kaçtığımıza ya da 20000 metreden aşağı düşerken, ucuşan ajanları vurdugunu gordünüz?

Aha, Bu da Oynaması...

Oyunu bizim esas olarak yaptığımız dört farklı hareket var:

- 1- Araştırma modu: Sağı solu dolay-

sıp etrafındaki nesneleri topladığımız yerler.

2- Dövüş modu: Rakiplerinize yumruk yumruğa dövüşüğünüz yerler,

3- Çarşıma modu: Düşmanlarınızla silahlı çarışmaya girip nişanladığınız yerler,

4- Yol modu: Bir araçla belli bir yolu takip ettiğiniz yerler.

Tuş kombinasyonu ise söyle:

X: Kullanma, onaylama

Kare: Dövüş modunda korunma (guard)

Üçgen: Dövüş modunda yumruk

Yüvarlak: Dövüş modunda tekme

L ve R tuşlarıyla da demo geçme ve ekran boyutu ayarları gibi fonksiyonları kullanabiliyorsunuz.

Sağ yön tuşu: Saga döner

Sol yön tuşu: Sola döner (hadi yaa, inanmıyorum oooom!)

Yukarı yön tuşu: İleri istikamete doğru yol alırır.

Tuşları kullanabilmek için ekranda kırmızı bir işaretin çıkmasını beklemeliyiz (hayır, soy tıvımkinden diii, bu işaret kare!!).

Gül ve Diken Olayı

Oyunu küçük ekran modunda oynamak daha iyi gibi çünkü tüm ekran iken çözünürlük çok düşük. Playstation' in

desteklediği bu kadar demek ki.

Zaten video kartınız olsa bile bu oyunda kullanamıyorsunuz. Oyunun 3 CD olması da madalyonun bir başka yüzü tabii, daha ilk görsel resminde cebinizden feryat seslerinin çıkması kadar doğal bir şey yoktur. "Üç CD abi, horu mu diyeceksemiz ama aslında çok çok da kişi bir oynay. Yani bir oturmuşta en fazla üç saatte bitirebileceğiniz kadar kısa. Hatta ve hatta bu süre bazları için yarım saat kadar inebilir (bendeniz for example!). Zaten video dosyaları çok yer kapladığından, fazla uzun bir oyun da beklemiyordum açıkçası. Bir de kutusunda on farklı sonu olduğu yazılı. Evet doğrudur ama ben bir şekilde kayıtlı videoların hepsini seyrettim ve aslında pek de farklı bir şeyin olmadığını anladım ve buradan tüm halının huzurunda aşılmışıyorum. Yani her bitirisimde hemen hemen aynı şeyler olacakından uzun vadede sizi hayacak bir oyundur. Bir Resident Evil 2'yi otuz kez oynayıp bitirebilirsiniz ancak Fox Hunt' i en fazla dördüncüde çöpe atarsınız. Bir eksisi de save ile alaklı. Eğer hastane bölümünde zorlanırsanız (ki oynarsanız zorlanacağınız!!!!) ne demek istediğimi daha iyi anlayacağınız. Hastanedeki save bölgeleri en az üç dakika aralıklı. Bölümü geçebilmek için her ratarını ezberlemeniz gerekiyor.

Fox Hunt, aptal ve gülinç ama bence başarılı ve faydalı bir eserdir. Her sefer rağmen adamların hakkını yememek lazımdır ki harbiden Playstation gibi bir alette böyle bir tarz denemis ve bizleri (Playstation sahiplerinden bahsediyorum, diğerleri lütfen üstüne alınmasın) sevindirmeye çalışmışlar. Piyasada da pek nadir bulunabilen bu oyunu oynamanızı tavsiye ederim, sindiden iyi eğlenceler. Gelecek ay görüşürük canıncıkla-ram(!?!), bye&smile!

Fox Hunt

Capcom / Adventure / 3 CD

İNCELEYEN

SİSTEM

Oyuncu sayısı

Memory Blok

Bilgi İçin

Mega Emir

Playstation

: 1

: 1

www.eq.com

Megaemin@hotmail.com

GRAFIK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILIRLIK

**7
PUAN**

Gelenek



**LEVEL
HIT**

Street Sk8er



Yalanım yok, hayatım boyunca bir defa şu kaykay denen merete bimiyi dedim, onda da az kalsın boynumu kırdırdım. Heh, bazları üçlü saltoyu benim içad ettiğini söyler, bir yerde bu doğru tabii, ama kesinlikle istemeden oldu! Neyse, o günden sonra bir daha o kaykay denen şeytan içadına yaklaşmadım bile, gidip motora binmeye örendim. Tabii bu uzun zaman önceydü, şimdi nostalji takılmanın sırası değil. Burada esas konu kaykay denen o acağı sey ve onunla yolda neler yapabileceğiniz. Gerçekten bu alet Batı gençliği arasında son derece yaygın, hatta bir spor olarak kabul ediliyor, müsabakaları var fakat. Ancak esas olayın geçtiği yer sokaklar, ama tabii adamların ülkelere yürünecek ya da üzerinde kayabilecek doğru düzgün yol var. Burada paten kaymaya kalkarsanız ya bir kamyonun altında kalırsınız, ya da bir inşaat çukurunda bogulursunuz. O yüzden bizim memekette pek tutulan bir spor değil maalesef. Oyle ya, kim gençlerin okullarda Amerikan özüntüsü çeterler kurnak gibi geleceğini parlı bir iş varken, sporla ilgilenmesini ister? Hey babalar, oğullarını ve kızlarını kaykay gibi tehlikeli sporlardan uzak tutun, onlara doğum günlerinde 9 mm Smith-Wesson hedİYE edin! Altıpatalar olsun, böylece teneffüslerde Rus Ruleti oynamaya da fırsatları olur.

Kayalı Uzak Diyarlarına Adamım!

Neyse, şimdi çocuk yetiştirmeyi sađe doğurmaktan ibaret sanan salak ebeveynleri bir kenara bırakıp su oyunu bakanım. Street Skater her ne kadar Electronic Arts adı altında piyasaya

Vay be, demek isteyince geyik otomobil yarışları dışında da muhteşem konsol oyunları yapılabiliyormuş!

çıkmış olsa da, aslında Micro Cabin diye pek adı sanı duymamış bir firmamın ürünü. Olay basit, birkaç farklı tip ten birini seçiyor, özel parkurlarda bu tiple yarışıyorum. Altımızda kaykay çeşitli engelleri aşıyor, akrobatic hareketler yapıyor ve yarışı kazanmaya çalışıyorsunuz. Peki bu kadar mı? Aslında



degil tabii, konu basit ancak uygulaması son derece detaylı ve bir o kadar da zevkli. Öncelikle yarışmak için kullanacağınız karakterlerin herbiri sadece tip olarak değil, yetenek olarak da diğerlerinden ayrılıyor. Aynı pistte her karakterle farklı sonuçlar elde etmek mümkün, tabii bu oyunda iki kişi karşılaşır oynamıyor, yanı değişik tiplerle karışıklıktır. Buna aside her karakterin kendine has akrobatic hareketleri var, fakat tabii tüm tipler bellı standart manevraları yapabiliyorlar.

Güzel Grafikler!

Oyun oldukça güzel grafiklere sahip, doğrusu programları her kimse tebrik edilmeyi hakediyorlar. Karakterinizin son derece yumuşak hareketlerinden nitin da parkurların her adımıda dek her detay düşünülmüş, üzerinde çalışılmış. Sonuçta ortaya son derece güzel grafiklere sahip bir oyun çıktı. Parkur dahilindeki hemen her-



seyi çeşitli manevralar sergilemek için kullanabiliyorsunuz. Tabii oyunun kapalı parkurlar şehrin sınırsız sokaklarında geçmesi çok daha iyi olurdu ama buradaki pistler de pek yahâna atılır cinsten değil. Mesela en temel parkur olan LA sadece düz yollardan oluşuyor, içinde "yarım fiçı" denen akrobasi yapmanızı imkan sağlayan bir bölüm bile var. Zaten belli bir puana erişebilmek için kimi zaman bu tür yerlerde akrobasi yapmanız da gerekecek.

Akrobatic hareketleri belli tuş kombinasyonlarıyla saglıyorsunuz, ancak dik, kat edin, düşerseniz puan kaybedersiniz. Oyunu standart game pad ile hâkim olmak hizâz zor, çünkü çok hassas manevralar yapmanızı gerekebiliyor. Bu yüzden Dual Shock analog game pad kullanılması tavsiye olunur, bence sîrf bu oyundan bile bir tane edinmeye değer. Ses ve müzikler de hiç fena değil, fakat tabii müzik zevkinize kalmış bir olay bu. Oyun ayrıca her yarışı kaydediyor ve isterseniz baştan seyredebiliyorsunuz, ancak maalesef bunları kaydetmek mümkün olamıyor. Sonuç olarak Street Skater değişik tarzda bir oyun, fakat son derece güzel hazırlanmış. Verilen paraya değer, kaykayla olan maceranız benim gibi bir defaya bile mahsus olsa, yine de sakın kaçırınım derim.

Genel /
9

Puan

Street Sk8er EA / Spor / 1 CD

İÇERİYEN

SİSTEM

Oyuncu sayısı

Memory Blok

Dual Shock

Mad Dog

Playstation

1-2

1

✓

GRAFIK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLIK



Big Air

A

bı, nedir bu yaw? Kaykay oyuntarı modası mı çıktı şimdi bı de başımıza?

- Ne bilim lan! Meraklısı var ki ya piyo adamlar, fakat Street Skater bayaa iyidi ha, akrobasi yapmaya dayamadım.

- E bu nasıl, kar sörfü falan mı deniyo buna, nedir?

- Valla adamlar dışarıda Snowboarding diyo ama, bizim dilde ne deniyo ben de tam bileydim.

- Ne o, seni pek sarmadı galiba? İlgi- siz duruyon...

- Bilmem ki, yani sokakta kaymak başka, karda kaymak bambaşka oluy, buna çok para lazım herşeyden önce. Bütaz zengin sporu yani, belki o yüzünden ilgimi çok çekmedi. Yani hiç İsviçre Alplerinden aşağı bir tahanın üstünde kaymayı hayal etmedim, çok uzak bi olay gibi geliyo bana.

- O zaman çalışır da bakalım nasıl bışmış...

Dikkat! Kaygan Zemin

- Aha, bırak kahve yapmayı da gel bak, demo başlıdı...

- Uh, bu ne be! Adamlara bak, ben iki ayağımın üstünde zor duruyorum, herifler karda, buzda ne manevralar yapıyo!

- He heeee, olsun artık o kadar, herifler hayatlarını bu işe ugraşarak geçiryo... Başlatalım artık su oyunu bi...

- Amman diyim, kolay seviyeye al da, bi de kafamızı kırmayalım şimdii!

- Lan bilişaltı, bazeen merak ediyorum, gerizekali misiniz topunuz diye, kardeşlerin de böyle senin çunkü...

- Ne dedim ki abi?

- Boşver, al bakalım, geldik karakter seçmeye, hangisi olsun?

- Abi, abi şu hatunu seç, onu seç, hadi, hadi, hadi!

- Dur lan manyak, heyecan yapma! Altı üstü bi' oyun ha! Dövecem şimdii bak!

- Abi kıyafetini de seçelim, bak bütün ünlü markalar var! Quicksilver olsun, hadi!

- Marka budalası herif seni. Olm kıyafet çok önemli diil, tahtayı seçmek önemli, bak herbiri farklı tipre, acaba hangisini alsak. Kısa ve ince yapıtları olan-

lar daha çabuk dönbiliyo herhal, uzunlar da hızlıdır. Aha işte bunu alalım, bi hali anlamadım ya, neye...

- Alıştırma yap önce az, bak tuşları da ayarlanıyor. Ohooo, bütün tuşları kulunu neredeysse bu oyun...

- Lan bi Dual Shock alamadık gitti ha, bak bu tarz oyumlarda ne kadar faydalı oluyo...

Ah! Gitti Zavallı Kemiklerim!

- Yaw, hızlansana kızım! Niye gitmiyo lan bu harun, neyi yanlış yapıyo?

- Ohooo, ama baba bi saatir söyleyim dinlemediyosun. Sen virajları içerdien alımaça çağışyon, yavaşlıyo tabii, dış duvarı kullanısan yaw!

- Lan sus, kiracam şundi ağzını, yüzungün! Ne bilim olm, karda kaymışlığım mı var? Motor kullanıg gibi dönmeye çalışıyorum, ama burada işe yaramıyo!

- Hehehe, senin tek kayma tecrübe seneler önceydi mi? Hani bizim yokus buz tutmuştu da, senin de postalm kaymış. Wohahahaha, yokusun dibinden toplamışlardı seni!

- Yaaa, bi de asfalta mazot dökümüşlerdi, motorla kayıp yere yapışmışım, neye ki fazla hızlı diildim. Oküz herifler, sen tut bi bidon mazotu yola dök, cik cik cik!

- Ya, dikkat! Aha, gene düştün işte konuşken, bırak da ben yapayım şunu. Hah, bak nası gidiyom, ehehehe! İşi biliyom baba!

- Yaaa, sorma! Sertifikalı sporcu keşidi başıma inek! Fakat grafikler fena dülmüş...

- Bilmem, Street Skater oynadıktan sonra soluk geldi biraz, belki ortam buzlu olduğundandır. Hehe, bak, hareket ekran puan verdi.

- Bak bi rampa daha, lan zipla! Oha, amma yükseldi ha, inişte burnunu kaldırın, çakılacak yoksa...

Big Air Accolade / Spor / 1 CD

İNCELEYEN : Mad Dog
SİSTEM : Playstation
Oyuncu sayısı : 1-2
Memory Block : 1

Dual Shock ✓

Bilet İçin: Aral İthalat (0212) 6592673



Kafanızı, gözünüzü artistik bir biçimde nasıl yarabilirisiniz?

Ben Rock Severim!

- Tuttun bakiyorum bu oyunu, yarım saatir kalkmadın başından.

- Yok yaw, iyi oyun ama, dedim ya Skater oynadıktan sonra biraz soğuk ve mesafeli geldi bana. Gunesli ortamları, neşeli bölgeleri severim ben. Burada kar ve buz var, bayıyo bi zaman soora...

- Bence de, ayrıca kontrolü de biraz uğraştıyo. Niyeysse ismamadım o kadar



buna...

- Dedik ya baba, kardan buzlu oramlar diye, ondandır, ehehehe... ece...

- Huh, esprik yaptı taş arabası, lan git kahve yap!

- Ama yaw, az daha oynasaydım. Hoş, müzikleri kafamı utuledi ama...

- Tabii ütüler, doldurmuşlar Ska fealan diye acaip türde gürültüleri, bennim de kafam sısti yam...

- Buradan az puan gidecek sanırım...

- Kaçınlmaz olarak, seven sever, ben sevsem. Hümüdüççe sevmemmmmm!



Genel

7

Puan





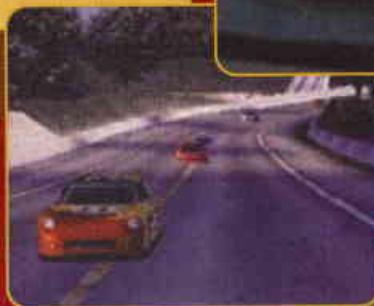
Ridge Racer Type 4



Playstation'in 1995'te piyasaya sürülmüşle beraber başlayan, Nameco' nun Ridge Racer serisi, uzun zamanlar beklenen serinin son oyunu olan Ridge Racer Type 4 ile devam ediyor. Aslında oyunun Western (batti) versiyonu hala çıkmış değil. Çıkacak olan versiyonun daha farklı özellikler taşıyacağı yönünde de duygumuz var. Bunlara da yazının ilerleyen bölümünden değineceğiz. Bu şartlar altında biz de Japon versiyonunu inceleyeceğiz.

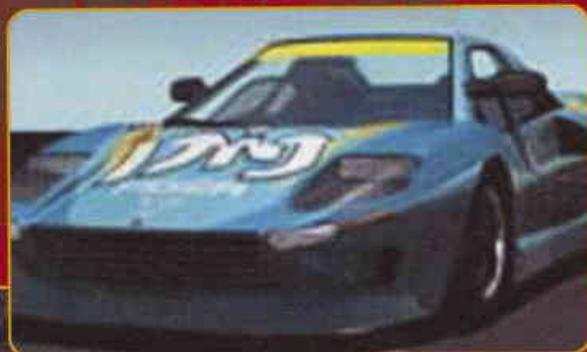
OK, Let's Do It!

Oyunumuzu makinemize takar takmaz, her zaman olduğu gibi demoya karşılaşıyoruz. Ancak bu demonun sizi ilk görüşte kendisine aşık edebilecek kadar kaliteli olduğunu söylememiyim. Bir kere, hiçbir yarış oyunundan boylesine güzel kullanılmış bir hatun olmayı rastlamamışım. Bakiniz, olay anlatımy. Hatun kişi, öyle kendi halinde yarış pistinin ortasından yürüerek evine doğru ağır ağır yol alıyor. Şimdi diyeceksiniz ki hatunun yarış pistinin ortasında işi nedir? Hemen anlatıym; hani biz Türkler cesaretin simgesiyiz ya güya, hani E-S'lere, TEM' lere hiç korkmadan haldür haldür dalarız ya, işte bu Japonlar da hiçbir olustan geri kalmamak için kafayı kullanıp böyle bir dolap gevirmişler. Helal olsun çocuklara, iyi de olmuş hani. Olay bundan ibaret (Bu arada bakınız çok önemli mesajlar da verdim, demek ki neymiş? Alt ve üst



geçitleri kullanacakmışız!). Neyse efendim, o sırada arabalar çöktün yarışa başlamıştır ve de birbirleriley burun buruna, hatun kişi istikametinde kapişmaktadır. 02 kapı numaralı araç, bir ara rakiplerinden sıyrılp takriben bir saniye kadar ona geçer. Hatun kişi yürüken birden tökezler ve ayakkabısının topuklarının kırıldığını fark eder. Derken sadece bir saniye önde olan 02 kapı numaralı araç oradan geçer. O anda hatunumuzu görür ve orada film kopar. Önünden geçen 320km/h ile giden araba, hatunun bir on metre kadar öresinde duruyur. Hatunumuz arabaya doğru yürür, sağ cama doğru eğilip "bak dışlerim ne sağlam!" edasıyla bir gülümük atar, otomatik cam karizmatik biçimde açılmıştır bile. Adamın artık yarıla falan alakası kalmamıştır zaten. Lakin ne enteresindir ki, sadece bir saniye arkasında olan diğer araçlar bir türlü onu geçememiştir, sanki kuş olup uçmuşlardır. Hatun, kapıyı açar ve arabaya biner. Beraberce finish çizgisini geçerler ve durmadan yollarına devam ederler. Nereye gittikleri ise tamamen bir başka hikayenin konusudur.

NFS-Road Challenge ile aynı anda piyasaya çıkan Ridge Racer T4'ün şansı olabilir mi?

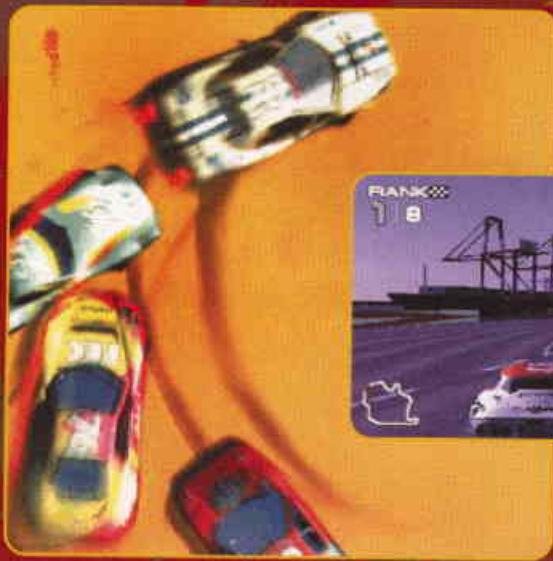


Nasıl Olay Ama?

"Senaryosu iyimşig; peki ama ya grafikler?" derseniz, ben de cevap veririm. Bazi yerlerinde karlı gösteren bir televizyon ekranı gibi, bazi yerlerde ise sanki kameralı çekilmiş gibi. Genelde grafik olarak begendim. Müzik ise oldukça kaliteli ve hikayeye bağlı olarak duruyor, tekrar başlıyor. Özer olarak bir demonun görevi oyuncuya oyuna alıştırmak, hayava sokmak, heyecanlandırmak ve "hadi başlasın da oynamayı!" diye gaz vermek ise, bu demo görevini fazlaıyla yapıyor. Sonuç; ilk defa bir demo üzerinde bu denli darduguma göre guzelidir herhalde. Ha unutmadan, japon hanımlar ben de dahil bir çok erkegin ilgisini çeker nedense. Belki birazick da bu yüzden guzelidir, ne deriniz?

Demonuzdan sonra oyuna başlıyoruz. Başlıyoruz başlamasına da o ne? Abi bunların hepsi Japonca! E bilyorum be güzelim, işte bu yüzden anlamak bu kadar zor zaten. Aracım modifiye eden adamın sana ne dedigini veya ne taktikler verdigini anlamama imkân yok gibi bir şey. Bu da oynanabilirliği oldukça düşüren bir etken tabii.

Ana menüden oyuna girebileceğiniz üç seçenek var. Grand Prix (modifikasiyon rakiplarından birisine girip, Real Racing Roots'99'a katılıyorsunuz), Time Challenge (zamana karşı yarışıyorsunuz), VS Battle mode (iki kişi split screen yarışıyorsunuz). Belirli yarışları



kazandıkça, daha iyi ve yem arabaları serbest bırakıversiniz.

Kendin Pişir, Kendin Ye!

Yarışlarda katıldığınız araçların hepsi gerçek modeller değil. Hepsi hatalı ürünüñ dizaynlar. Oyunda sekiz adet parkur ve renk kombinasyonları da dahil, tam 300 çeşit araba dizaynı var. Bunun yanında kendi kendimizin de araba dizayn edebilmesi çok iyi düşünülmüş ve oyuna extra hava katmış bir fonksiyon. Hatta hatta, çırktına (sticker) yapabilmeyi içine bine, Paintbrush'a benzeyen bir çizim programı var. Tabii ki bu program epey dandırık ve çizim yapmak çok zor. Namco amcalar buna da bir çözüm getirmiş ve hazır stickerlar koymuşlar. Ama bunların da tamamına yakın bir kısmı, Namco'nun diğer oyularının amblemi. Hatta bazı parkurlarda bulunan dev ekranlara dikkat ederseñuz, yine oyun reklamlarından başka bir şey olmadıgını fark edeceksiniz. Yani amcalar oyunu reklam panosu gibi kullanmışlar. Hazır yeri gelmişken söyleyeyim de, Namco amcaların tüm para hırslarını ortaya seriyim. Bu oyun, özellikle Official Sony(tm) Analog Joypad'lerini desteklemiyor. Bunun aksine, firmamın kendi piyasaya sunduğu NegCon ve New Jog-Con isimli joypadları destekliyor. Buradan yine anlıyoruz ki, oyun oyundan çok çıktı, ticaret malzemesine çevrilimiş. Çik çık çık, Namco adına hiç yakışmayan bir davranış.

Oyun piyasaya çıkmadan önce verilen bilgi ve fotoğraflarda sanki, Gran Turismo'ya rakip gibi bir hava esiyor di. Ancak gördüğümüz kadariyla, Gran Turismo ile uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Her şeyden önce o-

yun simulasyon değil, arcade! Fizik kurallarıyla hiç mi hiç ilgisi yok ve sürüs ayrıntıları çok az. Her virajı, elinizi gazdan çekip biraz fren basarak dönelbiliyorsunuz. Araçlarda aşırı derecede abartı bir yol tutusu var ama fren bir dokumuna bir daha çok zor toparlayabilirsiniz. Diğer oyularla alıştığımız el freni, geri vites, geziye dönüp bakabileme gibi özellikler de namevcut. Sadece iki görüş açısı var. Birisi arabanın hemen arkasından, digeri de içinden. Neyse ki, en azından aracın içinde dikiz aynası var da arkayı birazlık görebiliyoruz. Serumun diğer oyularında bulunan yol kenarındaki görünmez duvarlar, bu sefer azaltılmış. Artık arabantzin nereye çarpığını görme zevkine salıpsınız. Çarpışma olayları da oldukça enteresan. Duvara çarpan araba, lastik top gibi geri donuyor, ters yönde kafa kafaya çarpışan araçlar moleküllerine ayrılmaları gereklidir, bir metre geri gidip yollarına devam ediyorlar. Arabaların hasar almadığını da söylemeye gerçek yoktur herhalde. Tekken 3 gibi bir oyunu yapan Namco, nasıl olur da yarış oyularında da bir numara olamaz anlamıyorum doğrusu.

Dikkat, Piste Doğru Dalışa Geçiyorum!

Oyun daha çok hız zevkini tattırmaya yönelik, harbi bir arcade. Gran Turismo gibi "bu viraja nasıl girsem olıksızım?" diye düşündürmeden son gaz ve birazlık frenle dahn viraj! Yarış pistinin üzerinden uçarak geçip havaya renkli duman bırakıp ilaçlama uçağı, vola spot işki tutan bir helikopter, arka planda kalkışa geçen bir Jumbo Jet, köprüünün altından geçenken üzerinden giden bir taksi gibi bir çok ayrıntı, zaten mükemmel grafikli olan bu o-

Ridge Racer Type 4

İNCELEYEN

SİSTEM

Oyuncu sayısı

Memory Blok

Dual Shock

Mega Emir

Playstation

1-2

1

Namco / Yarış / 1 CD

Megaemir@hotmail.com

GRAFIK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK

7

PUDR



Populous The Beginning



Populous 1 ve 2 eskiden PC türlerinde en çok tutulan oyunlardandır, bir yerde strateji türünün ilk örnekleri demek yanlış olmaz. Ama basit bir komutan yerine, daha da güçlenmek isteyen ufak çapta bir tanrıyı canlandırdırdınız. Sonra bu oyunların devamı sayılan Populous: The Beginning çıktı piyasaya. Ancak tabii grafikler ve oyun türü bir hayli değişti. Öncelikle konu ilk oyunların devamı değil, başlangıcı nitelikinde, yani güçlenmeye çalışan bir tanrı değil, güç kazanıp tanrılaşmak isteyen bir şamanı canlandırıyoruz. Ayrıca bu yeni oyun tamamen üç boyutlu bir dünyada ve gerek zamanlı olarak geçiyor, tür olarak bir RTS yani. Fakat nedense bu yeni şekilde ilk oyunlar kadar ilgi çekemedi, sanırım o zaman pek benzeri olmadığı için çok tutmuştu, şimdide piyasada kırkbin tane birbirinin kopyası RTS var. Neyse, şimdi bu oyunu PSX sahipleri de oynamaya fırsatı bulacaklar, fakat çalışmak için çok güdü bir PC isteyen oyun PSX üzerinde ne kadar başarılı olabiliyor, bir bakalım.

Ey Şaman!

Öncelikle oyunun genel yapısına bir bakalım, burada söz konusu olan geniş ve birçok gezegenin sahip bir güneş sistemi. Tüm gezegenlerde hayat var, ilkel kabileler mevcut. Ancak sadece kabileler değil, bu kabilelerin şamanları da var oralarда. Herbiri kendi kabilesi üzerinde mutlak hakimiyete sahip, tipki sizin gibi. Ancak siz tek gezegenle yetinmeye niyetli değilsiniz, gücünüzü size tapanların inancından alırsınız ve eğer tüm sistemi kendinize bağlarsanız küçük bir tanrı haline dönüştürmeye yetecek kadar enerji toplamanız mümkün olacak. Bu yüzden rakip şamanları yok etmeniz gereklidir, fakat tabii her gezegeni ele geçirerek bir öncekinden çok

daha zor olacaktır. Nasıl savasacağınız? Size inanan ilkel insanlara kasabalar kurdurmalı, buradarda çoğalan nüfusu eğitip askerler ve rahipler yetiştirmelisiniz. Askerler çok daha verimli savasacak, rahipler ise diğer tarafın adamlarını vaazlar vererek ordunuza katacaktır.

Inancın Gücü

Tabii tek silahınız askerler değil, ak sine bu oyunda büyük gücünüzü doğru kullanmak çok önemli. Her dünyada bulunan eski tapınaklara giderek yeni büyüler öğrenebilirsiniz. Bu büyüler basit bir ateş topu fırlamaktan, düşman köyünün ortasında yanardağ patlatmaya kadar değişiyor. Bazı büyüler ise eryüzünü isteğinizi doğrultusunda değiştirmeye imkan veriyor. Büyü yapmak için değişim miktarında mana harcamanız gereklidir, bütçesine bağlı tabii. Ancak manayı size inanan köylüler sağlıyor ve dolmasti biraz zaman alıyor. Tabii şamanınız ölümsüz değil, ancak yine tapınaktakı dua eden yeteri kadar adamın sağladığı enerjiyle hayatı dönenbine gücüne sahip, yeter ki düşman izin versin.

Kontrol Zorluğu

Grafik kalitesi PC versiyonuna kıyasla en düşük seviyede. Şaşırıcı bir yanı yok tabii bunun, PC üzerinde bile ancak iyi bir 3D kartıyla tam grafik detaya ulaşabilecek bir yapıp zaten. PSX üzerinde ise kısıtlı hafiza ve işlemci gücü yüzünden grafikler bir hayli zayıflamış, haritalar 3D olsa da derinlik ve detayları bir hayli kaybetmişler, özellikle renkler nispeten çok solgun görünüyorlar. Tabii büyük efektleri de bundan etkilenmiş, çok etkileyici oldukları söylemeyez. Ancak tüm bunlar PC versiyonuya kıyaslanınca ortaya çıkıyor, eğer onu görmediyseniz, o zaman pek sıkı yet edecek bir şey yok demektir. Ses ve

PSX üzerinde strateji oynanabilir mi? Bunun cevabını herkes biliyor sanırım...



müzikler çok abartı değil, vasıt denedilir. Esas sorun kontrollerde karşımıza çıkmıyor, bu tarz strateji oyunları genelde hep önce PC için hazırlanır. Hâliyle programcılar arabirimini Mouse kullanıma göre ayarlar, ancak konsolda Mouse bulunmaz. Üstelik yapı dolayısıyla konsolların kumanda padları daha ziyade hareketli oyunlara yatkındırlar, yani asla Mouse kadar hassas ve çevik değildirler. Sonuçta bir grup adamı secmek ve belli bir komut vermek Mouse kullanarak bir saniyede mümkün iken, game pad kullanan biri için bu iş bir işkence haline gelir. İşin kötüsü sadece adamlara değil, seri bir şekilde şamanı da kumanda etmeniz, gerektiğinde haritaları döndürmeniz, büyülerini seçip kullanmanız gerekecektir. Garib bir game pad ile bunların altından kalkmak nerede imkansız ve insan-kısa sürede bulunmaya başlıyor. Ne yazık ki durum konsol üzerinde bulunan hemen tüm stratejiler için geçerli, eğer sabırılı ve idmanlı değilseniz çok hızlı bir biçimde delirmeniz mümkün. Sonuç olarak, oyun iyi, ama konsol üzerinde kendinden çok fazla şey kaybetmiş, almadan önce iki defa düşünün. □

Populous 3

Electronic Arts / RTS / 1 CD

İNCELEYEN	M. Berker Güngör
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1
Dual Shock	

GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK	*****

Bilgi İçin: Aral İthalat (0212) 6592673

7

PUAN



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Army Men 2

\tuşuna basarak mesaj yazma ekranına girin “when all else fails...” yazın. Daha sonra aşağıdaki hilelerden birisini girebilirsiniz.

- Iveni vidi vinci** Bölüm geçme.
- Inight of the walking dead** Düşmanlarınız zombie dönüşür.
- Ininja arts** Sarge görünmez olur ve daha hızlı gider.
- !god of gamblers** Rastgele bir eşya verir.
- !geronimo!** 12 hava saldırısı.
- !beautiful nikita** Sonsuz döerbünlü tüfek.
- !roach spray** Sonsuz Can “o” fire.
- !ruby ray** Sonsuz büyütçeç.
- !aluminum foil** Çelik yelek.
- !no rocket launcher** Sonsuz bazuka.
- !village people** Sonsuz alev makinası.
- !i have a rock** Sonsuz el bombası.
- !armageddon** Herkes ölürl.
- !doctor doctor** Ful sağlık.
- !spidey senses tingling** Bütün düşmanları haritada görürsünüz.
- !jumpjets** Sarge’i işinler.
- !santini** Ölümzsüzlük.



Bubble Hero 2

Aşağıda bu oyunun seviye kodları verilmiştir, bunları Password ekranından kullanabilirsiniz. 1P ve 2P için farklı kodlar kullanıldığını unutmayın.

ONE PLAYER MODE:

- Stage 2** - yeşil, sarı, mavi, sarı
- Stage 3** - kırmızı, yeşil, mavi, sarı
- Stage 4** - mavi, yeşil, sarı, mavi
- Stage 5** - mavi, sarı, kırmızı, yeşil
- Stage 6** - kırmızı, sarı, kırmızı, mavi
- Stage 7** - sarı, yeşil, yeşil, kırmızı

TWO PLAYER MODE:

- Stage 2** - sarı, mavi, kırmızı, mavi
- Stage 3** - yeşil, sarı, kırmızı, mavi
- Stage 4** - kırmızı, sarı, mavi, kırmızı
- Stage 5** - kırmızı, mavi, yeşil, sarı
- Stage 6** - yeşil, mavi, yeşil, kırmızı
- Stage 7** - mavi, sarı, sarı, yeşil

Redline

Oyunu oynarken, G + O + D tuşlarına aynı anda basılı tutun. Çıkan ekranda aşağıdaki kodları girerek hile yapabilirsiniz.

- IMMORTAL** - Ölümzsüzlük açık.
- MORTAL** - Ölümzsüzlük kapalı.
- CAMERA** - Araba dışındayken arkadan görüntüsüz.
- ALLAMMO** - Bütün silahlar (araba dışı) tam cephe olur.
- DMDAMAGE** - Silahlar iki kat hasar verir.
- RADAR** - Radarı açar.
- CW** - Bütün araba silahları.
- CA** - Araba cephanesi full.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Oyun esnasında klavyeden GONZO-OPERA kodunu girerek hile modunu çalıştırın. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

- Shift+V:** Izli mermiler.
- Shift+X:** Seçili askeri imlecin olduğu yere ışınlar.
- Shift+E/Ctrl+E:** Görev editörünü açar.
- Shift+F1/F2/F3/F4:** Parklı video modları.
- Ctrl+I:** Görünmezlik verir.
- Ctrl+L:** Ölümzsüzlük.
- Ctrl+Shift+N:** Görevi başarıyla bitirir.
- Ctrl+Shift+X:** Herşeyi havaya uçurur.

Ayrıca seviye kodları sunlardır:

- KXII7** - Mission 2
- GOH90** - Mission 3
- HCOAU** - Mission 4
- TF4AO** - Mission 5
- T8TSN** - Mission 6
- TLESF** - Mission 7
- TUSLV** - Mission 8

CART Precision Racing

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girebilirsiniz.

- Head** - Sürücü kaskını çıkarır.
- Ec** - Göstergeleri açar, kapatır.
- Car** - Sarı pit aracını kullanmanızı sağlar.
- V** - Kamera açısını değiştirir.
- X** - Hasar almanızı önlər.
- Noflag** - Bayrakları devreden çıkarır.
- Bravo** - Super Wheels

Dionakra

Bu oyunun seviye kodlarını aşağıda bulabilirsiniz:

1.	FIRST
2.	PADDLE
3.	CAVERN
4.	ASTEROID
5.	TEMPLE
6.	METEOR
7.	GLACIER
8.	PEAK
9.	VALLEY
10.	FANTASY
11.	TREASURE
12.	ISLAND
13.	TWISTER
14.	BUTTERFLY
15.	CANNON
16.	THUNDER
17.	LIGHTNING
18.	OCEAN
19.	TERRAIN
20.	OAK
21.	FORGE
22.	CASTLE
23.	TOMB
24.	WATERFALL
25.	POTION
26.	MAGIC
27.	STABLE
28.	HEAVEN
29.	FORCE
30.	ARMORY
31.	CLIFF
32.	TIDE
33.	SNOWCAP
34.	JUNGLE
35.	SERPENT
36.	AIRCRAFT
37.	POWDER
38.	COMPASS
39.	ARROW
40.	CORE
41.	REACTOR
42.	GRAVEYARD
43.	WATERHOLE
44.	SPEEDBOAT
45.	BEACH
46.	SILVER
47.	AMNESIA
48.	METAPHOR
49.	CHAMBER
50.	JUDGEMENT

Extreme G2

Yarışa başlamadan önce isminizi şunlar- dan birisiyle değiştirin.

- neutron** - "Tron" filminden benzer bir mekanda yarışırısunuz.
- spyeye** - Yukarıdan görünüş.
- spiral** - Değişken kamera.
- nitroid** - Sonsuz Nitro.
- misplace** - Daha iyi silahlar.
- mistake** - Sonsuz füze.
- xcharge** - Sonsuz silah ve kalkan enerjisi.
- 2064** - Geleceğin arabaları.
- xxx** - Oyunu hızlandırır.

Rollercoaster Tycoon

Parkınızı ziyaret edenlerin isimlerini a-şağıdakilerle değiştirerek belirtilen etki-leri elde edebilirsiniz.

- Chris Sawyer** - Parkınızdaki oyuncakların fotoğolarını çeker.
- Melanie Warn** - Parkınızdaki müşterilerin memnuniyetini artırır.



Heroes of Might & Magic 3

Bu oyunda hile yapabilmek için önce-likle ana haritadayken TAB tuşuna basarak haritanın hemen altında bulunan komut satırını açın. Buradan verilen kodları yazın, sonra ENTER tuşuna basın.

- Nwconlyamodel** - Kasabalarınızdaki tüm binaları inşa eder.
- Nwcsirrobin** - Senaryoyu kaybettirir.
- Nwctrojanrabbit** - Senaryoyu kazandırır.
- Nwcovertingoreyes** - Seçili komutana 35 tane Archangel verir.
- Nwcantioch** - Seçili komutana ilkyardım çadırı, ballista ve cephanе arabası verir.
- Nwigotbetter** - Seçili komutan bir seviye atlar.
- Nwccastleanthrax** - Seçili komutanın şansını en üst düzeye çıkarır.
- Nwccoconuts** - Seçili komutana sınırsız hareket puanı verir.
- Nwcmuchrejoicing** - Seçili komutanın moralini en üst düzeye çıkarır.
- Nwcalreadytogone** - Haritadaki tüm büyülü eşyaların yerini gösterir.
- Nwckillgeneraldirection** - Tüm haritayı açar.
- Nwckillshrubbery** - Tüm kaynaklardan verir.
- Nwtim** - Seçili komutana tüm büyülerı ve 999 mana verir.
- Nwfleshwound** - Seçili komutana bir miktar Death Knight verir.

Spellcross

Savaş sırasında againagain yazarsanız, askerlerinizin hareket puanı dolar. Up- grade, Research ekranlarından birisindeyken cashiup yazarsanız, her yazışı-nızda paranız 100 artar.

Warzone 2100

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kul- lanmak için T tuşuna basarak komut satırını açmanız, oradan kodu girip sonra da Enter tuşuna basmanız yeterlidir. Ne var ki bu kodlar sadece oyunun 1.01 versiyonunda geçerlidir, bu versi-yona terfi etmek için gereken yamayı bulup kurmanız gereklidir.

- time toggle** - Görev saatini açar ve kapatır.
- get off my land** - Haritadaki tüm düşman birimlerini yokeder.
- show me the power** - Fazladan 1000 enerji verir.
- hallo mein schatz** - Sonraki göreve geçmeni- zi sağlar.
- work harder** - Yapılmakta olan tüm ara-ştırmaları sonuçlandırır.
- double up** - Birimlerinizi iki katı güçlendi- rir.
- kill selected** - Seçili olan birimleri yokeder.
- easy** - Zorluk seviyesini kolaya getirir.
- normal** - Zorluk seviyesini normale getirir.
- hard** - Zorluk seviyesini zora getirir.

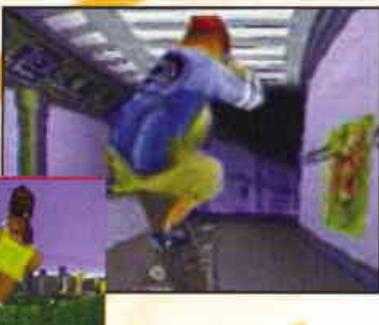


Hilekar

3Xtreme

Bu oyunda aşağıda verilen Password ekranından girerek farklı karakterleri kullanabilirsiniz:

LUGNUT
BINK
DOMINIQUE
NYUB
TP
GEEP
REDCAR
WHITECAR
BLUECAR



Formula Karts

Aşağıda verilen kodları Password ekranından giriniz:

CHIPPIE: Gizli bir süper arabayı verir.
WOODSTOCK: Gizli pisti kullanmanıza izin verir.

Gubble

Açılış ekranındayken hızlı bir şekilde üçgen, yukarı, O, sağ, X, aşağı, O, sol tuşlarına sırasıyla basın. Bundan sonra, oyun esnasında R2 tuşuna basarak onunuz çıkış engelleri yok edebilirsiniz.

Irritating Stick

Burada yeni bir oyuna yedi ekstra haka başlamak için sırasıyla şunları uygulayın, önce Mode Select ekranına girin. Burada "1P Play" şikkini aydınlatın ve dört defa Sağ tuşuna basın. "Tournament" şikkini aydınlatın ve bir defa Sağ tuşuna basın. "Course Edit" şikkini aydınlatın ve iki defa Sol tuşuna basın. "Options" şikkini aydınlatın ve altı defa Sol tuşuna basın. En sonunda "1P Play" şikkini tekrar aydınlatın ve X tuşuna basarak yeni bir oyuna başlayın. Eğer doğru yaptığınız yugon bir alkış efekti duyacaksınız.

Monster Seeds

Bu oyunda kullanabileceğiniz üç hileyi aşağıda veriyoruz, kodları belirtilen yerlerde uygulayın.

Oyun Finali: Tüm oyunu oynamadan bitiş görmek için açılış ekranındayken L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2, R2 tuşlarını sırayla basın.

Tüm Malzemeler: Tüm malzemeleri alabilmek için Options ekranındayken R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2 tuşlarını sırayla basın.

Tüm Yaratıklar: Tüm canavarlara ulaşabilmek için Soul Lin Monster Ranch içindeki Options ekranına girin, burada "Buy Monster" şikkini aydınlatıp sırasıyla R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2 tuşlarına basın.

Need For Speed: High Stakes

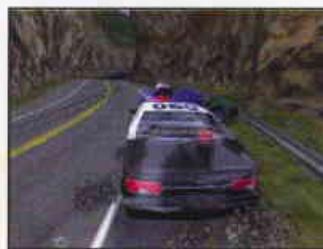
Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanmak için önce Game Options ekranına girin, orada kodları oyuncu ismi (User Name) olarak girin. Ancak unutmayın, bu hileleri kullanmak oyunu kaydetmenizi onleyecektir.

Whirly: Polis helikopteri (Sadece Test Drive modunda)

Flash: Phantom aracını verir.

Hotrod: Titan aracını verir.

Bigoven: Tüm Hot Pursuit modlarını polis olarak oynamamızı sağlar.



Rollcage

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki kodları Password ekranından girin, bazı kodların geçersiz olduğu sinyalini ise dikkate almayın, bu küçük bir programcı hilesi.

MAXCHEAT: Tüm ligler, ters pistler ve diğer seçenekleri açar.

EENFIEBA: Tüm Easy pistler. (Easy zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

EFPFHMB: Tüm Hard pistler. (Hard zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

HEMPFCMDD: Tüm Expert pistler. (Expert zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

HHMPNEED: Tüm Expert pistler+ekstra araç+tüm Deathmatch modları+ters pistler.

AIRHORNS: Havalı korna, yarış esnasında kullanmak için Select tuşuna basın.

Triple Play 2000

Bu oyunda gizli bir takım mevcut, tamamen oyunun programcılardan oluşan bu takım son derece güçlü. Bu takımı kullanarak oynayabilmek için şunu yapmalısınız, önce ana menüden "Single Game" şikkine girin. Burada "Team Select" ekranında sırasıyla sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ tuşlarını girin. Eğer doğru yapıldıyseniz bir sinyal sesi duyacaksınız.

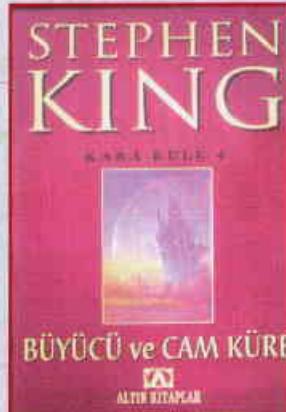
Aynı Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

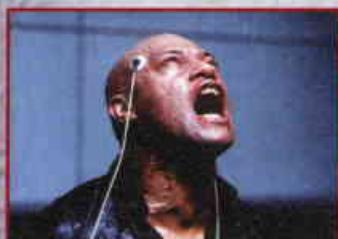
Büyüğün Ve Cam Küre

Bu kitabı en az dört yıldır bekliyordum. Kara Kule'yi ilk okudugunda öykünün inanılmaz atmosferi beni sarmış, ve serinin Türkiye'de basılmış diğer kitaplarını da bulup okumaya zorlamıştı. Ancak Dördüncü cilt ortada yoktu, çünkü Stephen Baba daha onu yazmamıştı. Bir sene kadar önce aşırı lüks baskılı, İngilizce bir Büyücü ve Cam Küre gördüm ama fiyatı yüzünden yanına yaklaşmadım. Neyse ki artık Altın Kitaplar tarafından yapılan Türkçe baskı elimde. Romandan, öykünün arkaplanını bilmeden de zevik alabilirsiniz yine de ben konudan haber olmayanlara daha önceki ciltleri okumalarını öneriyorum: Kara Kule, Üçün Çizgileri, ve ülkemizde iki kitap olarak basılan üçüncü cilt: Hayaletler Beldesi ve Çorak Topraklar. Eğer Kara Kule serisinin Stephen King'in klişeleşmiş korku romanlarından biri daha olduğunu düşünüyorsanız oldukça yanlışsınız. Aslında bu öyküyü belli bir türde sokmak zor. Bilim kurgu, dark füygür,

fantezi ve korku karışımı denebilir. Çaktırmadan paralel evrenler, garelilik, zaman-mekan gibi fizik ve metafizik kavramlarına da değinilmekte. Konu son silahşör Roland'ın çevresinde gelişiyor. Roland'ın dünyası artık çalışma yüksek teknoloji ürünü aletlerle dolu, şovalye tarzı soylu silahşörler tarafından yönetilen vahşi batı türk kasa-balarının olduğu, hayaletler ve doğaüstü güçlerin kol gezdigi, mutasyona uğramış yaratıkların yaşadığı, giderek çürüyen ve gerileyen bir yerdir. Bu dünya aynı zamanda yer ve şarkı adları, dinsel inançlar, efsaneler gibi nedenlerle garip bir biçimde yakın geçmişin Amerika'sını ve ortaçağ İngiltere'sini çağrıştırıyor. Sanki dünyanın bir nükleer savaş sonrasında kahitdir. Ama bu gerilemenin nedeni yalnızca böyle bir felaketle açıklanamayacak kadar derindendir. Tüm zamanların merkezindeki Kara Kule'de gerçeklik kanser gibi bir hastalık yüzünden çarpılmıştır ve giderek çürümektedir. Roland'ın yaşamındaki tek amacı Kara Kule'ye ulaşır evreni ve tüm



olası evrenleri yok edecek olan kaosu durdurmak. Bu amaç uğruna simdiye dek rümdostlarımn ve ailesinin ölümüne yol açmıştır. Kara Kulede ne var? Tanrı mı? Çok güçlü bir büyüğü mü? Yoksa insan aklının çok üzerinde bir zekaya sahip bir bilgisayar mı (pentium binbeşyüz)? Bunu öğrenmemiz için Stephen King'in sonraki üç cildi de bitirmesini beklememiz gerekiyor. Öykünün buraya kadar olan bölüm yirmi altı yılda yazılmış. Kitabın sonunda Stephen King korkumu dile getiriyor: Olunceye dek bu hikayeyi bitiremeyebilir.



The Matrix

Gerçek nedir?
Gördüğü mür mü,
yoksa gordüğümüzü
sandığımız mı?
Aklınızı karıştırma-

dan soruyu şu şekilde değiştireyim, daha önce yaşamızın sadece bir rüyadan ibaret olduğunu, bir gün gelip de gerçek dünyaya uyanacağınızı düşündüğünüz olduğunu mı? Sizi bilmiyorum ama ben uzun, anlamsız gecelerde çok düşündüm bu konuya. Neyse, bu konuya girdim mi çıkamam başka bir zaman ve mekanda, tercihen loş bir ortamda ve alkol eşliğinde tartışırız. Bakıyorum, film kritiği yazıyorum ben di mi? Evet, evet, O zaman bakalım şu Matrix nasıl birşeymiş?

Matrix, kabaca yukarıdaki konuya ugraşıyor. Bizim bildiğimiz anlamda dünya ashında yoktur. Vücutlarımızda doğal elektriği kullanarak varlığını sürdürden MATRIX isimli yapay zeka tarafından doğduğumuz andan, ölene dek koma halinde bulunduruluyoruz. Bu yaşadıklarımız da uykuya sırasında doğduğumuz koca bir rüya, bir programdan başka bir şey değil. Ama dünya üzerinde kalan son "bağımsız" insan, bi-

rilerini bu rüyadan kaldırmayı başarıyor ve birlikte gerçegin bildikleri gerçek olmadığını kabullenerek kapasitedeki insanları aramaya başlıyorlar. Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus) ve Carrie Ann Moss'un (Trinity) başrollerini paylaştığı Matrix'in konusu hakkında daha fazla ipucu verip seyir zevkinizi kaçırmak istemiyorum. Tek söyleyeceğim, Matrix'in hiç bekleyemediğim bir şekilde kafamda en iyi bilim kurgu filmleri sıralamasını altüst ettiğim. Türkiye'ye gelmesini dört gözle bekleyin.

Genellikle duygusal filmleri pek sevmem (ben bu duygusal bir erkek olduğum anımma gelmeyip) ama işin içinde Sandra Bullock oldu mu hıttın alışkanlıklarını bir kenara bırakabilirim. Hayatında gördüğüm en sevimli, en güzel ve (digerlerme göre) en imitevaz aktris olan Sandra, güzellik kadar oyunculuğuyla da son zamanlarda isminden çokca söz ettirdi. Tabii, Aşkın Büyüyesi (Practical Magic) deki rol arkadaşının Nicole Kidman olması beni zerre kadar ilgilendirmiyor, ama aranızda onu severlerin de olduğumu çok iyi biliyorum (hatta bir tanesi sağumdaki masada oturuyor).

Aile gelencigine uygun olarak cadı o-

lan Owen kızkardeşler, büyük büyük anneannelerinin yaptığı bir büyünün lateste dönüşmesi yüzünden çok acı çekmektedir. Lanete göre, bir Owen kadın bir erkeği gerçekten severse, erkek çok geçmem olęcektir. Tabii bu, kızkardeşleri aşık olmaktan alı koymamaktadır. Daha aklı başında (ve güzel) olan Sandra Bullock kocasının iki yıl içinde ölmesi ile tekrar büyüdügü eve teyzeleinin yamina döner. Küçük kardeşi Nicole Kidman ise olabilecek en bela erkekle beraberdir. En sonunda adamdan kurtulmak için ablasının yardımını istter, ama adamın içkisine kattıkları ilaçın dozunu kaçırınca, adam ölüür. Ama esas sorun, iki kızkardeş adamı tekrar canlandırmak için yasak bir büyüyü yaptıktan sonra başlar.

Neyse, bütün konuyu anlatıp zevkini kaçırmak istemem. Dedigim gibi, duygusal bir film olduğu için Aşkın Büyüyesi pek sevmemem gerekiyordu ama öyle olmadı. Belki başrolde Sandra Bullock'un olmasından, belki oldukça sevimli ve rahat bir film olmasında, belki de bahar mevsiminde olmamızdan kaynaklanıyor ama Aşkın Büyüyesi'nü sizlere tavsiye etmem gerektiğini hissediyorum. Büyü mü yapıldı bana ne? (saçmala -BLX)

Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrimi yok, sadece güzel olan yer var.

Skunk Anansie: Post Orgasmic Chill

Grupların gündeme gelmesinde en önemli görev solistlerdedir. İşte böyle bir hatundur Skin. Sıfır vurumuş saçlar, ampül bir kafa, kocaman bir ağız ve çok sağlam cigerler, 1994 yılında çıkışlıklar ilk iki Single Selling Jesus ve I Can Dream ile UK Top40'de yer edinen ve Paranoid & Sunburn isimli albümleri ile İngiltere'de altın ve platin plak kazandılar. Gelelim bugüne.. Album CD-ROM'a takdiminde çok şarşdım, Macromedia Flash kullanılarak hazırlamış bir arabirim karşımıza çıkmca bir süre ağzım açık kaldı. Burada röportajlar ve albümün ilk Single'i Charlie Big Potato'nun da kiibi vardı.

Ama beni asıl şaşırtan şey Charlie Big Potato'nun başlangıcıydı. Ezan'dan yapılan bir alıntı ile başlıyor parça ve sonra oldukça kompleks bir şekilde devam ediyor. Albüm gerçekten çok kaliteli ve buram buram Skunk Anansie kojuyor. Zaten albümden çekilen ikinci klip olan Secretly'de şu an yayında. Her zamanki gibi hızlı çıkışlar ve arada buna neden yavaşlık ve tabii Skin. Post Orgasmic Chill kesinlikle rahatsız bir albüm ve bir o kadar da güzel. Özellikle albümün geneline yayılmış olarak kullanılan Jungle sample'ları bayağı bir güzel olmuş..



Daha Fazlası Beklenemezdi

Ülkemizde bile bir anda parlayan ve hatta en koyu rockçularım (?) bile ilginç bir şekilde dinlemeye başladığını Prodigy aslında Türkiye'de duyulduğu zaman son demlerini yaşıyordu. Yaptıkları agresif ve başkaldırtıcı müziği sanki dünyadaki herseye isyan ediyor du. Zaten bütün günlerini Ecstasy ile geçiren grup üyeleri arkık üretici olamadıkları konusunda söylemler ekmişler. The Far Of The Land ve erişilmez klip Smack My Bitch Up ile yeniden kendi sınırlarını zorlayan grup bu sefer biraz karışık galiba. The Dirtchamber Sessions Volume One isimli albümde

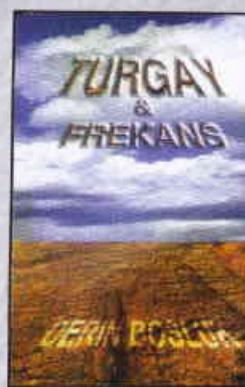
yeni hiçbir şey yok. Bir nevi bizim potborumize denk gelen bir şeyler yapmışlar ama tabii ki bunu yapan grub Prodigy olunca hersey daha farklı hale geliyor. Bu albümde kimlerin parçalarından samplelar kullandığını merak ettiyorsanız işte size birkaç isim: Beastie Boys, Chemical Brothers, The Charlatans, Sex Pistols, LL Cool J bundan sadece bir kaçı. Prodigy'den yeni bir seyler bekleyen kişiler hayal kırıklığına uğrayabilirler. Ama sonuçta Prodigy müziği ve kesinlikle yaptıkları parçalara kendi ruhlarını ekliyorlar.



Turgay & Frekans: Derin Boşluk

Aşağıda bu albüm hakkında çok düşündüm ve en sonunda yazmaya karar verdim. Beni etkileyen bu albümde ne miydi? İlk olarak sözleri ve daha sonra da aslen Anadolu (Samsun) kaynaklı olduğunu söyleyebilirim (Ben Akdenizliyim). Türkçe sözülü Heavy Metal yapan grub 1997 yılında, eski Objektif grubunun kurucularından, Turgay tarafından kuruldu. Aslında uzun zamandır ortaklıklarda (gerek konser, gerek radyo ve dergi) olmasına rağmen Derin Boşluk isimli ilk albümü Nisan ayının son haftasında piyasaya

çıktı. Oldukça sağlam ve kaliteli rock müzik yapan grup, bunu albümlerine de taşımışlar ve ortaya dinlemekten sıkılmayacağınız şarkılar çıktı. Özellikle hızlı parçaların ağırlıkta A yüzü benim gibi hareketli (Agresif) mitziken hoşlanan için oldukça doyurucu. Artık rock müzik konusunda dünya standartlarını yakalamış olmamıza rağmen bir urlü dünyaya açılmuyoruz. Günümüzde hit çıkartan pop müziğe gösterilen ilgiden bir parça da Rock müziğe gösterilmesi dileği ile...





Online Gaming

Dergimizin yeni sayısıyla beraber yeni Online Gaming köşemizden merhaba... Bu ay ülkemizde ve dünyada gelmiş geçmiş en yaygın Network Gaming olan Quake üzerine konuşacağız. Daha doğrusu Quake II üzerine diyeлим, çıktığı andan itibaren de adım adım Quake III Arena'nın peşinde olacağız ve haberlerini vereceğiz elbette. Şimdi ilk önce neden Quake seçtiğini bir anlatalım, bundan sonra Quake I (Q1), Quake II (Q2) ve Quake III (Q3) olarak geçecek akılümüz olsun, bu Q'lar ne demeyin. Wolfenstein'dan Q3'ün dört gözle beklediği şu zamana kadar Carmack imzalı yapıtlar üzerine çok şey yazılıdı çizildi, çok oyunculu Quake Map'lerini y普rattı durdu ve bugün durum öyle bir hal aldı ki, Quake'in başarılı olduğu konu herkes tarafından anlaşıldı (3D engine dışında), o da Network Gaming olayı. Q2 çoklu epey zaman oldu ve oyun şu anda hâlâ inanılmaz boyutta oynanıyor, sebebiyse 3D Multiplayer Shooting tarzı oyular içinde en çok bağımlılık yapanı ve en yaygın olanı (Q1 dahil tabii ki). Yurdusunda yüzlerce Quake Server olmasına rağmen, ülkemizde de emektar Raksnert (şu anki adı Gediknet) bu işi tek başına sırtladı ve iyi kötü birçok Quake oyuncusunun varlığını sağladı. Fakat ne yazık ki Rusya'da bile birçok Quake Server'ı ve Clan'ların olduğunu, turnuvaların yapıldığını düşünürsek bizim biraz daha ilgi göstermemiz gerektiği ortaya çıkıyor. Bu açığımızın da en kısa sürede kapanacağını umuyoruz.

Online Q2

Şimdi Q2 Network Multiplayer oyundan neler karşımıza çıkıyor, dünyada Avrupa'da, Amerika'da neler yapılıyor onları inceleyelim. Ne tür mod-

lar var, neler oynanıyor ve bizim de oynamamız için neler gerekli bir bakanlık. Öncelikle Multiplay oyununu iki kısma ayırmalıyız; ilki LAN (Local Area Network) yani birkaç makinenin Internet bağlantısı olmadan kendi aralarında bağlantı kurması, diğeri ise kösemiz geri bizi ilgilendiren Internet üzerinden oynanması. Öncelikle Q2 CD'mizden oyunu normal moda Install ediyoruz, daha sonra elinizde varsa CD'den, yoksa vereceğimiz Internet adreslerinden indirip Q2 3.20 versiyonlu son yamayı üzerine yükliyoruz. Q2 için yapılmış birçok mod var. Modlar ekstra olarak hazırlanmış çeşitli oyun türleridir; örneğin takım savaşları, karambol, bayrak kapmaca harita tavuk yakalamaca bile var. Bunlardan en yaygın olanları ise orijinal adlarıyla Deathmatch (DM), Clanring (CR), Capture The Flag (CTF) ve Rocket Arena (RA). Yeni bir oyununun en kolay adapte olabileceği, skor yapabileceği, eğlenebileceği ve en önemlisi adım adım öğrenip profesyonel oyuncular sınıfına çıkabileceği ilk basamak Deathmatch modudur yanı karambol oyunu. Oyna girer girmez kendinizi sanki cehennemin ortasında bulursunuz. Eğer yenilenen ne olduğunu anlamadan havada uçuşan roketlerden veya bombalarдан birisinin sizi parçalara ayırması fazla uzun sürmez, ama yine de tecrübe ederek alışmanız mümkün. Buradaki kural çok basit, en kısa zamanda en çok rakibi yok etmek (Frag almak yanı). Oradaki oyuncuların hepsi kiyasiya bit savasını içindedirler ve gözleri hiçbirsey görmez, siz de onlara yem olmamak için kıvrak manevralarla fizirinize gelen roketlerin arasından sıyrılp en yakınızdaki silaha erişmek ve skor listesinde boy göstermek için avlanmak zorundasınız. Bir oyun 20 dakika sürüyor ve her 20 dakika sonunda harita değişerek yeni haritaya yeni skorlarla başlıyorsunuz DM için söylenecek fazla



birşey yok, karambol oyunu ve iyi oynayan oyuncular size gözünüzü açma fırsatı bile vermiyorlar, yenilenen öğrenmek için güzel ve çok zevkli bir arena. Fakat acemilerin çok sevdigi BEG silahını kullanmamaya çalışın, çünkü bu silah yüzünden oyuncular arasında tartışmalar çıkarılıyor. DM arenasında sıvılenen bir oyuncu artik CR arenalarında boy gösterebilir demektir. Şu an için en yaygın ve önemli mod CR modudur, yanı takım oyunu. CR'de oynamak derece derece oyuncuya profesyonelliğe götürür ve iyi strateji/becerriler kazanmasını sağlar. DM'ye (karambol) benzemez, çünkü yaptığınız her hareketi düşünerek ve bilinçli yapmalısınız. DM'deki gibi etrafı roketler sallayamıysınız burada, çünkü takım maçı, yanı kendi takımınızdan oyuncular da var.

Clanring Olayı

Clanring (CR) içinde çeşitli modlar mevcut. Bunlardan en yaygın ikisi Rancor ve GXMod'dur. İkisi de temelde aynı işi yapar, detayları daha sonra aktaracağım. DM'de her 20 dakikada bir Map değişse de, burada istemedikçe değişmiyor. Genelde en yaygın olan ve sürekli oynanan Map The Edge Map'i, yanı kodu Q2DM1, onun haricinde Frag Pipe (Q2DM3) ve Türkiye'de oy-

nanmayan (yakında oynanacak olan) Match 1 adlı Map şu an en yaygın Map'ler, ama biz dediğim gibi The Edge üzerinde çalışacağız. Clanring dediğimiz zaman adı gereği ortada Clanlar olmak zorunda, yani Clanlar'ı kendiniz üyesi olduğunuz herhangi bir spor takımı olarak düşünübiliriz, basketbol veya futbol gibi. Onun haricinde teke tek de yapılabılır bu maçlar (Bu da tenis gibi oluyor diyezim). Burada önemli olan aslında Clanlar, yani şu an Q2 için ülkemizde birkaç Clan faal durumda, iyi bir oyuncu olma durumunuza bu Clanlar'dan birisi size katılmamanız için teklide bulunabilir ve gerekli anlaşma sağlanırsa o Clan'ın oyuncusu olmuş olursunuz. Kisaca ülkemizdeki Clanlar'dan bahsederek olursak; BOSS, BRS (Blackroses), Ezkimo, FP (Full Pain), Mads, NRK (Anarchy), POS (Pile of Shit) şeklinde en önemlilerini sıralayabilirmiz. Şimdi biraz sonra anlatacağım CR Server'ına bağlanıp oyuna girdikten sonra eğer yapılmakta olan bir maçı varsa ObServer (seyirci) modunda maçı çeşitli kameralarından, istediğiniz oyuncunun çeşitli açılardan ve gözünden hatta havadan uçarak bile seyretemeniz mümkün. Bu arada diğer seyircilerle oynayan oyuncuların dikkatini dağıtmadan konuşabilirsiniz. Maç bitiriken sonra yeni maça başlamak için takım kaptanı olabilecek iki iyi oyuncu karşılıklı takımlarını kurar ve siz de takımlardan birine girersiniz veya almırınız. Edge Map'inde max 3 oyuncudan toplam 6 oyuncu oynaması uygundur, daha fazla problem yaratılabilir kaynak açısından. Daha sonra takım kaptanları takımların Skin'lerini (elbise renkleri diyezim) ayarlar ve tüm oyuncular hazırlaşalarla anlaşıp oyunu başlatırlar. Burdan sonrası sizin Clan'ınızın takım ve oyun stratejisine kalmıştır, siz de planladığınız görev yerinizi tutarak rakip oyuncuları yok etmek ve takıma (ve kendinize) en fazla puanı (Frag) kazandırmak için mücadele etmelisiniz.



Bunlardan en önemli ve profesyonelliği en ön plana çıkan mod bire bir karşılaşma modudur (1on1). İşte tüm kurallar ve şans oyunları burada minimuma iner. İyi olan, hızlı olan, nişanı kuvvetli olan (aiming), iyi ses dinleyen ve haritayı iyi bilen kazanır. Enerji ve kalkanları sürekli toplamak, rakibi



stratejik noktalarda yakalamak ve sıcak savaşın yanında devamlı bir taktik savaş mevcuttur ve bu oyuna hamşaka bir hava ve zevk katar.

Şu an Türkiye'de bulunan Online Q2 Server'ları GedikNet ve Sanane.com olmak üzere iki tanedir. GedikNet bir DM ve iki CR Server'ı olmak üzere üç adet porta sahip, TradeNet 'de ise birer adet DM, CR, RA ve CTF portları mevcut durumda. Bağlantı IP numaraları ise aşağıdaki gibi:

GedikNet
194.54.48.150:27910 (DM)
194.54.48.150:28000 (CR)
194.54.48.150:30000 (CR)

Sanane.com
195.174.236.100:27910 (DM)
195.174.236.100:28000 (CR)
195.174.236.100:30000 (RA)
195.174.236.100:27911 (CTF)

Bağlandıktan Sonra

Q2 şu ana kadar yapılmış en modüler yapıdaki oyundur. Bu yüzden dediğimiz gibi oyun üzerine birçok mod yarıldı. Bu modlara sahipseniz (aynı şekilde Map'lere ve Skin'lere), çok daha farklı ortamlarda farklı bir oyuncu oynamış gibi hissedebilirsiniz kendinizi, o yüzden bahsettiğimiz su an mevcut Q2 modlarını oynayabilmek için oynamak istediğiniz modlar, Skin'ler, Map'ler vs. yüklü olmalıdır, aksi takdirde oynamanız mümkün olmayacağındır. Örneğin RA (Rocket Arena) oynayabilmek için ekstra RA mod dosyalarına sahip olmanız gerekmekte, bu dosyalar orijinal Q2 CD'si ile birlikte gelmiyor. Fakat aşağıdaki adreslerden çekmeniz mümkün. Modları indirdikten sonra nasıl yüklenecük diye soracak olursanız, Q2 deki ekstra data yüklemeye olayı gayet basit, tck yapmanız gereken baseq2 dizini içine bir dizin açıp dosyaları onun içine Unzip'lemek (zaten otomatik olarak yapılmıyor genelde), örneğin C:\Games\Quake2\Baseq2\Arena\..(dosyalar) şeklinde olmalı dizin yapısı. Yukarıda verdiğim IP adreslerine bağlanmak için ise normal Q2 'yi çalıştırıyoruz ve Console'u açıp (veya Addressbook'a ekleyip daha kolay)

Connect 194.54.48.150:27910 yapın. Enter'ladığımızda eğer eksik DM Map'leri vs. yoksa kısa bir yüklemeden sonra mevcut oyuna bağlanmış ve oynamaya hazır bulunuyoruz kendimizi (örnek olarak GedikNet DM portuna bağlandık), Nick'iniz eğer config dosyasında belirtilmemişse, muhtemelen Player olarak, Skin'iniz ise Base olarak görünecektir. Bunları oyun sırasında dahi Console açıp değiştirmeniz mümkün. Name komutu ile isim, Skin komutuyla Skin'i değiştirebilirsiniz (örneğin name Apache, skin male/sniper) veya başka bir yolu BAT uzantılı batch dosyası hazırlayıp oradan girebilirsiniz.

**quake2 +connect
194.54.48.150:27910
+name Apache +skin ma-
le/sniper**

yukarıdaki satırı bir bat dosyası yapıp içine yazarsanız buradan da girişiniz mümkün. Artık rahatlıkla istediğiniz Server'a girip istediğiniz oyunu oynayabileceksiniz, fakat bir iki önemli nokta daha var. En önemli ping dediğimiz veri gecikme süresi, yani sizin ve diğer oyuncuların hareketlerinin birbirlerine ve Server'a ulaşması için gereken zaman. Bu zaman ne kadar düşük olursa o kadar sırasıyla oynarsınız. Normali 160-200 arasıdır, 300'de sapıtmaya, 400 üzerinde ise donmaya (LAG), anlamsız hareketler yapmaya başlarsınız, yani oynamak çok güçleşir, hatta imkansız hale gelir, bir süre sonra da ya oyundan ya hattan düşersiniz (Timeout). Bunu engellemek için GedikNet veya TradeNet'ten Internet bağlantınız olması gereklidir, o zaman pek probleminiz kalmaz, kötü bağlantılar dışında. Fakat diğer Internet servis sağlayıcılarından da girmek mümkün, ama hızınız hakkında bir şey diyemem. Eğer Superonline, Fornet, Turknet vb. ISS'ler Quake Server'ları açarsa, kullanmakta olduğunuz hangisiye max. performans oynayabiliyor. İsterseniz bunun için kendilerinden istekte bulunun :) Diğer bir nokta ise, işaret Server'a girerseniz





muhtemelen orada sürmekte olan bir oyun mevcuttur. DM dışında orada oynayanlar kendilerinin rahatsız edilemeyeinden hoşlanmayacaklardır. Bu yüzden oyun bitene kadar veya herhangi bir takım kaptanı sizi oyuna alması dışında seyirci olarak kalmalısınız ve gereksiz konuşmamalısınız. Özellikle "Bu oyun nasıl oynanıyor?" veya "Oyna nasıl girebilirim?" gibi sorular yerine önce DM Server'ına girip orada tecrübe edinmenizi öneririm.

Neler Gerekiyor?

Türkiye'de Clan maçları halen daha tam olgunlaşmadı. Kısmen Clan maçları yapılıyor, onun haricindekiler ise karma takımlardan olusmakta. Yurtdışında ise Clancalar neredeyse resmi bir hal almışlar ve sürekli Clan maçları, ödüllü turnuvalar düzenleyen çeşitli donanım şirketleri var. Bu hem onların reklamlarını satışlarını artırıyor hem de bir faaliyet ve organizasyon yapmış olsuyor. Bize de böyle faaliyetlerin gerçekleşmesini bekliyor Türk Quake oyuncuları, hatta geçenlerde güzel bir organizasyonla Q1 oyuncuları için Quake Türk Milli Takımı kuruldu. Kendilerini kutluyor ve yurtdışında bizleri en güzel şekilde temsil etmelerini temenni ediyoruz. Aldığımız haberlere göre yakında Q2 milli takımını kurulacakmış ve ön elemelerde ilgili çalışmalarla başlamış. O yüzden bizden duymus olmayın ama Clancalar küçük bir troy; takımlarınızla şimdiden çalışmaya başlayın ve formda olun. Ayrıca LAN'da antreman yapmak isteyenler için de küçük bir araştırma yapık. Şu an tüm Q1 ve Q2'cilerin maç yapığı bir Internet/Gaming kafe var Quake için özel kurulmuş bir kafe. Bilnet Network Gaming Center, Kadıköy'de, telefonu ise 0216 418 21 5. Giriş gördük gerçekten oldukça iyi bir yer. Takımlar sürekli antreman yapıyorlar, ön elemeler orada yapılacak büyük ihtimalle, o yüzden

biz de sizi haberدار edelim dedik. Katılmak isteyenler içinümüzdeki sayı veya ondan sonraki sayı bir form çababilir veya onunla ilgili bilgileri alındıktan sonra size ulaşırız. Şimdi bu ayılık bu kadar, onümüzdeki sayı Network için kendi kuracığınız ve oynayabileceğiniz, bilmediğiniz super Q2 modları, RA ve CTF detaylı açıklaması çeşitli oyun stratejileri yurttaş ve yurtdışından son haberler ve bir iki Quakeçiler kösesi mektubu ile Q2'cilerin nabzını yoklayacağız. Bize bu köşeye yazabilirsiniz. Online Gaming içintabii ki diğer oyunlarda olabilir. Son olarak bu aynı kısa röportaj ile birlikte sizlere veda ediyorum. Gelecek aya kadar megaarmour sizi korusun.

Aşağıda gerekli yama ve güncelleme var. Browser'ımıza yazıp doğrudan çekerisiniz. En önemli 3.20 yaması, mutlaka indirmeniz ve yüklemeniz gerekiyor. Onun haricinde RA oynamak için iki yamayı da, CTF için ise CTF yamasını indirip yüklemeniz gerekiyor ilgili modu oynayabilemek için.

3.20 Full

<http://www.planetquake.com/dl/dl.asp?quake2/q2-3.20-x86.exe>

RA Full Client

<http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?Servers/arena/ra2250d.exe>

RA 2.20 Update

<http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?Servers/arena/ra2250up.exe>

CTF 1.50 Full

<http://ftp.cdrom.com/pub/idgames/idstuff/quake2/ctf/q2ctf150.exe>

Riff ile Röportaj

POS Clan'ının oyuncularından Riff 'le kısa bir röportajımız oldu, kendisi bize birkaç ipucu verdi..

Level: Riff sence yerli Clancıların durumları ne? Yurtdışındaki türklerle mücadele edebilecek güç sahipler mi?

R: Q2 için konuşuyorum, bence çok güzel, çok sağlam oyuncular var. Kendine özgü güçlü stiller geliştiren birkaç oyuncu tanıyorum (örn: PoLieE, Predator, Drax). Ama kabul edersiniz ki herşeyden önemli tecrübedir bu oyunda. Şahsi görüşüm bu konuda yetenekin ahartıldığı kadar etkili olmadı. Tecrübeli oyuncu konusunda ise Clancı-

mızın sıkıntı yaşamadığını sanıyorum. Ezkimo, Mads, NRK ve elbette kendi klarnom favorilerim. Yurtdışına kafa tutmak, imkan sağlandığı sürece hiç sorun değil. Q1 için ise yorum yapabilecek benden daha bilgili arkadaşlar var, boş konuşmak istemiyorum.

Level: Şu anki Quake camiasında bir gelişme görülmüyor mu, oyuncu kapasitesi ve duyulan ilgi açısından?

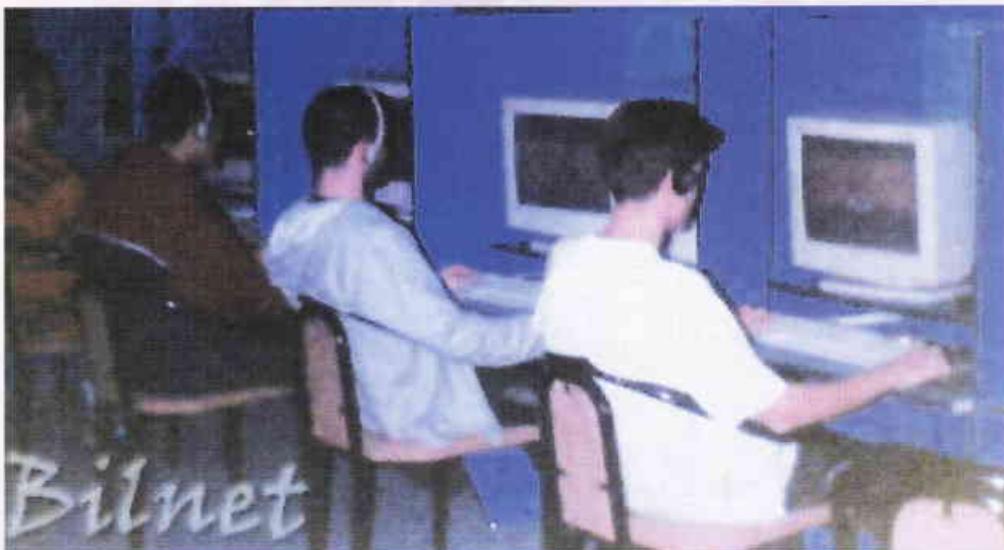
R: Oyuncu kapasitesini sorarsanız size çok yüksek bir artış hızına sahip olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 2,5 senedir Online oyuncu ve Administrator olarak Quake ile ilgilendigim için bu artışı çok yakından gözlemedim. Uzun zamandır oyunun piyasada olması ve Server'ların da aynı süre açık olması rağmen yeni oyuncular görevlendiriliyor aramızda. Şaşırtıcı bir ilgi, bir o kadar da umut verici. Türkiye'de dışarıya açıklamamış, birikmiş bir Quaker ve türceleri potansiyeli var, ama ilgisizlik yüzünden ne kadar süre dayanabileceğini kestirmek mümkün değil.

Level: Yurtdışındaki faaliyet seviyesine ulaşmak ve bunu bir uluslararası spor haline getirebilmek için neler yapılması gerekiyor?

R: Bol bol antreman :) Destek diyorum, başka birşey söylemeye gerek var mı? Ne yazık ki herşeyde olduğu gibi bu konuda da teknik destek gerekiyor ve bu teknik destek saglamak ne bir kişi ne de bir Clan'ın altından kalabileceğini iş değil. Orta veya büyük çaplı, reklamı ve yardımı seven şirketlerin sponsorluğu, çalışmalar için uygun ortamlar (örneğin Internet Cafeler) ve en önemli, aklı başında Quakerlar bir araya geldiğinde engeller aşılabilir. Belirtmeliyim ki, kişisel ilişkiler, Clancaların, takımların hatta milli takımların başarlarında büyük rol oynar (Q1 milli takımının yaşadığı iç problemlerden ders alınmalı). Dolayısıyla bir takımın başarısızlığının en büyük sebebi zayıf oyuncu değil, sorunlu oyuncudur. Bu her tür spor dalında boyaledir. Quake tarzı oyuncuların takım maçlarında çok hassas bir uyum gereklidir. Bana kalırsa bu uyumu sağlamak için gerçek yaşamda da uyumlu bir ilişki içinde olmak şarttır. Bu işi doğru düzgün yapmak isteyenler, hiçbir şeyi gözardı etmemelidir.

Level: Teknik imkanların sağlanması açısından ne tür organizasyonlara kimler sponsor olmalı sence?

R: Yapılması gereken organizasyonların başında, orta ve büyük çapta turnuvalar gelmelidir. Bu tarz organizasyon-



lar tanışmak için hayatı önem taşır. Ayrıca işi resmisiye dökmek açısından da etkilidir. Türkiye'de resmen en iyi Quake 2 oyuncusu PoL'dür demek için geniş katılımlı bir turnuvaya gerek var (di mi PoL :)). Neyse, bunlar olabilecek ve denenmiş şeyler. Bir de insam hayrete

düşüren, bazı ismi lazımlı olmayan ISP, vs.'lerin ilgisizliği söz konusu edilmeli. Olaylara sadece teknik yaklaşan ISP'lerin GedikNET (eski adıyla RaksNET) 'ten ve Sanane.com 'dan almaları gereken ciddi dersler var. Yüksek Bandwidth, sponsorluk gibi maliyetli ihtiyaç-

(Riff@service.raksnet.com.tr)

Level: Teşekkürler Riff, başarıları nizi bekliyoruz...

Eğer Riff ile yüzyüze karşılaşmaya cesaretiniz varsa, onu Kadıköy Bilnet Internet Cafe'de bulabilirsiniz. L

lar varken, sadece Server açarak bile bu sektörün gelişmesine katkıda bulunabilecekleri ni göremeyen, bu sebeple itibarlarından çok şey kaybeden şirkette re söyleyecek söz bulamıyorum. Umarım sponsorluk konusunda geniş vizyonlu birileri benimle temas geçer de, en azından bazı konularda organize olmam kolaylaşır. Saygilar millet.

ARTIK HİÇBİR KONSERE GİTMEMECEKSİNİZ



640WATT (PMPO)
6,5" (16cm) Subwoofer
2 Yollu Surround Speaker Sistemi
Surround ve Subwoofeeri ayrı ayrı kullanabilme imkanı
20Hz - 20KHz. Gerçek frekans karakteristiği
MEGA BASS Teknolojisi

79 USD



1000WATT (PMPO)
9" (22cm) Super Subwoofer
2 Yollu Surround Speaker Sistemi
Surrouud ve Subwoofeeri ayrı ayrı kullanabilme imkanı
20Hz - 20KHz. Gerçek frekans karakteristiği
MEGA BASS Teknolojisi

119 USD

860WATT (PMPO)
8" (20cm) Subwoofer
2 Yollu Surround Speaker Sistemi
Surrouud ve Subwoofeeri ayrı ayrı kullanabilme imkanı
20Hz - 20KHz. Gerçek frekans karakteristiği
MEGA BASS Teknolojisi



99 USD

MERAKLISINA

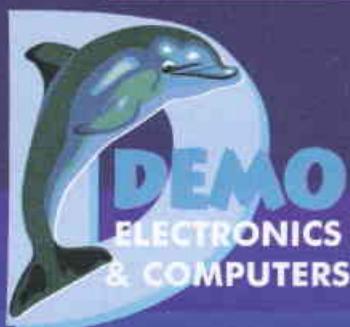
Kendi Hoparlörlerinizde kullanabileceğiniz muhteşem bir ürün Hoparlörlerinizi Surround olarak bağlama imkanı sağlayan AVC 'nin AVC-SW50 500 WATT (PMPO) Subwoofer 'ını alın Gerçek 3D Ses sistemine daha uygun fiyatlarla terfi edin.

LoudSpeakers by:

AVC
Audio Video Computers

Memurun kalmadığınız ürünü geri alma garantisı (1 hafta içinde)
 Bayi fiyatlari uygun ödeme koşulları,
 Diğer ürünleriniz için lütfen katalog ve bilgi isteyiniz.
 Fiyatlarınıza KDV dahil değildir.

Türkiye Distribütörü



Tel: +90. 312. 419 6474 Fax: 0312. 418 5785
 Konur Sokak 63/11-12 Kavaklıdere-Ankara



Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu
bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer
sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa,
bize yazın.

Hepiniz selamlar,

Bu ay klasik soru cevap muhabbetine girmedik. Her ay aynı sorulara verilen aynı cevapları okumaktan sıkıldığımızı biliyoruz, bu yüzden sizlerin farklı konulardaki görüşleriniz belirttiğiniz en çarpıcı mekupları yayımlamaya karar verdik.

Okuyucu postasındaki bir diğer yenislik ise artık okuyucu incisinin olmaması. Okurken eğlendigini biliyoruz ama o mektubu gayet masumea yazan bir okuyucumuz kalbinin kırılmasını da istemedigimize karar verdik (son iki ayda küfür atmacaları bu sözin kapsamı dışında). Artık okuyucu incisinin yerine okuyucu forumu köşesi var. Bu köşede her ay belirleyeceğimiz belli konular hakkındaki görüş ve düşüncelerinizi yayımlayacağız. O.L'den daha yararlı olacagına eminim. Ve işte bu ayın konusu "Bilgisayar oyunları gerçekten insanların içindeki vahşet duygusunu ateşliyor mu?" Bu konudaki görüşlerinizi mektup ve e-maillerinizde ayrı bir kutucuk içinde belirtin, gelecek ay yayımlayalim.

Ve gelelim bu ayki mektup dozunuza vermeye...

► Selam.

İnsanlar günlerini o koca apral makinenin başında harcarken, gerçek dünyada olup bitenler, bir insanın nasıl makineleşebilecegi, yavaş yavaş bizim de o kutuya benzeme eğilimiz, beni düşündüren gerçekler.

İnsanların oylara bakış açları bazen çok acayıp bir hal alabiliyor. Bir insanın içinde kötülık yapma arzusu varsa, onu yok edemezsınız. Fakat biraz da olsa dindirebilirsiniz.

İnsanlar dünyada olup bitenlerden uzaklaşmak için bilgisayar oyunlarıyla uğraşırlar. Onlara göre her şey yerli yerindedir. Normal yaşamalarına devam etmeklerini zannedeler. Fakat olan bitteler "Pembe Gözlüklerle" gördüklerimizden çok farklıdır.

Ben insanların ruh halleriyle ilgili bir araştırma yapıyorum. Bu konuda "Posta Kutusu" bölümündeki mektuplardan da faydalanyorum.

Dergiyi Eylül 98'den beri aldığımdan, aslında anlamsız olan bir kavgayı başlatan Pınar Alsac adlı arkadaşın mektubu okuma fırsatım olmadı. Fakat diğer insanlar tarafından atılan taslar sayesinde az bir bilgiim oldu. Ben kesinlikle kavgayı yeniden başlatmak yada devam ettirmek istemiyorum. Çoğu insanın bu arkadaşın söylediklerine karşı olduğunu da sanıyorum. Pınar Hanım düşüncelerini açıklamış, başka biride kendi karşı düşüncelerini belirtmiş. Ondan sonra hep birlikte huccum. Tabii bu bizzlerin doğasında olan bir şey. Olayların üzerine çok gidiyoruz.

Bende her türlü vahşet dolu oyunu severek oynamadım. Fakat bu benim canı birisi olduğum anlamına gelmez. Böyle oyular yapıldıkça insanlar oynamaya devam edecektir. Ne yanı kötü mü oluyor, insan oyunda birini öldürdüğü zaman daha da fazla canilemeye mi? Hayır! Sadece zevk alıyor. Hem oyuların vahşetin kime ne zararı var? Sadece küçük yaşaklı çocukların ruh sağlığı ve gelişimi üzerinde bozukluklara yol açabilir. Ama istemeyenler için "EJECT" diğmesi o kadar da uzakta sayılmaz. Pınar Hanım ile tanışmak isterdim. Neye.

İnsanların salya sümük bir şeyler istedigi mektupları okumaktan bıktım. Niye her ay hep aynı istekler, hiç anlayamıyorum. İnsanlar bu kısır döngü içeri-

sinde daha ne kadar kalmaya devam edecekler?

Kültür sayfaları da Pınar Hanım'ın karşılaşığı etkiye maruz kaldı. Efendim orda sessiz sedast duran iki sayfanın kime ne zararı var? Hem gerçekten güzel yazılar yazılıyor kültür sayfaları için. O sayfalarla da bir emek harcamıyor. Derginizde herkesin istediği veya istediği bölümler olacaktır. "İstemez okumasın". İnsanlar oyun oynamaları. Fakat arada bir başka sanal dünyadan sıyrılp gerçek dünyaya da bakmayı. Samyorum sizin kültür sayfalarıyla anlatmak istedığınız bu.

İnsanları öldürdüğünüz oyular geklidir. Oyunu oynayan kişi kendini o insanların yerine koymalı ve bir daha, bir daha düşünmeli. Çünkü dünya toz pembe, çiçeklerin, böceklerin ahenk içinde dansertigi mutlu bir yer degil ve belki de bu gerceği anlamaman en zararsız, en masum yoludur oyular.

Mektubuma düşüncelerinize ters gelen, sizi veya başka bir insam zor durumda bırakabilecek bölümleri kırpabilirsiniz. Hatta ister sen yayınlamayın, ama mektupla dahi olsa bir cevap yazın veya bir köşeye not düşün İnanın ki bu benim için çok önemli.

Bitti, artık "Pembe Gözlük"lerini çıkartılabilsiniz ama şunu bilin ki bu hiçbir şeyi değiştirmeyecek.

Sağcakla kalm.

M.F.D. Tekirdağ

LEVEL

Sözlerine sonuna kadar katılıyorum. Gerçeklerin insanlara yansıtıldandan çok farklı olduğu bir dünyada yaşıyoruz. İnsanlar eziliyor, ölürcüliyor, sömürlüyor. Toplum giderek daha fazla bataga saplıyor. Uyuşturucu ortaokullara

kadar girdi, gençler göz göre göre zehirleniyor. Dünya hızlı ve merodik bir şekilde katlediliyor. Peki sonuç? Bir takım sıvı zekâlar çok, okulda katılıam yapan bir iki ruh hastası gencin yokin bilgisayar oyularına yıkamaya çalışıyorlar. Uyanın beyler bayanlar, uyannın. Kafanızı gömdüğünüz o kışkırtık delikten çıkartın da etrafınıza bakın. Sizin yarattığınız bomb. k dünyanın sonuclardır o çocukların. Tabii, dünyanın düzenini değiştirip daha insanı bir ortam oluşturmak yemiyor. Siz de gözünüze gençlerin bu bataklık misali dünyadan birazcık olsun kopmak, rahatlamak için kullandığı tek zararsız kaçış yolu olan bilgisayar oyularına dikkoyunuz. Size söyleyecek tek kelime bulamıyorum.

"İstemeyen okumasın" kültür sayfalarımızın yeni sloganı. Ankette fikirlerini sordugumuzda okuyucularımızın büyük bir kısmı kültür sayfalarının devam etmesini, hatta sayfa sayısının artırılmasını istedi. Eğer bir kitap okuyup ufukunu genişletmek, bir film seyredip eğlencemek, biraz müzik dinleyip kendinizi bulmak size göre değilse, o iki sayfayı atlayın gitsin. Bunlardan zevk alanlara da dokunmayın, ne olur.

Küçükken söyleşilerdi, "çocukluğunun kıymetini bil" diye. Ama bunun nedenini anlamak için bütünmek gerektiğini ne yazık ki çok geç anladım. Sizler için de aynı şeyin geçerli olduğunu biliyorum. Siz de eğer o pembe gözükleri hala takanlardansanız, bir an önce kurtarıń kendinizi. Kendinizi tanıın, etrafınızı inceleyin, kendinizi her bakımdan geliştirin, dünyanın nasıl bir yer olduğunu görün ve O'nun kurtarmak için neler yapılabileceği hakkında fikir üretin. Hiçbirsey yapamıyorsanız bile, düşünmeyi beceriliyorsunuz. Ve çocukların, çocukluğunuzun kıymetini bilin, çünkü bir kere "buyudunuz" mu, o günleri coook arayacaksınız.

► Sevgiler Izmir

Yine merhaba, bu sefer bilgisayar dan bahsetmeyeceğim. Nedenim sorma yım çünkü ben de bilmiyorum. Benim derdim şu kültür sayfasını kafaya takanlar ve okur incisindeki kültür sayfası C4'le uçurmak isteyenler. Ne istiyonuz olsun benim kültürümden, ben sizin şeyinize karışıyor muyum... Oyununa? Şimdi gelelim Okur Incisindeki o C4'çeye, ben de onun o monoton beyini bir nükleer silahlı uçurmak isterdim, o kadar...

Maddog, şu son sayfa yazın hari kaydi. Görüşlerimi açıkça belirtmen çok hoşuma gitti. Level'daki yeniliklere gelince bunlar için size teşekkür ederim.

Merak ettiğim Unreal II ne zaman

geliyor? Superbike'i piyasada bulamıyorum nedendir acep?

Ve sonucun neticesinde sorular:

- 1- Çağatay Koçigit'e ne oldu?
- 2- Neden artık geyik sohbeti yok, ne demek bu siz benim geyigimi neden yok ettiniz? (En azından bir bölüm)
- 3- Hep merak etmişimdir, siz burada gerçekten, gerçekten çok farklı bir dünya kuruyorsunuz. Şimdi gerçege dönelim. Mesela hergün eve geldiginizde, utan off be yine gerzek midür bisürü oyun verdi şimdiki bunları üç kuruş para için yaz gözlerini ve kafam çatlat off off! Bi de dergideki salaklarla uğraş onların manyakça fantazilerini çek, tüm şu gerzeklerin mektubıyla uğraş...diye düşünüyor musunuz? Yani dergide anlatığınız gibi mi yoksa benim anladığım gibi misiniz?

Yazar Mortal Storm

Sevgilerle Izmir

LEVEL

İnsanlar fikirlerini belirtmekte hürdür, yeter ki diğerlerinin kafasına vurarak "böyle ol" demeye başlasınlar. Bizim dergimizde de bu kural geçer, eğer bir konuda fikir belirtildiye, aksi görüşe de yer veririz ama bu fikir ayrıntı tartışıma ortamına dönüştüğü zaman insanların sınırlarını bozuyor. Bundan böyle okuyucular arasındaki sürtüşmelerde izin vermeyeceğim. Unreal 2, 2000 yılının başında hazır olacak ama ondan önce Unreal Tournament ve Unreal'in görev paketi olan Return to NaPali geliyor. Her ikisi de Temmuz ayı içinde ülkeyizde olacak

1- Çağdaş (Çağatay değil), kişisel nedenlerden ötürü dergiden ayrıldı. Ama yeni yazarlarımıza onun eksikliğini hissettirmedigine eminim.

2- Yer darlığı ve okuyucularımızın istekleri doğrultusunda muhabbetleri kismak zorunda kaldık. Tabii diğerleri gibi buz kalbindan yontulmuş bir iştip da kullanıyoruz. Zaten önemli ve zor olan, samimiyet ile görev bilinci arasındaki dengeyi kurabilmektedir.

3- Evet aynen öyle. Burada neseli olduğumuza bakma sen, genellikle birbirimizin gülüşüne sıkı sıkı en büyük eğlencemizdir. Yazilar son gün getirilip müdürümü kalpren öldürmeye çalışmam büyük zevk verit yazırlara. Hele hele "abi bilgisayar göctü, yazılar attıra gitti" en çok kullandığımız cümledir. Yaa işte, "gerzek midür" olarak nelerle uğraşırıvorum gör :).

► Dikkat Bu Mekrup Aşırı Dozda Dehşet İstemektedir! 18 Yaşından Küçüklerin Okuması, Görmesi, 15 Adım, Yanına Yaklaşması Tehlikeli ve Yasak-

tır!!!

Biraz garip oldu yaw! Mekrubu ben yazıyorum (yaş 18'den biraz küçük, boy 180 cm'den biraz kısa, zekası 3 yaşındaki bir balıkla aynı olan ben) ve başlığa bakar misiniz? Ufak bir bilgi: Balıkların 14 saniyede bir hafızaları silinmiş!

(Nelerin?- BLX) Böyle garip bir başlıktan sonra size kendimi takdim edeyim!! ben Psikopat Epilepsy. Mad Dog'u da kurtuyorum son sayfaya yazdıklar için. Biliyorum cümle devrik oldum. Hemen demeyin şimdiki 10 yaşındaki kiler daha iyi yazıyor, konuşuyor diye. (Yine devrik oldum) Ayrıca 3 yıl yaşayan bir balık tamamen varsa beni bulsun. (Paragraf 1 cümle 2) Walla siliniyo hafızaları belgeselde izledim! (Neyi?- BLX) Her neye biz konuya dönelim. Dog'un dediklerinin birçoğu doğru ve yüz kızartıcı. Ama unutmadam ki bu dergiye sevmeyen zati almaz. Ben yanı Son Sayfayı okurken Dog'un biraz kabaca davranışına üzüldüm. Ama o okurken gülmemekten kendimi alamadım. Fotosentez ha? Nihahahahahaha!!!

Yalnız hala anlatamadığım bir derdim var. Menülerini lütfen ama LÜTFEN açıklamayı yaw, Lütfen Açıklama-yın!!! Ohh be, biraz rahatladım. Bu yazdığım 4. mektup (Epilepsy imzasıyla) ve hepsinde bu ricamı size arz ettim ama sadece Mart sayısında Wanted'in ufak bir cümleyle karşılaştım. "Merak etmeyein size New Game'in ne olduğunu açıklamayacağım". Buna da süür diyorum artık yanı!! Mad Dog beni andı galiba (cumle yine devrik). Yaw tamam mesela kimse in bi şey anlamadığı bir oyunun önemli menüleri olur (Gangsters) veya şehir falan kurarsın, yandaki küçük menüyü açıklamak okurun ruh sağlığı açısından yararlı olabilir. Artık bu son yanı benden pes (dergiyi tersten basıp Arapça çikarsanız! Ni hahaha-ha)

Sormak istediğim pek bi şey yok aslında ama birkaç şeyi de merak ediyorum. Heroes 3'e Strateji Ustası bölümünde yer verecek misiniz diye soracaktım. Long Live The King senaryosunun son bölümünden kaldım da!

Bi şeyi daha acayıp merak ediyorum. Ben yaklaşık 30 gün önce mektup yazdım ve admı Elimize Ulaşanlar köşesinde göremedim. Ayrıca Ocak'ta yazdığım mekrubu da Mart sayısında gördüm (iyi ki gördüm). Yani sormak istediğim oraya yığınla mektup birikiyor ve siz sırayla mi cevaplıyorsunuz yoksa sorun postacı da mı (postacı kapıyı iki kere çalar filmindeki olaylar olmasın?)?

Bi şey daha söyleyeceğim. Şu W95, CIH virüsü hakkında. Sizin verdığınız Anti Viral Toolkit programını cesura

kurdum ve makinayı 4 kere Scan ettim ve benim makinede hiç virus kalmaması sevincindeyim şu anlar. Ve program hayatı iyi, kendi exe'sindeki virusü de temizledi. (Siz bu mektubu Dog'a sakin göstermeyin imla bakımından). Ama ben her ihtimale karşı programı sildim.

Ben bî şey daha sormak istiyorum. (Ne çok sey sordum bende yaw). Tamam sayfa sayınız yüz oldu ama niye mektup köşesini büyütmediniz. Yoksa büyütünüz de ben mi farkında değilim? Eğer Son Sayfa'yı saymazsa hala 5 sayfa olduğunu görebiliriz. (Ne biçim konuşuyorum yaw ben).

Meraklısanmayın Nisan ayında verdığınız her mesaj yerine ulaşmıştır. Ama siz öyle görmek bizi üzeri ve hatta üzüdü bile. Yazılanlar veya konuşulanların yalan olduğunu bildiğiniz halde (yine devrik cümle) bu mesajları vermeniz beni üzdü. Böyle şeyler duymak (sağım adına) ve konuşmak istemiyorum. Ne kadar söylemekleriniz doğru olsa bile. Çünkü insanlar bazı şeylelerden kaçmak için (mesela hayatın monotolidinden) bazı şeyleleri yaparlar (sol çaprazında bulunan ve altında Power olan düşmeye basmak gibi veya her şeyini bir derginin güzel olmasına harçanın insanların yazılarını okumak gibi) bu yüzden gerçek hayatın gerçek pislüklerini yazdıklarınıza taşımayı lütfen. Bunları özel hayatınızın içinde olduğunu varsayıarak Level'in içine sokmamanızı temenni ederek 4. mektubuma son veriyorum (cümle yine düşük!!!).

Hepiniz biricik okurunuz olan Epilepsy'den kucak dolusu sevgiler ve saygılar. Burası biraz uzakta, sekreterinize de selam söyleyin benden (farketmişsinizdir, burada yazılanları biraz değiştirdim - BLX). Ni hahahaha! Sakın yanlış anlamayın sapık değilim sadece fakir bir Donjuannı! Ni hahahaha da-ha yazcam bekleyin!!!

I Do Not Fear Darkness For The Khaha IS My Guide, I Do Not Fear Death For Aiur Is My Life.

Bu sözü sevdim, benimde birkaç lafım var;

For Adun, For Aiur, For Tassadar!
Sevgilerle Epilepsy
Çorlu/Tekirdağ

LEVEL

Epi, bu sefer 10 kusur mektup göndermemişsin? Olmuyor ama, alıstdır bizi bir kere, tek mektup kesmiyor artık. Her ay sekiz ila on tane gönder ki posta idaresi zengin olsun, ülke kalkınsin...

Maddog'un yazdıklar ortak görüşlerimizin "Maddog" ca kaleme alınmış

büçimidir. Genellikle okuyucular bir dergiden beklenilerini belirtir. Biz şimdide kadar hiçbir derginin yapamadığı birseyi yaptı, sizlerden istediklerimizi biraz esprili ve igneleyici bir dille belirtik. Yararlı olduğuna da inanyorum.

Heroes 3 gerçekten çok iyi bir oyun. Bu ayki Strateji Ustasında genel stratejiler ve çeşitli takımlar verdik ama her senaryonun bütün görevlerini teker teker açıklamak imkansız çünkü herkesin oyuna bakış açısı değişiktir. Verdığımız stratejileri kullanarak başarılı olacağım dan eminim.

Hayatın gerçeklerini yazılara yatsın diyeysen, hepimiz o hayatın acı gerçekleriley her an karşı karşıya değil miyiz? Burada neşeli bir ortam oluşturmayı çalışıyoruz ama her zaman üzerinde gülümseyen bir maskeyle dolanmak insanı bunaltıyor. Bazen o derecede varyyor ki, gerçeklerden bahsetmekten başka çaremiz kalmıyor. Bütün okuyucularımızın yanlış fikirlere kapılmasını istemediğimiz için gerçek satış rakamlarını vermek zorunda hissettik kendimizi. Eğer rahatsız oluyorsanız bundan sonra vermeyiz, tabii geri medikde.

► Slim Level,

(Öncelikle bu mektubun hiçbir soru içermediğini ve sadece bir rahatlama mektubu olduğunu söyleyim). Hayat hep böyledir. Özel şeyler genelleştirilmeye çalışılır. Neden? Çünkü bu işte yolunacak birçok idiot kaz vardır. Birkaç sıvı zekalının da cebi şiser. Ornek mi? Bilgisayar. Bilgisayar yollar önce çok özel şeylerdi. Ondan anlayanlar kendi aralarında özel bir dil kullanırlardı. Ya şimdî? Sokakta ne yediğini bilmeyenlerin bile bu mereti var. Kültürsüz, şımarık, sadist, manyak binlerce insan kirletiyorlar bu ortamı. Sonuçta 3Dfx'in, Intel'in, Microsoft'un, SGS Thomson'un, Creative'in cebi doluyor. Bu salaklar da soyuluyor. Sizin ne işiniz var burda? Ne işiniz var? Daha oyun atmosferinin n' olduğunu bilmiyorlar. Hissedemiyorlar. Anlayamıyorlar. Sadece aptal olduklarını kabul etmek istiyorlar. Kapatamıyorlar. Zekileri de kirletiyorlar. Bilgisayar aptallar kullanamaz hakkını vererek. Bilgisayar aptallar için değildir. N'olur bulaşmayın bu merete idiotlar. Arabalar, cep telefonları gibi covitmayın bunu. Gidin siz abaküsünüze oynayın. N'olur, n'olur!

(Mektubumu yayımlamayacaksınızsanız, bir çok kişi gocunabilir)

Başarılar (Siz neyin ne olduğunuzu biliyorsunuz)

Amydache

LEVEL

Bilgisayar endüstrisi eskiden böyle değildi. Bir Commodore'u olan gider istedigi oyunu alır ve büyük bir zevkle oynardi. En büyük sorun kafa ayarı, Amiga ise gerçek bir ütopya idi. Daha sonra PC'ler pazar ele geçirmeye başladı, bir türlü yetmeyen konfigürasyonlar, adam gibi çalışmayan işletim sistemleri, hayat karartan virüsler girdi evinize. Gerçi teknoloji ile birlikte bilgisayar oyunlarının kalitesi arttı, ama cebimizden uçan para miktarı da o oranda fazlalaştı. Okurlarımızın çoğu "Şu şu konfigürasyon beni ne kadar idare eder?" diye soruyor. Bilgisayar piyasasında bir kural vardır. İşlemci hızı her altı ayda bir buçuk kat artırılır. Bu kural 1978'den beri değişmeden süregelmıştır. Ama artık sadece işlemciler değil, ekran kartları, harddiskler, ses kartları, herşey, herşey hıckimserin yetişmeyeceği bir hızla değişmeye başladı. Heves edip bir parça alıyorsunuz, bilgisayarınıza takıyorsunuz. Ertesi gün bir de duyuyorsunuz ki aldiğiniz kartın modası geçmiş. Bilgisayar olayında karetmeyi düşünmeyin, çünkü bu piyasada karetmeler zaten malî hamdüyla götürüyorlar. Sizin yapmanız gereken tek şey, aceleci olmamak, güvenilir bir kaynaktan en son haberleri takip etmek ve ihtiyacınızdan fazlasını istememek. Eğer bu kurallara uyabilseniz, bilgisayar piyasasından zarar etmeden tutunabilirsiniz. Aksi taktirde hem size, hem de bananiza acırırm.

► Selamlar Level,

Bu mektup size yazmış olduğum ikinci mektup. İlk mektubunda yazdım sorular tazelğini kaybetmiş durumda. Bu yeni mektubumda bir miktar eleştiri yapacağım. Hoşuna gider mi gitmez mi bilemem fakat sanyorum ki söyleyeceklerimin çoğu önemli (en azından benim için).

İlk eleştirim dergi hakkında. Konu: FRP. Dergi yüz sayfa oldu fakat hala kaldırılan FRP bölüm yok ve bu durum birçok kişiyi de çok üzüdü. FRP hakkında birçok şey biliyor olmama rağmen bu bölüm büyük bir zevkle okuyordum. Bu bölümün tekrar hayatı geçmesini dileyip, dergi hakkındaki küçük eleştirmi de bitiriyorum.

Yurt dışında binlerce bilgisayar oyun şirketi var ve biz bu şirketlerin oyunlarını alıp büyük bir zevkle oynuyoruz. Peki neden bizler de şirketler kuruş kendi oyunlarını üretmiyoruz? Biz de pekala çeşitli şirketler kurup kültür ve medeniyet kokan ülkemizde mü-

kemmel ve akıcı oyunlar üretebiliriz. Belki o zaman şu klişelmiş "Amerikan Salatası" ("Amerikan" diyorum, çünkü piyasadaki oyunların yüzde doksan dokuzunu onlar üretiyor) oyunları oynamak zorunda kalmayız. Tamam kabul ediyorum çakartıkları oyunların bazıları tam bir klasik. Para tuzakları yok değil piyasada. Her çıkan aksiyon filminin hemen arkasından oyunu yapıyor, oyuncakları üretiliyor... Şimdi bir başka para tuzağından daha bahsedecem, fakat bu belki de söyleyeceklerime çoğu kiwi çok kızacak. Magic: The Gathering kartı oyunu. Bu kârlar tam anlamıyla para kapımı (ben böyle konuşuyorum ama bende bu kârlardan 820 tane var). Şimdi tekrar bilgisayar oyunlarına doneceğim. Sanırım çoğu bilgisayar oyununu almamızın nedeni oyunun karizması ve içimizdeki yok etme duygusunu körikleyen kapak resimleridir. Bunlara örnek olarak Half-Life, Thief, Aliens vs. Predator, Blood, Shogo... Hepsini karakteristik, kanlı canlı ve hepsi de 3D grafik kartı istiyor. Alışte bir para tuzağı daha ve artık neredeysse bütün oyunlar bu mereti istiyor. Eskiden ne kadar masumdu şı bilgisayar dedigimiz alet. O zamanlar Commodore 64, Amiga falan vardı. Bilgisayarıya giderdim ve çıkan en son ve en yeni oyunları alırdım. Eve geldiğim zaman makinayı açıp hemen oynamaya başlardım sadece tek ton renklerden oluşan bu oyunları.

Sanırım ilk Türk oyunu "Hançer" adında bir strateji oyunuydu. Daha sonra ilk Türk FRP'si olan "İstanbul Efsaneleri" geldi ve birkaç macera oyunuyla devam etti bizim yaptığımız oyunlar. Yeni bir oyun geliyor mu bizim kilerden bileyimiyorum.... (Bir soru da burdan çekürmadan)

Su anda teknolojiden uzak bir verdim. Sol çaprazında yanın odun ateşi iyice ısıttı beni. Yine de yirmi kilometre yol tepip Level'i aldım. Bunu yapmanın nedeni sanyorum bilgisayarın bende yaratığı küçük bir bağımlılık (burada vermek istediğim mesajı anlayan anlaşmam artık...).

Deginmeden geçemeyeceğim bir konu daha var: Sinema. Bir petrolcü deniz ortasındaki istasyonunda golf oynayıp, "Green Peace"çileri şisleştikten sonra gidip dünyayı göktaşı çarpmasından kurtarması kahramanlık mı yoksa birileri bizi mi keklüyor? Daha sonra da bu tür filmlerin oyunları yapılmıyor ve a-federsiniz ama yine bize kakalıyor. Bizde bunları alıp toplam ağırlığı bin tonu bulan ceset yiğinlarını arkamızda bırakıp oyunu bitiriyoruz. Ve sonra da dünyadaki bunca savaş neden diye kendimize soruyoruz.

Bilmiyorum, bileyimiyorum. Bana

yanlış geliyor işte bunlar. Belki de bunlar benim size yaptığım bir iç döküstür. Ama bu soylediklerimin çoğu doğru diyey düşünüyorum ben.

Bu mektubu büyük ihtimalle yazınlamazsınız. Ama eğer yannılsanız birçok insanın oturup bu konu(lar) hakkında uzun süre düşündürmesini sağlayınız. Size yayın hayatınızda sonsuz başarılar dilerim... Hoşçakalın!

Cağrı Bektaş /İstanbul

LEVEL

Ülkemizin pek çok alanda olduğu gibi bilgisayar endüstrisi alanında geri olmasının biricik nedesi, bilgisizlikdir. Bilgisayarımıza taktığınız her parçaya, aldiginiz hemen her oyna verdığınız para yurdısında birilerinin cebine gidiyor. Yirmi binden fazla gence ulaşan bir dergi olarak bizim görevimiz her ay oyun açıklayıp "hadi bize eyvallah" deyiş gitmek değil, bazı konularda sizleri bilincnlendirmek. Bu yüzünden ki son birkaç aydır kopya oyunlara karşı cephe almış bulunuyoruz. Tabii madalyonun öbür yüzünü de görmezlikten gelmiyoruz, coğumuz her ay tanesine 8 ila 10 milyon verip iki üç tane orijinal oyun alacak ekonomik gücü sahip değiliz. Ayrıca, her oyunun orijinali de gelmiyor ülkemize, sadece Electronic Arts'a bağlı oyun üreticilerinin oyunları orijinal ve Türkçe kitapçıkla box olarak geliyor ülkemize. Kopya oyun satan bilgisayarçıları da suçlamıyoruz, ortada bir talep var, onlar da görevleri icabı bu talebi karşılıyorlar. Bizim içimiz bu oyunları ülkemize pazarlayarak büyük paraların Uzak Doğu ve Balkanlar'daki bazı ülkelerde, hakemeyen kişilere horumlanması. Bir oyunu ortaya çıkarmak kolay değildir. Orneğin hepimizin hayranlıkla oynadığı Half-Life'in ortaya çıkışında otuz kişilik bir ekip iki yılı aşın bir süre çalıştı. Ama ülkemize sadece kopya olarak gelen Half Life'tan bu insanların cebine beş kuruş gitmiyor. Bir nevi çalıntı mal alıyoruz ve kullanıyoruz. Üstelik, son zamanlarda gelen kopya oyunlarının çoğu eksik veya virüsli olmaya başladı. Mesela, Half Life'ı yükleyince CD-Key istedigini gördünüz, ama CD-Key nedir bilmiyordunuz. Mesela Alien vs Predator'ı aldınız ama henüz tamamlanmamış oyunun całmış bir kopyası olduğundan hem grafik ve seslerinde bozukluklar olduğunu, hem de Save edemediginizi gördünüz. Mesela Carmageddon 2'yi aldınız ama bu kopya oyunun içinde lanet Çernobil virüsünün olduğunu kimse söylemedi.

Ama ekonomik gücü olanlar en azından iki-iç ayda bir orijinal bir oyun alsalar, Türkiye orijinal oyun piyasası

biraz olsun hareket kazanır. Ve bir kere ateslendi mi, Türkiye'de bu işe yeteneği olan yüzlerce insan bir araya gelip oyun yapmacısı ve dağıncısı olabilir. Türkiye'de bu pazarda söz sahibi olsa, yurtdışındaki bilgisayar oyuncuları bizim oyunlarımıza alsa fena mı olur? Levelolarak bu konuda çok yakın zamanda somut birşeyler yapmayı planlıyoruz. Bu arada sizin üzerinize düşen görev, eger imkanınız varsa, en azından orijinali bulunan oyunları orijinal, kutulu olarak almak. Her aldiginiz orijinal oyunla, belki abartıyorum zannedeceksiniz ama, Türkiye bilgisayar piyasası için faydalı birşeyler yapığınızı bilmelisiniz.

Anıl Demir, Aysan (Kirpi) Göksel, Berhan Soylu, Berat, Can Adıgüzel, Cem Kenan Magripli, Cem Uçer, Cengiz Ünalan, Cihan Sarıbaş, Coşkun Coşkunoglu, Emre Çavuş, Emre Karaoglu, Emre Doğan, Emre Lafçı, Erdal Işıkak, Erkan Altug, Fırat & Ultimate, Gökhan Kılıç, Hazar Çetin, Dr. H. Tansu Özer, İlker Pişirci, Kahraman Sobay, Mehmet Selim Soysal, Metin Uyanusta, Morat Ocaktürk, Mustafa Can, Onur Kalkan, Onur Balci, Onur Çakiroglu, Okan Topcu, Orçun Onur, Orkun Ozar, PS Orkun, Salih Sertog Kaya, Selçuk Bozancı, Serdar Emre, Serkan Büyüksalvarci, Serra Yılmaz, Sonar Ular, Tahir Mahmut Beydola, Tekin Yerlikaya, Tunç Karakaya, Utku Türkmen, Ümit Demir, Yabha Vural

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3 • 80380 • Kasımpaşa-İstanbul • e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuzaş :	kutzas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez :	ozalme.oz@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burok Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkut :	ekimerkut@superonline.com
Ozan Simitçiler :	osimitcler@hotmail.com
Emin Barış :	megaemir@hotmail.com