



AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

7/99

BU AY 2 CD'Lİ

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

Tam Sürüm

Fallout

A POST NUCLEAR Role Playing Game

1997'nin en iyi
Role Playing
oyunu

AYIN KONUSU 1999 ve Ötesi

Yeni oyun sezonu açıldı.
Peki hangisi ne zaman geliyor?
100'den fazla yeni oyunun
akibetini merak edenlere...

Star Wars

Episode 1 Oyunları

The Phantom Menace
Pod Racer
The Gungan Frontier

İlk Bakış

Prince of Persia 3D

Roller Coaster Tycoon - Tales of the Sword Coast - Fleet Command - Wild Metal Country - Machines

Akuji the Heartless - Legend of Gaia

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni Gökhan Sungurtekin**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü** Sinan Akkol**Yazı İşleri** M. Berker Güngör, Cem Şancı,
Emin Barış, Ozan Simitçiler,
Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt,
Kağan Ünalı, Kadir Tutaş, Sinan Almaç,
Batu Hergünsel, Gökhan Habiboglu**Yazı İşleri Sekreteri** Yeliz Aygül**Grafik Tasarım** Didem İncesağır

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 Cenker, Ayten Çar**Halkla İlişkiler Müdürü** Güler Okumuş**Reklam Koordinatörü** Gönül Morgül**Reklam Müdürü** Şebnem Karabiyik**Reklam Servisi** Sevil Saritaş, Yeliz Koyun**Reklam Trafikeri** Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Servisi Nur Geçili, Serap Ezgin, Ebru Epik**Dağıtım Servisi** Nebi Danacı**Dağıtım Asistanı** Mehmet ÇilAbone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Genel Müdür** Hermann W. Paul**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi** Gökhan Sungurtekin**Renk Ayrimı - Film Çıkış** Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323**Baskı** Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323**Dağıtım** BİRYAY A.Ş.**VOGEL Yayıncılık** Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733**VOGEL ANKARA** Dilek Özgen**VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi** Serra Yurtman, Batur Odar**Ankara Büro** 4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Ovaçlar ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr**VOGEL**
Yayıncılık Ltd. Şti

LEVEL 7/99

Cehennem Sıcağı

Hepimize 32 derecede pişmekte olan Level dergisinden selamlar. Yaz sıcaklarının bastırmasıyla birlikte dergiye kapanmak da iyice çekilmeyecektir. Zaten hepimizin birden bir yerbelerde kaçması yakındır, bu ay dergiye ve bize iyi bakın, gelecek ay göremeyebilirsiniz. Hepimiz birden tatilé çıkışımızdan bizi aramayın, sormayın. Biz gittik. Heyoo.

Siz sıkılmadıkça kopya oyunlara uğraşmaya devam edeceğiz. Birçoğunuza kopya oyunlara karşı olan mücadeleimize destek veriyor, ama bir o kadar da kopya oyunları savunuyor. Bir kere şunu bilmelisiniz ki, Türkiye kopya oyun piyasasının son derece yaygın olduğu bir ülke. Bu yüzden, ülkemize orijinali gelmeyen oyunların tabii ki kopyalarını alacağınız. Ama Box orijinaller de gelmiyor değil. İşte bu orijinal oyunları mutlaka kutulu alın. Ayrıca, şu son zamanlarda ülkemize gelen kopya oyunlarının yüzde 50'sinden fazlası eksik, kırılmamış veya virüslü olmaya başladı. Sanıyorum çok gözlu hırsız kopyacılar "Türkiye denilen ülkedeki insanlara çöp olsa satabiliriz, çünkü onlar salak" şeklinde düşündmeye başladılar. Mesela Need For Speed-Road Challenge yaz sonunda çıkışacak demişti, ama kopyası geçen ay ülkemize geldi. Haklı olarak birçoğunuza bize "Neden sonbaharda dediniz oyun iki ay önce geldi" diye sordu. Cevabı ise şu: Ben bu yazıyı yazdığım sırada (22 Haziran) Need for Speed-Road Challenge (High Stakes) daha üretilmeye yeni başlanmıştı. Peki şimdi bu ne demek? Çok gözlu dostlarımız, henüz tamamlanmamış, eksik ve hatalı bir oyunu daha sizlere (bizlere) kakalayıdılar, biz de yutruk. Aferin.

Kopya oyun piyasasının sizin gördüğünüz kısmı buzdağının görünen kısmını bile değil. Sadece sislerin arkındaki silueti. Bu piyasada dönen firıldaklar hakkında Ağustos sayısında ilginç bir yazımız olacak. Sanıyorum bize karşı olanlar, o yazımı okuduktan sonra yıllardır nasıl bir suç şebekesine istemeden destek olduğunuzu dehset içinde öğreneceksiniz.

Bu ay giriş yazısını daha fazla uzatmayacağım. Zaten "Dergide bu ay bu var, şu var" diye yazmak da istemem açıkçası, kendiniz göreceksiniz birazdan. Benim şu an tek istediğim, elimde buzlu bir içecek (her ne olursa) bir havuz başında güncleşen olmak.

Gelecek aya kadar erimemeye çalışın, hoşçakalın.

Sinan Akkol

Prince of Persia 3D

On yıl öncesinin unutulmaz oyunu Prince of Persia da, üç boyutlu dünyanın çekiciliğine dayanamayarak bilgisayar ekranlarına geri dönmeye karar verdi.

Yaklaşık 10 yıl kadar önce, insanların PC'leri soğuk ve düşman makinalar olarak gördüğü, Commodore64'ün altın çağlarını yaşadığı bir dönemde Prince of Persia isimli bir bilgisayar oyunu düştü oyun dünyasına... Çöp adamların ellerinde ince demir çubuklarla savaşıp durdukları ve oyun severlerin de büyük bir zevkle oynamaya devam ettileri dövüş ve macera oyunları ile alay edercesine gerçekçi animasyonlara ve güzel grafiklere sahip olan bir oyndu bu ve kısa sürede, tüm bilgisayarlarla bir virus gibi yayıldı. Şirket yöneticileri, çalışanları bu oyunla oynayarak vakit kaybetmesinler diye belki de ilk defa bir oyuna karşı önlem almaya başladılar. Aslında çok basit bir konuya sahipti oyun. 9. Yüzyıl Ortadoğu'sunda, kaçırlan güzel prensesini kötü adamların elinden kurtarmaya çalışan bir prensi konu alıyordu. Oyuncu, klavyenin başına gecip ok tuşları ile, iki boyutlu bölümlerde, şalvarlı bir yakışıklı sağa sola koşturuyor, tümselklerden atlatıyor, düz duvarlara tırmandırıyor, yoluna çıkan zavallı nöbetçileri doğratabilir ve bir türlü bilgisayarın başından kalkamıyordu. Bu kadar bilindik bir konuda ve bu kadar basit olan, Prince of Persia isimli bu oyunda, kitleleri ekran karşısına civileyen şey neydi peki?

O Zamanki Oyuncular Biraz Kit Olabilir Mi Peki?

Hayır, o zamanki oyuncular kit deignerleri, aksine, yeni ve güzel olan bir şeyle ihtiyaçları vardı ve Prince of Persia'nın yaratıcısı Jordan Mechner insanların neye ihtiyacı olduğunu keşfetti. Artık oyuncular, bilgisayarın soğuk, köşeli grafiklerindeki, rühsiz, heyecansız savaşları görmek istemiyorlardı. Yapılan oyunlar daha gerçekçi olmalıydı. Koşan bir adam, adam gibi koşmalı, ölen bir adam, adam gibi ölmeliydi. Oyundaki karakterler etrafında paytak ördekler gibi yürümek yerine, gerçek bilgisayarın içinde küçük insancıklar yaşıyormuş da monitörün ekranından oyuncu onların yaptıklarını izleyebilmişmiş gibi bir his uyandırmayıdı.

Jordan, Prince of Persia'nın programlamasına geçildiğinde ilk iş olarak bir video kamera bulup, kardeşine, paçaları kesilmiş, şalvara benzeyen bir "prens elbisesi" giydirmiştir. Sonra zavallı kardeşini, duvarlara tırmandırılmış, sokaklarda koşturmuş, yerlerde yuvarlanmış, kapılardan pencelerden atlattmış, deyim yerindeyse, bu günkü Motion Capture teknolojisinin minik bir uygulamasını yaptırmıştı. Yalnız, takvimler henüz 1985 yılını gösteriyordu. O

sırlarda, bilgisayar teknolojistleri veya herhangi normal bir vatandaş için "motion capture" kelimeleri, bu gün size "jumper writer" kelimeleri neyi ifade ediyorsa onu ifade ediyordu.. (jumper writer, on sene sonra keşfedilecek, yazarların bungee jumping yaparken yazı yazmalarını ve böylece beyinlerde oluşan garip kan dolaşımı etkisi ile çok ilginç eserler ortaya çıkarmalarını sağlayacak bir teknoloji, henüz keşfedilmemiş, yormayan kendinizi anlamak için...))

Akrobasi Prensi

Prince of Persia'yı deli gibi oynatılan şey işte bu, yazardılarının geleceği görebilmek sezileriydi. Jordan ve ekibi, Jordan'ın zavallı kardeşini hiç bir ücret ödemeden, bedava bir bütün gün koşurduktan sonra, filme aldığıları hareketleri tek tek Scan ederek bilgisayara geçirmişler ve daha sonra oyunun karakterinin animasyonlarını bu dataların üzerine yapıştırmışlardı. Sonuçta ortaya, o güne kadar görülmemiş kadar yumuşak animasyonlara sahip, bareketleri insana en çok benzeyen bir karakter çıktı. Prince of Persia, nami diğer Akrobat Prens..

İlk Prince of Persia bilgisayar oyunları bir devrimdi. Oyun dünyasıyla birazlık ilgilenip de Prince of Persia yi duymayan kimse kalmamasına

neden olacak kadar da ünlü olan bu oyunun yapımcıları, aynı, diğer ünlü ama iki boyutlu oyunların yapımcıları gibi kısa sürede üç boyutlu yeni bir versiyon geliştirmeye karar verdiler.

Bu sonbaharda görüşüye çıkması beklenen Prince of Persia 3D için pek çok sanatçı eş zamanlı olarak çalışıp, projenin mükemmel yaklaşması için çabalıyorlar. Grafikerler, animatörler, programcılar, sinemacılar ve hatta silah ve dövüş uzmanları...

Yaşım Küçük! Hatırlayamadım! Suç mu?!

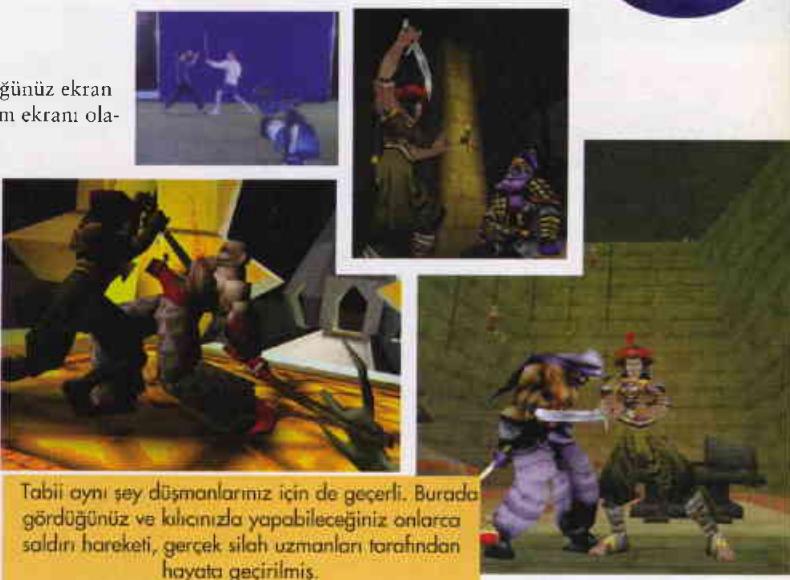
Yaşı küçük olanların üzülmeyeceğinden yok. İlk oyunu görmemiş olanlar yeni 3 boyutlu versiyonda hiç bir şey kaçırmayacaklar çünkü oyun hem konu hem karakterler hem de diğer pek çok yönden ilkinin aynısı... Aynı kötü adamlar, aynı prensesi kaçırırlar. Aynı prens aynı prensi kurtarmak için yine yollarla düşer.

Tomb Raider ile patlayan 3 boyutlu aksiyon oyunları furyasına, eskiden 2 boyutlulara yaptığı gibi, yeni bir standart getirme iddiasında olan oyun için ilk hazırlıklar, Level dizaynları ile başlamış. 9.yüzyılın egzotik doğu mekanlarından büyük kokan karanlık Avrupa şatolarına hatta balonlar yardımı ile havada süzülen dev gemilere, şehirlere kadar oyuncunun heyecanını diri tutacak pek çok mekan tasarılmış. Ardından, bir aksiyon oyunun can damarı olan, tuzak dizayı ve yerleştirilmesine sıra gelmiş. İlk oyunu oynayan eskilerin görünce hemen tanıyacağı, korkunç, kazıklı çukurlar, kafa kesen dev bıçaklar gibi eski tuzaklara ek olarak pek çok yeni geliştirilmiş ve dikkatle oyuna yerleştirilmiş. Örneğin, boş bir meydanda tehlikede olduğumuzu sanarak, prensesi kurtardığınızda onunla birlikte yapabileceğiniz şeylerin kısa bir listesini çıkartmaya çalışırken avare avare yürüdüğünüzü varsayılm. Fark edemeyip aniden üzerine bastığınız bir taşın tetiklediği bir mancınık, oyunun son ekranını kısa yoldan görmeyi sağ-

Orijinal Prince of Persia'nın yapımda bu küçük çocuğun büyük katkılara olmuş. Çünkü ilk prensin hareketleri onun hareketleri tek tek dijitiz edilerek bilgisayara aktarılmış.

layacaktır ama gördüğünüz ekran zafer ekranı değil ölüm ekranı olacaktır.

Karakterler yaratılırken ilk oyundaki özelliklerine sadık kalınmış ama bu defa işin içine çok detaylı bir gürültülük girdiği için, grafikerler çizimlere başlamadan önce, 9. yüzyıl doğu medeniyetini ve sanatını anlatan pek çok tarih kitabı kariştırıp, takılarım, giysilerin, silahların hatta traş şekillerinin birer örneğini çıkarmışlar.



Tabii oynayın sey döşmanlarınız için de geçerli. Burada gördüğünüz ve kılıçınızla yapabileceğiniz onlarca saldırı hareketi, gerçek silah uzmanları tarafından hayatı geçirilmiştir.

ketler, biraz da geleneksel yöntemlerle rötuşlandıktan sonra, üzerlerinde epey uğraşılırak, şimdide dek görülmemiş kadar yumuşak, hızlı ve gerçekçi animasyonlara dönüştürülmüştür. Ayrıca, oyundaki dövüş sahneleri de, aksiyon oyunlarında çığır açacak türden yeniliklerle gebe.

Lara Lara, Gıcık Oluyorum Sana...

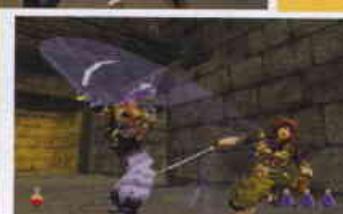
Bir yakın dövüş ve silah uzmanı gözetiminde eğitilen sanatçılar tarafından canlandırılan dövüş animasyonları, Lara'yı komedy dizilerinde palyaço rolleri üstelenmeye mecbur bırakacak kadar ilginç ve heyecan uyandıran teknik özelliklere sahipler. Tomb Raider'ı gözümüzün önüne getirin... Karizmatik ve neredeyse ölümsüz Lara Hanımfendileri, ortahtı dolaşan minik, bitli yarasaların biri kendisini isirdiğinde da, avını parçalamak için bir köşede saklanan dev Asya kaplansı üzerine atlayıp bacağından bir but kopardığında da aynı çığlığı atıyordu... "iihh!" ... Üstelik bunuluna kalmıyor iki durumda da aynı tepki hareketini veriyordu. Yani ya bir adım geri gidiyor ya da hafifçe sarsılıyordu. Dikkat edin, sanki koca bir kaplandan pençe yememiş de, kızlar yatakhanesindeki yastık savaşında darbe almış gibidir Lara Hanımfendileri... Elbette, eski dostumuz



Kılıç dövüşü modellemesi, başka oyunlardakilere nazaran oldukça gerçekçi tasarlanmıştır. Ölümcul bölgelere indireceğiniz tek darbe, düşmanın işini bitirebilir. Tabii oynayın sey sizin için de geçerli.

Ne Farkı Var Şimdi Diğerlerinden?!

Prince of Persia 3D, eskiden yaptığı gibi, oyun dünyasına, animasyon konusunda yeni bir standart getirmek konusunda bir hayli iddiyalı. Motion Capture teknolojisi yardımıyla elde edilen hare-

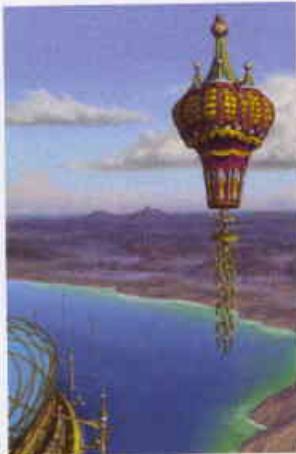


İlk Bakış

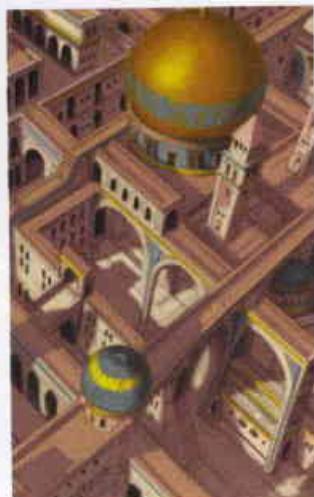
Prince of Persia 3D'de hayalinizdeki sultanla veya kabuslarınızdaki düşmanla karşılaşmanız her zaman mümkün. Unutmayın, bu 1001 gece masalları.



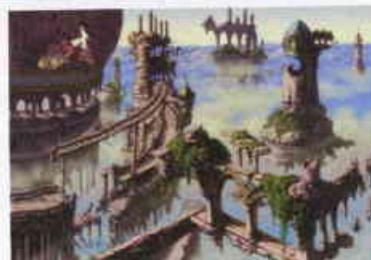
Yeni Prince'de, eski İran mimarısını yansıtan saraylardan havada asılı bahçeler arasındaki şehirlere kadar değişen 15'ten fazla bölüm var.



prens bu sağlamışın farkına da varmış ve artık oyuncuya, aldığı veya verdiği hasarın görsel olarak etkisini de gösterecek bir animasyon teknigi gelişti. Yani, artık, rakin silahı kolumuzu sıvırdığında onun gözlerinin içine bakıp sadece pis pis sırtınç, kalın, soğuk çelik böbreklerini düşip sırtından çıktıığında, çok gerçekçi bir şekilde sendeleyip, düşecek, yuvarlanacak, hala ölmemişseniz, doğru düzgün hareket edemediğini farkedip, boyonuzu doğru gelen kırıncı vınlamasını duyup, önce havayı sonra sizin boyonuzu yarımsı seyrediceksiniz...



zanacık gibi görünüyor. Çalışmak için ise ortalama bir 3D kart ve minimum Pentium 233 işlemci gereklidir.



Oyunun ilk

görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla, hasar sistemi "tek seferde ölüm" diye nitelendirdiğim, gerçekçi hasar sistemini baz almış. Lara veya türvelerde olduğu gibi onlarca ölümcül darbe almasına rağmen karakterlerin hala ayakta durup, inatla savaşması mümkün olmayacak. Hatta kısaca söylemek gerekirse, doğru yere i-saber eden güçlü bir kılıç darbesiyle, bir karakterin tek vuruşla ölmesi veya ikiye ayrılmazı, ya da kafasının vücutundan ayrılmazı mümkün. Bu da gösteriyor ki, Prince of Persia 3D piyasaya çıktıgı anda, gençleri şiddetten koruma komiteleri çalışmaları maaşlarını hak etmek için yeni bir işe kavuşmuş olacaklar.

yuncuların zevkli saatler geçirmesi adına hizmet eden başarılı bir oyun haline gelir.

Ve, 10 yıldır onu tanıyan bir dostu olarak prensin yerinde olsaydım yapacağım iki şeyi söylemek istiyorum..

1-On yıl içinde üçüncü kez kaçırılan şu prenesi artık ya doğru düzgün korumayı öğrenirdim, ya da sarayda bir kafese falan kilitlerdim, çünkü eminim bir daha aynı hikayeyi oynamak birelerini kesinlikle bayacaktır.

2-Bir beyefendi, bir asilzade gibi davramp Lara gibi ipsiz sapsız bir kadımla herhangi bir tatsız, yakışsız diyaloga gitmezdim... L

Anladık! Lara'ya Toz Yutturacak! Peki Başka?

Her hareket için tek tek video çekimi yapılp, Motion Capture teknigi uygulandıktan ve animasyonlarda gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra elde edilen ham veriler, oyunun arkasındaki esas oğlanlar, yani 3D programcılar tarafından, düzgün biçimde birleştirilip, kutunun kapığı kapatılacak. 3D programcılardan bu proje için, kullanıcıya kolaylık sağlayın yeni kamera açıları, oyunun hızını artıracak mühendistik teknikleri kullandıkları düşünülfürse, Prince of Persia tekrar bilgisayar ekranlarına dönüştüğünde çok sayıda kullanıcının hayranlığına ka-



Erkek Adamın Erkek Kahramanı Olur!

Perslerin Prensinin, 10 yıl sonra bilgisayar dünyasını tekrar vurup vuramayıcağını bir kaç ay içinde hep birlikte göreceğiz. Umarım bu yapım da, önceden bahsedilen özelliklerini sonradan fırınlayan şışirmecelerden biri olmaz ve o-

Prince of Persia akınıza ilk gelen nedir? Tabii ki ölümcül tuzaklar. Eğer ölmenden deşik bir yolunu bulamıyorsanız üzülmeyin, oyunda 75 farklı tuzak olacak.

Özellikler:

- Yapımı için 2,5 yıldan uzun süreden galip gelen
- Prens için 400 kareden fazla animasyon
- 7 farklı mekanda en 15'den azı belirli
- Özel erkeklerde büyük önem gösteriliyor
- Bilgisayarınızın gücüne göre otomatik değişim grafik yapısı

BRODERBUND

Bilgisayar Çocuk Tırmağı Eylül 1999 Tırma 3D Action System PC

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından
en son haberlerle yine karşınızdayız

Dino Crisis

Playstation'ın oyun piyasasında bu kadar iyi bir yere gelmesindeki belki de en büyük etken, Capcom'un korku oyunları Resident Evil ve Resident Evil 2'dir. Başarılı her seride olduğu gibi, RE'ın da devamı yapılıyor, ama onunla birlikte, RE'ye çok benzeyen Dino Crisis isimli bir oyün daha geliyor.

Dino Crisis ilk bakışta Resident Evil'e çok benzeyen. Hatta iki oyunu yan yana görünce hemen ayırmak im-



kansız. Ama Dino Crisis ile birlikte korku-macera türne yeni bir heyecan ekleniyor: Dinazorlar. Açıkçası çok, ama çok korkutucular. Bizim gördüğümüz animasyonda bir Raptor, oyunun ana karakteri Regina'ya saldıryordu, ürkütgümüzü saklamaya gerek görmüyorum. Yaratık kocaman, çok detaylı,



gerçekçi ve kesinlikle ölümcüldü. Tabii oyundaki en korkunç yaratık olduğu söylenemez, eski dostumuz T-Rex'de burada, yanı kalbiniz durması için birçok sebep olacak. Yeni bir özellik olarak, dinazorların sert bir darbesi ile silah elinizden düşebiliyor, yeni bir silah seçene kadar hayatınızın gözlerinizin önünden geçtiğini söylemem gereksiz herhalde. Yaralı karakterler RE'da olduğu gibi topallayarak yürüyor, hatta



arkalarında kan izleri bile bırakıyor. Grafiklere gelince, RE2'den bu yana baygı yol alındığını söylemek lazım. Işıklardırma ve arka planlardaki detay şok edici. Karanlık, terkedilmiş bir depoda dolaşırken, her köşede üzərinize saldırıacak bir tehlikenin yattığı hissine kapılıyorsunuz. Tabii, korku dolu anlanımda iç çamaşırınızı sonuna kadar zorlamak için Dual Shock (titreşim) desteği de ihmal edilmemiş.



MechWarrior 3 Genişliyor

Mech fanatikeri bu yıl başlarını kışımıya fırsat bulamayacaklar. Önümüzdeki ay inceleyeceğimiz ve şimdiden gördüğümüz en kaliteli Mech simülasyonu olan Mech Warrior 3 için yeni görev paketleri hazırlanıyor. İlk olarak Kasım ayında Mech Commander Compilation adı altında o-

yuncuların hazırladığı en kaliteli görevlerden oluşan bir paket geliyor. Ve ardından Micropose tarafından hazırlanan resmi Mech Warrior 3 görev paketi gelecek. Bu yazıya hazırlarken konu hakkında çok az bilgi vardı elimizde, ama taze haber, aklınızın bir köşesinde bulunsun istedik.



Resident Evil 3: Nemesis

Her ne kadar heyecan verici bir oyun olsa da, serinin eski oyunlarından çok da farklı değil. Bu seferki kahramanımız ilk Resident Evil'den tanıdığımız Jill Valentine. Jill kendini -evet, doğru bildiniz- Racoon City'de köşeye sıkışmış olarak buluyor. Sokaklarda cirit atan zombi ordularından kaçmak durumunda. Jill, eski oyunlarda olduğu gibi, hikayede önemli rol oynayan diğer karakterlerle de karşılaşıyor.

"Bozulmadıysa, tamir etme" sözünü



Gelin Artık!

Birçok oyunu beklemekten sabır taşı- na döndüğünüzü biliyoruz. Ama firmaların verdiği çıkış tarihlerine genellikle güven olmadığını bildiğimiz için, biz de kesinleşmedikçe bir tarih vermek istemiyoruz. Yine de ilginizi çekebilecek birkaç küçük oyunun kesin çıkış tarihleri belirlendi. Mesela, herkesin sevgilisi (kötü birbenzetme) Lara, serinin sonuncu oyunu Tomb Raider 4: Last Revelation ile 22 Kasım'da piyasada olacak. Tabii burada oyunun isminde "Last" kelimesinin geçmesi hepimizi heyecanlandırdı. Klasik ve alıştığımız TR tarzında olacak oyun hakkında çok da umutlu değiliz açıkçası, çünkü suyu ısnatalı çok oldu.

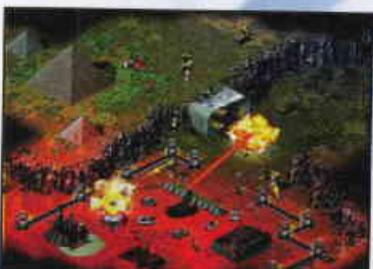
İkinci bombamız ise Tiberian Sun ile



düstür alan Capcom, oyuna ufak tefek yenilikler eklemekle yetinmiş. Grafikler RE2'den biraz daha keskin ve güzel görünüyor. Ama esas farklılıklar detaylarla. Resident Evil 3'te boyları, kiloları ve tavırları birbirinden farklı 10 çeşit zombi var. Saldırılardan kaçmak için kullanabileceğiniz yeni bir kaçınma hareketiniz var. Tabii yeni yaratıklar da (ki bunlardan birisi de oyunun ismindeki Nemesis) heyecanı taze tutacak. Söyleyin, kim shotgun ile bir zombinin kafasını uçurmanın zevkine karşı koyabilir



ki? Dino Crisis ve Resident Evil 3 yaz sonuna doğru Playstation'a gelecek.



igili. Evet, TS'in kesin çıkış tarihini açıklıyoruz arkadaşlar: Ekim 99. Tamam o kadar da kesin olmadı belki, ama hiç olmamasından iyidir, değil mi? Bütün dünyada aynı günde piyasaya çıkacak olan Tiberian Sun, umarım bu sefer de gecikmez. Yoksa pilimi pırtımı toplayıp

gidecem İngiltere'ye, Westwood'dakileri rehin alacam, kafalarına vura vura oyunu bitirmelerini sağlayacam.

Maalesef Duke Nukem: Forever ve Diablo 2 için kesin bir çıkış tarihi söz konusu değil. Aslında Diablo 2 için 27 Kasım'da çıkacağı söyleniyor, ama Blizzard'dan kesin bir çıkış tarihi henüz belirtilmemiş. Eh ne yapalım artık, elimizden geldiğince sabırı olağraz ama şunu da unutmayın ki: Fazla naz aşık usandırır (mesaj gider, hoş gider).



Settlers 3 ve Amazonlar

Uykudan önce iki doz alınması tavsiye edilen "bekleyelim, görelim" türünden strateji oyunu Settlers 3 için Quest for the Amazons ek görev diski geliyor. Tikir mikir işleyen bir köy kurmaya çalıştığınız, bütün üretim birimlerinin birbirine bağlı olduğu Settlers serisi, her zaman için ilgi görmüştür. Düz mantıktan yola çıkarsak, birçok yenilik getiren Quest for the Amazons'un da çok ilgi göreceğini söylemek yanlış olmaz. Yeniliklerin arasında, yeni ara viodeolar (Settlers 3'teki ara demoları bir Türk şirketinin yaptığını biliyor musunuz?), 10 tek kişilik, 10 multiplayer harita, görev editörü, 39 yeni bina, Amazon'lara özel sekiz büyüs var. Bütün bunlar bize bir ek görev paketinden



daha fazlasını çağrıtırıyor.

Umarız şimdiden görüldüğü kadar iyi bir oyun olur. Masaya birkaç tabak daha koyn, Amazon'lar evinize geliyor.



Et ve Dikenli Tel

Severim psikopat oyunları. Neteckim Postal'ı da sevmiştüm. Benim sevdiğim bir oyunu yapan firmanın gelişmesi, sevgimin boyutlarıyla doğru orantılıdır. Running With Scissors'dakilerin romantik-psikopat ruhumu tatmin etmek için yine Postal tarzı bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Ama örümcük hislerim bu oyundan daha önce gördüğüm hiçbirşeyle benzemediğini söylüyor.

Şimdi elimizde ne var bakalım: sapık bir polis var (kadınlara trafik cezası keserken, yanı nasıl söylesem...), biricik dünyamızı yiyen bir yaratık var, polisin elinde bırsürü zararlı alet edevat var. Peki elimizde ne yok? Nasıl söylesem ki, mesela polisin vücudundan alt kısmı yok. Şimdi nasıl oluyor demeyin, dünya diri diri yenirken uyuşakalan polisimiz (çüş), hafif bir sancıyla uyanır. Bir de ne görünsün, amibe benzer bir yaratık tarafından bacaklarından başlanarak yemektedir (oha). Tam hayatı or-

ganlarına (!) sıra gelmişken "DUUUR" diye bağırmayı akıl eden polisimiz, amibin durdugunu görür. İkiyle ikiyi toplayıp sonucu beş olarak bulan polisimiz (kendisi hafif salak ta), artık vücudunun bir parçası olan amibi kontrol edebildiği anlar. Tabii hayatı boyunca bu amibe bağlı kalmak sınırını yeteri kadar bozmuşken, bir de dev bir yaratığın içinde olduğunu anlayınca cinleri tepeşine çıkar. Onları çıktıktarı yerden indirebilmesi için önünce çıkan birbirinden içeren yaratıkları yokedip, olaya bir çözüm getirmesi gerekmektedir. Bunu na-

sil başaracagini oyun gelince göreceğiz. Flesh and Wire'in (ha bu arada oyununuzun adı bu) en ilgi çekici yanı, bir platform oyununda şu zamana kadar görmediniz ilginç fikirlere, yönetim şekline ve BOLCA KANA sahip olması (su yazıyı yazarken olanlar nedeniyle psikopata bağlandım da, sonra anlatırım). Mesela, hangi oyunda bağırsaklarını kullanarak bir üstteki kata tırmanabilirsiniz? Veya düşmanınızı içiniye alarak öldürdünüz (RTÜK amcalar, bakın valla kötü bişi demedim, resme bakarsınız anılsınız zaten). Neyse, daha konuşmak için çok erken, henuz bu skeç çizimlerinden başka bir şeyler yok ortada ama 2000 yılının ortalarında psiko-sapık oyunlara bir yeni eklenecek. Hadin, makasınıza kuvvet arkadaşlar,



DirectX 8.0 ve EAX

Daha DirectX 7.0 bitmeden, 8.0'ın haberini veren Microsoft, Sound Blaster Live!'ın inanılmaz 3D ses teknolojisi EAX'ın DirectX 8.0 içinde standart olarak bulunacağını belitti. Direct

X gelişimiyle ilgilenen grubtan Kevin Bachus, EAX teknolojisinin oyunlara yeni bir boyut ve daha önce görülmemiş bir derinlik kattığını belirtti. EAX'ın DirectX ile standart hale gelmesinden

en çok faydalananlar, tabii ki Sound Blaster Live sahipleri. Böylece direkt olarak EAX desteklemeyen oyunlarda da 3 boyutlu sesin keyfini yaşayabilecekler.

Londra'yı Biraz Daha Karıştırın

Grand Theft Auto: London 1969'a sahip olanlar çok şanslı çünkü 1 Temmuz'da çıkacak olan London 1961 ek görev paketine bedava sahip olacaklar. Bu pakette yeni haritalar (birisi

multiplayer oyunlar için), yeni arabalar ve yeni görevler olacak. Grand Theft Auto London 1969'a sahip olanlar, London 1961'i Internet üzerinden indirebilecekler.



Playstation için yeni bir fantazi

Squaresoft, Final Fantasy serisinin 9. Oyununu Playstation için hazırlıyor. Yeni oyunların çoğu Dreamcast ve Playstation 2 için hazırlanırken, Square-

soft'un PS'ye yönelik çalışması, bu konsonun piyasadan kolay kolay silinemeyeceğiinin kanıtı. 2000 yılının ilk aylarında piyasada olması beklenen Final Fantasy

9'un konusu hakkında herhangi bir bilgi verilmedi ama karmaşık bir senaryo ve yeni bir savaş/büyü sistemi üzerinde çalışıldığı üzerinde çalışıldığı belirtildi.

TOP TEN

PC
CD

- 1 Half Life
- 2 Fifa 99
- 3 Heroes of Might & Magic 3
- 4 Baldur's Gate
- 5 Starcraft Blood War
- 6 Championship Manager 3
- 7 Commandos: BTCOD
- 8 Worms Armageddon
- 9 NFS -Road Challenge
- 10 Diablo



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

leveltop10@hotmail.com
adresine gönderebilirsiniz



NFS Road Challenge

Tekken 3

Metal Gear Solid

Resident Evil 2

Silent Hill

Sega Frontier

WCW Warzone

Premier Manager 99

Medieval

Fifa 99



Medieval

Baldur's Gate



Heroes of M&M 3

NFS Road Challer



Yeni

Değişmedi

Düştü

Yükseldi

YOLDAKİLER

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

Gabriel Knight 3	Sonbahar 99
Hidden & Dangerous	Eylül 99
Homeworld	Eylül 99
Indiana Jones and the Last Crusade	2000 Başı
Jagged Alliance 2	Sonbahar 99
Kingpin	Temmuz 99
Max Payne	Sonbahar 99
Messiah	Kasım 99
NFL 2000	Sonbahar 99
Outcast	Sonbahar 99

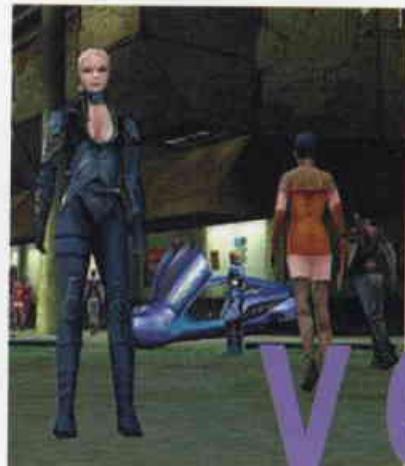
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake III Arena	Temmuz 99
System Shock 2	Sonbahar 99
TA: Kingdoms	Ağustos 99
Ultima Ascension	Sonbahar 99
Warlords IV	Sonbahar 99
Wizardry 8	2000 Başı
X-Com Alliance	Sonbahar 99

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da inceleme oyular ve puanları

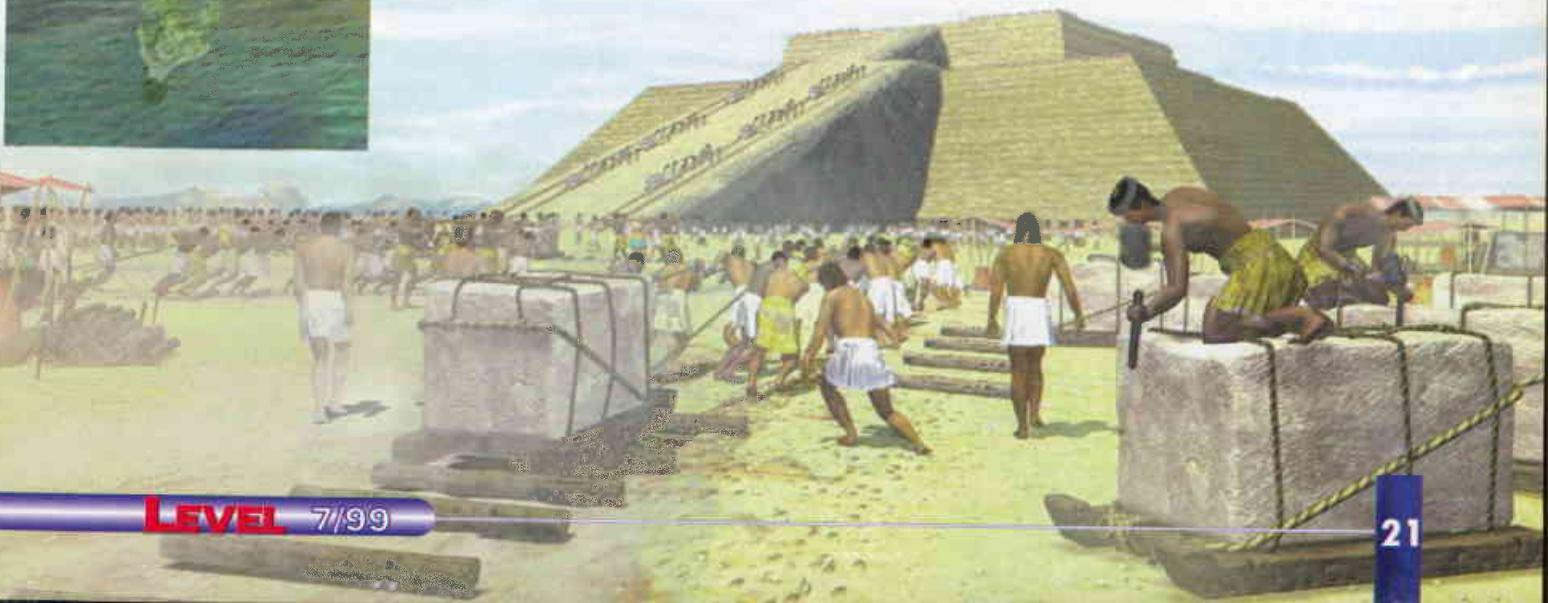
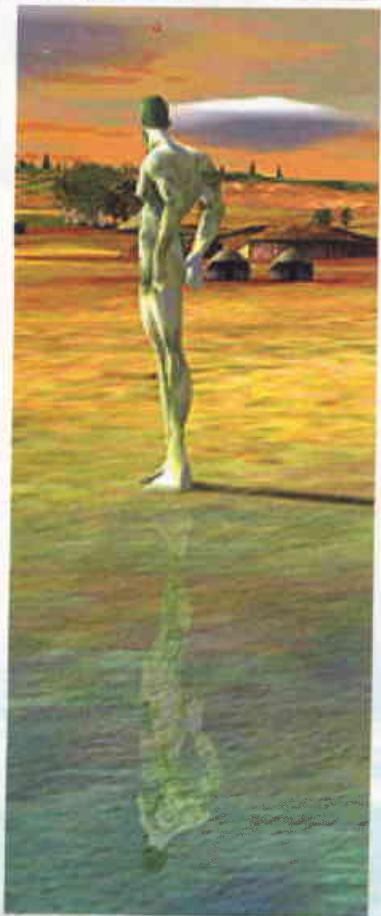
Allens vs Predator	Fox Interactiv	9	Haziran 99	Global Domination	Psygnosis	7	Mayıs 99	Starsiege	Dynamix	7	Mayıs 99
Anno 1602	Infogrames	1	Mayıs 99	Gruntz	Monolith	7	Haziran 99	Starsiege Tribes	Sierra	8	Nisan 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8	Nisan 99	GTA London 1969	GTA Design	7	Haziran 99	Test Drive 5	Accolade	7	Nisan 99
Apache Havoc	Empire	7	Mayıs 99	Heroes of Might & Magic 3	3DO	9	Nisan 99	The Creed	Dreamtime	4	Mayıs 99
Asteroids	Activation	5	Haziran 99	Imperialism 2	SSI	8	Nisan 99	Thunder Brigade	I-Magic	6	Haziran 99
Battle of Britain	Talosoft	9	Haziran 99	Lander	Psygnosis	4	Mayıs 99	TOCA Touring Car 2	Codemasters	8	Haziran 99
Bewiçü Butthead Bunghole	GT Interactive	6	Haziran 99	Lands of Lore 3	Westwood	8	Mayıs 99	Top Gun Hornet's Nest	Microprose	5	Haziran 99
Blo Freaks	Midway	8	Mayıs 99	Microsoft Golf 99	Microsoft	9	Mayıs 99	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8	Mayıs 99
Blood 2 - Nightmare Levels	Monolith	4	Haziran 99	Myth 2	Bungie	8	Nisan 99	Ultra Fighters	F-Magic	4	Haziran 99
Carnivores	Wizard Works	7	Nisan 99	Nascar Revolution	EA Sports	8	Mayıs 99	Uprising 2	3DO	8	Mayıs 99
Championship Manager 3	Eidos	8	Haziran 99	North vs South	I-Magic	7	Haziran 99	Viva Football	Gremlin	6	Haziran 99
Civilization Call to Power	Activision	8	Haziran 99	Oddworld 2	GT Interactive	8	Nisan 99	War of the Worlds	GT Interactive	8	Nisan 99
Close Combat 3	Microsoft	8	Nisan 99	Piri the Explorer Ship	SEBIT	11	Nisan 99	Warzone 2100	Eidos	8	Haziran 99
Colin McRae Rally	Codemasters	9	Nisan 99	Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9	Mayıs 99	West Front	Talonsoft	7	Mayıs 99
Commandos: BTCOD	Eidos	8	Haziran 99	Recoil	Virgin Int.	5	Nisan 99	WCW Nitro	THQ	7	Nisan 99
Cybermatics	JC Research	2	Mayıs 99	Redline	Accolade	8	Mayıs 99	World War 2 Fighters	GT Interactive	8	Nisan 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Digital	7	Nisan 99	Requiem	3DO	8	Haziran 99	Worms Armageddon	Microprose	8	Nisan 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6	Nisan 99	Imperialism 2	Capcom	8	Nisan 99	X Games Pro Boarder	EA	9	Nisan 99
Extreme G2	Acclaim	6	Mayıs 99	Resident Evil 2	Psygnosis	8	Haziran 99	Xena	Southpeak	6	Nisan 99
F16 Aggressor	Virgin Int.	7	Haziran 99	Rollcage	GT Interactive	5	Nisan 99	X-Wing Alliance	Lucas Arts	10	Mayıs 99
Falcon 4.0	Microprose	7	Haziran 99	Snowmobile Racing	Acclaim	6	Mayıs 99	You Don't Know Jack 4	Sierra	9	Mayıs 99
Fighter Squadron	Activision	9	Haziran 99	Spellicross	SSI	8	Mayıs 99				



1999 ve ötesi

Oyun piyasasının durgunlaşlığı şu yaz aylarında firmalar da yeni bebeklerini görücüye çıkartmaya başladılar.

Önümüzdeki bir yıl içinde piyasaya çıkması planlanan o kadar çok oyun var ki bunların hepsinden haber olarak bahsetmek mümkün değil. Biz de 1999 ve ötesinde çıkacak gözde oyunlar için kapsamlı bir inceleme yapmaya karar verdik...

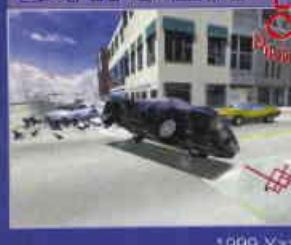


TEST DRIVE 6



Test Drive 5'in tutmaması nedeniyle yeni oyuna girişen Accolade, TD 5'deki birçok yanlış bu oyunda düzelticek. Özellikle de yapay zekayı.

DRIVER



Belki kendimizi tekrarlıyoruz ama Driver'da Grand Theft Auto'nun üç boyutlu hali. Hızlı, heyecanlı, olağanüstü eğlenceli ve çok yakında ülkemizde.

DIE HARD TRILOGY 2



İlk oyunun planlananından 3 kat fazla satması, DHT 2'nin yapımına sebep olmuş. Yeni bir senaryo, yeni grafikler, aynı heyecan.

HIDDEN & DANGEROUS

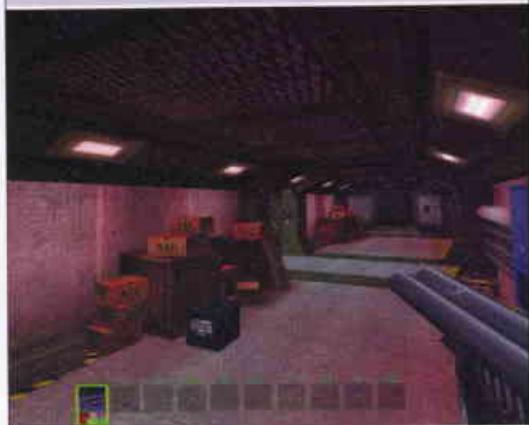


Commandos'un üç boyutlu halini diyeleceğiz. Hidden & Dangerous, bu yılın en büyük sürprizi olabilir.

1999

ve ötesi

Piyasaya çıkacak yeni oyunların haberleri sükün etmeye başladı. Peki bunlardan hangileri iyi, hangileri iyi değil? Karar vermek için çok erken ama bizi dinlerseniz yanında "bu oyuna dikkat" işaretini olan oyunları dört gözle bekleyin



Amen: The Awakening

Cavedog Entertainment ilk FPS'leri olan Amen ile Half Life'in krallığını kuşatacak gibi görünüyor. Amen'da çözüm her zaman namlunun ucunda olmayacağı. Silahları konuşutmak bir alternatif, ama her zaman için en iyi seçenek değil. Karakterinizin farklı özelliklerini kullanarak farklı problemleri çözeceksiniz, genellikle her problem için birden fazla çözüm yolu olacak. Konu ise 21. Yüzyılın ortalarında bir yılbaşı gecesi, insanlığın ütebüinin kafayı üzütüp, kalan insanları doğramaya başlaması. Bishop 6 kodadlı komandoyu yöneterek, bu olayın sebeplerini araştırırken, kor-



Final Fantasy 8

Final Fantasy 8'de Garden üst seviye Askeri Akademisinde öğrenci olan Squall Leonheart adındaki öğrenciyi yönetiyoruz. Oyunda size Squall'ın sınıf arkadaşları ve gelecekte birlikte çalışacağı ortakları tanıtmıyor. Bunların arasında güzel Rinoa Heartily, Squall'ın rakibi Zell Dincht, sert ama dost canlısı Selphie Tilmitt ve küstah öğretmenleri Quissis Trepe bulunuyor. Tabii bütün oyun boyunca okulda kalıymısunuz. Mezun olduktan sonra çok ileri bir askeri birim olan SeeD'e kabul edilen Squall, kendisi iki ayrı politik gücün çatışmasının

kunç gerçekle karşılaşacağınız.... Ahaba insanlığın sonu mu, "O" gün mü geldi? Hehe, şimdi neler olduğunu söylesem bütün zevkinizi kaçırmam, o yüzden susuyorum. Ama bu oyun beklediğiniz Half Life katili olabilir, demedi demeyin, inatla bekleyin.

Action • Çıkış Tarihi: 2000

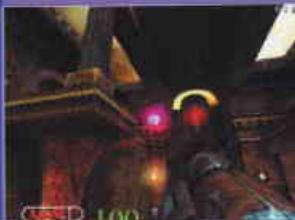


tam ortasında buluyor. Kimin dost, kimin düşman olduğunu anlamaya çalışırken, bu karmaşadan nasıl sağ çıkışınızı da bulmanız gerekiyor.

Action • Çıkış Tarihi: 2000

Ayın Konusu

QUAKE 3: ARENA



1999 Yazı
(id Software)

Bekleyin, dememiz gereklidir. Zannediyorum. Yeni bilgisayarlarınızla aynı zamana denk geliyor. Yani öndümüzdeki sayının neden geçtiğini biliyorsunuz.

C&C: TIBERIAN SUN



(PC) Ekim 1999

Tunnelin sonunda ışık hayatı göründü. Eğer başka bir geçikme ile karşılaşmazsa, Tiberian Sun Ekim ayında dünyaya aynı anda ülkeye olacak. E hadi ama...

ORCS



2000

Mayıs ayında haberini verdigimiz Orcs, hiçbirsey için olmasa bile sifir Tolkien'in Orta dünyasında geçen ilk oyun olması ve Sauron'un tarafında olmanız nedeniyle beklemeye degecek bir yapım

WEREWOLF: THE APOCALYPSE



Aralık 1999

Unreal Engine'ini hiç böyle görmemiştiniz. Sanitarium'un yapımlarından gelen Werewolf, hızlı ve yoğun atmosferli bir Role Playing olacak

Dungeon Keeper 2

Bullfrog'un Dungeon Keeper 2 için neler yaptığını görünce akılımız şaştı. İlk oyunda neredeyse alakası kalmamış, özellikle bir yararı kontrol edip de zindanımıza onum gözlerinden görmeye başladığımızda bunu farkediyorsunuz. Saadece grafiklerdeki gelişmeler bile yeter, ama yeni birlikler, büyüler, yeni odalar, tuzaklar ve daha korkunç görevler DK 2'yi kesinlikle alımı gereken bir oyun yapıyor. Özellikle Horned Reaper her zamankinden daha korkunç, Dark Mistress ise daha çekici gözüküyor. Ayrıca, ilk oyunda olması gereken ama olmayan "Kahramanlar Zindan Efendisine Karşı" özelliği sayesinde zindanınızda bizzat girip rahatsız edici böcekleri, her bir burnunu soka maceraperestleri parçalayabiliyorsunuz. Bütün bunlara, Bullfrog'un oyun çıktıktan sonra sürekli



olarak yeni odalar, yaratıklar ve tuzaklar ekleyeceğine söz verdiği hesaba katarsak, elimizde gerçek bir hit kalıyor.

RTS • Çıkış Tarihi: Temmuz 99

Star Trek Armada

Star Trek: Armada, Star Trek evreninin kabusunu, sibernetik Borg'lara karşı koymaya çalıştığımız bir savaş-simülasyon oyunu. Tek kişilik oyunda Federasyon, Romulan, Klingon veya Borg ırklarından birisini yönetebilirsiniz. Savaşa kullanılan donanmalar savaş gemileri, kruvazörler, destroyerler, araştırma ve kargo gemileri, taşıma ve üretim gemileri gibi farklı birçok gemiden oluşacak. Tek kişilik oyunda aynı anda 30 gemiyi yönetebilirken, belli bir konu dahilindeki multiplayer oyunlarda aynı anda se



kız kişi Internet ve LAN üzerinden birbirleri ile kapatabilecekler. Oyunun arası demoları ise TV dizisinden tanıdığımız Patrick Stewart (Captain Picard), Michael Dorn (Worf) ve Denise Crosby (Commander Sela) gibi ünlüler tarafından hayatı geçiriliyor.

Strateji • Çıkış Tarihi: 2000

Star Trek: Voyager- Elite Force

Voyager evreninde geçen ilk Star Trek oyunu olacak. Ülkemizde gösterime henüz girmemiş olan TV dizisindeki karakterler ve ırklarla birlikte, Delta-kadrantının bütün tehlikeleri de oyuna yansırılmış. First Person Shooter türünde hazırlanan oyunda, U.S.S. Voyager'ı ele geçiren düşman uzayı ırkına karşı koymaya çalışan bir grup askeri canlanacaktır. Terkedilmiş bir gemi,



Borg'ların Kübü gibi olabildiğince tehlikeli mekanlarda geçen oyun, multiplayer konusunda da rakipleri kadar güçlü. Stardart Deathmatch ve Capture the Flag oyunlarının yanı sıra, takım çalışması ve Free-for-all modları da olacak. Ayrıca, oyunda bulunan herhangi bir yabancı ırkı yönetebileceğiniz Holomatch modu da olacak, Buna Borg'lar da dahil.

Action • Çıkış Tarihi: 2000



DESCENT 3



1999 Yayı
(Interplay)

Gercek 360 derecelik bir oyun olan Descent 3, serinin kapali mekanlarla dıs mekanları birlestirebilen ilk oyunu olacak. Dev boyutlu robotları da hesaba katınca, onümüzdeki ay içinde gelecek bu oyunu beklemek için birçok sebebimiz oluyor.

DAIKATANA



(PC) Kasım 1999

Cıkış yılın hikayesine dönen bir başka oyun Daikatana. Romero abimiz lütfedense bu yıl sonlarında elimizde olacak ve FPS tarihine silinmez bir izme atacak.

ANACHRONOX



Kasım 1999

Ion Storm'un Daikatana'dan sonrası bombası da Quake 2 motorunu kullanan bir RPG olacak. Cyberpunk dünyasında başlayıp, oldukça farklı 10 dünyada devam eden hikayesyle hit olmaya aday.

OMIKRON



2000 Başlı

Eidos'un fazlasıyla Action katılımcı, cyberpunk RPG'si de yolda. 2000 gelecekte geçen RPG'lerin yıl olacak gibi görünüyor.

Nocturne

1930'larda meydana gelen doğa üstü olayları araştıran bir dedektifin yönettiği Nocturne bir action-adventure oyunu. Terminal Reality tarafından hazırlanan oyunda kullanılan grafik motoru ve animasyon sistemi sayesinde, tarihin en atmosferik ve korkunç oyunu ortaya çıkıyor. 32 bit renkler, hacsimsel işıklanırma ve sis, yumuşak animasyonlar, devrim yaratacak yeni bir ses sistemi (CASE) ile birlikte, Nocturne'ün sadece teknolojik bir oyuncak olduğunu düşünebilirsiniz. Ama yanılırsınız. Oyunun geçtiği bölümler çok iyi seçilmiş. Bulaların arasında Chicago'da eski bir sinema salonu, heryerden zombilerin fişkirdiği bir mezarlık, gölgelerde sürünen kurta-damlarla dolu karanlık bir orman sayılabilir. Yapay zeka da yabana atılacak gibi değil. Mesela, bir zombinin kolu tuttuğu zaman, alevler bütün vücutu



na yayılmasını diye kendi kolunu kopartıp size atabiliyorlar. Tabii bir zombinin bunu düşünüp düşünmeyeceği tartışılır, ama önemli olan zekaya verilen öne-min benzerlerinden daha üstün olması. Nocturne, 1999 yılı cadılar bayramında piyasaya sürülecek.

Action • Çıkış Tarihi: Ekim 99

Deus Ex

Oyunlarda gerçek dünya fizik kurallarının hayatı geçirilmesinin sonuçları genellikle fiyaskoya sonuçlanır. Çok az oyun bunu gerçekten başarırken (mese-la Wild Metal Country) birçoğu çuvallar (mesela Trespasser). Ama bir oyun Ion Storm tarafından hazırlanır, yapımda da Warren Spector (System Shock, Wings of Glory, Ultima Underworld) gibi sağlam bir yapımcılık geçmişini olan birisi çalışınca, insanın ilgisini ister istemez çekiyor. Spector etkileşki oyunının gerçek ustasıdır ve gerçek dünyadan fizik kurallarını sanal aleme herkesten daha iyi bir şekilde taşıyabilir. Bunu Deus Ex'de de göreceğiz zaten, bu oyun "gerçek dünya fizik

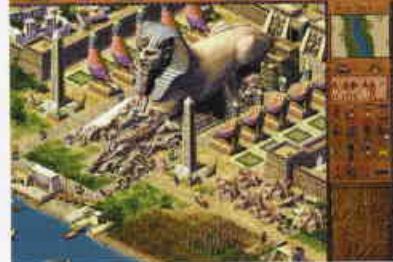


kanunları" olayına yeni bir anlam getirecek. Güçlü bir hikaye ve karşılaşığınız olayla mantıklı olan herhangi bir yoldan başa çökübilmeniz, Deus Ex'i son zamanların en iddialı (ama esarengiz) RPG'lerinden birisi haline getiriyor.

RPG • Çıkış Tarihi: 2000



Caesar 3, geçtiğimiz yıla iz bırakın strateji oyunlarından birisiydi. Eğer bu oyunu sevdiheseniz, Caesar 3'ün yapımcılarından aynı türde yeni bir oyun geldiğini duymak sizin sevindirecektir. Pharaoh eski Mısır'ın gizemli dünyasında geçen bir şehir kurma oyunu, M.O. 2900'den M.S. 700'e kadar geçen bir zaman diliminde geçen Pharaoh'ta, küçük mısır köylerini dev metropolislere çevirirken, ekonomik ve politik sorunlarla uğraşmanız gerekecek. Halkınızla ilgilenin, Kültü ve alışkanlıklarını gözleyin. Yaşam sevinci verin veya ellenindeki herşeyi vergi adı altında alın. Ne yaparsanız yapın, sorumluluk sizin ve sonuçlarına katlanmak zorundasınız. Şehrinizi kötü yönetirseniz isyan çıkması, şehrini yıkılması veya ekonomik yön-



den gökmesi kaçınılmaz. Şehrinizi iyi yönetin ve eski Mısır'ın en muhteşem eserlerinin sizin adınıza dikilmesine şahit olun. Yönetiminiz kuşaklar boyunca sürecek, taa ki sizin kamınızdan olan birisi Firavun oluncaya kadar.

Pharaoh, bir şehir kurma oyununda görülmemiş bazı özelliklere sahip. Bunların arasında, Nil'in kontrol altına alınmasına bağlı olarak tarımın gelişmesi, gelişkin deniz savaşları, hanedanlık gelişimi, zamanla yapılan dev yapılar sayılabilir (Piramitlerin veya Sfenks'in bir günde yapıldığını zannedmiyoruz) herhalde.

Strateji • Çıkış Tarihi: Kasım 99

Team Fortress 2

Anlaşılan Valve'dakiler içkilerini de oyunlarını da iyi karıştırılmış seviyorlar. 1998'de Half Life ile tek kişilik FPS piyasasını karıştırdılar. Half Life'in geleceği artık Gearbox Software'in (Half Life: Opposing Force) güven dolu ellerinde olduğundan, Valve bu sefer Multiplayer oyun dünyasını sallamaya hazırlıyor. Team Fortress 2, Half Life motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu



SLAVE ZERO

Dev gibi bir robottu, minicik insanları kaynayan bir şehirde dolaştırmak oldukça zevkli olacak. Grafikleri bize yürümeziz.

Kasım 1999
hedeflenmeye yeten Slave Zero, yılın bombalarından olmaya aday.

URBAN CHAOS

Birçok Lara'ya zencin bir rakip geliyor. Ama bu sefer Amazon ormanlarında veya unutulmuş harabelerde değil, suç kaynayan bir metropolde. Dolaşacağız. Yine Eidos'tan



Ekim 1999

System Shock 2

Thief'teki düşük tempolu ama kalp krizi geçiren gerilim dolu atmosferi beğendiniz mi? O zaman kardiyolojiye gitseniz iyi olur çünkü System Shock 2 Thief'ten kat kat daha panik bir oyun olacak. Şimdiye kadar gorduğumuz birinci şahıs oynamış sahip RPG'ler arasında en güzel gözükene



Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

olan System Shock 2'nin en ilgi çekici yanı mükemmel grafikleri, geliştirilmiş Thief motoru veya teknolojik müzikiği falan değil. Kendinizi her an "izleniyorum" hissine kaptırmanızı neden olan yapay zekası. System Shock 2'de kullanılan yapay zeka modeli kendisiyle haberleşme yeteneğine sahip olacak, mesela güvenlik kameralarını kullanarak yerinizi tespit edebilecek ve siz farkına varmadan bütün çıkışları "tabutabilecek". Tabii kendinizi kuyburturdığınız zaman, diğer oyunculara güdümlenmiş gibi üzerrinize gelen düşmanların aksine, düşmanınızın yerinizi bulmak için elinden geleni yaptığı göreceksiniz (ashında bir tek düşmanınız var, Shodan adında bir yapay zeka; diğerleri onun bio-mekanik piyonları). Oyun hakkında kafanızda hala bir resim olmuşmadıysa, gelecekte geçen, Half Life gibi aksiyon sahneleri olan ama çok daha derin bir oynanışa ve birçok farklı sona sahip bir RPG düşünün. İşte System Shock 2!

RPG • Çıkış Tarihi: Ekim 99

Babylon 5: Space Combat Simulator

Sierra Studios tarafından piyasaya sürülecek olan Babylon 5, pek hareket olmayan uzay simülasyonlarına canlılık getirecek. Kompleks bir yapay zeka,



sağlam bir stratejik yapı, olayların aksına göre değişen sinematik bir müzik sistemi ile karşımıza çıkacak Babylon 5. Tek kişilik oyunda, bir hikaye etrafında gelişen görevlerde uçan bir Earthforce pilotunu canlandıracı, Multiplayer oyuncularla ise Earth Alliance, Minbari Federation, Narn Regime, Centauri Republic ve Drazi Freehold gemilerinden istediğinizle uçabileceksiniz. Aksiyondan sıkılırsanız, uzaydaki kale misali ana gemilerden birisini istediğiniz zaman yönetme şansına sahipsiniz. Bu stratejik öğe, Babylon 5'i rakiplerinden ayıracak. Bütün bunlara aynı anda 1000' e yakın geminin kapatılmasını de katarsak, Babylon 5 şimdiye kadar görmediğimiz boyutlarda bir uzay simülasyonu olacak gibi görünüyor.

Simülasyon • Çıkış Tarihi: 2000

KINGPIN

Amerika'nın arka mahallelerinde karanlık işler dönüyor. Alışık FPS'lerde "çete savaşları" kavramını getiren Kingpin, kesinlikle zayıf kalpliye göre bir oyun değil.



Temmuz 1999

INTERSTATE 82

Interstate 76'nın başarısı, devam oyunu yapılmasına sebep oldu. Bu sefer arabazından inip şehirde dolaşma şansına da sahipsiniz.



Temmuz 1999

Ayın Konusu

BLACK & WHITE



B^{oyu}
D^{ikkat}
Millenium'un ilk büyük hiti olma yolunda adım adım ilerleyen B&W, Real-Time Strateji oyunlarına çok yeni bir bakış açısı getiriyor. Çok

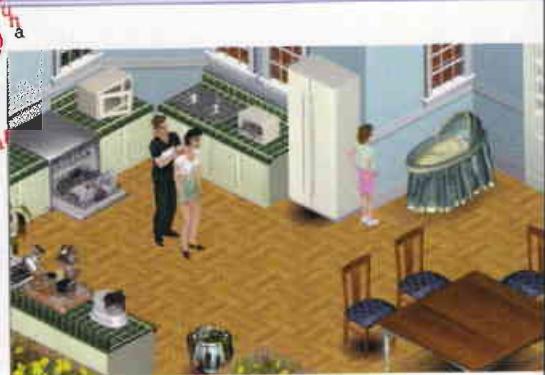
iyi bir oyun olacak, sabırsızlık bekleyin.

2000 Baharı

The Sims

Sürekli birbirinin aynısı olan Sim oyuncuları üreten Maxis, Sim City 3000 ile eski popüleritesini geri kazandı. Peki şimdi ne olacak? Maxis yine taklit oyunları yapmaya devam mı edecek? Hayır, aksine yıllardır duyduğumuz en yaratıcı fikri konu alan yeni bir oyundan söz etmek istiyoruz. Bir komşuluk, aile ve insan yaşamı simülasyonu olan The Sims.

Büyükler için Tamagotchi de diyebileceğimiz The Sims'de, gündelik yaşamını süren bir aileye sahibiz. Normal yaşamlarla karışarak iş hayatlarında ve ilişkilerinde daha başarılı olmalarını sağlamaya çalışıyoruz. Oyuncular olarak, evlerini yeniden dekor edebilir, yaşamalarına renk getirebilirsiniz ama işler bu kadar basit olsa The Sims'den burada bahsetmezdi. Yooo, The Sims'te yönettiğiniz (daha doğrusu gözettığınız) insanların duyguları, davranışları yani hayatları sizin kontrolündedir olacak. Mesela, Sim'leri hızlı, suç dolu, karanlık bir yaşama bulatabilirsiniz. Veya, Sim'inize uygun bir eş bulup evliliğe uzanacak mutlu bir aşk hayatına sahip olmasını sağlayabilir, ideal aileyi bulmaya çalışabiliyoruz. Sim'ınızı yaratırken elinizdeki



puanları iyi kullanmanız lazım, mükemmel insan bulmaya çalışırken hiçbirseyi tam olarak bilmeyen bir zavallı da elde edebilirsiniz. Mesela bir sanatçı çok kötü bir açı olabilir, veya çok yakışıklı bir Don-Juan sinirlarını dırgınlatmayı başardıysa The Sims'le işsiz kalabilir. Sim'ler siz olmadan da normal yaşamlarına devam edeceklerdir, sizin yapmanız gereken onları yöneterek daha iyi (veya kötü, seçim sizin) bir yaşama sahip olmalarını sağlamak.

Ne dersiniz, bir oyun için ilginç bir fikir değil mi? Dikkat, yeni bir oyun türü doğuyor: Gündelik yaşam simülasyonu.

Strateji • Çıkış Tarihi: Kasım 99

XCOM ALLIANCE



Evinin direğinde Xcom serisi geri dönüyor.

Unreal engine ile güçlendirilmiş üç boyutlu grafikleri serinin fanatiklerine tuhaf gelebilir, ama bu onu döller gibi oynamama engel olmayacak.

Ekim 1999

GIANTS



MDK'nın yapımcılarından gelen Giants, Real Time Strateji'ler hakkında bildiğiniz herşeyi toptan değiştirecek. Üç farklı tür, mükemmel grafikler ve surreal bir oyun ortamı.

Kasım 1999

MESSIAH



Bilgisayarınızın gücüne göre grafik kalitesini değiştireme kabiliyetine sahip olan Messiah, aynı zamanda FPS'lerden farklı bir konuya işlemesile de beklemeye değer bir oyun gibi görünüyor.

Ekim 1999

Half Life: Opposing Force

Herşey bitti mi zannediyorsunuz? Hayır, Black Mesa'ya geri dönüyoruz. 1998'in en iyi oyunu olan Half Life için hazırlanan ilk görev paketi olan Opposing Force'da, orijinal oyunda kabusumuz olan özel tim askerlerinden birisini yönetiyoruz. Gordon Freeman'ın Xen'e işlentiği sıralarda Black Mesa'ya giren askerimiz, birliğinden ayrı düşer. Savunmasız bilim adamlarını öldürmek için aldığı emir kafasını zaten karıştırılmıştır, bir de ortalıkta koşturup önlere çikan herşeyi parçalayan yaratıklarla karşılaşmak, bardağı taşıran son damla olur. Bu cehennemden sağ çıkmaya çalışırken, birçok dost-düşman insanla ve



yeni bir yaratık ırkıyla karşılaşacağınız (Race X). Tabii özel time ait yeni silah ve ekipmanların da emrinize amade olacağı kesin. Korku dolu tek kişilik görevlerin yanı sıra, taze multiplayer seçenekler de sahip olacak.

Action • Çıkış Tarihi: 2000

Gabriel Knight 3

Dünyanın en çok satan adventure oyunu geri dönüyor. Gabriel Knight 3, ilk iki oyundan yazarı olan Jane Jensen tarafından yazılan konusu, karmaşık hikaye anlatımı, gerçek dünya sorunları ile paranormal olayları mükemmel bir şekilde sentezleyen yapısı ile macera severleri bir kez daha ekran başına hapsedecek.

Fransa'nın yüksek dağlarından birinde, sevimli bir köy olan Rennes-le-Château'da büyük bir sırr yatkınlığıdır. Kuşaklar boyunca tarihçilerin, din adamlarının, araştırmacıların sakladığı bir gerçek, bu köyde gizlidir. Ve artık araştırma sırasında Gabriel Knight'a gelmiştir. Yüzylillardır saklanan bir sırr, havariler, kayıp hazine, Kutsal Kap ve Isa'nın kan bağıyla ilgili büyük sırr çözülmeli için beklemektedir. Gabriel Knight bu sakin dağ kasabasındaki herşeyin göründüğü kadar sakin olmadığını çok geçmeden anlar. Ama Gabriel yardımcısı Grace ile birlikte sadece bu Fransız kasabasıyla ilgili değil,

kendi geçmişine ile ilgili büyük sırrı da ortaya çıkaracağından habersizdir.

Oyun boyunca hikayenin sonuna ulaşmak için hem Gabriel hem de Grace olarak kompleks bilmeceleri ve ipuçlarını çözmeye çalışacaksınız. Üç günlük bir zaman diliminde geçen hikaye, çok detaylı bir 3D dünya içinde geçecek ve Gabriel Knight 2'deki gibi gerçek aktörler değil, 3D aktörler kullanılacak. Gabriel'in seslendirmesini, GK2'de Gabriel'ı oynayan aktör (Tim Curry) yapmış. Çok yakında çıkacak olan Blood of the Sacred... susuz kalan adventure çöllerine baba yağmur gibi gelecek.

Adventure • Çıkış Tarihi: Aralık 1999



Alien Resurrection

Fox Interactive, Aliens vs Predator'un ardından yeni bir Alien oyunuyla aşırı dişli dostlarımızı bilgisayar ekranına getiriyor. Konusunu aynı adlı filmden alan Resurrection 10 ayrı bölümde geçen action-strateji karışımı bol kanlı bir oyun olacak. Filmdeki bütün karakterleri yönetebildiğiniz gibi, 5 yeni karakter de seçimizine sunuluyor. Dokuz farklı silah ve varyasyonlarını kullanarak bulundığınız bölümü güvenceye almalı ve Alien'ları dünyaya götürmeye çalışan Dr. Wren'i durdurmak için zamana karşı mücadele vermelisiniz. Bölüler araştırmacı gemisi Auriga'da, korsanları gemisi Betty'de, Alien'ların yuvasında, hastane ve hidrofonik bölümlerinde geçiyor. Alien'lar ise suruçerek, atlayarak, koşarak, asit kanayarak, haberleşerek, sesleri duyarak, tek başlarına veya grup halinde avlanarak, yani her şekilde sizi parçalamaya çalışacaklar. Tabii kurbanının göğsünde Alien embriyosunu yer-



leştiren Facehugger'lar da unutulmamış. Oyunun sesleri filmlerde geçen diyaloglardan apartılmış, hatta ana geminin bilgisayarı Father bile var. Bunlar yetmezmiş gibi, Ripley'in yedi tane klonun geminin çeşitli yerlerine dağılmış durumda bunları da yoketmeniz gerekiyor. Bir arkadaşın dediği gibi "It's Game Over Man, GAME OVER!!!"

Action • Çıkış Tarihi: Eylül 99

Planet of the Apes

Sinema tarihinin en saygıdeğer bilimkurgularından ve Pierre Boulle'nin aynı adlı romanından uyarlanan Planet of the Apes (Türkiye TV'lerinde Maymunlar Cehennemi adıyla gösterildi) buńca yıldan sonra bilgisayar oyunu oluyor. Günümüzden 1000 yıl sonra Ulysses isimli uzay mekiği, daha önceden bilinmeyen bir gezegene zorunlu iniş yapar. Oyuncular daha sonda bu gezegende evrimin biraz ters gittiğini, maymunların en zeki yaratıklar olduğunu, insanların ise besin zincirinin alt sıralarında yer aldığı anlaşıguna işler biraz karışır. Arcade-Adventure türün-

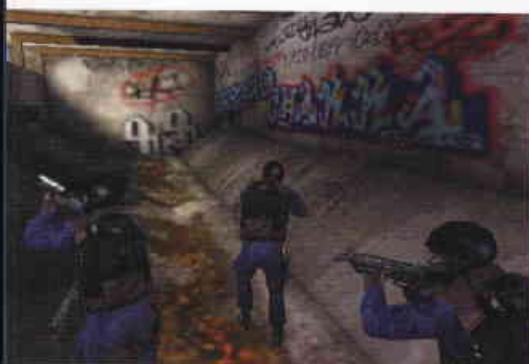


deki Planet of the Apes'de, 15 ana ve 70 yan görev boyunca bilmeceleri çözüp, hayvan dönmesi yaratıklarla savaşacaksınız. Karakterlerin 1000 kareden fazla animasyona ve 2000 satırдан fazla diyaloga sahip olduğu Planet of the Apes'te kafanızı ve kaslarınızı paralel olarak kullanmak zorundasınız, yoksa hayatı kalmanız zor. Çıkış tarihi olarak 2000 baharı veriliyor, ama güven olmaz. Siz yanınızda bol miktarda muz alsanız iyi olur.

Adventure • Çıkış Tarihi: 2000

SWAT 3: Close Quarters

Spec Ops ve Rainbow Six'in izinden giden SWAT serisi, olması gereken yöne, üçüncü boyuta dönüyor. Stratejik savaş



türünü fotoğraf kalitesindeki grafiklerle birleştiriyor SWAT 3: Close Quarters. Kurtarılması gereken rehineler, yüksek riskli saldırı görevleri, korunması gereken VIP'ler, bir saniyenin yaşamlı ölüm arasındaki çizgiyi birlörde bir oyun olan SWAT 3'de beş kişilik saldırımı timini yöneterek masumları kurtarmaya ve kötülerle etkisiz hale getirmeye çalışacaksınız. Takımınızı taktik silahlar ve aletlerle donatın, takım içindeki görevleri dağıtmak, iki grup halinde mi yoksa hep birlikte mi hareket edeceklerine karar vermek ve savaş anındaki yönetimi sağlamak takım lideri olarak sizin göreviniz.

Grafiklerin detayı şimdije kadar bu tür taktik-savaş oyunlarında görülmemiş düzeyde.

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

C&C TIBERIAN SUN



Fazla söyle gerek var mı? Hepimiz bekliyoruz, hepimiz istiyoruz ve Westwood sonunda Tiberian Sun için kesin bir çıkış tarihi verebildi. Umarız bu sefer de geriye kalmaz.

27 Ağustos 1999

PLANESCAPE TORMENT



Baldur's Gate'in yapımcısı Bioware tarafından geliştirilen Torment, AD&D'nin Planescape evreninde geçen ilk FRP olacak. Düşmanlarınızı öldürmek için hayal gücünüzü kullanacağınız belki de tek FRP.

Ekim 1999

SUMMONER



Descent Freespace'ten sonra FRP dünyalarına el atan Volition, çekici bir FRP ile geliyor. Sıradan bir çiftçiyken, başka boyutlardan yaratık "ağırma" kabiliyetine sahip olduğunu keşfeden bir adamın öyküsünü işliyor.

2000 Kış

HOMeworld



Sierra'dan gelen Homeworld, kole olan bir irkin, efendilerinden kaçmak için giriştiği efsanevi mücadeleyi konu alıyor. İlk bakışta RTS olduğunu inanamayacağınız üç boyutlu bir oyun düzenine sahip.

1999 Sonbahar

Ayın Konusu

FRP&ADVENTURE

Clans	Ağustos 99
Darkstone	Temmuz 99
Disworld Noir	Temmuz 99
Elysium	2000 ve ötesi
Nox	Kasım 99
Odium	Kasım 99
Oni	Eylül 99
Planespace: Torment	Ekim 99
Reah	Haziran 99
Revenant	Ağustos 99
Soulbringer	2000 ve ötesi
Swords & Sorcery	2000 ve ötesi
The Real Neverending Story	Ekim 99
Wizardry 8	2000 ve ötesi

ACTION

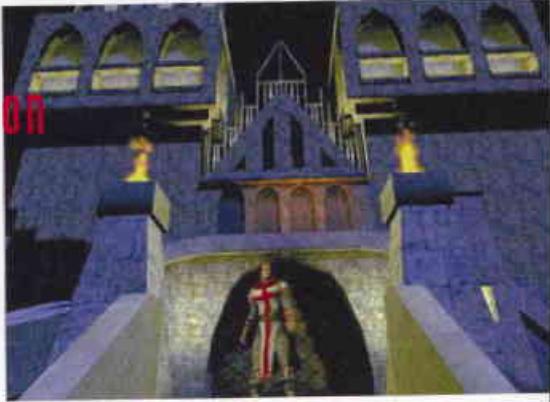
Army Men 3	2000 ve ötesi
Blade	2000 ve ötesi
Carmageddon 3:	
Death Race	2000 ve ötesi
Daikatana	Eylül 99
Dispatched	2000 ve ötesi
Drakan	Haziran 99
Driver	Ağustos 99
Hab-i-T2	2000 ve ötesi
Indiana Jones:	
Infernal Machine	Eylül 99
Interstate 82	Temmuz 99
Jurassic Park: Warpath	Kasım 99
Kingpin	Haziran 99
Legacy of Kain:	
Soul Reaver	Temmuz 99
Max Payne	2000 ve ötesi
MDK 2	2000 ve ötesi
Messiah	Ekim 99
Mortyr	Ağustos 99
Outcast	Ağustos 99
Prax War	2000 ve ötesi
Prey	
Road Wars	Eylül 99
Rune	Kasım 99
Sanity	Eylül 99
Shadowman	Ağustos 99
Star Wars Episode 1:	
Obi Wan Kenobi	Kasım 99
Thief Gold	
The Dark Project	Ekim 99
Thief 2: The Metal Age	2000 ve ötesi
Tomb Raider 4	Kasım 99
Tonic Trouble	Ağustos 99
Unreal Tournament	Haziran 99
Wheel of Time	Temmuz 99

SIMULASYON

Comanche 4	2000 ve ötesi
Delta Force 2	2000 ve ötesi
F22 Lightning 3	Temmuz 99
F/A18E Super Hornet	2000 ve ötesi
Flanker 2.0	Temmuz 99
Flight Combat:	
Thunder Over Europe	Kasım 99
Flight Unlimited 3	2000 ve ötesi
Fly!	Ağustos 99
Heavy Gear 2	Haziran 99
Jane's A10 Warthog	Ekim 99
Jane's USAF	2000 ve ötesi
Mig Alley	Ağustos 99
Shadow Company	Ağustos 99
Superhornet 2000	Temmuz 99
Spec Ops 2	Kasım 99
Wolfpack 2	2000 ve ötesi

Vampire: The Masquerade Redemption

Bu oyunda, oyuncular吸血鬼としての命運を体験する。吸血鬼は、人間社会で隠れながら生きる種族であり、彼らの間には複数の組織がある。このゲームでは、その中の一つであるマスクレードの歴史と、その内訌を描いていく。物語は、主人公がマスクレードの一員として活動する中で、自身の命運や、他の吸血鬼たちとの関係性を発展させていく。また、吸血鬼たちの間での政治的、恋愛的な複雑な関係も描かれており、その中で主人公は成長していく。



gizliden gizliye dünyada varlıklarını sürdürden yaşayan ölülerin karanlık dünyasında sağ kalma mücadelede sırasında kafanızı bir an olsun rahat bırakmaya-cek. Güçlü bir anlatımla irdelenen oyunun konusu, büyülü-tabanlı oynanış için sağlam bir temel teşkil ediyor. Tüm RPG'lerde olduğu gibi kendi grubunuzu kuruyor, karakterlerinizi geliştiriyor, üçüncü-şahıs kamera açısından gerçek zamanlı savaşlarda sağ kalmaları için elinizden geleni yapıyorsunuz, ama Vampire için söylenenmeyecek tek bir kelime varsa, o da "alışıldık bir oyun" olduğunu.

RPG • Çıkış Tarihi: Aralık 99

Ultima IX: Ascension

Yaklaşık 20 sene önce, bilgisayar oyunları henüz yatak odalarında meraklı birkaç genç tarafından hobi olarak yapılrken, ortaya büyük ve gizemle bezenmiş destansı bir oyun çıktı. Ultima adlı bu oyun, günümüzde kadar tam sekiz oyna ismini verdi. Serisi en son 1995'te Ultima 8'de bırakılmıştı. Görünen o ki aradan geçen 4 sene boyunca Lord British (Ultima'nın yaratıcısı) hâl de boş durmadı. Herhangi bir bilgisayar ve oyun platformunda şimdide kadar yapılmış olan en kapsamlı ve güzel FRP olarak kabul edilen Legend of Zelda'ya PC'nin cevabı olarak nitelendirilen Ul-



tima 9: Ascension, en kısa şekilde ifade ederseck, nefes kesici bir oyun. Grafikleri, oynanışı, atmosferi ile tamamen bir klasik yaratıcı özelliklere sahip. Özellikle bir güneş doğuşu efekti var ki, çevrenizde kaçmasına yol açtı. Tan ağarırken gökyüzü alacakaranlıktan tatlı bir kızılıliga geçiş yapıyor, güneş yükseldikçe gökyüzü mavilıyor, güneş göz alımıya başlıyor, bulutların arkasına girince dünya gölgeleniyor. Belki ufak bir ayrıntı olabilir, ama oyunun genelinde bu tür güzelliklerle karşılaşacaksınız. Ultima'nın bu son bölümünde gelişmiş büyülü efektleri, dünyaya yeni bir bakış açısı ve sizin çözmeye çalışığınız pişman edecek karmaşıklıkta bir konu olacak.

FRP • Çıkış Tarihi: Kasım 99



Rainbow Six Rogue Spear

Rogue Spear ile birlikte, 1998'in en iyi action oyunlarından birisi olan Rainbow Six devam ediyor. Elit anti terörist ekibi olan Rainbow Six'in işi bu sefer çok daha zor olacak, çünkü ortak çalışma kararı almış iki terörist organizasyonla aynı anda savaşmak zorundalar. 16 farklı mekanda geçen 18 bölüm boyunca rehine kurtarma, araştırma ve



saldırı türü görevde karlıcağız. Oyun daki yeni silahların arasında bir dürbünlü tüfekin eklenmesi de benim açımdan bir artı sayılabilir. Bu silah, yeni keskin nişancı askerler tarafından kullanılacak. Yapay zeka bu sefer gerçekten geliştirilmiş, rehine ve teröristlerden aldiginiz tepkiler efsine nazaran çok daha gerçekçi. Ayrıca, görevleri kaydedip, oyun daki herhangi bir karakterin gözünden tekrar seyredibileme seçeneği de eklenmiş, buna teröristler de dahil. Böylece, o kadar uğraştığımız saldırının planındaki eksikliği bulabileceksiniz.

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

Diablo 2

Beklediğimiz oyunlardan bahsederken, Diablo 2'nin adı geçmezse tabii ki başımıza taş yağdı. Son aldığımız haberlere göre, oyunda bulunan beş karakterden dordü tamamlanmış durumda (Amazon, Paladin, Barbarian, Sorceress ve Necromancer), Bulnlardan Barbarian, abartı kaslara ve güç sahip bir dövüşü. Diğerleri gibi 30'dan fazla kendine özgü yetenek ve büyüğe benzer özelliği sahip (Barbarian büyüğü yapamıyor). Bunların arasında Crushing Blow, Howl ve Stun sayılabilir.

Ek olarak, oyunun üçüncü bölümünün yapımının bittiğini biliyoruz. Bu da Diablo 2'nin %70 oranında tamamlandı demek. Bittiğinde Diablo 2 3 ana bölüm ve bir finalden oluşacak. 1. Bölüm Monastery of the Sisters of the Sightless Eye (Görmeyen Gözün Rahibeleri Manastırı) etrafında gelişecektir. 2. Bölüm bir çöl ticaret şehrini Lut Golein'de, 3. Bölüm ise kaybolmuş bir uygurlığın ormanları çevreli şehri Kurast'ta geçecektir. Tabii her bir bölümün orijinal Diablo'dan daha büyük olduğunu tekrar söylemeye gerek duymuyorum.

Diablo 2'de Glide ve Open_GL standartlarını kullanan 3D ekran kartlarına tam destek olacak. İzometrik bir oyun olan Diablo 2'de 3D kartlarının kullanımının sebebi, kullanılan gelişmiş grafik teknikleri. Diablo 2'deki perspektif düzeltme, parallax kaydırma ve dizlerinizin背面ini çözücek büyük efektlerinin altından sadece 3D ekran kartları kalkabiliyor. Renkli ışıklandırma, gölgelendirme ve alevler 3D kartları dibine kadar sömürek güzellikte. Sonuç olarak grafiklerin şimdide kadar gördüğümüz aynı türden bütün oyunlara "hadi ordan!" dedirecek düzeyde olduğunu söyleyebiliriz. Diablo 2 hakkında daha geniş bilgi edinmek için Level Mayıs 99 sayısındaki İlk Bakış yazımıza bir göz atın isterseniz.



FRP • Çıkış Tarihi: Temmuz 99

Dark Reign 2

Dark Reign 2, başarılı ve zor olan nadir RTS'lerden Dark Reign'in devam oyunu. Konu olarak Dark Reign'deki olaylara sebep olan çatışmaları içeren oyun, Dark Reign'den önceki bir zaman diliminde geçiyor. 26. Yüzyıl dünyasında çok katı bir İmparatorluğa karşı başkaldıran küçük klanların verdiği mücadele anlatılıyor. Dark Reign 2 üs kurma, kaynak yönetimi ve savaş gibi alıştığımız real time strateji öğelerini korurken, savaş içindeki bir askerin gözünden görebilmemizle izin veren bir 3D motoru ile hazırlanıyor.

RTS • Çıkış Tarihi: Eylül 99

STRATEJI

10th Planet	2000 ve ötesi
Age of Empires 2	Ekim 99
Age of Wonders	2000 ve ötesi
Ancient Conquest	Temmuz 99
Braveheart	Haziran 99
Civilization 2: The Test of Time	Aralık 99
Civilization 3	2000 ve ötesi
Conflict of Nations	Ekim 99
Diplomacy	2000 ve ötesi
Earth 2150: Escape from Blue Planet	Aralık 99
Evolve	2000 ve ötesi
Force 21	Temmuz 99
Good & Evil	2000 ve ötesi
Heroes of Might&Magic 3	2000 ve ötesi
Armageddon's Blade	Temmuz 99
Hidden&Dangerous	Haziran 99
Imaged Alliance 2	2000 ve ötesi
Majesty: Sovereign of Ardenia	2000 ve ötesi
Man-o-War 2	Temmuz 99
Metal Fatigue	Eylül 99
Rage of Mages 2:	Ağustos 99
Necromancer	Ağustos 99
Seven Kingdoms 2	2000 ve ötesi
Sim Mars	Kasım 99
Shadowpact	Temmuz 99
Shogun	Temmuz 99
StarTrek: Starfleet Academy	Ağustos 99
Star Wars: Force Commander	Kasım 99
Street Wars	Eylül 99
Theme Park World	2000 ve ötesi
Theocracy	2000 ve ötesi
Total Annihilation: Kingdoms	Haziran 99
Tribal Lore	Eylül 99
TZAR	Temmuz 99
Wall Street Tycoon	Eylül 99
Warhammer 40000: Rites of War	Temmuz 99
Warlords 4: Battlecry	Aralık 99

SPOR

FA Premier League	
Manager 2000	0Ekim 99
FA Premier League Stars	Eylül 99
Fifa 2000	Kasım 99
Formula 1 Championship	Aralık 99
Jeff Gordon XS Racing	Haziran 99
Madden NFL 2000	Aralık 99
Midtown Madness	Haziran 99
Nascar 2000	Temmuz 99
NBA 2000	Kasım 99
Need for Speed: Road Challenge	Haziran 99
NHL 2000	Kasım 99
No Fear Mountain Biking	2000 ve ötesi
Rugby World Cup 99	Kasım 99
Sega Rally Championship 2	Eylül 99
Superbike 2000	Eylül 99
Supercross 2000	Aralık 99
Tiger Woods 2000	
PGA Golf	Eylül 99
WCW Mayhem	Kasım 99



Episode 1 PHANTOM MENACE Star Wars

May the force be with you....

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

On PlayStation and PC



Dünya'nın en çok bilinen bilim-kurgu klasiklerinden biri olan Star Wars uzun bir bekleyişten sonra yeni bölümü Phantom Menace ile gösterime girdi. Amerika'da firtınalar koparan film, sadece oyuncak, T-shirt gibi sıvı zıvırıların satışı ile yılda 4 milyon dolar kar eden George Lucas'ın kasası dolmaya devam ediyor.

Star Wars Phantom Menace filmini gösterme girmesiyle birlikte piyasaya çıkan Star Wars oyularından biri olan Phantom Menace'da piyasaya çıktı. Bu oyular esas olarak insanlara filmi tanse edebilmek için yapılmış olsa da, reklam içi çıkarılan bir oyundan bu kadar kaliteli ve özenli yapılmış, Lucas Arts kalitesinden her ne için olursa olsun taviz vermedigim göstergesi. Piyasaya aynı kontunu bağlı iki değişik oyuna çıkan Lucas Arts, bunlardan tamamıyla film konusunun paralelinde gelişen bir senaryoya sahip olan Phantom Menace ile ilk defa bir filmin senaryosu birebir örnek alınarak yapılan oyundan oluyor. Oyunun senaryosunu belli bölgelerin alınarak konunun genel hakimiyeti bozulmadan aktarılması ile gerçekleştirilmiş. Tabii bu yönteme de oyunu oynamadan filmi izleyip konuya hakim olmanın büyük bir avantaj olduğu da bir gerçek. Oyunda tüm grafik modelllemeleri filmdeki modellerle birebir tasarlamış. Kısacası oyundan asıl amacı rumüre filmin senaryosunu oynayabilemenizi sağlamak.

Oyun tamamen 3D olarak hazırlanmış, siz oyları Resident Evil'da da olduğum gibi Third-Person açısından takip ediyorsunuz. Kamera sizi yaptığından hareketler doğrultusunda takip ediyor. Bu

özellik hızla hareket ettiğinizde bazı olayları gözden kaçırmanız sebebi oluyor ancak oyundan atmosferini en iyi şekilde algılamamızı da sağlıyor. Oyunun 3D desteği ve ses efektleri gerçekten harika. Özellikle klasik Lightsaber'in ses efekti kendinizi Obi-Wan-Kenobi zamanetmeyeüyor. Belki de oyundan tek eksiki diyeboleceğim unsur müziklerin yetersizliği. Gerçi konunun kendine has karakteri atmosferin yaratmasına yettiyorsa da belli bir zaman sonra oyunda yeteri kadar müzik olmadığım hissetmeye başlıyorsunuz.

Phantom Menace piyasadaki tüm 3D ses sistemlerine destek veriyor bu belki de oyunda bu özelliğin işinize ne kadar varacağının bir göstergesi. Çünkü oyunda oynadığınız görüş açısı gereği çevrenizdeki tüm düşmanları göremiyorsunuz. Düşmanlarınızın yüzde doksanbeş de Droid olduğundan seslerinden kolayca yakında mi uzakta mı anlayabiliyorsunuz.

If you only know the power of the darkside...

Oyuna Naboo gezegeninden gelen Jedi Obi-Wan-Kenobi ve Jedi Master Qui-Gon Jinn ile başlıyorsunuz. Siz ilk olarak Obi-Wan-Kenobi'yi yönetirsiniz. Qui-Gon Jinn kendi başına belli bir süre yalnızca dolanıyor ve size ne yapmanız gerektiğini anlıyor. Zaten o yannızdan ayrılan kadar ki bölüm bir Tutorial havasında geçiyor. Oyunun i-

lerleyen bölgelerde senaryonun gerektirdiği şekilde Qui-Gon Jinn, Queen Amidala ve Captain Panaka'yı da yönlüyor. Doğal olarak silahlar ve fiziksel hareketler buna göre değişiyor. Oyun filminde geçen tüm mekanları kullanıyor Naboo, Tatooine, Mos-Esp ve son olarak Coruscant gezegenleri. Tüm bu mekanlar ayrı birer bölüm olarak karşınıza çıkıyor. Hepsinin kendilerine has atmosferleri olduğundan oyunda sürekli bir kendini yenileme durumu var. Klasik Star Wars atmosferini iliklerinize kadar hissettirgınız bu mekanlarda sadece savaşmıyor aynı zamanda NPC'ler ile etkileşimli olarak konuşuyor ve bilgiler alıversiniz. Oyunun herhangi bir bölümünde alt görev alıp birine yardım ederseniz veya yararlı bir iş yaparsanız, bu oyundan ilerleyen sahalarında işinize yarıyor.

Özellikle Mos-Esp bölümünde bulduğunuz tüm eşyalar karşınıza çıkan bilmeceleri çözmekte işinize yarıyor. Eğer önemli bir ayrıntı atlarsanız, ilerleyen bölgelerde zorlanırsınız. Genellikle topladığınız eşyaları, karşınıza çıkan bilmeceleri çözmekte kullanırmak dikkat etmeniziz. Bir kere kullanma şansınız olan bir eşyayı gerekçiz bir yerde kullanıp haresanız, olayı tekrar toplaymak hayli zamanınızı alır.

Filmin bir bölümünde Qui-Gon-Jinn ve Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker'i Tatooine gezegeninde arıyorlar. Filimde bu sahne kısa süresine karşın oyunda tüm Tatooine bölümünün ana amaci oluşturuyor. Bu bağlamda oyundan her bölümde amacınız diğerinden farklı ancak genel hikayeyi tamamlayan öğeler.

Oyun klasik RPG oyularında olduğu gibi bir Inventory bölümünü içeriyor burada sağda solda bulduğumuz veya satın aldığımız eşyaları saklıyorsunuz.



Ozellikle bulduğumuz eşyaları doğru yerde kullanmaya çok dikkat etmelisiniz. Oyun sürekli bir aksiyon öğesi hakim olsa da bu oyunun bir Adventure olduğunu unutmamalı ve sabırı davranışmalısınız. Naboo şehrini geldikten sonra başlayan NPC etkileşimi sizin bize hataya düşmenize yol açabiliyor. Bazen arkaya arkaya konuştugunuz iki NPC farklı bilgiler verebiliyorlar. Bu, oyuna gerçekçilik katıyor.

NPC'ler dışında sürekli size tavsiye babında bilgiler veren partnerinizi de kesinlikle dinlemelisiniz. Çünkü onların size söyledikleri sizin bilemeyeceğiniz ve bir şekilde, bir yerde kullanacağınız bilgiler.

Silahlara gelince; elinizde klasik Lightsaber, oynadığınız kişiye ve bölüme göre karşımıza çıkan iki, üç silah ve sadece yönetiniz iki Jedi'a has bir yetenek olan Jedi Force Push Power var. Bu yetenek ile bazı eşyaları hareket etrebiliyoruz. Bu hemi bazı moron Droid'leri etkisiz hale getirmekte hem de çeşitli zorlukları aşmanızda size yardım ediyor. Lightsaber'in kullanımına gelince, bu kılıçla size açılan ateş bloklayabilirsiniz. Belki de oyunu kolaylaştıracağına inandıklarından kılıçın etkisi filmlerde gördüğümüzden daha az indirgemışlar.

Her öünüze çıkan Droid'e saldırmaktansa biraz daha sessiz ve kendinizi hissettirmeden ortalarda dolanmaya çalışırsanız lehimizle olur. Gerçi hiç olmadık yerde bir teneke yığını size ates etmeye başlıyor ama siz genede dikkat edin. Başarılı olmak istiyorsanız sürekli oyunu Save edin. Oyun aksiyon açısından olduğundan bu oyunun atmosferini dağıtan bir unsur olabilir ancak bölümün sonuna geldiğinizde olurseniz, o bölüm tekrar başlamak zorunda kalınak oyundan soğumana yolaçabilir.

Fear is the power of darkside...

Oyun, bizim filmi izledigimiz varsayilarak yapıldıgından, bizim gibi film gösterime girdikten üç ay sonra izlemek zorunda kalan Star Wars hayranları bu oyunu oynamak istemeyebilirler ve oyunu oynayarak filmin heyecanının kaçagini usunelbilirler. Ancak bu oyunları oynamak için filmi üç ay beklemek de saçılık olacagi bir gerçek. Sonuç olarak benim gibi içinde Kental Sunal mühüreveden Star Wars ile alaka bir olay bile olsa ilgisini çekken bireyseñiz bu oyunu zaten alacağımız. Haa, eğer stradan biriyseniz sadece mükemmel bir oyun oynamak içinde bu oyunu almalsınız.

mel bir oyun oynamak içinde bu oyunu almalsınız.

Not: Oyunun tam çözümünü gelecek ay Level'da bulabilirsiniz.

The Phantom Menace

9

Lucasarts • Adventure • 1 CD

İNCELEYEN :	Ekin Erkurt
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 150 MB
İŞLEMCI :	Pentium 133 CD-ROM : 4Hzli
RAM :	32 MB Multiplayer : Yok
3D Hızlandırıcı :	D3D, Glide,
OYNANABILİRLİK:	★★★★★★★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★★★★★★★★
Bilgi İğn :	www.lucasarts.com
Level CD :	Verilmedi

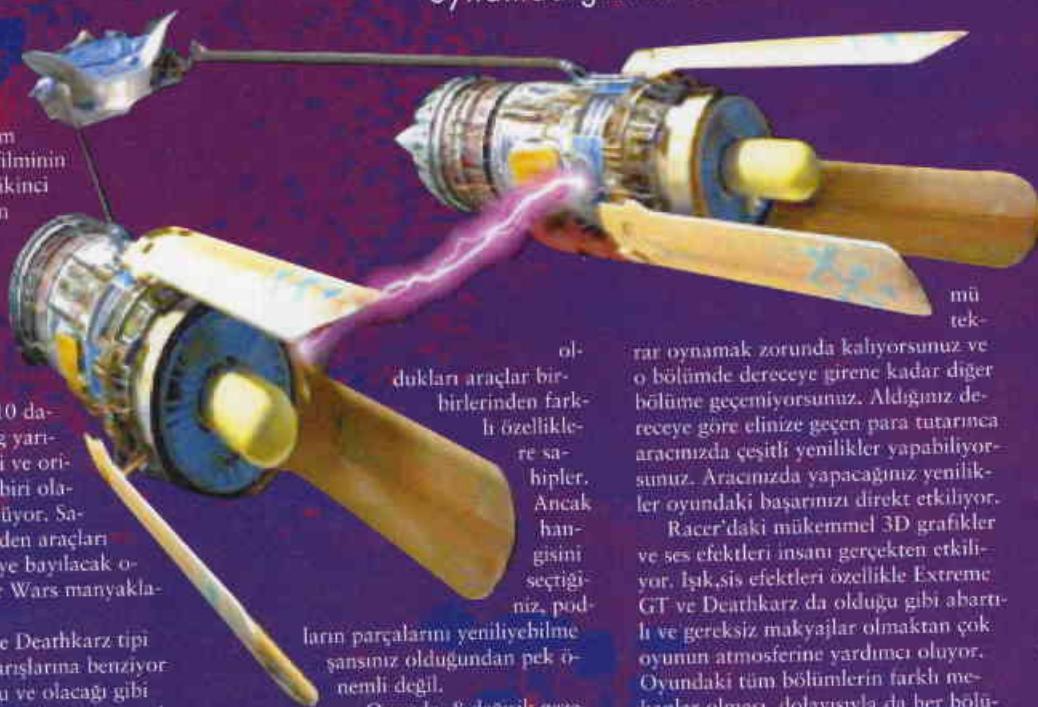
Episode 1 THE RACER Star Wars



Belki daha önce hızlı bir oyun oynadınız, ama bu kadar iyisini oynamadığınıza emin olun.

Star Wars Episode 1: Phantom Menace filminin izlendiği ikinci oyun olan The Racer, filmdeki en eğlenceli bölümünden biri olan Podracing oyununu正在播放. Filimde Anakin Skywalker'in Tatooine gezegeninde yapılan ve yaklaşık 10 dakika suren Podracing yarışı, filmin en eğlenceli ve orijinal bölümlerinden biri olarak izleyenleri büyülüyor. Saatte 600 mil hızla giden araçların yönetmek, bu sahneye bayılacak olan (3 ay sonra) Star Wars manyakları mest edecektir.

Oyun, Wipeout ve Deathkarz tipi renkli bilimkurgu yarışlarına benzeyip ve her zaman olduğu ve olacağ gibi kendini Star Wars konulu bir oyun olmasıyla benzerlerinden ayrılıyor. Podracing araçları birbirine manyetik bir bağ ile tutturılmış iki jet motoraına bağlı bir kabinden oluşan araçlar. Bu araçlar Turbo güçlerini kullanmadan en az 500 mil hız yapabilmektedirler. Genellikle 3-4 gözülü, ikiden çok uzuv olan elemanlar tarafından kullanılır. Çeşitli tekniklerden 12 yarışmacı seçebiliyorsunuz. Bunların arasında Anakin Skywalker da var ki zaten onun dışındaki zibidi varlıklarla seçeceğinizi zannedmiyorum. Bu yarışmacıların sahip



ol-dukları araçlar bir-birlerinden farklı özellikleri sahipler. Ancak hangisi seçtiğiniz, pod-

ların parçalarını yenileyebileceğiniz olduğundan pek önemli değil.

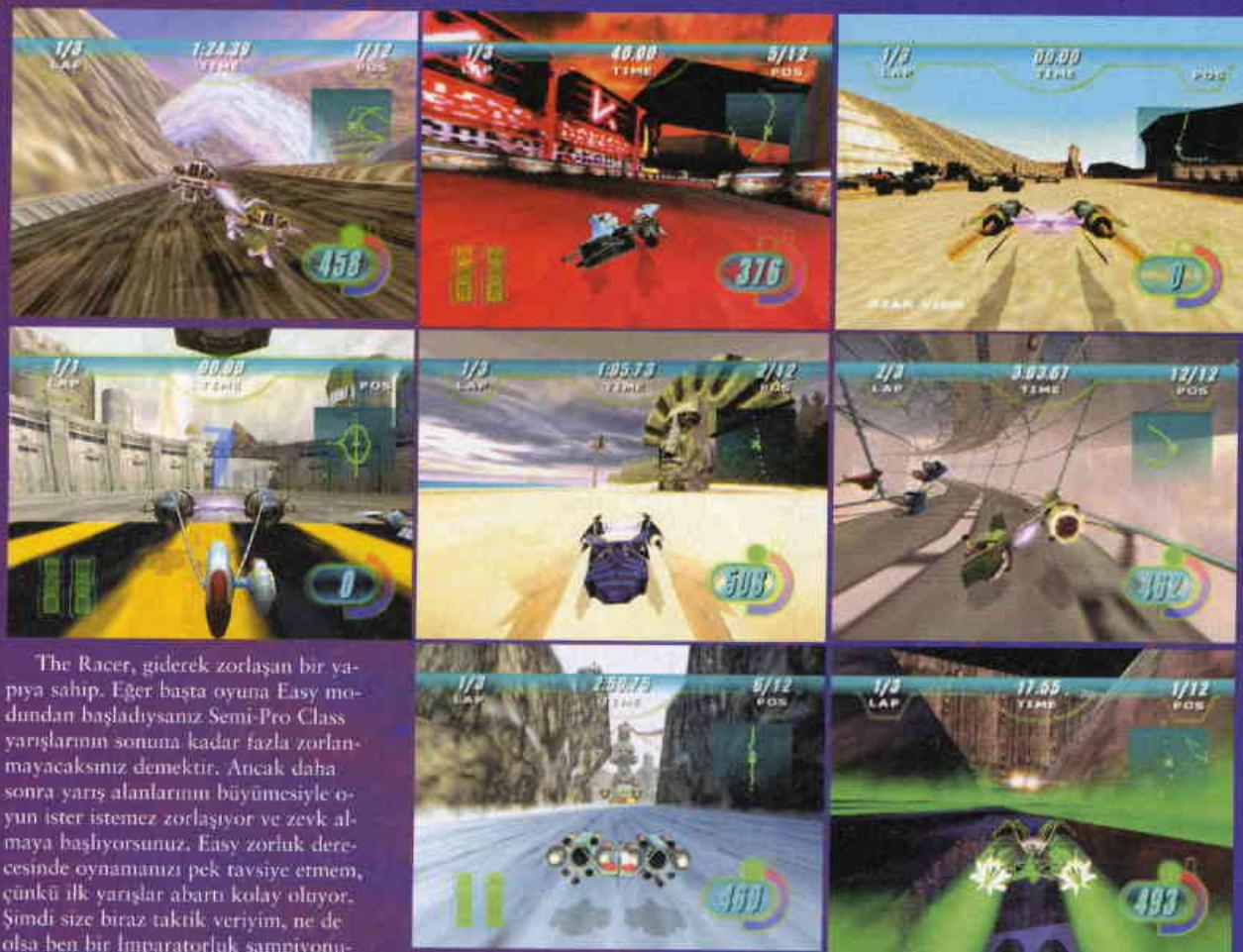
Oyunda, 8 değişik geze-

nde ve 21 değişik futuristik atmosfere sahip yarış alanında yarışyorsunuz. Bu gezegenlerin atmosferleri birbirlerinden tamamen farklı. Çevresel efektlerin yanında bulunduğunuz mekana göre değişen engellerle karşılaşıyoruz. Buna aside Tarooine gezegeninin ilk pisti filmdeki yarışın geçtiği pist. Ek olarak, çeşitli gizli pistler var. Oyunun amacı, çeşitli derecelerde şampiyon olduktan sonra imparatorluk şampiyonu Zabulda'yı yenmek. Her yarışta en az ilk dörde girmelisiniz aksi taktide aynı bölgelerde

zar oynamak zorunda kalıyorsunuz ve o bölümde dereceye girene kadar diğer bölümde geçemiyorsunuz. Aldığınız dereceye göre elimize geçen para tutarına aracınızda çeşitli yenilikler yapabiliyorsunuz. Aracınızda yapacağınız yenilikler oyundaki başarınızı direkt etkiliyor.

Racer'daki mükemmel 3D grafikler ve ses efektleri insanı gerçekten etkiliyor. Işık, sis efektleri özellikle Extreme GT ve Deathkarz da olduğu gibi abartılı ve gereksiz makajalar olmaktan çok oyuncun atmosferine yardımcı oluyor. Oyunun tüm bölümlerinde farklı mekanlar olması, dolayısıyla da her bölüm kendine özgü atmosferi olması oyundan sıkılmamızı büyük ölçüde engelüyor. Araçlar yere yakın olmalarından dolayı size hızı gitgitinizi fazlaıyla hissettiyor. Tabii mükemmel 3D oyuncularının sağladığı olanaklarla diğer yarış oyuncularında bulunan aracın hareket etmemişti de, yol size geliyormuş hissi Racer'da yok. Her bölüm sonunda oyunu kaydediliyor. Oyunu yeniden girişinizde önceki ismi seçiyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.





The Racer, giderlek zorlaşan bir yaşıya sahip. Eğer başta oyuna Easy modundan başladığınızda Semi-Pro Class yarışlarının sonuna kadar fazla zorlanmayacaksınız demektir. Ancak daha sonra yarış alanlarını büyümeyeyle oyun ister istemez zorlaşıyor ve zevk almaya başlıyorsunuz. Easy zorluk derecesinde oynamamızı pek tavsiye etmem, çünkü ilk yarışlar abartı kolay oltuyor. Şimdi size biraz taküf veriyim, ne de olsa ben bir İmparatorluk şampiyonuyum;

* Bu oyunu hakkıyla oynamak ve eğlencem istiyorsanız, kendinize bir analog Joystick alın. Aksi takdirde oyun ezye dönüşebilir.

* Bir yere çarparız aracımızı yoketmişizde siz oyuna kaldığımız yerden az bir zaman kaybı ile devam ediyorsunuz. Bu zaman kaybından minimum eriklenmek için ilk Upgrade edeceğiniz özellik Acceleration olmalı. Böylece oyuna katıldıkten sonra da çabuk hızlanıp siz hızlanmaya çalışırken 600 mil hızla yollarına devam eden diğer elemanlara yetişmiş olursunuz.

* Oyunun Turbo özelliğini gaza gelip sürekli kullanmayın. Göstergedeği uyarı ışığı yanındıktan az bir süre sonra hala ışır ederseniz motorlarınız patlıyor. Bunun yerine kısa aralıklarla rüboya basın, çekin. Böylelikle motorunuza kaybetme riskini ortadan kaldırılmış olursunuz.

* Oyunda rakiplerinizin yapay zekaları oldukça iyi. Eğer Easy'de oynamıyorsanız rakiplerinize size gerçekten acımasız davranışları var. Mesela onları geçmeye çalışırsanız size sağa veya sola ittip duvarlara çarpanmanız sağlanır.

* Oyun boyunca sectığınız aracı Upgrade ederken, ilk olarak tüm özellikleri aşağı yukarı eşitlevip daha sonra 2-3 özellik üzerine Upgrade'lerinizi de-

vam ettiremelisiniz. Aksi takdirde oyun boyunca yaptığınız Upgrade'ler yeterli olmuyor.

* Frenlerinizi pek kullanmayın, eğer çarpacaksanız çarpın. Fren yaptıktan sonra hızlandırmak için kaybedeceğini zaman Parçalandıktan sonra oyuna dönmeye sürenizde neredeyse aynı.

* Para vermeden aracınızı Upgrade etme için yarış sırasında parçalanın rakiplerinizin, yerlere sactıkları parçaları toplayabilirsiniz. Bu yolla ucuz yenilemeye sağlamış olursunuz.

* Eğer oyun sırasında aldığınız hasarlar sonucu aracınızın çabuk daglmasını istemiyorsanız, Pit Droid'lardan alın. Bunlar siz oyuncusunuzda Repair tuşuna bastığınızda aracınızı tamir eden elemanlar ve oyunda başarılı olmanızın anahtarı.

* Hangarı girin ve aracınızı inceleyin o sırada eğer Anakin'i görmişiğiniz hizasız hareketsiz bekleyip neler yaptığını izleyin.

Sonuç

Star Wars'un diğer oyunu Phantom Menace ile aynı kaderi paylaşan, yanı hiç beklemedigimiz kadar başarılı bir oyun The Racer. Bu sadece konusunu Star Wars'tan aldığı için değil, gerçekten özen gösterilerek yapıldığı için. Da-

ha önce piyasada görüldüğü gibi çeşitli isimlerin arkasına sığınarak çıkartılan oyunların yaratıcı tiyaskoldardan sonra, zaten sevilen bir konu üzerinde böyle iyi iki oyun yapmak gerçekten alkışlanacak bir olay. The Racer, oyun yapısı ve teknik özelliklerini kullanımı açısından da son derece başarılı. Piyasada bu aylardan beri bir çok kolay alıcılabilecek kalitede olması bu oyunu zirveye taşıyor.

9

The Racer

Lucas Arts • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN :	Ekim Erkurt
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 150 MB
İŞLEMCI :	Pentium 200 CD-ROM : 4Hz
RAM :	32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı :	D3D, Glide
OYNANABILİRLİK:	★★★★★★★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★★★★★★★★
Bilgi İçin :	
Level CD :	: Verilmedi

Episode 1 THE GUNGAN FRONTIER

Star Wars



The Gungan Frontier, Episode 1 konulu oyunlardan strateji türünde olan tek oyun. Size Battle of Naboo'nun kahramanı olarak, Gungan Yüksek Konseyi tarafından oldukça önemli bir görev veriliyor. Su altındaki şehirleri nüfus artışı yüzünden yetersiz kalmaktadır ve Naboo'nun aylarından birincisine koloni kurmak istemektedir. Ama bir sorun vardır, bu ayda hiç hayat olmadı için, yaşama elverişli degildir. Tabii bizim bu olayda etkizim nedir diyeceksiniz, sizin göreviniz burayı çeşitli hayvan ve birkilerle bezeyerek, yaşama elverişli bir hale getirmek. Ekolojik dengeyi kurdugunuzda Gungan'lar buraya taşınacak ve sizin kurdugunuz dengeyi bozmaya başlayacaklar. Bu noktadan sonra işiniz iki kat zorlaşıyor çünkü, tipki insanlar gibi, Gungan'lar da doğayı istedikleri gibi kullanmak isteyecekler. Hem onları memnun edip nüfuslarının artmasını sağlamak, hem de doğal dengeyi korumak artık sizin işiniz.

Ah şu Gungan'lar!!

The Gungan Frontier esas olarak 8-10 yaş arasındaki miniklere yönelik hazırlanmış bir oyun. Arabirim ve kaynak yönetimi gibi unsurlar oldukça basit hazırlanmış. Bu oyuna hemen alışmanızı kolaylaştırıyor. Ama oyuncunun konusu, vahşet yükü ve öldürmekten başka bir şey yapılmayan oyunlardan hoşlanmayan her yaştan strateji severi kendine gekebilir.

Gezegen üzerindeki dengeyi kurmak

Star Wars hayranlarının etinden süunden sonuna kadar yararlanmaya and içen George Lucas, Episode 1çılğını da fırsat bilerek, aynı anda Episode 1 konulu üç oyunu piyasaya sürdü.

Gülün Diken Vardır



icin, okyanusun dibindeki deniz-uzay aracımızı kullanıyor sunuz. Aracımızdan karaya attığınız bitki tohumları ve hayvanlar (yaratıklar?) ekolojik dengeyi kurmanız sağlıyor. Hangi hayvanın hangi bitkiye yediği, onu hangi hayvanın yediği anlaşılması çok basit bir besin zinciri sayesinde anlaşılıyor. Eğer isterseñiz oyundaki Create-a-Critter seçeneğile kendi yaratık ve bitkilerinizi dizayn etmeniz de mümkün. Gezegen yüzeyindeki yaşam oturduğunda, Gungan'lar da gelip deniz dibindeki şehirlerini kurmayı başlıyorlar. Tabii şehirlerinin büyümesi için kaynak gerekiyor, etrafındaki tek kaynak ise sizin kurdugunuz düen içinde yaşayan hayvan ve birkileriniz. Sizin yapmanız gereken şey, Gungan'lahangi turden ne kadar toplayabileceklerimi söyleyerek hem onları memnun etmek, hem de gezegenin doğal dengesini korumak. Tabii basit gözükür bu işlemenin bir süre sonra doğal afterlerin de olaya girmesiyle oldukça karışığını söylememeliyim. 8-10 yaşındaki bir çocuğun bu oyunun hakkını vererek oynayabileceği de inanmadığımı hemen ekliyeyim.

Oyunda yapmanız şey ilk olarak bir bitki örtüsü oluşturmak. Geniş bir alanın atılan birki tohumları, bir süre sonra sizin kontrolünüz dışında da cogalmaya başlıyor. Bu noktada istediginiz bir otobur hayvan ortağa salmalısınız. Daha sonra bular da üremeye başlıyor. Erkeklerde da işin içine kartınızı mı, doğa kendi kendine işlemeye başlayacaktır. Eğer oyuna en kolay zorluk seviyesinde oynarsanız, hayvanlarınız için gereken bitki türleri, gereken miktarlarda otomatik olarak gezegene atılacaktır. Daha zor seviyelerde ise sizin uğraşmanız gerekiyor.

Maalesef Gungan Frontier, diğer Episode 1 konulu oyunların kalitesine yaklaşamıyor. Grafikler voxel tabanlı bir 3D engine tarafından gösteriliyor, bunun iyi yanı işlemciyi pek fazla yormadan üç boyutlu grafikler cizebilmesi. Kötü yanı ise 3D hızlandırıcı olası bile kullanılmaması. Açıkçası tüm detaylar açıkken hem de Celeron 300A'da gözle görülür takılmalar oldu. Canavar gibi TNT kartının kasanın içinde yatıp uyurken, ben bu oyunu bu kadar yavaş oynamak zorunda olmamalıydım. Ayrıca, grafikler de o kadar ahım sahibi değil, en yüksek detay seviyesinde bile piksel piksel görünüyor. Ses ve müzikler olayı biraz kurtarıyor, müzikler yaşat sayılmama yaratıkların sesleri oldukça güzel. Daha çok küçüklere yönelik tasarlandırdan, oynamabilirlik yönünden de bir sorun yok. Ama bariz bir atmosfer eksikliği var. Daha bir gün önce Phantom Menace oynayıp ağzım suları akmış, Pod Racer'da ses hızımı katlayıp Need for Speed 4'u bir kenara atmış olmasaydım bile bu oyunu sizlere tavsiye etmezdim. Ama şu haliyle kesinlikle tavsiye etmiyorum. Ne diyelim, darısı bir sonraki Episode 1 oyunu Obi-Wan Kenobi'nin başına.

6

The Gungan Frontier

Lucas Learning • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Akkol
SİSTEM	: Windows 9X HD Alanı : 85 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	: 32 MB Multiplayer : Yok
3D HIZLANDIRMA	: Gerekliyordur
OYNANABILIRLIK	: ★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN	:
LEVEL CD	: Verilmedi

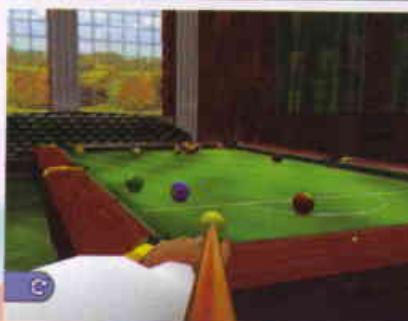
Poolshark

Sadece futbolun spor olarak görüldüğü ülkemizde, kabıvhanede kenarlarında yıllarca gelişmeye çalışan bilardo asıl Atari salonu çığlığınıın son zamanlarında popüler oldu. Semih Saygın'ın de bir Türk dünyaya bedel şeklinde ortaya çıkarak Avrupa ve dünya şampiyonalarında hatırı sayılır derceler alması medyanın o zamanlar pek bir ilgisini çekmemiştir olsa da bu işin mevkileri haberleri gayer yakından takip ediyorlardı. Neyse gelelim hı güne. Gremlin Interactive'deki adamlar hadi bir oyun yapalım ama bilardo üzerine olsun. Bayağı ilginç ve eğlenceli olsun, hatta Multiplayer üzerinde geliştirelim ki çok da zevkli olsun demisler herhalde ve sonra da yemenen içnedan bu oyunu yapmışlardır. Ama ne kadar başarılı oldukları tartışılabilir.

Hangisinden Oynayalım?

Interplay'in Virtual Pool'u temel alınarak hazırlanan Pool Shark bir çok yeniliğe de ev sahipliği yapıyor. Oyun içerisinde dünya üzerinde çeşitli yerlerden gelen toplam 18 tane ruh hastası, rahatsız bilardo oyuncusu ile dünya şampiyonluğunu kazanmak için mücadele etmek zorundasınız. Bu karma serilerden, beyefendilerden ve tabii ki gayet hoş hatunlarından oluşuyor. Tabii ki bu tipler zorluk derecesine veya oyun türüne bağlı olarak değişebiliyorlar. Hemen her oyunda olduğu gibi 3 tane zorluk derecesi bulunan oyunda, yine her zaman ki en sağlam en kolay olanı. En azından ben günlük hayatım bilardo oynamayan bir insan olduğum için bana öyle gelmiş de olabilir? Eğer kendinize güveniyorsanız, profesyonel olarak da oynayabilirsiniz. İllaki bu rakiplere karşı da oynamak zorunda değilsiniz. Oyunun oldukça sağlam bir Multiplayer desteği var bu sayede oyuncu sayısı tam 16 kişiye kadar çıkabiliyor. Bana sormayın ben denemedim ama oldukça ilginç olsa gerdek. Oyunu direkt modem bağlantısı ile karşı numarayı arayarak, seri bağlantı ile direkt karşısındaki bilgisayara bağlanarak veya TCP/IP protokolünü kullanan bir ağ üzerinden rahatlıkla oynayabilirsiniz. IP numarası konusunda herhangi bir sorun yaşamamak için, yine CD içerisindeki gelve kendi IP numaranızı görebileceğiniz YouAre aracını kullanabilirsiniz.

İster klavye ister fare kullanarak oynayabileceğiniz oyunda, bunlarla ilgili herhangi bir ayar mevcut değil. Sadece fare tuşlarının yerini (Herhalde solakları düşünmüşler) değiştirebiliyor ve yine



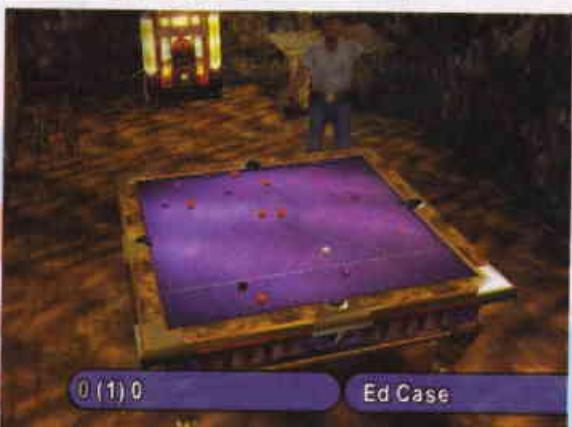
fare kullanırken analog veya dijital vuruş arasında seçim yapabiliyorsunuz. Bunlar haricinde oyun için de çok fazla bir ayar yapma şansınız yok zaten. Oyun başlatmadan önce kullanmak istediğiniz grafik kartı sürücüsünü seçmeli, oyun içerisinde kullanmak istediğiniz grafik detayı, ses ayarlarını yapabiliyorsunuz. Grafik kartı sürücüsünü seçmenin gereken pencere de tüm denemelerimin neredeyse yarısında Voodoo2'yi gösterdi. Büyük bir hata. Bilgisayar Reset yemekten midesine bozdu yaw. School of Pool bölümünde oyunda oynayabileceğiniz bilardo türlerinin US ve UK kuralları, çeşitli atış stilleri interaktif olarak gösteriliyor.

Burada ilgin ol ise fantezi atışlar bölümü. Eğer bilaardo da iddialısanız bu atışları çok çalışıp, gerçek hayatı gerçekleştirilebilirsiniz. Çünkü bunların tümü şampiyonların gösteri maçlarından alınmış atışlar.

Hangi Top, Hangi Delik?

Bilardo oynamak zorunda kaldığınız masalar ve mekanlar doğrular söylemek gereklidir beni hiç tatmin etmedi. Bazen bir cam masa üzerinde bazen abuk sürek rengarenk bir masa üzerinde. Zaten eğer Direct 3D veya 3D hızlandı-

Stres atmak için yapılan çeşitli sporlar vardır. Golf, bilardo vs. Eğer evinize bilardo masası alacak kadar paranız yoksa, hemen bilgisayarınızı başına geçirin ve belki de hayatınız boyunca göremeyeceğiniz masalar üzerinde oynayın.



rili bir kartınız yoksa bu oyunu pek de oynamak isteyeceğinizi zannetmiyorum. Aynı zamanda çalan müziğin yumusuluğu (techno ağırlıklı), efektlerin kötülükle ile birleşince, burada ne işim var diye düşünmeye başladım. Son olarak bu hakkında söylemek isteyeceğim bir şey var. Sadece meraklılarına hitap eden öle bir bilardo oyunu işte.

5

Poolshark

Gremlin • Spor • 1 CD

İNCELEYEN :	Phantom
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 40 MB
İŞLEMCI :	Pentium 200 CD-ROM : 4Hızlı
RAM :	16 MB Multiplayer : 16
3D Hızlandırıcı :	Glide, Direct 3D
OTURANABILIRLIK :	★★★★★★★★★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★★★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★★★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN :	
Level CD :	: Verilmemi

Wild Metal Country

Eskiden Amiga'sı olanlar tanks oyununu belki hatırlar. Bu oyun oldukça basit bir yapıya sahipti ve oynamayı öğrenmek insanın birkaç dakikasını aldı. Ama bunun yanında, daha önce görülmemiş oyun yapısı ile, özellikle iki kişi ile oynandığında inanılmaz derecede zevk veren bir oyundu. Karşılıklı iki tepeye konuşturulmuş iki tank birbirlerine sıra ile ateş ederek yok etmeye çalışırlardı. Şimdi açıklayacağım oyun olan Wild Metal Country de bu oyunun 1999 versiyonu. Doğal olarak grafik, ses ve içerrickinden ondan kat kat üstün, ancak ana mentalite olarak aynı.

İlk büyük çıkışını Grand Theft Auto ile yapan ve bu yeni oyunla da çıkışını sürdüreceği benzeyen DMA Design, bu sefer de geleneğini bozmadı ve Wild Metal Country ile son derece orijinal bir oyuna adını yazdırdı. Ama bu sefer başarısı GTA da olduğu gibi sadece daha önce örneği görülmemiş bir oyun yapısı ile değil, teknik özellikleriyle kazanmaya çalışıyorlar.

Oyunu şu an piyasadaki tüm ileri düzey Multimedia araçlara destek veriyor, ki bu da pek çok büyük şirketin iddialı olmayan yapımlarında önemsemediği bir gerçek. Wild Metal Country simulation, strateji ve aksiyon öğelerini birarada bulunduran bir oyun. Her ne kadar aracınızı Third-Person açısından yönetseniz de, aracınızı kullanış prensipleri açısından bir tank simulationu olarak görebiliriz. Ama kesin olarak bir şey var ki, DMA Design, yaratığı bu son derece orijinal oyun ile piyasada kendine yer edinmeyi başarácak.

Hikaye

Bilmem kaçınıcısı yüzülda Tehric sisteminin üç gezegeni büyük imparatorluğa karşı girişilen savaş sonucunda terk edilmiştir. Biyolojik organizmaları kontrol etmek için yaratılan akıllı askeri makineler insan nüfusunu kontrol etmeye başlamıştır. Bunun yanında, bu makinelerin asıl istedikleri tüm biyolojik yaşamı kontrol altına almaktır.

Bu yapılanmaya karşı çıkan ası bir grup insanın amacı, kendilerine hükümetmek isteyen bu makinelerin zekalarını oluşturmaktakta kullanılan hayvanların zeka ve davranışları özelliklerinin depolandığı tüm enerji kapsüllerini toplamaktır. Tüm bu kapsüller toplandığında bu makineler çöp teneke olarak kullanılacaktır ve Wild Metal Country özgürlüğine kavuşacaktır. Tabii böyle orijinal bir oyna bu denli dandık bir

Mükemmel grafikler ve gerçek fizik kurallarını birleştiren bir oyun gerçek olabilir mi?

İşin içinde DMA Design varsa, evet...



hikaye uyduran zihniyete ne demeli bilmiyorum.

Oyunun Engine'i tüm ileri düzey teknolojiyi destekliyor. Tüm grafik API'leri ve EAX, A3D destekleri ile inanılmaz çevresel efektler sağlanmış. Oyunun grafiklerinde Smooth Graphics denilen; Recoil, Rollage gibi oyunlarda da kullanılan bir motor kullanılmış. Senaryo gereği olay terkedilmiş gezegenlerde geçtiği için ortalık son derece sessiz ve sakin, tabii bu da bir süre sonra insanı sıklamaya başlıyor. Bu güzel grafikler ile arka planı biraz daha ayrıntılı yapsalardı, oyundan çabuk sıkmak önlenebilirdi. Düşmanlarınızın, oyunun geçtiği alanın hayatı büyük olmasından dolayı özellikle ilk bölümde aralarında büyük mesafeler olması da sıkıcı bir durum oluşturuyor. Çünkü bir düşmanı hakladıktan sonra bazen diğer bir düşmanı bulmanız zaman alıyor, bu da oyundan soğumanıza sebep oluyor.

Bunun yanında, Wild Metal Country piyasaya lans edilirken sürekli diley getirilen fiziksel etki-tepki sistemi de gerçekten son derece etkileyici. Bu sistem, kullandığınız aracın ve yaptığınız top atışlarını dış etkenlerden etkilenmesi üzerine kurulu. Genelde dağlarında tepelerde dolanlığınız için, bu etki-leşimi kesin olarak hissediyorsunuz. Savaşabileceğiniz araçların farklı hız ve ağırlık noktaları bulunduğu için, her aracı farklı stratejiler geliştirmek oynamalısınız. Örneğin Cheetah adlı aracı ile



hızından dolay kaçarak oynamanız lehine olur. Ancak bu araç dengesiz olduğunu tepelepere doğrudan girerseniz, tepe taklak oluyorsunuz. Doğrulanada Mevlânizi buluyorsunuz.

Seçebileceğiniz beş değişik araç var. Bunun yanında 17 değişik özellikle düşmanınızın bulunuyor. Burada seçtiğiniz ve rakibiniz olan araçlar isimlerin çağrıştırdığı hayvanların özelliklerine göre ayarlanmaya çalışılmış. Hem sizin hem de düşmanlarınızın araçları silah ve makine aksamı yönünden oldukça basit. Oyunu uzun süre oynadıktan, tek silah çeşidi olduğunu fark ettikten ve sürekli aynı efekti gördükten sonra, sapanla savaşıştırmışsunuz gibi geliyor. Bu unsur belki de oyunun en büyük ekşi.

Oyunda 27 değişik bölgede savaşınız. Bu bölgelerde toprak çeşidi, hava durumu gibi unsurlar da değişiyor. Oyunun kontrolleri ise son derece basit. Yalnız oyunun fizik modellemeleri gerçekçi olduğundan, defalarca çıktı-



günüz bir tepeyi sıcak savaş sırasında yeteri hızı alamıyor ve çıkamayabiliyorsunuz. Bu unsur, oyunun aksiyon yönünü bir nebze bastırıp ister istemez oyunu stratejik açıdan da yaklaşmanız sağlıyor.

Klasik 3D Shooter oyunlarında görevleriniz genelde oldukça lineerdir. Yapmanız gerekenler çeşitli düşmanları yok edip bölgeleri geçmektir. Zaten senaryo bu yolla işlen. Ancak Wild Metal Country'de düşman yok etme oyunun yanında, enerji kapsülleri adı altında Flag toplama gibi bir amacınız da var. Savastığınız bölgeler genellikle dağınık olduğundan oyuna başladığınızda bu Flag'leri göremiyorsunuz. Bu büyük denilebilecek alanlarda gezerek onları buluyor ve düşmanlarınız tarafından yok edilmeden oyuna başladığınız noktaya dönmeye çalışıyorsunuz.

WMC, aslında Multiplayer yönü ile lanse edilse çok daha başarılı olurdu. Çünkü oyunun yapısı takım oyunu olayına çok uygun. Sadece senaryonun rezilliği göz önüne alındığında Multiplayer desteginin değeri ister istemez hissediliyor. Oyun her türlü Multiplayer ortamda oynanabiliyor. Ancak benim tavsiyem, oayı Single Player oyunlarda kavradıktan sonra direkt Multiplayer olayına girmeniz. Internet bağlantısı olanlar Heat.net aracılığı ile oyunu bedava oynayabilirler. Zaten bir defa oynarsanız bir daha bırakamıyorsunuz. Çünkü oyunlar son derece aktif oluyor ve sizin sıkacak kadar uzun sürmüyör. Tanımasanız bile takım arkadaşlarınızla fikir alışverişi yapıp stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Tabii durum böyle olunca, Single Player oyunlardaki monotonluk, yerini çok zevkli savaş oyunlarına bırakıyor.

Savaş Taktikleri

Aşında oyunda yapmanız gereken ilk şey, tüm araçları deneyip seçtiğiniz aracın özelliğine göre bir oyun karakteri yaratmanız. Yapay zeka vasat denibilecek düzeyde. Sizi zora sokmayacak, ama oyundan da soğutmayacak şekilde tasarlanmıştır. Bunu dikkate alarak stratejinizi pasif veya aktif oyun tarzı olarak belirlemelisiniz. Saklanarak uzaktan atışlarla savaşabilir ya da direkt düşmana saldırıp seri atışlarla onları yok edebilirisiniz. Bu seçenekler sizin yaratacağınız kişisel oyun karakterine bağlı. Yalnız nasıl oynarsanız oynayın,

dikkat etmeniz gereken bazı unsurlar var:

► Asıl amacınızı unutmayın, yapmanız gereken enerji kapsüllerini toplamak. Düşmanların hepsi ni temizlemek zorunda değilsiniz. Zaten bunu yapmaya çalışmak, hem zaman kaybı hem de amacınızı riske atacak bir eylemdir.

► Özellikle beşinci bölümden sonra oyun alanları oldukça büyüyor. Bu yüzden de ortalarında dolanırken kaybolmanız kolaylaşıyor. Bunu engellemek için kendinize bir işaret seçin. Bulundığınız yerde sürekli dönerken iz bırakırsınız veya buna benzer kendinize özgü işaretler bulun.

► Eğer kapsüller ulaşamayacağınız yükseklikte ise ya da onların bulunduğu yerlere ulaşamıyorsanız, uygun bir açıdan onlara ateş edin. Bu yolla onları hareket ettirebilir ve aşağı düşürebilirsiniz.

► İster istemez yakın çatışmaya girdiğiniz, seri atış yapmaya çalışın. Çünkü yakın mesafede isabet oranını düşmanın hareketli olmasından dolayı hayatı düşüyorsunuz.

► Genellikle düşman hedefe yaptığı uzak mesafeli ilk atışlar başarısız oluyor. Bu isabet oranını oyuna alışıkça artırıcasınız ve daha az atış yaparak hedefi daha çabuk vurabileceksiniz.

► Kendinize bir araç seçin ve sürekli onunla savaşın, aksi takdirde tüm araçların değişik özelliklere sahip olmasından dolayı uymusuzluk yaşarsınız.

► Eğer oyunu EAX uyumlu ses sistemi ile oynuyorsanız, ses efektleri size hayatı yardımcı olabilir. Genelde oyun alanları engebeli olduğu için, ses efektleri aracılığıyla düşmanlarınızı hissedebilirsiniz.

► Sabit düşmanları yok etmek için onların bulunduğu mevkiden daha yüksek bir yer bulmaya çalışın. Özellikle Guard Tower'lar ne kadar saklanırsanız saklanın atış menzilindeyeniz sizin vurabiliyor.

► Hover'lar genellikle sizden daha hızlı hareket ettikleri için onlar sizin görmeden onları vurabiliyorsanız daha iyi olur.



Sonuç

Wild Metal Country, senaryosu ve buna bağlı olarak gerçekleştirmeniz gereken görevler dışında orijinal bir oyun. Oynamabilirlik ve teknik özelliklerimin verdiği avantaj ile siz kendine bağlıyor. Oyunu zevk alarak oynamaya başlamanız için kontrolleri ve oyun yapısını iyi anlamamanız gerekiyor. DMA Design oyunu ne kadar iyi yaparsa yapsun, bazı eksikler olduğu kesin. Örneğin oyunda hiç müzik olmasının nedenini anlayamadım. Bir de oyunda konuyu anlatan yetenekli sayıda demo yok. DMA ya bu oyunu gerçekten sadece Net oyunları için yaptı ya da bu oyunu bu tip saçılımlıklar yapıp harcadı. Eğer bu tip ayrıntılar sizin ilgilendirmiyorsa, WMC sizin epey bir süre oyalayacak

İyi bir oyun. Bu sıcak yaz günlerinde alın, oynayın. 1

8

Wild Metal Country

DMA Design • Arcade Shooter • 1 CD

İNCELEYEN : Stalker

SİSTEM : Win 95/98 HD Alanı : 11 MB

İŞLEMCI : Pentium 166 CD-ROM : 4 Hz

RAM : 32 MB Multiplayer : Var

3D Hızlandırıcı : 3D, Glide,

OYNANABILİRLİK: ★★★★★★★★★★★

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★★★

Bağı İçin :

Level CD : Verilmedi

Roller Coaster Tycoon



Daha önce isminin içinde TYCOON kelimesi geçen bir oyun oynadınız mı hiç? Eğer oynamadıysanız çok yazık, oldukça çok şey kaçırmışsınız demektir. Çünkü adında TYCOON kelimesi geçen oyunlar genelde çok neşeli dirler, bunları bir sınıfa sokmak gereklirse Kapitalist Strateji gibisinden acalevip bir tür çıkar ortaya durdur yerde. Çünkü bu oyunlar her ne kadar farklı firmalar tarafından yapılmış olsalar da, neşeli ve güzel grafiklere, detaylı oyun yapısına ve bol para kocan atmosfere sahiptirler. Bu oyunlarda amaç hem işinizi geliştirmek piyasaya hakim olmak, hem de bol para kazanma arzunuzu biraz da olsa tatmin etmektir. İşte bu türden son çıkan oyun şimdilik piyasada, adı da RollerCoaster Tycoon. Peki RollerCoaster ne direk soracak olursanız, hanıbu deli gibi ray tasarımlına sahip binmesi manyak heyecanlı mini trenler var ya, işte o. Peki oyun sadece bu araçların üstüne mi kurulu? Tabii ki hayır, aslında bu oyun için oldukça gelişmiş bir Theme Park denebilir, ancak arada ki fark oldukça büyük.

Sistem İhtiyaçları

RollerCoaster Tycoon çoğu modern oyunun aksine çalışmak için çok yüksek güçlü bir sisteme ihtiyaç duymuyor, ancak tabii temel ihtiyaçlarla təsviri edilenin biraz farklı olacağını unutmak gereklidir. Öncelikle minimum gereksinimlere bir bakalım, işletim sistemi Windows 95/98 olarak belirlenmiş. En az Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM, 4x hızlı CD-ROM sürücü, 50 MB kadar boş hard disk alanı ve 1 MB SVGA ekran kartına ihtiyacınız olacaktır. Oyun klavye ve mouse kullanılarak oynanıyor, herhangi bir 3D grafik hızlan-



dıcı kart ise ihtiyaç duymuyor. Ayrıca tek kişilik bir oyun yapısı bulunduğundan Multiplayer desteğine de sahip değil, yanı modem vs gerekmeyi. Gelelim təsviri edilen sisteme, öncelikle bu oyun 3 ayrı grafik modunu destekliyor, 640x480, 800x600 ve 1024x768 çözünürlükte 16 bit renkte oynayabilirsiniz. Ancak yüksek çözünürlükte oynayabilmek için nispeten güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak, özellikle parkınızın büyükçe işlemciniz ismənməye başlayacaktır. İyi bir performans için təsviri edilen sistem Pentium 200 işlemci, 32 MB RAM, 8x hızlı CD-ROM sürücü ve en az 2 MB ekran kartından oluşuyor.

İş ve Eğlence

Eğer daha önce Theme Park oynamışsanız, bu oynama alışmanız fazla sürmeyecektir. Ancak sadece Theme Park değil, Transport Tycoon adlı oyunun yapısından da pek çok şey bulacaksınız bu oyunda. Neyse, gelelim konuya, oyunda pek çok farklı senaryo mevcut. Bu senaryoların bazıları tek başına oynamanıza, herhangi bir kısıtlama yok ve gidebildiğiniz kadar gidiyorsunuz. Bazı senaryolarda ise belli hedeflere ulaşma ya çalışırsınız, mesela şu zamana kadar şu kadar kâr et ve şu kadar ziya-reçiyi ağırla gibi. Ancak bu tür senaryolar oyuncuya olaya biraz isındırmak için hazırlanmış gibi görünüyor, Theme Park oynarken yaptığınız gibi dünyanın çeşitli yerlerinde parklar açmak ve rekabet etmek gibi bir sorununuz yok. Bu oyunda esas amaç büyük, güzel ve gösterişli parklar kurmak, para kazanmak parkınızı daha da büyütmek ve ayakta tutmak. Başlangıçta belli bir miktarda arazi ve parayla çalışmaya koyuluyorsunuz. Elinizde parkın sadece ana giriş

Eskiler "İş ve eğlence karıştırılmaz!" derken, herhalde akıllarına lunapark işletmeciliği gibi bir meslek hiç gelmemiştir.

kapısı mevcut, siz buradan başlayarak düzenli ve temiz bir yapı kurmak durumdasınız.

Atılıkarınca

Gelelim arabirim ve grafik yapıya, oyuna başladığınızda ekranın üst ve alt kısmında iki ayrı panelin bulunduğu göreceksiniz. Altta panel genel mesajları ve benzeri detayları gösterir. Üstte bulunan paneldeki düğmeler ise her türlü inşaatı yapmanız, gereken elemanları kiralayıp kontrol etmenize, hesapları gözden geçirmenize, kısacası parkınızı kontrol altında tutmanızı sağlarlar. Arabirim oldukça temiz ve basit tasarılmış, Ana ekran arazinizin haritasını gösteriyor, tabii karelere bölünmüş olarak. Ayrıca haritada kurdugunuz her türlü yapı, ortamda dolaşan elemanlarınızı, müsteriler ve diğer detayları görmek mümkün. Her ne kadar harita diğer oyunlarda olduğu gibi üç boyutlu olmasa da, yine de oldukça güzel görünen izometrik bir yapıya sahip, istediğiniz kadar zoom yapabilir, dört farklı yönden parkınıza bakabilirsınız. Bu sayede binaların ve diğer ulaşmak istediğiniz şeylerin arkası planda kalıp gözden kaybolması önlenmiştir.

Korku Tüneli

Daha önce söylediğim gibi, bu oyun sadece RollerCoaster denen oyuncuların üzerine kurulu değil, genel olarak bir oyun parkında bulunabilecek her türlü yapıyı kurabiliyorsunuz. Ancak başlangıçta pek az çeşit bulunuyor, araştırmaya bir miktar fon ayırarak çeşitli türden yenilikleri parkınıza getirme fırsatınız var tabii, ancak biraz zaman alıyor. Yeni bir park kurarken dikkat et-





meniz gereken şey, altyapıyı düzgün planlamaktır. Geniş, rahat yollar yapmalı, böylece insanların park içinde rahatça dolanıbmalarını sağlamalısınız. Yollar banklar, heykeller, çöp teneke-leri, çiçek saksıları gibi aksesuarlarla donatmayı unutmayın tabii. Bu şekilde güzel ve düzenli bir park yaratarak zi-yaretçilerin beğenisini kazanabilirsiniz. Bundan sonra parkta çalışacak eleman-ler almanız gereklı, güvenlik görevlileri, temizlik işçileri, teknisyenler ve tabii çeşitli kostümlerle donanmış animatör-ler parkınızı tek parça halinde kalma-sına yardımcı olacaklardır. Her elemen-ta yapacakları işleri ve devriye geze-cekleri bölgeleri gösterebilirsiniz. Bu sa-yede mesela temizlikçileriniz yolları pi-sik götürürken parkın dibindeki çımları büçmekle uğraşmazlar, siz de sinir krizi geçirmezsiniz.

Hamburger ve Dondurma

Parkınızı kurarken dikkat etmeniz gereken bir diğer husus uygun yerlere tuvaletler yerleştirmek olmalıdır, yoksa ziyaretçiler sıkıntınlar anlar yaşayabilir. Bir diğer önemli husus da yiyecek ve içecek dükkanları, bunlar kısa sürede si-ze bol para kazandırabilirler, tabii doğ-ru yerleştirilirlerse. Zaman içinde başka yardımcı binalardan da kurma şansınız olacaktır. Mesela danışma bürosunda in-anılmaz miktarda park haritası ve şemsiye satabilirsiniz, ancak bunu park girişine koymak gerilere koymaktan da-ha akıllica olacaktır. Bu şekilde parkın-



Eğlence Zamanı!

Oyunun ses ve müziklerine gelince, gerçekten bunlar da oldukça iyi yapılmış. Haritada dolaştıkça her oyuncağın kendi efektlerini, çocukların şen kahkahalarını duyarak gülmüşüyor insan. Keşke tüm gezegen böyle bir yer olsayı-đı ve savaş gemileri yerine çocuklar için lunaparklar yapsaydı heryere. İşte her defasında bu geçti aklından bu oyunu oynarken, kocaman, bedava bir luna-park, tüm gezegeni kaplıyor. Çocuklar sadece güliyor, oynuyorlar. Ölmüyolar, ağlamıyor, acı çekmiyorlar, büyük-leri tarafından acımasızca harcanıyor-lar. İşte, gene duygusalıştım, bazen o-luyor bu. Neyse, müzikler de oldukça i-yi seçilmiş, klasik bestecilerden neşeli parçalar konulmuş oyuna ve gerçekten de oyun atmosferini tamamlıyorlar. Ge-nel olarak RollerCoaster Tycoon ol-dukça iyi ve detaylı bir oyun. Belki uzun süre oynamanıza biraz monotonlaşa-bilir, ancak içinde şiddet içermeyen ka-tireli bir oyun istiyorsanız, bunu kesinlikle kaçırılmamız gereklidir. Herkese ke-sinlikle tavsiye ederim. L

Roller Coaster Tycoon

Microprose • Strateji • 1 CD

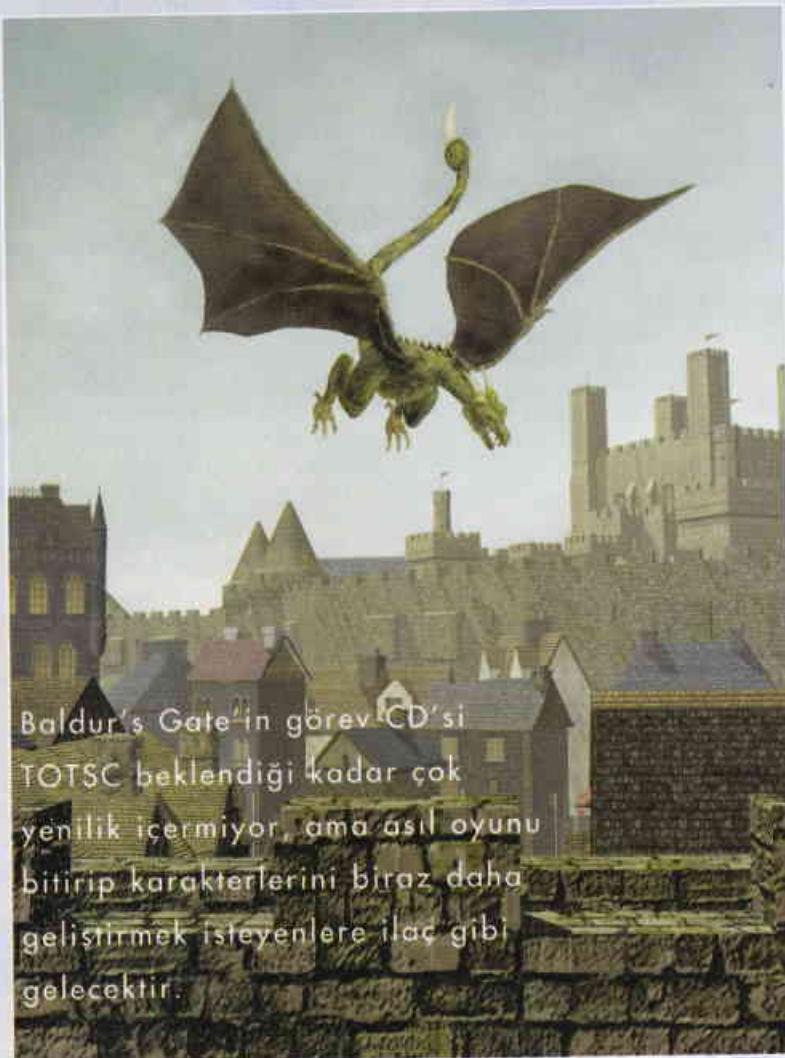
İNCELEYEN :	M. Berker Gündör
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 50 MB
İŞLEMCI :	Pentium 90 CD-ROM : 4Hızlı
RAM :	16 MB Multiplayer : Yok
3D Hızlandırıcı :	Gerekmiyor
OYNANABILİRLİK :	★★★★★ ★★★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★ ★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★ ★★★★★★★★ ★★
SES/MÜZİK :	★★★★★ ★★★★★★★★ ★★
Bilgi İçin :	
Level CD :	Mart 99

9

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Baldur's Gate RPG klasikleri arasındaki haklı yerini şimdiden aldı. Dünyada ve Türkiye'de yüz binlerce kişi bu oyunu oynamakta. Geçen gün girdiğim Baldur'la ilgili bir Internet sitesinin sayacımda o siteye giren yüz kırk bin kişi arasında insan olduğumu dehşetle gördüm ki bu da oyuna olan ilgimi kanıtlıyor. Durum böyle olunca Tales of the Sword Coast adındaki ek görevler içeren disk, BG'yi bitirip de doymayan binlerce kişi (örneğin ben) tarafından heyecanla bekleniyordu. Sonunda oldukça kısa bir zaman içinde TOTSC elimize geçti. Şimdi burada sormamız gereken soru şu; geçti de ne oldu, bolumuz mu uzadı? Daha ne istiyorum, Allah'tan belanızı mı istiyorum diyenler de olabilir, saygıyla karşılarmış tabii, ama şunu sormadan da edemem, Black Isle biraz daha zaman harcayıp oyuna daha çok yenilik katamaz mıydı? Her neyse buna da şükür demek gerekir kanaatindeyim, yoksa gafamıza Delayed Blast Fireball yağabılır.

TOTSC'un ne yazık ki özellikle bilgisayar ayarlarından fazla anlamayan oyuncuların yeni küfürler icat etmesine neden olabilecek bir deneyolu var ki, bu da İngilizce dışındaki dillerde olan Windows versiyonlarında çalışmayı ret etmesi. Artık bu emperyalizmin yeni bir komplosu mudur, yoksa anadılı İngilizce olmayan biz zavallı aşağılık ölümlülerin bu oyunu oynamak isteyebileceği akıllarına bile mi gelmiyor bilemiyorum. Eğer İngilizce bir Windows versiyonuna sahipseniz, kontrol panelinden klavyeyi de İngilizce'ye çevirin ve Regional Settings'i USA yapın ki garanti olsun (hatta abartı kovboy şapkası giyin, duvarınızda en iyi Kızılderili ölü Kızılderili'dir yazılı bir afiş falan asın). Programı yüklerken bilgisayar "Save dosyalarınızı TOTSC formatına çevireyim mi" gibi bir şeyler soruyor. Bu yüzden Save'lerinizi önceden bir yerlere kaydedin. Oyun sırasında sizden 6. CD istendiğinde TOTSC'u takmanız gerekiyor. Baldur's Gate oynarken tarih tekerrürden ibaretti sözünün ne kadar doğru olduğunu fark ettim. Her yeni bölgeye geçişimde bilgisayar benden başka bir CD isteyince bir an eski mutlu Amiga günlerine dönmiş gibi oldum. Hani neredeyse şu DVD-ROM'lar yaygınlaşsa da elin gavuruna biraz daha dolar kazandırsak diyece-



Baldur's Gate'in görev CD'si TOTSC beklediği kadar çok yenilik içermiyor, ama asıl oyunu bitirip karakterlerini biraz daha geliştirmek isteyenlere ilaç gibi gelecektir.

gim, ama milli hislerim (ve de mali durumum) beni engelliyor.

Bati Kıyısının Hikayesi

Öhhe öhhe öhhe... Evet evlatlarım söyle yamacına toplanın, Ak Sakallı Bilge Gurund size bir öykü anlatacak. -Öff yine mi be, elli kere dinledik biz bunu pis bunak.

-Geceleri altına ediyor olabilirim, ama hâlâ bunamadım salak veletler, şimdî buraya gelin yoksa sopayı kafaniza yersiniz. Öhhe öhhe... Her neyse bundan uzun yıllar önceydi. Tanrılar yeryüzüne inmişti. İyi tanrılar ve kötü tanrılar arasında bir savaş oldu. Bu çat-

ığa belalı çağ denir. Sonunda kötü tanrılardan olan cinayet ve ölüm tanrıları Bhaal Oldü (adı Bhaal'dı değil mi). Öhhe öhhe. Ama o yere düşerken kani da toprağa karıştı ve yıllar sonra Bhaal'in çocukları dünyaya geldi. Başta kim olduklarını bilmiyordular, ama onlara yardım eden güçler vardı. İyi ve kötü güçler. Bunlardan biri Satevok'tu. Kısa zamanda çok güçlendi ve tam Baldur's Gate ile Amn arasında bir savaş çıkışmasına yol açacakken kardeşlerinden biri ve onun arkadaşları tarafından siki bir savaş sonunda durduruldu. Ben de onlardan biriydim.

-Atma dede yaa. Moruk iyice buna-dı. Ne zaman ölüür bu yaa, biktüm bu saçmalıkları dinlemekten (çotanak).



Aah.

-Öhhe öhhe. Ne diyorduk, size prenesi ejderhadan nasıl kurtardığımı mı anlatıyordu, o ben değil miydim? Hadi yaa kral kim oldu o zaman? Hah neye hatırladım. Sarevok aslında bir savaşçıtıp ölenlerin ruhlarının verdiği güçle Bhaal'in yerine geçmeyi planlıyordu.

-O da senin kadar salakmış hahaha.

-Öhhe öhhe öhhe...Boöggrrrk... Haaark tuu... Hepiniz toplasın bir Goblin kadar beyin çıkmaz. Susmazsanız öyküyü bitirmeyeceğim.

-Yaşasın.

-Hadi neye bu seferlik affettim. Öhhe öhhe... Bütün bu anlattığım oylar Kılıç Sahilleri'nde geçti. Bu sahil Farerun kirasının batısında, Ay Denizi kıyısında yer alır. Kiyıda Baldur's Gate adlı önemli bir kent vardır. Zaten maceranın büyük bir bölümü bu kente geçmişti. Daha güneyde ve kiyidan içerilerde, birbirlerine bir ticaret federasyonuyla bağlı kasabalarдан oluşan Amn devleti bulunur. Kuzeyde ise Farerun'un en önemli kenti olan Waterdeep yer alır. Ama konumuzun bu kente hiç bir ilgisi yok. O zaman niye mi anlattım? Aptal kafanızı biraz bilgilendirmek için. Öhhe öhhe... Sarevok macerasından sonra biraz daha bela arıyorduk ve Kılıç Sahili bize yetmemeye başlamıştı. Bir gün kuzeyde Ulgoth'un Sakali adında maceracıların uğrak yeri olan bir kasaba olduğunu duydum. O güne dek çok berbat yer görmüştüm, ama bu hepsinden de kötüyüdü. Kasabada leş gibi bir han vardı, hanın tek iyi yanı burada silah da satılmasıydı. Yine de çevreyle dolasıp insanların konuştuça burasının yeni maceralarla açılan bir kapı olduğunu anladık. Ike adında uğursuz tipli bir adam Durlag'in kulesi adındaki bir yere turlar düzenliyordu.

Durlag'ın Şatosu

Durlag bir Dwarf kahramanıydı ve kiyidan oldukça içeriklerde kendine bir şato yapmıştı. Biliyor musun, Dwarflar denizi pek sevmezler. Zavallı Durlag bir gün ailesinin yerini Doppleganger denilen biçim değiştirici canavarların aldığına fark etti (Bir gün size Sarevok'un Doppleganger'larını nasıl hakladığımızı

da anlatırı) ve karısıyla çocukların görüntüsüne bürünmüş yaratıkları balatıyla doğradı. Ama canavarlar defalarca aynı biçimde karşısına çıktılar, ailesinden birine benzeyen her yaratığı öldürdüğünde biraz daha çıldıryordu, sonunda kafayı yedi zavallı. Öhhö öhöhö höörrrrk... Bir gün tüm şatoya temizlemeyi başardı. Ama öylesine paranoyaklılığı ki tüm şatoya tuzaklar ve büyülerle doldurdu. Kemiğini biz onları bulana dek kendi yaratıkları tarafından kırılmıştı.

-Bir de iyi tarafından bak, hiç seni dinlemek zorunda kalmamış.

-Şato inanılmaz tuzaklarla doluydu, bunların çoğu da büyülü tuzaklardı, Tymora'ya şükür yanımızda deneyimli bir hırsız vardı, adı Emoen miydi Imoen miydi neydi. Neyse şatodaki küçük turistik gezimiz bitirikten sonra Ulgoth'un Sakali'na geri döndük, bu kez de kaderimiz bizi Ay Denizi'ndeki adalarla sürükledi. Werewolf adası en tehlikeliydi. Her yer kurt adamlarla doluydu. Eğer büyülü silahlarımızı olmasaydı şu an size bu öyküyü anlatıyo olamazdım.

-Aah ah. Nerede o şans.

-Öhhüe hörönk... Kurt adamların adasına gidiş nedenimiz Balduaran'a ait olduğu sanılan bir gemi enkazını incelemekti. Balduaran'ı biliyor musun budala veletler? Hiç şaşırmadım. Balduaran, Baldur's Gate kentinin kurucusu olan ünlü bir denizciydi. Zamanında kuzeydeki Elf Adası Evermeet ile ticaret yapmıştır. Bir gün denize açıldı ve geri dönmedi, hakkında pek çok destan yazılmıştı, ama onun asıl akibetini ilk öğrenenler bizler olmuşuk. Her neye bu gecelik bu kadar, geresini yarın gece an... Aaaa uyumış hiyarlar. Kalk oğlum Taran bana şu köşedeki cadıdan bir şşe öksürük ilaç kap gel. Dur para vereyim... Para kesem nerede, adı veletler kefen paramı çalmışlar. Onlara hırsızlarla ilgili bu kadar çok hikaye anlat-

ma-
ma-
liy-
dim.
Ama
artık
Bilge
Gu-

rund'un öfkесini göreksiniz.
Yeeeeyt yetti gayri...

-Kaçın! Bunak Gurund çıldır-
di, sopasıyla herkese saldırıyor.

Görev İstiyom. Savaş İstiyom. Kan İstiyom.

TOTSC sonuçta benim umduğum kadar geniş kapsamlı çıkmadı. Aynı harita üzerine birkaç yeni bölge sıkıştırılmış, ek olarak üç dört tane ilginç sayılabilecek görev hazırlanmış. Bu görevler BG manyaklarını bir süre oyalayabilir, ama kesinlikle yeterli değil. Belki de Black Isle'dakiler, çok iyi bir görev diski yapıp oyunun ikincisini hazırlarken kendilerini daha üstün bir oyun yaratmak için terlemek zorunda bırakmak için TOTSC'u bu haliyle piyasaya sürdüler. Ya da büyük olasılıkla diski olabildiğince erken çıkarmak istediler. Sanırım asıl amaçları BG'yi bitiren oyuncuların oyunındaki Level sınırlamasını aşmasını sağlayacak, üst seviyedeki karakterler tatmin edebilecek görevler içeren bir CD yapmakta ki bunu da başarmışlar. Her neye şimdilik elimizdekiyle yetinmek zorundayız. Yanlış anlamanın şikayet etmiyor, eğer Baldur's Gate fanisiniz ve Windows'unuz İngilizce ise, TOTSC bir süre için sizi tatmin edebilir.

7

Tales of the Sward Coast

Interplay • RPG • 1 CD

İNCELEYEN	: Tefengi
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 300 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166 CD-ROM : 4 Hz
RAM	: 32 MB Multiplayer : Var
3D Hizlandıracı	: Gerekmiyor
OYNANABILIRLIK:	★★★★★ ★★★★
GRAFİK	: ★★★★★ ★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★ ★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★ ★★★★
Bilgi İzin	:
Level CD	: Verilmedi

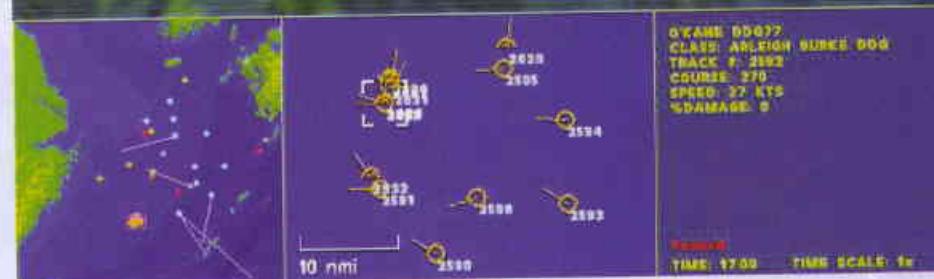
Fleet Command

Strateji nedir? Bu kelimeye her yerde rastlarsınız, fakat ne anlaması gerektiğini gerçekten hiç düşününüz mü? Aslında anlamı çok basittir, strateji uygulamak demek, elinizde olan imkanları en iyi şekilde kullanarak bir işi başarmaktır. Elinizde olanları dedim, buna özellikle dikkatınızı çekermek. Çünkü hayatınız boyunca asla herşeyin en iyisine, en gerektiği anda sahip olamazsınız. Diyalim ki sahip oldunuz, fakat kullanmayı bilmiyorsınız, bu da yeterince kötü. Bu sözlerime kanıt mı istiyorsunuz? Gece haberlerinde trafik kazalarını seyredin, ne demek istediğimi anlaysınız. Bu memleket hayatında eşege bimmemiş adamlarla dolu ve çoğu bir yolunu bulup otomobil alıyor. Sonuç malum, yollar savaş alanına dönüyor. Neyse, işte savaşta da durum bundan pek farklı sayılmaz. Elinizde en güçlü gemiler ve silahlar olmamıştır, ancak olanları doğru kullanarak çok daha kuvvetli hasımları yola getirebilirsiniz. Normalde piyasada bolca rastlanan RTS türü oyunlarında bu durum pek gerçeğe uygun yansıtılmaz. Aslında pek az oyun gerçekten "strateji" unvanına laşıktır. İşte Fleet Commander bu türden bir yapıp; gerçekten de kafanızı kullanmanızı gerektiren, ancak gerçek zamanlı olması sayesinde tempoyu düşürmemeyi de başaran bir oyundur.

Atış Kontrol

Öncelikle oyunun sistem ihtiyaçlarına bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor tabii. Ayrıca oyunu çalıştırabilmek için gerek minimum donanım listesi şöyledir; Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, sabitdisk üzerinde 11

Strateji oyunlarını seviyorsanız
ve gemilere de ilginiz
varsı bu oyunu
kaçırma...



MB boş alan ve 4x hızlı CD-ROM sürücü. Fakat tabii daha güçlü bir işlemci ve bol RAM tavsiye olunur, ayrıca 3D grafik kartlarına da tam destek veriliyor. Oyun her ne kadar bir strateji olsa da,avaşları seyredebilmek için 3D bir ekran mevcut. Burada Jane's şirketinin önceki uçuş simülasyonlarında kullandıklarına benzer bir grafik Engine kullanılmış, haliyle belli başlı 3D grafik hızlandırıcı kartları da desteklenmiştir. Oyun Mouse ve klavye kullanılarak oynanıyor, ayrıca Net oyunlarına da imkan tanıyor, tabii gerekli bağlantılarla sahip olmanız şartıyla. Kurulum ve oyun esnasında dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta da seçeceğiniz kurulum boyu. Her ne kadar 11 MB yeterli gibi görünse de, bu boyda bir kurulumla oynamak oldukça cansızıcı olabilir. Çünkü gerekli verilere ulaşmak için sık sık CD üzerine erişim gerçekleşecektir, bu da takımlara sebep oluyor. Bu yüzden eğer yeriniz varsa mutlaka büyük boyutta kurulumu tercih edin.

Dikkat! Amiral Güverte!

Denizcilik asırın başında yelkenin hemen hemen tamamen terk edilmesiyle farklı bir boyut kazanmıştır. Önceleri denizleri doldurmaya başlayan ağır zırhlı ve büyük toplu dev buharlı savaş gemilerinin okyanuslarda egemenlige

giden anahtar olduğu düşünüldü. Ancak bunlar hantaldi ve küçük hızlı gemiler ve denizaltılarla pek başa çıkmıyorlardı. Yine de İkinci Dünya Savaşı'na dek bu uygulama sürdürdü. Ancak ikinci savaş tüm deniz savaşı doktrinlerini değiştirdi. Dev savaş gemileri yerlerini daha küçük ancak süratli gemilere bırakmaya başladı. Ayrıca önceden pek ciddiye alınmayan uçak gemilerinin ve onların taşıdığı bombardıman filolarının ne denli ölümcül olabileceği ortaya çıktı. Büyük savaştan sonra ise güdümülü füze teknolojisinde yaşanan gelişmeler deniz savaşlarının günümüzdeki halini almasını sağladı. Bugün artık basit bir helikopterden nükleer denizaltılara kadar her araç çeşitli tipte füzelerle donatılıyor. Tabii top ve torpidolar unutulmuş değil, ancak bugün savaş gemilerinin ana silah yükünü farklı menzil ve amaçlara yönelik güdümülü füzeler oluşturmaktadır. Bu oyunda siz bir amiralı canlandırırsınız. Emrinizde bulunan gücün büyüğünü görevde göre deviştir. Kimi zaman tek bir füze firat teyin ve onun iki helikopterine, kimi zaman da uçaklarından denizaltına kadar tam donanımlı bir filoya komuta ediyorsunuz. Oyunda sadece Amerikan değil, diğer dünya ülkelerinin de deniz kuvvetlerine yer verilmiş. En yaygın olarak kullanılan uçak, helikopter, gemi, denizaltı ve silah modelleri oyunda mevcut.



Tüm Mürettebat Savaş Yerlerine!

Oyunda farklı seçenekler mevcut tabii, seferberlik görevleri (Campaign) ya da tek görevleri (Single) oynayabileceğiniz gibi, Net üzerinde diğer oyuncularla da çarpışabilirsiniz. Eğer standart görevlerden sıkıldığınız, oyunun harita editörü kullanarak kısa sürede istediginiz gibi senaryolar düzenleyebilirsiniz. Şimdi gelelim arabirimin yapısına ve neyin nerede olduğunu. Göreve başladığınız zaman ekranın dört kısma bölünmüş olduğunu görüporsunuz. Altta bulunan üç ekran, sırasıyla büyük stratejik haritayı, 3D kamera görüntüsünü ve genel birim verilerini içeriyor. Ekranın üst kısmını kaplayan büyük ekran da ise, gemilerinizin manevra yapmakta olduğu bölgelerin detaylı taktik haritasını göreceksiniz, olaya buradan müda-hale edeceksiniz. Oyun esnasında F1 tuşuna basarak oyunda kullanılan tüm tuşların ve ne işe yaradıklarının bir liste ekranı getirebilirsiniz. Taktik haritاسını büyüterek bölgedeki güçleri çok daha detaylı olarak görebilirsiniz, ancak zaten kuvvetlerinize düzgün ku-manda edebilmek için genellikle bunu yapmak zorunda kalacaksınız. Güçlerinize çoğu oyundan alışığınız şekilde kumanda ediyorsunuz, mesela bir gemiyi seçip denizde belli bir noktaya tıklayınca oraya gidiyor, düşman aracının üzerine tıklayınca da uygun silahla ateş açıyor. Basit görünüyor, değil mi? Aslında değil.

Hedef Atış Menzilinde!

Modern savaş araçları birden fazla tipte silahla donatılırlar, yakın mesafe-ler için top ve torpidolar, uzun menzilli çatışmalar için ise farklı tipte güdümlü füzeler kullanılır. Ayrıca büyük filolar, genelde birden fazla sınıfta gemiden o-lşturulur. Mesela bir büyük uçak ge-misi tüm filoya hava desteği sağlarken, güdümlü füzelerle donanmış kruvazörler hem savunma hem de saldırısı görevini üstlenir. Daha büyük filolarda ikmal ve destek gemilerine, ayrıca bazen de denizaltılarla yer verilir. Bu araçlar hiçbir tek başına her işin altından kal-kamaz, özellikle büyük bir harekâta kalkışılıyorsa. Bu yüzden eldeki farklı

gemiler ve silahlardan uygun bir biçimde yararlanmak başarı için şarttır. Oyunda da aynen böyle davranışmanız gerekiyor; her ne kadar savaş gemileri yavaş araçlar olsa da, düşman bir kez atış menziline girince işler çok çabuk gelişebiliyor. İşte bu sebepten dolayı, hiç zaman kaybetmeden elinizdeki gücü uygun konuma getirmeli, operasyonu bir an bile kontrolden kaçırılmamalıdır. Bir birim seçiliyken, sağ tuşla üzeri-ne tıkladığınızda özel komutlar menüsü ekranı gelecektir. Burada birime hangi silahı kullanacağını, hangi radarlarını açacağını, eğer mümkünse hava araçlarından hangisini havalandıracağına ve benzeri şeyleri emredebilirsiniz. Görev esnasında radar ve sonarların kullanımı çok önemlidir, düşmanı görmeni saglarlar, ama aynı zamanda yerinizi de onlara gösterirler. Bazen AWACS uçaklarını kullanmak çok daha akılîcî olacaktır. Sonuçta tüm başarınız elinizdeki araç ve silahları iyi tanımanızı bağlı-nabilir, oyun bunlar hakkında bir veri bankasını da içeriyor tabii ki.

Füze Ateşlendi...

Oyun görsel açıdan fena değil, çok gösterişli grafikleri yok belki, ancak yetleri denebilir. Ses ve müzik konusuna gelince, sesler gerçekten iyi, telsiz konuşmaları, motor sesleri gibi detaylar oyuna canlılık katıyor. Oyunda açılış hariç pek fazla müzik yok, ancak bunun eksiksliğini pek hissetmiyorsunuz. Oyunda canımı sikan birkaç unsur var tabii. Öncelikle Campaign görevleri çok baştan savma olmuş, iddia edilenin ak-

sine öndeği görevlerin sonuçları sonrakileri etkilemiyor üstelik. Ayrıca birimlerinizin yapay zeka-sında bazı hatalar var, özellikle silahlarını ateşlerken en uygun pozisyonu gitmemeye kesinlikle beklemiyorlar. Füzyeli menzile girer gitmez atıp dönüyorlar. Haliyle zaten uzakta olan düşmanın kaçmasına fırsat tanıyor ve böylece inanılmaz sıkılıkla hedefleri iskalıyorlar. Bunların dışında genel olarak oyun iyi sayılır, her ne kadar bazen görevler biraz fazla zor bir hal alsa da, yine de strateji seven birini makine başına bağlayacak potansiyele sahip Fleet Commander. Eğer RTS seviyorsanız, ama üs kurup maden çıkarmaktan bıktıysanız, bu oyunu tutma ihtimaliniz yüksek demektir.

8

Fleet Command

Jane's • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: War Lord
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 11 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hzlı
RAM	: 32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırma	: D3D, Glide
OYNANABILİRLİK:	★★★★★★★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★☆☆
Bilgi İçin	: Aral İthalat (0212) 659 26 73
Level CD	: Verilmedi

Silver

Uzun zamandır ölü gözüyle bakılan RPG oyunları piyasası Diablo'nun inanılmaz başarısıyla hala hayatı olduguunu kanıtladı. Tabii çoğu insan Diablo'nun gerçek bir RPG olmadığını söylevip duruyor, ama bir oyuncu bu kadar güzel ise hangi türde giriştiğimiz umurunda olur ki? Söylediğimiz gibi oyuncuların rüterinden önce, iyi olup olmadıklarına bakarak değerlendirmeye tercih ederim. Grafikler iyi mi, abartılı programlama hataları var mı, konu ve senaryo tutarlı mı, oyun atmosferi insanı çekmeye başarılı mı? İşte burada bir oyuncunun başarısını belirler, oyunun türüne sadexe bir formalitedir. Ve eğlenceli bir oyuncu boyunca at gözlükleri takıp dolasısınız çok fazla sev kaçırmışız, o yüzden biraz açık fıkırkı olsamaktan kimsenin zarar gelmez. Neyse, işte Diablo ile başlayan RPG firtınası şimdi daha da güçlenerek devam ediyor. Bazı Diablo kopyaları piyasaya çıktı tabii ama genelde pek başarılı olamadılar. Ote yanından birçok sağlam firma çok daha geleksel tarzda oyular üzerinde çalışıyor. Mesela Baldur's Gate bu türün son örneklerinden, eğer adını duymadysanız, büyük ihtimalle uzak bir gezegende surgedeydiniz demektir. Fakat tabii tek örnek BG değil, kim Final Fantasy 7'ismini bir kenara atabilir ki? Japon çizgi filmlerinde çıkan karakter tasarımları ve inanılmaz büyük oyuncu yapısıyla bu oyun da kendisi tarzını oluşturdu. Tabii ondan etkilenen ya da kopyalameye çalışan oyular mutlaka olacaklardır. İşte Silver bu yolda ilerleyen bir oyun, ilk bakışta FF 7 kopyası gibi görünüyor, ancak bir detay oynamaya başlayınca durumun hiç de oyle olmadığını göreyorsunuz.

Nasıl Bir Sistem Gerekli?

Oncelikle Silver için gereken minimum sistem ihtiyaçlarına söyle bir bakım. İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor. Oyunu kurmak ve çalıştmak için gereken minimum donanım ise söyle: Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 8x CD-ROM sürücü,

Karanlığa karşı ışık, çeliğe karşı büyümeye. Silver çok orijinal birşeyler sunmuyor, ama yine de iyi bir oyundur...

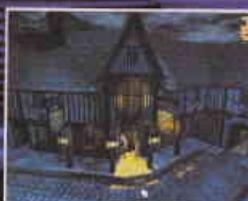
vaklıda 160 MB civarında boş HDD alanı ve en az 2 MB grafik kartı. Oyun 16 bit grafiklere sahip ve en az 2 MB ekran kartının yoksa çabucak yataktır, buna takikenizde rakibin olan herhangi bir ek kart da dahil. Eğer temel grafik kartınız 2 MB değilse, yanındaki 4 MB Monster bir işe yaramaz yani. Ancak eğer ana kartınız yerliyse, Silver genel olarak tüm grafik hızlandırıcı ek kartları da destekliyor, tabii D3D desegiyle. Ben oyunu 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve 4 MB Monster takılı bir sistemle test ettim, sonuçlar hile lenti degildi. Her ne kadar P-2 işlemci önerilse de, iyi bir grafik kartınız varsa çok güçlü bir işlemci pek gerekli olmaya cağırtır. Oyun mouse ve klavye kombinasyonuyla oynanıyor, kontrollerden aşağıda bahsedeceğim. Bu öncelikle tek kişilik bir oyun, bu yüzden herhangi bir Multiplayer desteği içermiyor ve tabii modem vs de gerekmeyen.

Bu oyuncu çok eski ve uzak bir dünyada geçiyor, burası Jarrah, büyük bir adalar grubundan oluşan bir yer. Jarrah alsılmış eski çağ dünyalarının bir benzeri, kasabalar, dağlar, vadiler, eski uyguluklarını gizemli kâllişaları, yanına arkadaşımız mevcut. Tabii böyle bir dünyada buyuler ve büyütüler olmazsa olmaz. O yüzden burada da bir tanrı mevcut. Adı Silver, ancak bu sıradan bir kötü kalpli büyücü sayılmaz, herseyden önce bu dünyamıza neredeyse tamamı onun yönetim altında sayılır, yanı kralın yerine gemicibî bir sıkıntısı yok. Ancak tabii ki her kötü büyücü gibi son derece ağızlı olmak ve diğer boyutlarındaki açılımları işbirliği yapmak zorunda. Kötü büyücü olmak için bunu yapmak zorundasınız, yoksa Kötü Büyücüler Sendikası çalışma izniizi iptal ettirir. Tabii Silver örnek bir uyu olmak ve ayın elemesi seçilmek için elinden gelen yapıyor. Boyut kapıları açıp her elinden iblisin dünaya dolduruyor ve bu sayede kokuşmuşluğunu her köşeye

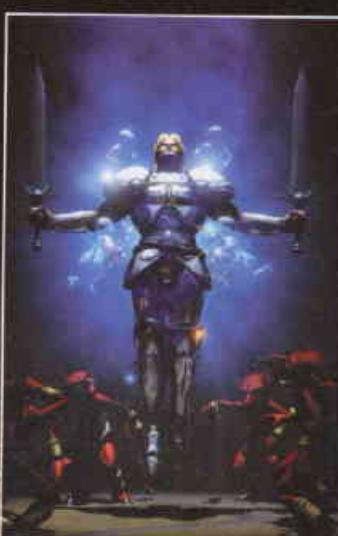
yaymayı anlıyor. Fakat ufak bir sorunu var bu kötü amcasının, malesef bir kraliçesi yok. Tabii bu sorunu çözmek için derhal ordularını harekete geçiriyor, ortamda ne kadar kadın varsa toplam getirilmesini emrediyor. Askerler tüm Jannah üzerinde ne kadar açıktır ve güzel kadın varsa toplayıp savaş gemilerine bindirirken başlıyorlar. Bu kadınlarından bir tanesi de Jennifer, genç savagı David'in genç ve güzel karısı. Tabii karıştı zorda, kurulduğunda David silahlardan kaçan yor ve yaşlı bir savagı olan bir nukha basıyla beraber intikam almak için yollara koymuyor.

Kahramanlar Geliyor...

Oyun alanında tipki FF 7'de olduğu gibi onceden render edilecek hazırlanan arka planlardan oluşuyor. Her salıncık boyutlarında ve farklı açılardan sağlanmış, ekranlar arasında geçiş gerçekleştirilmektedir. Yapılmışsunuz. Öncelikle bu arka planların son derece detaylı ve güzel hazırlanmışlığını söylemek



yim. Tamamen statik döller, çeşitli animasyonlarla canlı görümlerine çalışılmış, tabii perspektif düzeltmeleri de unutulmadı. Oyunda bas karakter olan David ve oının yanında diğer elemanlara komanda ediyorsunuz. Ancak yanınızda aynı anda ikiden fazla ek karakter dolaştırmayorsunuz, grubunuzdan çıkardığınız elemanlar ise geri dönüp Aşırı kampında bekleye devam ediyorlar, oaya dönüp tekrar onları grubunuza katabiliyorsunuz. Saçılışlar benzer oyunlar gibi tüm tabanlı tasarılmış, aksine herşey gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Karakterlerin üzerine sağ tuşla işlenirken sağ tuşla işlenen bir menüden gayet hızlı bir biçimde istediğiniz seccidi yapabilmek mümkün, ancak tabii küçük bir algıma süresi gerekli. Her karaktere tek tek komanda edebilir, ya da grup halinde yönlendirebilirsiniz. Sol tuşla ekranda bir yere tıkladığınızda adamlarınız oraya ilerliyor, düşmanın üzerine tıklarsanız da saldırıyorlar. Karakterlere tek tek komanda ederken CTRL tuşuna basılı tutarın pek çok farklı doyuş hareketi yapırılabiliyorsunuz, özel hareketleri ise öncelikle menüden seçerek aygırlamamız gerekiyor. Adamların seviye atlamaları ve değişik sıfırları kullanabileceğimiz diğer RPG o-



yunlara çok benzeyen. Macera boyunca gereken malzemeleri savaş alanında toplayabileceğiniz gibi dükkanlardan da alabiliriyorsunuz.

Ederha Avı

Silver bayı ağısından da kendine has bir yapıya sahip, oyunda sekiz adet ele geçirilmesi gereken sihirli Orb (küre) bulunuyor, tabii bunları almak pek kolay olmayacağındır. Her Orb kullanıldığında gelişiyor, sonuçta üç farklı türde bir iş yapma kapasitesine ulaşabiliyor. Evrendeki belli başlı güçleri temsil eden sekiz adet Orb mevcut, bunları ele geçirip sonraki adamlarımızdan herhangi birini kuşandırabiliyorsunuz. Ancak tabii bu kadar basit değil, Orb gücünden faydalamak için mana harcamak zorundasınız. Her karakterin belli miktar manası var, kullanılmadığı zaman bu manası kendisi sarı ediyor, fakat bu zamanı alıyor tabii. Bu sekiz Orb

oyun boyunca çok işimize yarayacak, ancak onlara başka bir sebeple daha ihtiyac duyacağınız, büyücü Silver'ı yok etmek için hepsi toplanmış olmanız gereklidir.

Maceradan Maceraya

Oyun boyunca geçtiğiniz yerlerde pek çok karakterle karşılaşıcak ve tabii görevler alacağınız. Bu görevler hem seviye atlamamura imkan tanıyacak, hem de çeşitli sekillerde ana görevinizi etkileyecekler. Ayrıca oyun türlerdeki karşısına Boss遇到 ileceğiniz güçteki sihirli yaratıklardan da bolca rıtaracak, bunları herbirinin kendine has bir zaferi var, yenemek için zayıflıklarını bulup kullanmanız gereklidir. Genel olarak bakıldığında Silver son derece iyi bir oyuncu olacak kendini en piana çıkarıyor. Oyuna rahatlıkla alışabilmeniz için ilk bölümde nispeten kolay tutulmuş ve senaryonun akışına çeşitli alıştırmalar eklenmiştir. Böylece kısa bir süre içinde oyuna tamamen huküm olmayı başarıyorsunuz. Müzüde ve ses efektrinde oldukça iyi, atmosfere uygun hazırlanmışlar ve oyunu bütünlüyorlar. Grafiklere zaten söylemeyecek pek fazla birsey yok, son derece iyi hazırlamışlar. Sonuç olarak Silver beklenmedik bir firmadan geliyor, beklenmedik güzelde bir oyun, özellikle RPG sev�件 için kaçırılmaması gereken bir yapım.



10

Silver

Infogames • RPG • 2 CD

İNCELEYEN	: War Lord
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 160 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 8Hzlı
RAM	: 32 MB Multiplayer : Yok
3D Hızlandırma	: Direct 3D
OYNANABILİRLİK	★★★★★★★★★
GRAFİK	★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★
Sig. İzin	:
Level CD	: Verilmedi

Machines

3D strateji oyunları modası hızla yayılıyor.
Şimdi de Machines piyasada,
ama bakalım iyi mi?

Bakın, öncelikle bir itirafı bulunmam gereklili, bu çok önemli. Ben 3D strateji oyunlarından neredeyse hiç hoşlanmadım denebilir. Peki bunun sebebi ne? Bu tür oyunların hep yüksek güçlü sistemler istemesi mi? Yoksa ben gerçekten berbat bir RTS oyuncusu muymuş? İkisi de değil, yanı en azından tamamen değil. Bakın, sonun aslında tamamen benim her açıdan normal (!) bir insan

dazım. Ne var ki genelde bilgisayar kontrolündeki rakiplerimin böyle bir sorunu yok. Yani ben bir binanın arkasında kalan birimlerime ulaşabilmek için kameralı bogusurken, onlar rahatlıkla haritada bana ait olan herşeyi havaaya uçurmaktla ilgileniyorlar. Sizi bilemem tabii, ama ben bunu hiç de eğlenceli bulmuyorum doğrusu.

Makineler?

Machines, yani makineler son zamanlarda piyasaya hakim olmaya başlayan 3D strateji oyunlarının sonucusu, ancak gordüğü kadariyla en sonucusu değil, bir sürü firma buna

benzer oyunlar üzerinde

zaklar. Burada tek söz konusu detay tepede olanın daha uzaga ateş etmesi değil tabii, bunu Starcraft gibi söyle 2D bir oyun da rahatlıkla yapıyor zaten. Fakat mesela savaş uçaklärının çeşitli irritatörleri kullanarak surulmakta kurnılabilmeleri gibi bir detaya daha hiçbir oyunda rastlamış değilim. Neyse, gelelim bu oyuna, konu nispeten orijinal denebilir. İnsanlığın yıldızlara seyahat edebilmek için isktan budi yıldız gemileri üretmek için çalışır cabalar ve sonucu başarı. Ancak yeni icad edilen seyahat yönteminin küçük bir kısımı olduğugorulur, bu gemilerle yola çıkan tüm organik yaratıklar ve tabii ki insanlar dayanamayıp olmaktadır. Bu minik kurşun giderilmesinin çok zaman alacağınt görerek yöneticiler geçecek sureyi boşa harcamak istemeler. Bu yüzden gemilere bir sürü malzeme ve robot yükleyip, önceden koloniler kurmaları için uzak sistemlere yollarlar. Bu robotlar çok uzakta bir sisteme varırlar ve orada bulunan gezegenleri terraform ederek insanların yerlesimine hazır hale getirmeye başlarlar. Ancak aradan uzun yıllar geçmesine rağmen robotlar kendilerini buraya gönderen insan efendilerinden bir haber alamazlar, fakat çalışmaya ve deşiklik gezegenlere yayılmaya devam ederler. Fakat zaman içinde diğer sistemlere gönderilen robotlar katastrofalar, buslular ve hediye paketlerine gitmeye çalışığını görürler. Kışkırtarakla düşünen olarak ilgiliyip savaşa girerler. İşte siz bu makinelere kumuda ederek belki de asla gelmeyecek insanları bir oyunu kurtarmaya çalışıyoruzuz.

CPU Bunlar Sonuçta...

Sıradan bu oyun için gerekken sistem özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi tabii ki Windows 95/98 olmalı. En az Pentium 200 işlemci, 32 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü ve hard disk üzerinde kurulum için 100 MB kadar boş alan gereklidir. Tabii bunlar minimum gereklilikler, ayrıca günde bir de 3D hızlandırıcı grafik kartına ihtiyacınız olacak, tabii Direct3D standartının desteklemesi gerekiyor. Ben oyunu 4 MB

olmamdan kaynaklanıyor. Yani iki elim, iki gözüm tıkan var ve bilgisayarda oyun oynamak için herkes gibi mouse, klavye ve monitordan faydalananız zorundadır. Ne var ki, 3D oyular adından da anlaşıcağı gibi ne boyutlu yapıya sahipler ve iki boyutlu bir ekranдан gizerek, iki boyutta hareket eden bir mouse ile onları oynamak normal bir insan için oldukça zor sayılır. Herseyden önce bu iki boyuttu ekranın beterini üç boyutlu haritayı görebilmek için bir sürü karmaşık ayar-

ıyla uğraşmak ve tabii hâliyle bunu zaman ayırmam



S3 ve 4 MB Diamond Monster takılı bir kartla çalışmayı başardım, ancak grafik kalitesini yüksek olmasını istiyorsanız hem nesil kartlardan birine ihtiyacınız olacak. Sakın kalkıp 2 MB S3 vermeme diye sormayın, bu konuda tek bir şey söyleyeceğim, eğer hala TNT ya da 3Dfx chipli bir grafik kartınız yoksa, 3D oyuncuları cağırtırabileceğimizi sanmayın. Neyse, oyun fare ve klavye yardımıyla oynuyor, ayrıca genel bir Multiplayer destegine de sahip. Ancak böyle bir grafikli ve kalabalık bir oyunu Net üzerinde oynayabilmek için bir hayli iyi bir bağlantı ihtiyacınız olacak.

Oyunu düzgün oynayabilmek için P-Y sınıfı bir işlemci, 64 MB RAM ve TNT ya da Voodoo 2 sınıfı bir grafik kartı taysiye ederim. Ayrıca oyunu en büyük seçenekle kurmalı ve sabit disk üzerinde her zaman takas dosyaları için en az 200 MB boş alan bulummasına dikkat etmelisiniz, tabii bunlar daha iyidir genel tasyiye.

Büktüm Üs Kurmaktan!

Oyun genel yapısı itibarıyla alıştırılmış bir RTS kaldirma sehip us kurmak, maden ekarmak, üretim ve araştırma yapmak gibi her zaman bir işlerle uğraşmak zorundasınız. Yapacağınız her işte maden topluyorsunuz, yan ekranında gerekken tek tür kırnak var. Ama akbumu elçirmek için önce arama, sonra yapılıp kaynakları tespit etmeli, sonra işçili robotu gönderip üzerinde bir taffenin kurulması, sonra da taşıyıcı robotları kullanarak buradan gelen cepheli erime fişlerine aktarılmasınız. Tabii limanlar depolamayı temel maktır maden tutabileceğimizin yanı sıra, Oyunun en can alıcı noktalarından biri araştırma yapmak, bunun için iki farklı temel bina inşa etmek, sivil ve askeri laboratuvar, Askeri lab ve ni savaş uniteleri, sivil lab ise üretim ve taşıma ile ilgili silahsız bünlerin yeni modellerinin tasarımından sorunuz. Amaç sadece binayı yapmakla bitmezler iş, her bina içi bir de tekniksel robot uygulameli ve buntarı binaya göndermelisiniz. İşçi robotlarınıza gelince, bunlar her tür binizi ve sivrimi direğecekleri kurmak, hasarlarını onarmak, ayrıca düşman binalarını ele geçirme için gerekliler. Hicbir savunma yok, çok

vayalar ve kolay patlıyorlar, bunu unutmayın. Arasınmalarınız ilerledikçe daha güçlü ve daha pahalı savaşçı bünler üretileceksiniz, ancak farklı tipte silah taşıyan bünler mevcut ve bunlar iyi kullanılırsa birbirlerini dengeleyebilir. Uçan ve verde giden çeşitli araçlara sahipsiniz, ancak her bünün zayıf bir yan var tabii, o yüzden tek tip bünlerden ordu kurmak pek akıllıca değil.

Aha Gene Saldırıyo!

Gelelim oyuman belli özelliklerine, öncelikle haritalar üç boyutlu olarak hazırlanmış, tepeler, vadiler, meteor kraterleri, pek çok değişik harita türü var. Derin vadiler gizlice sızmak için, yüksek tepeler aşagidakı bölgeler üzerinde atış hakimiyeti kurmak için kullanılabilir. Fakat genel olarak haritalar çok hoş görünüyor, yanı yemyeşil ve terraform edilmiş bir gezeğenin yüzünde tek bir tek bile yok! Bu gibi deneyimler harita tasarımda çok önemlidir ama bu oyunda malesef atlanıyor. Gelelim grafiklere ve animasyonlara, özellikle bünlerin tasarımları ve hareket etmeleri oldukça iyi yapılmış, yonusak ve akıcı animasyonlara sahiptir. Ayrıca basit görevlerde binaların da kendi animasyonları var ve fena degiller. Atış ve patlama elektleri de oldukça güzel. Yeri gelmişken, bu oyunda ne farklı kamera açısı olduğunu söyleyelim. İlk tepeden görtünüz ve burada kamera 360 derece hareket etmekte bilinir. İkinci ise serbest kamera modu, burada kamerası savaş alanının ortasına indirip etrafı hareket etmeliyorsunuz. Üçüncü kamera modu ise sizinin bir arşın gözünden savaş izlenimini sağlıyor. Bunu da kalımıza, bu modda iken araca gider kolay bir şekilde komanda edebiliyorsunuz. Tabii bu esnada savaş alanından kopuyoruz, ancak mesela bu şekilde bir casus robottunu kullanarak düşman binasına girmek ve patlayıcı yerleştirmek araştırma sonuclarını etkilemeye mümkün. Tabii bu oldukça iyi düşünülmüş önemli bir unsur, ancak savaşın görevinde kullanılmaya fırsatınız olur mu, ya da ne kadar başarılı kullanabilirsiniz, orası bileyem.

Aptal Makineler

Gelelim oyuman en zayıf yönlerine, atlamış bazı önemli unsurlar var, onlar ba oyunu malesef berbat ediyor. Oncekiyle yapısı zeka meselesi, düşman her zaman gibi aynı yerde olduğunuzu filan tamamen biliyor. Genel olarak ya salak gibi aynı yerden saldırıyor, ya da senaryo içi oruçup onları dağıtmayı bekliyorlar. Dogrusu hiç parlaklı değil! Birzer bir gerizleme durumu sizin bünlerinizi ığın da getirir tabii. Her ne kadar onları ne farklı saldırganlık derecesine ayarlayabiliyor olsanız da, hareketleri son derece salakça oluyor, 6-zellikle yollatın bir vere gli mesesi böyle düzgün, tamamen ilgisiz ve erlerden geçmeye, iki adım yandan dolasmak varken koca bir birliğin ortasından yolunu bulmaya çalışıyor. Haliyle herkes ona yol vermek için bareket etmeye başlıyor, sonuçta bimbir cabaya yerlestirdiğiniz koca bir savunma hattı dagıp gidiyor. Aynı sey saldırırken de oluyor tabii, kalabalık bir grubu dağıtmadan uygun ve re görürmek ve toplu bir saldırın yapmak bu oyunda adeta işkence! Diğer sorun da atmosfer eksildiği, yanı gerçekten her bu oyunda hiç bir çekici you bulamadım. Yani birbirin netesi, bu robotlar ne, bu savaş ne işti? Starcraft oynamarken bir Marine kaybedince ağlayışım gelirken, burada Koca bir ordu kaybedince "Aman ne hoş!" deyp makineyi resetledim! Yani oyunki atmosferi çok gidiyor. Eger RTS delisi iseniz, belki bunu da alırsınız, ancak doğrusu ben pek tutmadım. L

7

Machines

Acclaim • Strateji • 2 CD

İNCELEYEN	:	Storm Guard
SİSTEM	:	Win 95/98 HD Alanı : 100 MB
İŞLEMCI	:	Pentium 200 CD-ROM : 4Hz
RAM	:	32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	:	D3D, Glide
OYNANABILİRLİK	:	★★★★★ ★★★★★★
GRAFİK	:	★★★★★ ★★★★★★
ATMOSFER	:	★★★★★ ★★★★★★
SES/MÜZİK	:	★★★★★ ★★★★★★
Bilgi İçin	:	
Level CD	:	Nisan 99

Rage of Mages 2

Düş kralının bizi kayıp ülkeye atacağı aklumızın ucundan bile geçmemiştir. Buradan kurtulmanın tek yolu ise kayıp prense bulup ona kaf dagının arkasındaki magarada yaşayan ejderin kafatasından kutsal sıvı içirmekti. Ama bu strada kaygan yoldan geçmeyecek, geceleri uyumayacak ve sessiz kalacaktır. Sevmeye vakır kalmayaceği gibi dans da edemeyecektir. En önemlisi ise yazı bile yazmazacak olmamızdır. Şartlar şartları getirmiş, zaman kendi yolunda tüm iyişleşile devam etmiştir. Kayıp ülke kaybolaklılığı bu kadar zalim olmamıştı. Ama anımlar üst kurulu buna kızmış olacak ki, işkencenin süresini on beş ayla sınırlı tuttu. On beşinci ayın son günü prense son damayı da içtiğinde...

...uyandık.

Özgürlik cılgınları yerini harfiye bırakırken; tekrar aynı vere dönmek, eski dostları görmek sanırı on beş aylık bir uykuya degirmiştir.

Kurtulmuştuğum, ama düş kralının büyüsü rozalarım bırakmış bir kere üzerimizde. Uykı tam dagılımamıştı, gerçek o kadar gerçek degildi sanki.. Öyle olmamıştı, olmasayı yükselerde gezinen jet pilotlarının, ya da tankların, topların konusunu yeryüzü savaş�认ının ya da son surat giden hiz turkuşularının, ya da bir üçurundan digerine zıplayan tabancalı maceracı perstlerin yanına yollardı bizi, "gerçek". Oysa derin uykudan uyanınca kendimizi bütün içinde bulduk, yeniden.. Kara boyum, ölümün ötesiyle uğraşan bù

turkuşularının, ya da bir üçurundan digerine zıplayan tabancalı maceracı perstlerin yanına yollardı bizi, "gerçek". Oysa derin uykudan uyanınca kendimizi bütün içinde bulduk, yeniden.. Kara boyum, ölümün ötesiyle uğraşan bù

yüçülerin ortasında...

Bir hayli ofkeli büyülerin ortasında...

... kapı aralık,

Rage of Mages 1 olabilecek en basit şekilde dizayn edilmiş eğlenceli ve güzel bir oyundu. Oyun Warcraft'in ara biriminin aynısını kullanıyordu. Sadece bündə binalar ve birlükler falan yapamıydınız. Size verilen sınırlı sayıda adamlı (hatta o adamları da siz bulmak zorundaydınız) yapmanız gerekenleri yapıyordunuz. Her karakterin tüm FRP'lerde olduğu gibi özelikleri ve güçleri vardı. Para kazanıp yeni silahlar ve büyüler alırdınız. Hatta küçük ordular kiralar, komutan olmanın tadını çıkartırdınız. Üstelik Warcraft gibi neyede sefer stratejisiyle bitrecek oyullardan da degildi. Gözü savaştı adamlarının yeri bile önemliydi. Yetmezmiş gibi pek kolay da sayılmazdı. Bir görevi bitirmek için saatlerce uğraştığımı hatırlıyorum. Güzel oyunu anlayacağımız. Diger insanlar da böyle düşünmüş olmalı ki, ilkının üzerinden çok uzun bir süre geçmeden ikincisi çıktı. Aslında bakarsanız "ikincisi" denmek pek doğru değil. Hatta kesinlikle yanlış! Bu olsa olsa Rage of Mages 1.0002 falan olur. Yahu adamlar almışlar oyunu; yeni bir kaç harita ve silah dışında aynen tekrar sürmüştür piyasaya. Kisacası sıradan bir mission pack. Bunun haricinde dikkatimi çeken tek şey ise zorluk seviyesinin biraz daha yükseltilmesi. Hele bazı ekranlarda eldivanınız isten bile değil. Bir düşmanın grubunu öldürmek için en az on kere save-load yapmak zorunda kaldığım oldu. Tabii bir de bunların dışında karakterler arasındaki içgri geyikler de biraz olsun düzeltilmiş. Eskiden çok kötü espriler yaparlarken; artık en azından kötü espriler yapabiliyorlar.

RoM1'i oynayanlar şu andan itibaren yazacaklarını okumasalar da olur..

ışık açık...Ti

Kısa ve güzel bir demoda sonra karşımıza oyun metusu geliyor. Buradan oyunu başlattığınızda sizden karakterinizi yaratmanız istenecektir. Zaten topu topu ilki tane meslek var. Eğer dövüşçüyü seçerseniz oyunun başlarında biraz zorlanabilirsiniz; ama sonra rahat edersiniz. Büyüçü olursanız ise ilk savaşlarınız pek eğlenceli olmayacağından emin. Ama üzülmeyin grubunuza girecek ilk sahibi bir savaşçı. Cinsiyet ve isimini



zi de belirle-
dikten sonra
oyun başlar.
Oyunun ta-
mamı iki
kısından
oluşur:

Se-
hir ek-
ranları
ve sa-
vas ek-
ranları.
Şehir ek-
ranları-
da her
türün aleti
ve büyüyü
alabilir, sata-
bilir veya in-
sanlarla konu-
şup onların size
verdiği görevleri
yapabilirsiniz.
Alet ve büyülerin
parasını ya savaşlar-
dan ya da bazı özel
görevleri bitirerek ka-
zanabilirsiniz.

Oyunun ana hikayesi dışında bir de fazladan özel görevler var. Karşılığında yüklüce para kazanırsınız. Bu görevleri elimizden geldiğince yapın ama bir hayli zor olduğunu da unutmayın. Savaş ekranları ise daha önce söylediğim gibi Warcraft tarzında dizayn edilmiş. Sağdaki kısımda karakterinizin resmini ve özelliklerini görebilirsiniz. Her ka-



MAGES II OMANCER

rakterin body (Vü-
cudunuzun geo-
metrik şekli.
Vurus güçü-
nüzü, hit
pointınızı
etki-

göre-
bilirsi-
niz. Tabii tüm bunlar sizin ana karakteriniz (hero) için geçerli. Barlardan kiraladıklarınızın herhangi bir inventory ekranı yok. Zaten bu adamlar ölüse oyun devam edebiliyor. Ama herolarınızdan bir tanesi bile ölüse oyun hemen bitiyor.

Neyse, siz oyuna geçtiğinizde ve bir kaç bölüm bitirdiğinizde konu yavaş yavaş belirecektir. Yani bir süre sonra kendinizi necromancer buyulerinin etkisini azaltan eseri artifaci'ı ararken ve onunla en büyük ölüm buyucusunu öldürmeye çalışırken bulacağınız. Bunalrı yaparken bazı yerlerde sadece ilerle-öldür manşını kullanırsanız taktigin bir süre sonra ilerle-öl haline geldiğini görsünüz. Yani ciddi ciddi beynizi kullanmanız gerekebilir. İşinize yarabilecek taktiklerden baziları:

* Az yara alarak sıradan bir savaşı atlatma: Önce arkaya tüm ordunuzu yığarsanız. Sonra bir adamınız biraz ileri giderek düşmanın onu görmesini sağlar ve hemen geri kaçmaya başlar. Düşmanın düşünmeden hebele hüble adamının arkasından gelir ve sizin onlar için hazırladığınız partisi katılır.

* Sadece basit bir okçu ve bir büyütücüyle kocaman Dragon'u öldürme: Okçu dragonu vuracak kadar ona yaklaşır ve ateş etmeye başlar. Bu sırada büyütücü de heal büyüsünün menzili kadar aradan okçunuza yaklaşıp onu heal etmeye başlar. Eğer uzaklıkları yeterince iyi ayarlısanız ve biraz da şanslısanız okçunuz bir süre sonra kocaman ejderi şise geçmiş akşam yemeği için hazırlıyor olacaktır. (önemli not: heal büyüsünü yeterince hızlı kullanıbmak oldukça zor olduğundan bunu game menüsünden autocast'i maximum yaparak halledebilirsiniz. (onun haricinde hep minimumda dursun).

* Uçuyordu, artık uçmuyor: Oyunda uçan birlıklere kılıç, balta ve mızrakla vuramazsanız. Büyü ya da ok atmak bu yaratıklara karışık yegane şansınız olacaktır. O yüzden her zaman grubunuzda bir tane okçu hero bulundurun. Eğer okçunuz yoksa hemen savaşçı herolarınızdan bir tanesine en yakınlarından yay alın ve 200 m. ilerdeki adamın kafasındaki elmanın üzerinde gezinen kurteğü vurmayı öğretin.

* Yalnız gomuttan olmaz: Her görevi bitirdikten sonra mutlaka ve kesinlikle

ve illaki kasaba-ya gidin ve bulduğunuz şeylerden ise yaramayacak olanları satıp ye-niyor. Ama daha önemli hemen her görevde yamızda olacak yardımcılarını kiralayacak olmamız. Ashna bâ-karsamız kiralama demek pek doğru olmaz. Çünkü oyunda benim geldiğim yere kadar para isteyen kimse olmadı. Soruyorsunuz ve o anda başka işleri yoksa maceraperest ruhları depresiyor ve sizinle geliyorlar. Onlara iyi bakın çünkü ölmeleri grup açısından pek iyi olmuyor. Ayrıca unutmayın ki her görevin sonunda ekibinizden ayrılacaktır. Gidip tekrar kiralamanız gereklidir.

* Save edelim, rahat edelim : Büyük oyun anayasasının ilk satırlarında yazdığı gibi oyunu kısa aralıklarla save etmeyeenler yedi vakte kadar oyun cinlerinin gazabına uğrarlar; klavyeleri kilitlenir, sürücülerini disket tükürür, çamaşır makineleri öne yıkamalı proramaya geçmez, gece de yumuşatmaz, yumuşatsa da... Sözün özü, save edelim, edenleri saveelim..

Oyunun genel yapısı, ikonları ve yönetmesi çok basit. Eğlenceli ve hoş bir oyun. Ama bazı yerlerinde zorluk keşinlikle bulunmaktadır. Ama görevleri bitirdikçe yeterince gaz oluyorsunuz ve oyun çekilir hale geliyor. Yine de gerçek bir klasik olmak için daha kırk firmayı nanabilirlik yemesi lazımdır.

Biliyor musunuz, sizleri tekrar görmek inanın çok güzel!..

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünsel
valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

ler..),
agiliry
(saate
kaç yap-
tığınız. Hi-
zınızı ve de-
fansınızı et-
kiler), mind
(IQ diye bize
yutturulmaya
çalışılan şey. En
çok büyüllerinizin
gücümü ve etki sü-
resini belirler) ve
spirit (Et ve kemik
atıldığında geriye ka-
lan şey. Mananızın
miktarını ve büyülere
karşı olan davranışlığını-
nın belirler) gibi dört
tanı ana özelliğiniz vardır.
Bunun haricinde atak
ve defansınızı, hit point
ve mananızı, kaç experi-
ence'de olduğunuzu ve dö-
vüşüyiseniz hangi silahta,
büyüyiseniz hangi büyütük-
lünde uzman olduğumuzu göre-
bilirsiniz. Buların yürümek di-
sında yapğımız her harekette yük-
seldiğini unutmamış. Ayrıca yine bu
ekrandan karakterinizin elinde olanları

Rage of Mages 2

7

Monolith • Strateji • 2 CD

İNCELEYEN :	G&B
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 85 MB
İŞLEMCI :	Pentium 166 CD-ROM : 4Hizi
RAM :	16 MB Multiplayer : Var
3D Hizlandırıcı :	Gerekmiyor
ÇİNANABİLİRLİK :	★★★★★ ★★★★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★ ★★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★ ★★★★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★ ★★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN :	
Level CD :	Verilmedi



Jack Nicklaus 6

Golden Bear Challenge

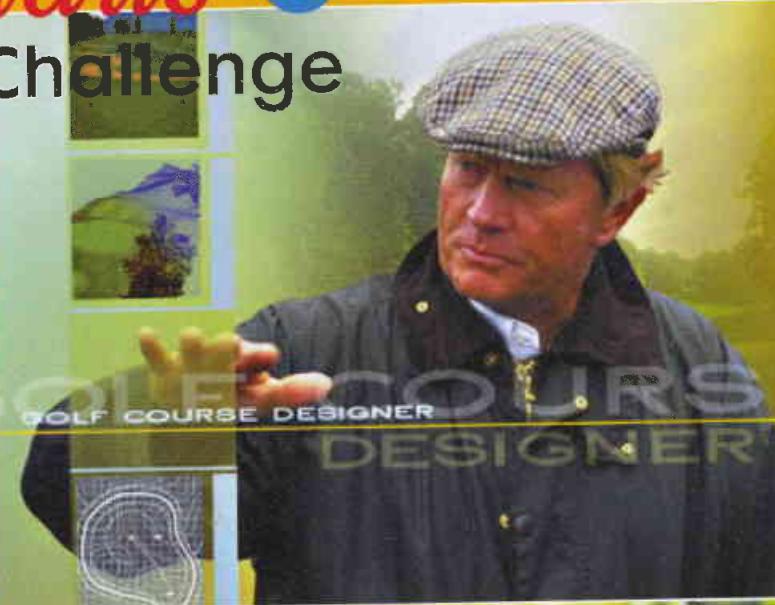
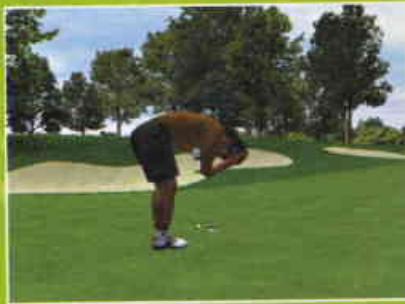
Her sporun olduğu gibi golfünde efsaneleri neredeyse ağızlarından çıkan her kelime ile para kazanırlar. İşte Jack Nicklaus da bunlardan biri.

Ama heftə olsun adama, çalışmış yapmış.

Artık hemen her dala el atan oyan firmaları, daha iyisini yapabilmek için bıka işin uzmanları ile çalışmaya tercih ediyorlar. Ne de olsa adamlar o kadar para dokuyorlar, bari yapmışken en iyisini yapalmış diye, bu konuda kafa çırıltıtmış, hatta bazen kol bacak kırımı uzmanların yardımıyla daha kaliteli oyuncular ortaya çıkartmaya çalışıyorlar. 1940 yılında Ohio'da doğan Jack Nicklaus yıllarını golf sporuna vermiş bir ustası. Aslında olsa golfün efsanesi ve harrı altın sopası da denebilir. Şu ana kadar kazandığı sayısız turnuva ve elde ettiği başarılar ile ismini tarihe altın harflerle yazdırmayı başardı. Hazırlamış olduğu oyuncularla da bu daldada çokmuş en iddialı tabii en kaliteli oyuncular ortaya çıkarmış olduğu söyleyebilirim. Ne de olsa dergideki tüm golf oyuncuları incelemesini ben yaptım.

Acaba Nasıl Başlasam?

Golf sporumun aşaletinden kaynaklanıyor olsa gerek, program arayüzü ol-



dukça sade ve kullanışlı. Bu nedenle uzun süre acaba bu nerde, bu neki, veya buna basarsam acaba bilgisayarım parlar mı? Gibi sorularla kafamızı yormamız gereklidir. Ne de olsa golf rahatlaşmak için oynamanın bir oyundur. Oyun Shoal Creek Country Club (Birmingham, Alabama); Sherwood Country Club (Thousand Oaks, California); Montecastillo Golf Resort (Terez de la Frontera, Spain); Muirfield Village (Dublin, Ohio); Cochise at Desert Mountain (Scottsdale, Arizona) ve Nicklaus North (Whistler, Canada) olmak üzere toplam 6 tane dünya çapında golf sahası mevcuttur. Golf Courses bölümünde seçtiğimiz alan ile ilgili daha ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz. Genelde nümu Jack Nicklaus tarafından dizayn edilen parkur ve delik istatistiklerini görebilirsiniz. Bunun haricinde parkuru seçiktan sonra buradaki mizgat sıddetini, alan zorluk derecesini ve sis ile ilgili ayarları yapabilirsiniz.

Oyun kullanıcı tarafından kullanılabilir 6 tane hazır oyuncu mevcut ki bunlardan biri de Jack Nicklaus. Bunun haricinde bilgisayarın yönettiği 4 dört tane daha oyuncu mevcut ki şansa bakın bunlardan biri de Jack Nicklaus. Demek ki neymış ister Jack Nicklaus'u yönetebilir, isterseniz ve eğer kendinize güveniyorsanız karşıma rakip olarak çıkabilirsiniz. Buradan ayrıca eğer oyuncunun daha önceki versiyonlarını kullandığınız ve hali hazırda bir oyuncunuz mevcutsa, Recorded Players seçenekini kullanarak yükleyebilirsiniz. Burada yeni bir oyuncu oluşturabilir veya var olan oyuncunun özellikleri üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Değişiklikleri aslında özelliklerini

zerinde değil de daha çok yetenekleri üzerinde yapıyorsunuz. Burada oyuncunun bilgisayar veya kullanıcı tarafından kontrol edildiğinde edilmeyeceğini, emsivenin, kullanacağı elini (sağ, sol), kullanacağı sopaları veya oyundaki çeşitli yerenek derecelerini değiştirebilirsiniz. Canta ancak 14 tane sopa alabildiği için maksimum seçebileceğiniz sopa sayısı da 14. Oluşturduğumuz oyuncumun çeşitli konularındaki yetenek değerlerini değiştirecek kendili oyuncu silinizi en yakın oyuncuya geliştirebilirsiniz. Buradaki bir güzellik de kullanabileceğiniz yernek değerinin sınırlanmadır olması. Bu şekilde oyuncunuzun tüm yetenek değerlerini en yükseye getirip, daha sonra ense yapamıyorsunuz. Eğer bir nokrada çok iyi olmasının istiyorsanız, diğer yerlerden biraz kışkırtırın gerekli. Ne de olsun insanlar hasarlı degiller. Burada bulunan oyum stil bölümlerden Atış gücü, atış doğruluğu, kum oyunu, çim oyunu gibi ayarları yetenek değerlerini doğrultusunda yapabilirsiniz. Buradaki yetenek değerleri Swing Meter Speed değerine bağlı olarak değişecektir. En düşük Swing Meter hızı olan Slow 20 puan ve en yüksek Speed Meter değeri olan Very Fast de 100 puan değerinde.

Acaba Hangisini Oynasam?

Oyun içerisinde oynamabileceğiniz toplam 12 tür mevcut. Bunları Game bölümünden seçebilir ve çeşitli ayarları vine buradan yapabilirsiniz. Bunları Stroke, Match, Skins, Bingo Bango Bongo, Stableford, Practice, Sudden Death (Stroke Play), Best Score



Competition (Handicap), Best Score Competition, Handicap Flight, Open Tournament ve Seaside Play. Bu oyunlar ve kuralları ile ilgili açıklamalara oyun içerisinde ulaşabilirsiniz. Oyun MSN Gaming Zone veya ag üzerinde Multiplayer olarak oynayabilirsiniz. Game Preferences penceresini kullanarak oyun ile ilgili çeşitli (Display, Network, General, Grid) ayarları yapabilirsiniz.

Jack Nicklaus Golden Bear'i kendi türündeki diğer oyunlardan ayıran en büyük özelliği ise kendine ait bir parkur editörüne sahip olması. Oyunla beraber kurulan Course Designer'ı kullanarak kendi isteğinizi doğrultusunda, istedığınız zorluk derecesinde parkurlar oluşturabilirsiniz. Bu editörü kullanarak kendi sınırlarınızı zorlayabilir ve arın bunlar bana yetmez derseniz, kendinize yetebilecek yeni alanlar yaratabilirsiniz. Bunun haricinde yine oyunla beraber kurulan Course Converter aracı kullanarak Jack Nicklaus 5 kurslarını rahatlıkla yükleyebilir ve burada kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ayrıca ana menü üzerinde bulunan Internet bağlantılarını kullanarak oyun için çıkan en son yamaları, parkurları vs. yükleyebilirsiniz.

Sessizlik! Konsantre Olacağınız, Sulandırmayın!

Haydaat! Ne iş yaw? Vermişler bir sopa elime, bir tane de top önumde ne yapacağım ben şimdî? Hümüm! Sanırım elimdeki sopa ile ötmekdeki topa vurup şu ileride, uzaklarda dalgala-

nan bayragın oraya göndermem lazımlı herhalde. Bayağı kolaymış be-

a. Ben de golfu ole matah bir oyun sanırdım. Oyuna başlarken ilk olarak ulaşmanız gereken delik hakkında bilgi ve hemen ardından da Jack Nicklaus'ın ki şeklinde günün ipucu ekranı geliyor. Eğer bir tane bana yetmez diyenlerdenseniz sırasıyla tüm ipuçlarını okuyabilir veya tam tersi ben kendime yetenim diyenlerdenseniz bir anda ipuçlarını tarihe gömebilirsiniz. Oldukça kullanışlı bir ekrana sahip olan oyunda hemen tüm pencereleri açıp kapatabiliyor veya ekrana istediğiniz şekilde yerleştrebiliyorsunuz. Bence en büyük artımdan bir de oyun menüsünün otomatik olarak gizlenmesi ve sadece fare imleci üzerine görüldüğü zaman otomatik olarak açılması. Bu şekilde anıştan başka bir şey düşünülmüyor ve tabii ki daha rahat konsantr olabiliyorsunuz. Bu menüyü kullanarak oyun sırasında gerçekleştirebilecek atış seçenekleri, bayrak gösterici, seçenekler gibi her türlü ayara rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz. Harita üzerindeki kameraları kullanarak o an bulunduğu alandaki hiçbir noktayı kaçırmadan rahatlıkla yakalayabilir ve görüntüleyebilirsiniz.

Geçmiş Olsun Geldik Oyunun Sonuna

Bu son bölümde arın konuyu tartışmak lazımdır. Jack Nicklaus Golden Bear, grafik ve duşunce olarak her şey

düşünülmüş ve layıkıyla yapılmış bir oyun. Ne de olsa doğada oynaman bir oyun olduğu için bol bol kuş sesi bulunan oyunun yorumlarını da CBS golf yorumcuları Jim Nantz ve Gary McCord yapmışlardır. Sadece meraklıların hitap eden henco kendi türünün en güzel örneği. İyi eğlenceler...!

Jack Nicklaus 6

9

Activision • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 400 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hz
RAM	: 32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırmacı	: Gerekmiyor
OYNANABILİRLİK:	★★★★★★★★★★★★
GRAFİK	★★★★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★★★
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

Tides of War

Bu aralar aklımız hep Commodore64'lu günlere gidip duruyor. Yakında bir kaç okuyucunun, bu kadar reklama dayanamayıp es-kicileri araştırarak birer C64 alındıklarını duysam şaşırımayacağım. Ama satın almak isteyen olursa benimkini satıyorum haberiniz olsun, tabii antika fiyatını ödeyebilecek biri varsa çıkışın karşıma...

Eski oyuncuların yeni versiyonlarının geliştirilmesi furyasında, Commodore 64'de saatlerce kafa ayarı yapmaya sabredecek kadar çok sevilen Pirates oyunun da yeni versiyonunun gelmesini beklerken, konusu ve oynanışı az da olsa Pirates'e benzeyen başka bir oyun düşüverdi tezgahlara: TIDES of WAR

Pirates'in en çok sevilen yanlarından biri olan taktik deniz savaşı kısmının bir hayli detaylandırılmıştır. Bu oyunla efsanevi Pirates'i karşılaştmak aslında ayıp olur, ama en azından okuyucuya bir fikir vermesi açısından, benzerliklere dikkat çekmek istedim...

Tides of War, görevlere dayalı, bir senaryo eşliğinde ilerleyen bir ortaçağ deniz savaşı stratejisi. Savaşlar Real Time olarak gerçekleştiriliyor. Ama oyun bir Real Time stratejiden ayrılan pek çok özellik mevcut.

Güvertede kadın mı? Uğursuzluktur!

Erkeklerin mutlak hakimiyetlerinin tartışılmaz olduğu mutlu günlerinde,

Taktik deniz savaşı konusunda oyun piyasasında bir boşluk olduğu kimsenin dikkatini çekti mi? Acaba kimse yelkenli iki geminin, güvertelerinden başlarını çıkartan sıra sıra topların düşman gemisi üzerinde açtığı delikleri seyretemekten zevk almıyor mu?

insanoğlunu sınırlayan koca okyanuslar bile birkaç küçük kalının birleştirilmesi ile oluşturulmuş dev gemilerle aşılıyor. Dünyanın ele geçirilmesi yarışı duraklama kabul etmeyen hızlı bir tempolla sürüyordu ve bu yarışta en önemi görevler denizcilerindidir. Oyuncunun bu yarışa bir kaptan olarak başlamasına olanak veren TIDES of WAR o çağlardaki politik oyunları, bu oyunların sonuçlarını görmeyi, kani, barutu ve bordalanmış gemilerde göğüs göğüse dövüşen korkusuz tayfaların kılıçlarından yayılan çınlamaları hissetmeyi seven, ortaçağ kaptanlarını tam anlamıyla mutlu edecekmiş gibi görünmese de şu andan benzersiz olması nedeniyle mecburen oynaması gereken bir oyun oluyor... Bir inceleyelim:

Oyun iki ana bölümden oluşmuş. İlk görevler sırasında uğradığımız limanlar veya deniz ortasında karşılaşış ticaret yaptığımdır dost gemiler için karımıza çıkan ticaret ve kontrol bölümü...

Limanlarda iken bu ekranдан ticaret yapılabildiği gibi, gemiye yeni tayfa satın alınması, tayfaların eğitil-



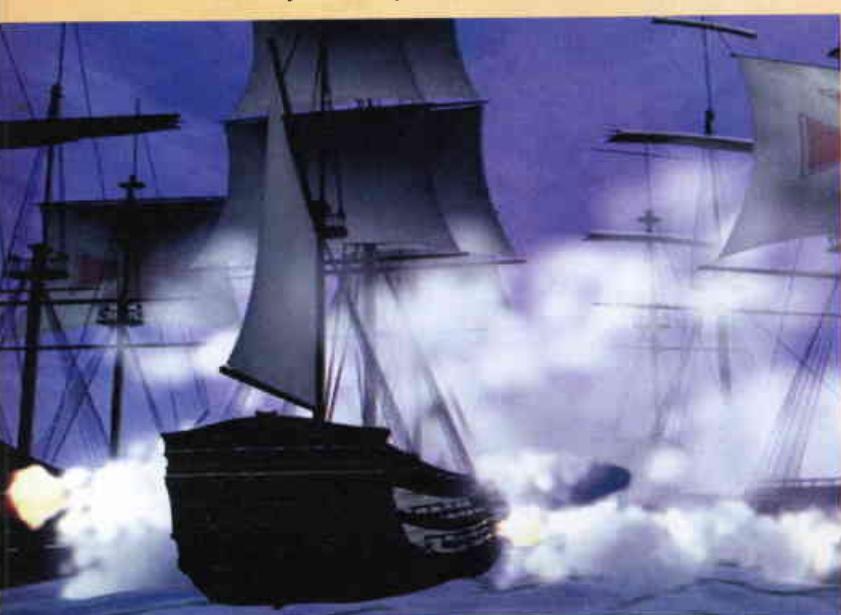
mesi gibi ayrıntılar da buradan halledilir. Verilen görev için gerekli olacıdı düşünülen silah ve mühimmatlarda bu ekran vasıtasi ile satın alınır ve gemiye "gönderilir"...

"Real Time kısım zor" diyorlar, ne diyorsun?

Oyunun büyük bölümünün geçtiği dünya haritası ise, oyuncunun ve rakiplerinin gemilerinin hareket ettiği, karşılaşlığı, savaşlığı Real Time bölümünü oluşturmaktadır. Oldukça kompleks salılabilecek bir metotla kumanda edilen geminin yönetilmesi için tüm gerekli materyal bu ekran üzerinde simgelenmiştir ve hepsine Mouse ile ulaşılabilir...

Ekranın sağında geminin güvertesini, içindeki topları, yelkenlerin durumunu ve harekat subaylarının menülerini içeren bir gemi gövdesi görülebilir. Bu tür bir deniz savaşı oyununda gördüğüm en iyi oturtulmuş sistem olduğunu söyleyebilirim.

Ekranın altına dizilmiş kutucuklar ise, mürettebatın görev dağılımını düzenlemek için kullanılan araçlardır. Örneklerin silahlar bölümünde yeterince adam koymazsanız, savaşlarda toplarınız ateşlenmez veya geç atenlenir, Navigation bölümünde yeterli denizci yerleştirmezseniz, gemiye istediğiniz kadar hızlanma komutu verin, o komutun gerçekleştirilmesini sağlayacak görevli adamlar olmadığı için geminiz yerinden





kıprıdamaz; tamirat kısmına yeterince adam koymazsanız, savaşlarda aldığız küçük yaralar kısa sürede gemiyi batırmaya yetecek kadar büyür...

Taktik deniz savaşı

Tides of War da, en düşük rütbeyle ve dandırık bir gemiye oyuna başlayan oyuncu, verilen görevleri hayatı ile yeri-ne getirdiği sürece, hem rübe atlayacak hem de yeni ve daha güçlü gemilerde görev alacaktır. Ancak savaş alanında dikkat edilmesi gereken kurallara uyamazsa, kısa sürede sadice balıklara yem olacak bir et parçasına dönüşecektir.

Oyunun taktik savaş kısmı olabildigince gerçekçe yakınınlığına çalışılmış. Bunun anlamı, bir düşman gemisine ateş ettiğinde ateşi açan topların tekrar doldurulmasının zaman alındığıdır. Ya da oyunda pek çok şekilde para kazanmak mümkün olduğu gibi, bu paraların harcanacağı en akılçıl işlerin de mürettebatın eğitilmesi ve daha erki li yeni silahlar satın alınması olacağı hatırlanmalıdır. Görevleri değişik alanlara yayılan gemi mürettebatını eğitmek, görevlerin başarılması için iyi bir yatırımdır. Deneyimsiz topçular artıklarının büyük kısmını kaçırtıken, dene-yimli, eğitimli topçular, her biri para anımlına gelen demir güllerleri ateşlerken, son derece dikkatli davranışını nere-

ceğiniz anı manevra emrinizi hızla uygulayacak eğitimli deniz adamları, her biri insan boyunda 125 tane düşman güllsinin sizin kafaniza değil de, denize düşmesinin tek nedeni olacaklardır...

Ya da hızca sizden üsrün olan bir gemiyi biraz yavaşlatmak hatta belki tamamen hareketsiz kılmak için yelkenlerine ateş etme kararı aldiğinizda, limanda paraya kiyip zincirli gülle almamış olmanız oyunu kısa sürede kaybedecek olabileceğinizin bir işaretçisi gibidir...

Off! Karışık görünüyor

Karışık görüntüsüne rağmen, kısa sürede oyuncuya kendisine alıştırılan sistemli bir yapısı var TIDES OF WAR'un... Ayrıca görevler sırasında zaman sınıri bulunmuyorsa, neredeyse özgürce dolaşıp ticaret yapabilme şansına sahip olan oyuncunun görevden çok alakasız düşmanlarla da karşılaşabilmesi, Amerika kıtasının kıvrımlı nehirlerine soktuğu gemisine kanolarına binmiş Kızılderililer'in saldırması; gemiyi bordalayıp birkaç denizcisinin kafa derisini yüzmemeleri; bitriğini, öldüğünü sandığınız bir çatışmada şans eseri oradan geçmekte olan bir müttefik geminin yardımıyla toparlanıp düşmanı temizleyebilmeniz gibi pek alışındık olmayan

sürprizler oyunu heyecanlı kılıyor, oynatıyor...

Eksileri de var hem de çok

Ama mutlaka güzel bir şeyin mide bulandırıcı bir yanı da olacak ya, TIDES OF WAR'un da bu yanları hiç az değil.. Saymaya başlasam, bitiremeyeceğimden korkuyorum...

Kalelerde yapılan saldırılarda, kalelerdeki topların sadece sabit noktalara ateş edebilmeleri ve nişanalamaları, genel olarak grafik kitesindeki yetersizliğin oyunun kalitesine düşündüğü gölge, seslerin ve müziklerin yeterince uğraşmadan hazırlanmış gibi görünmesi, ticaret ve diploması gibi özelliklerin çok yetersiz oluşu ve benzeri sebeplerle insan oyunu oynamaktan bıkmıyor. Mayıs ayında yazdım, Anno1602 ile bu oyun birleştirilseydi eminim bir hit ortaya çıkardı ama şimdilik sadece meraklıların alıp bakacağı ilginç bir taktik deniz savaşı oyunu duruyor önmüzdé... Aslında genel notu 6 olması gereken bu oyuna, orijinalliği ve gemi yönetimi konusunda getirdiği kullanışlı sistemi nedeniyle bir puan da kanaat kullanıyorum... Devil Thumb kusura bakmasın...

Hepiniz için, kadınsız güverteler, dalgazsız denizler ve efsanevi zaferler diyoruz... L

7

Tides of War

GT Interactive • Spor • 1 CD

İNCELEYEN :	Cem Şanlı
SİSTEM :	Win 95 HD Alanı : 100 MB
İŞLEMCI :	Pentium 120 CD-ROM : 4Hz
RAM :	16 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırma :	Gerekmiyor
OYNANABILIRLIK :	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
GRAFİK :	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
ATMOSFER :	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
SES/MÜZİK :	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bilgi İhn :	
Level CD :	Verilmedi

Nascar Craftsman

İşte size PC'lerin biricik kamyonet yargıç. Oval bir pistin etrafında dönülecek yüzlerce tur. Tabi eğer yeterince sabırlısanız!



Hayret doğrusu! Nasıl olmuş da gözden kaçmış? Demek şimdide kadar hiçbir aklı evel bu kamyonetleri bir hilgisayar oyununun başlığına layık görmemiş. "Yok canuum! Microsoft, Monster Truck yarışlarını daha önce kullandı ya" demeye kalkmayın, çünkü söz konusu kamyonetler tahmin ettiğiniz Big Foot türünden değil. Ne sivil trafik, ne sağlam sollu keskin virajlar, elips şeklindeki bir pistin etrafında dönülecek yüzlerce tur diye eklessem, insan sıkıntından patlar yaw yanıtını vermekte haklısınız. Ama işin ash öyle değil. Bakalım Amerikan orjinli bu sporun 170Mb'lik ilginç oyunu nelere kadar?

Nascar Craftsman Truck Series, yapımcısı Sierra Sports'un bu alanda söz sahibi rakibi EA Sports'a karşı pazar payı koruma amaçlı yeni yarış simulasyonu. Sizden beklenen kamyonetinize binmeniz ve Amerika'nın Nascar Craftsman yarışlarının ünlü isimlerine



kafa tutmanız. Tabi ki bu, sıralamaların saliseleri bile aşmayan farklılarla olduğu yarışların heyeçanı turların atıldığı birkaç dakikaya sınırlı kalıyor. Yarış saatleri dışında tüm dikkatinizi aracımıza vererek, kendinizi, kendine özgü sürüsüne sahip kamyonetinize bütünlüğünüzü gerekliyor.

Bilmemek değil, öğrenmemek ayıp demisler. Nascar kamyonet yarışları tipki diğer Nascar türlerinde olduğu gibi sadece Amerikalı zenginlerin eğlencesi olarak ortaya çıkmış bir spor. Yarışlara monotonluk yerine gerginlik hakim. Bunun başlıca nedenlerinden biri 200-250 tur onde götürdiğinizde yarışın basit bir takılı hastasıyla kaybedilebilmesi ihtiyatlı. Organizasyonun ilgilenmeyenlerine sabır taşı çatılatacak tekniklikte görünmesi altında yadsınmamalı. Hele benim tek rakibim havayolları kardeşim! diyorsanız iki dakikayı bulmayan kısa sürede oyunundan bayacağınızı garantileyeyim.

Bu ne ola ki?

NCTS, isim hakkı satın alınarak yaratıldığından Hornaday gibi hepimizin ailecek! yakından tanıdığı sporun onde gelen isimlerinden tutun da onların araçlarının özel ayarlamalarına kadar tüm bilgilere yer verilmesini sağladığımız.

Oyunda orjinallerine sadık kalınarak hazırlanmış 9 pist mevcut. Bu pistlerde yapılacak yarışların heyecanını en az pist seçimi kadar hangi moda oynayacağınız da etkiliyor. Arcade modunda olacak gerçekçilikten uzak koşu mücadelelerde tüm fizik kuralları hiçe sayılacak ve aracınız çok az hasar alacak. Üstün yol tutuşu ve fren gücü tipik rakiplerinizin sürekli size ayak uydurmaya denemesi gibi bu seçenekin yol açtılarından. Sayet açık ara önde gidiyorsanız rakiplerinizi arayı kapatmak için gazı kökleyeceler ve geride kalmışsanız onlara yetişmeniz için tolerans göstere-

cekler. Simülasyon seçenekinde tüm bu haksız avantajlardan yoksun bir şekilde rakiplerin gerçek gücünün ortaya çıktıığı, tüm teknik ayarlamaların oyunu etkilediği kurallara mahkumsunuz.

Diger yarış öncesi seçeneklerden Instant'la sıralama ve isimme turlarını atlayabilir, testing'le hiçbir rakibin yer almadiği parkurda sadece pist koşullarından erkenerek gerekli teknik ayarlar konusunda fikir edinebilirsiniz. Diğer koşullarda deneme, isimme ve sıralama turlarına katılmalısınız.

300 tur boyunca devam edecek koşu mücadelelerden söz ettimse de bu, yarış uzunluğunun değiştirilemeyeceği anlamına gelmiyor. Sürücü sayısının ikiye indirileceğinin gibi, tur sayısının da üçle sınırlayılabilirsiniz. Entry List menüsüyle kimlerle yarışacağınıza teker teker belirleyebilir, ister en dişli rakiplerle, ister kendi yarattığınız sürücülerle yarışabilirsiniz.

Yarışlar sırasında genelde her 3-4 turda bir kazalar meydana geldiğinden Yellow Flags seçenekini açık rutsanzı iyi olur. Virajlarda sert frener yerine gaz kesmekte yetinirseniz hem zamanında kazanır hem de zincirleme kazaların kahramanlarından olmasınız.

Normal koşullarda yarışçıların amacının birbirlerini geçmek yerine tekerlekleri istip, hızlı ve düzenli start almak olduğu Pace Lap isimli tur anıtr. Bu seçenek kapaklısa yeşil bayrak hem kalkacak ve yarışa başlayacaktır.

İlk yarıda sezonun NCTS'nin ilginç özelliklerinden biri. Bu durumda yarışa yarılayana dek aşısına durumlarında tekerlek değiştirilemez ve hatta yakıt ikmali yapamazsınız. Sadece bayragın kalktığı tur geçildikten sonra çıkacak menüden ayarlama yapılabilir.

Kaporta, tekerlekler ve motor normal koşullarda kazanın şiddetle doğru orantılı olarak erkeniyor. Uçan kaput, parçalanan tampon ve kopan tekerlekler işin görsel yönünü oluşturuyor. Oyun bu özelliğle bir an için aklima Destruction Derby'yi getirdi. Arcade modunu seçmişseniz her türlü hasarın tamiri pite gerçekleştirilebilir. Bunlar dışında yakıt ikmali ve tekerlek değiştirme gibi sebepler dışında pite girmenin gerekmediği, hasarların kapalı

olduğu bir seçenek da-
ha var.

Teknik Bilgi

Detayla uğraşmadıysanız doğrudan yarışa gelebileceğinizi söyledim ama süspansiyon, tekerlek basıncı gibi ayarlarından anlayamıysanız yapığınız elimizin hamuruyla oyuna karışmayı denemekten öteye geçmeyecek. Zaten oyuncunun adındaki Nascar ibaresi teknik detayım öne-
minin en iyi şekilde vurguluyor. Her pist ve hava koşulu için değişik ayarlar gerekligidenden kesin değerler vermem imkansız ama NCTS'yi delikanlı gibi oynamak isteyenlere bu çögümüzün el atmaya üşendigi teknik işlerle ilgili göz önüne tutulması gereken ön bilgiyi sunmakta yarar var:

Shocks: Süspansiyon ayarları yapıldıktan sonra sol ön ve arka tekerlekler için daha yüksek değerler vermeniz gerekiyor.

Weight Distribution: Aracın ağırlık merkezini sağ-sol ve ileri-geri kaydırarak ağırlık noktası belirleyebilir ve kendi sürüs tekniginizde göre aracın kontrolünü sağlayabileceğiniz en uygun değerleri elde edebilirsiniz.

Gear Ratios: Bunu herhalde en iyi vitesler arası gaz oranı olarak tanımlayabiliriz. Her dört vites için de ayrı ayarlamalar gerekiyor.

Tires: Tekerleklerin hava basınç ayarı. Aşında tüm bu ayarlamalar sırasında NCTS'nin bütün pistlerinde sürekli olarak sola doneceğimizi dikkate almalıyız. Yani sol ön ve sol arka tekerleklerin basıncı makul ölçüde diğerinden fazla tutulmalı.

Camber: Tekerleklerin sabit noktalarından sağa ve sola eğim oranı.

Rear Spofler: Bagaj bölümünü ne kadar yukarı kaldıracağınızı belirleyin. Benzin deposunun doluluk oranını göre arabanın arkası uygun değerin üzerinde kalkmışsa arabayı virajlarda normalden daha fazla savrulur.

Fuel Level: Burada parolamız basit. Az benzin, çok pit-stop; çok benzin, az hız.

Steering Lock: Tekerleklerin dömen ayarını 5-25 derece arasında belirleyebilirsiniz.

Bütün bu ayarlamalar yarışığınız piste göre farklı sonuçlar verecektir. Araçların kokpitleri gösterişsiz ama oradaki göstergeler süs diye durmuyor tabii. Hazır yerimiz varken konsantr teknik bilgi vermeye devam. Örneğin



yağ basınç göstergesinde, basıncın normal değeri olan 80psi'nın üzerinde uzun süre kalınması tehlikeli olabilir. Motoru parlatmak istemiyorsanız ikaz lambasının yanlış viteste olduğunuz veya demin sözünü ettigimiz vites ayarlarının yanlış yapıldığı anlamına geleceğini hatırlayın.

Takometre son viteste 9000 devir üzerine çıkışmışa vites ayarlarına göz atmakta yarar var. Aynı şekilde yağ sıcaklığının 200°F'dan fazla olduğu durumlarda motor fazla isınmış demektir. Sorun spoiler açısından veya yanlış vites ayarlarından kaynaklanabilir.

Radyatördeki su sıcaklığı normal değer olan 175°F-200°F'ı aşmışsa yavaşlamalısınız. Kamyonetin ön kısmının fazla hasar görmesi halinde radyatöre hava akması engellenir ve ısı yükselir.

Sollama, Yamulursun!

Paint menüsü aracınızı istediğiniz gibi boyamanızı sağlıyor. Underbody shop'dan 3 boyutlu kaporta üzerinde değişiklikler yapabilir; Suit shop'dan kendi giysinizi renklendirebilir, Detail Shop'da aracınıza maşallah, yolların hakimi, sollama yamulursun! gibi özyeşiler ekleyerek son röruşları atabiliyiniz.

Oyunda kontroller klavye, joystick ve tabii ki en zevkli Steering Wheel ile sağlanıyor. Otomatik vites, fren ve yönlendirme yardımını alarak sürüsü kolaylaştırabilirsiniz. Rakiplerinizin yapay

zetasını %120'ye çıkartmadıysanız pek fazla zorlukla karşılaşmazsınız.

Nascar Craftsman Truck Racing, 640*480 çözünürlükte saniyede 30 kare hızla ulaşabiliyor. En azından ben 8MB Voodoo II'li PII-450'de daha yüksek çözünürlüklerle ulaşamadım. Tek tük ayrıntılar dışında oyunu benzerlerinin bir adım ötesine taşıyacak ilgi çekici görsellik yok. Rakibinizin ve kendi aracınızın motor sesleriyle yarış durumu hakkında bilgilendirileceğiniz seslendirmelerse, tipki diğer çarpışma efektleri gibi oldukça gerçekçi.

Uzun lafın kısası Nascar, hep o bildiğimiz Nascar. Sadece gerçekçiliğinden taviz vermemesiyle bile serinin hayranlarını bir kez daha peşinden sürükleyecektir. İşin detayına inmekten hoşlanıymısanız ve Nascar kamyonet yarışlarından hana ne diyorsanız sadece yarış kımıyla oyunu fazla yavan bulacağınızdan yanına dahi yaklaşmamakta yarar var. ■

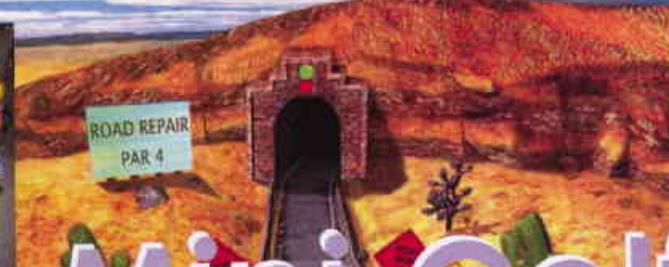
Nascar Craftsman

7

Sierra Sports+ Yarış • 1 CD

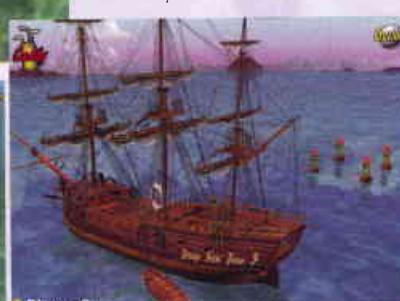
İNCELEYEN :	Ozan Ali Dönmez
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 160 MB
İŞLEMCI :	Pentium 100 CD-ROM : 4Hızlı
RAM :	32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı :	3D Glide,
OYNANABILİRÜK :	★★★★★ ★★★★★
GRAFİK :	★★★★★ ★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★ ★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★ ★★★★★
BİLGİ İÇİN :	
Level CD :	Verilmedi

3D Ultra Mini Golf



Sinan oyunu elimine tutduğunda bu nedir diye kapagina baktım, mana veremediğim kapağın üzerindeki yazıyı okuduğumda hemen CD'nin arkasını çevirip resimlere baktım ve "harika" dedim, başka bir şey diyemezdim zaten. Çünkü Siyan'la seneler önce Amiga'mızda büyük bir zevkle oynadığımız MiniGolf adlı oyunun 3D uyarlamasıydı bu ve kapak da harika görünüyordu. Fakat olsun olaşı Sierra oyunlarını sevmemiştim için bunda da vardır bir bit yeniği dedim kendi kendime ve oyunu yükleyip çalıştım. Çok hoş bir avi animasyonıyla karşılaştım, fakat ilk etapta bu kadar caf caf o zamanlar oynadığımız sade ve zevkli MiniGolf'ten çok uzak bir oyun izlenimi verdi. İlk olarak gerçekten çok hoş ve çocukça bir animasyonla karşılaşıyoruz, bu giriş bölümüm eski MiniGolf'u bilmeyenlerin oldukça ilgisini çekectir ve gördüklerinizi aynı şekilde oyun içerisinde de görecinizini sindiden söyleyeyim. Animasyon bittikten sonra ana menüye ulaşıyoruz ve buradan gerekli ayarlamalarla kolay bir şekilde oyna girebiliyoruz. Lunapark havasındaki arabirim ve aynı zamanda oyun içinde de çalan ses ve müzikler gerçekten oynaya bir dinamizm katmış. Müzik demişken yüklemeye sırasında size müzikleri mp3 olarak dinlemek isteyip istemediğiniz soruluyor. Eğer bilgisayarınız MP3 dinlemeyi kaldırıracak cinstense (oyun sırasında) MP3 tavaşıye olunur.

Oynayabileceğiniz türlerin arasında Normal MiniGolf (Klasik), Hole by Hole (en az iki oyuncu ile sırayla oynanan yöntem, ilk Finish'e ulaşan kazanır) ve Raceplay (zamana karşı oyun, skorunuz size verilecek zaman olacaktır).



Bölüm seçme seçeneklerinden ise Deluxe Nine, Front Nine, Back Nine ile ilk, son ve seçilmiş 9 bölümde; Select A Hole ile ise istediğiniz bölümde oynamayı bilirisiniz. Seçtiğiniz oyun türüne göre oynadığınız bu 9 bölüm sonucunda skorlarınız hesaplanıyor ve son kademenin ardından ekranı getiriliyor. Daha sonra sizden oyuncu sayısı ile isim ve top renklerini belirlemeniz isteniyor, Back ve Next butonları yardımıyla bu kısımları da gerebilirsiniz.

Ah O Eski Güzel Günler

Ana menüden Putting Practice'i seçtiğinizde, daha acemi iseniz kapalı düz bir alanda biraz alıştırma yapabilirsiniz (Bu kısım eski MiniGolf'e daha çok benziyor). Oyun modem, Network ve Internet Game olarak Multiplayer'da oynanabiliyor. Sierra oyunu sadece harika grafik ve animasyonlarla beziyip oynanabilirliği düşük tutmuş. Bir diğer önemli sorun da oyunda kavis ve engebelerin çok zor anlaşılıyor olması. Bölümün resimlerden oluşması nedeniyle (eski MiniGolf'ta arazinin ne tür olduğu yeşilin tonlarından anlaşırlırdı, bunda ise arapsaçı). Sonra Map'ler çok küçük ve çok kolay birkaç tıklama ile bitiyor, tek atış ile sokma ihtiyali zaten yok ve top hep aynı kavislerde sanki önceden tanımlanmış gibi (si fazla) gidiyor. Map üç boyutlu bozma olduğu için delik, bayrak nerede belli değil ve ekran çok fazla karışık geliyor insana. Birsürü obje var ve neyin ne olduğu kafa karıştırıyor, fakat hepsi çok güzel tasarılmış ve harika çizilmişler, hayal gücü bolca kullanılmış. Oyun sırasında sol üst köşedeki Caddy resmine tıklayarak, hafif, orta ve ağır olmak üzere üç değişik golf sopası, topun gideceği yönü gösteren yardımcı çizgi (Aiming Line) ile Powerbar isimli vuruş şiddetini gösteren bir skalanın görünmesi ya da görün-

memesi ayarlanabilir. Easy Put ve True Put ile vuruşun sol fare tuşuna basılı tutularak mı yoksa normal bir sopa gibi geriye çekip iterek mi kullanmak istedığınızı seçebiliyorsunuz. Bir de skor ekranını buradan görebileceğimiz söylemeye unutmayalım. Skor ekranından bir tablo halinde ve bölüm adı, ortalama yapmanız gereken atış sayısı ve kullandığınız atış sayısını öğrenebilirsiniz. Oyunda çok ilginç bölmeler mevcut, bazı yerlerde kısayollar ile delige daha az atışla ulaşabilirsiniz, bunu yaparken de bölüme göre sulardan, yaratıklardan, lazerlerden, lavlardan vs. gibi tehlikelerden uzak durarak bir sonraki bölümme geçmelisiniz. Dediğim gibi çok ilginç ve güzel animasyonlu Map'ler var. Gerçi ben eski bir orijinal MiniGolf'cu olduğum için hibbirini beğenmedim ve oynanabilir bulmadım, ama yeni oyuncular ve özellikle küçük yaştakiler için son derece eğlenceli, renkli ve hareketli bir oyun. Ayrıca bol sayıdaki bölgülerle çocukların hayal güçlerinin gelişmesine yardımcı olacağını sanıyorum (ama korku dolu bölgüler de var dikkat edin :) Son olarak güzel ve enteseran bir oyun, ama sınırlı bir pencerede olmasayı ve 3D yerine 2D, animasyonsuz, basit ama daha eğlenceli, sıkıcı olmayan bir oyun olsayı, eminim ki çok daha uzun süre oynanacaktır. Sierra'ya daha çok fırın ekmek yemesi dilekleriyle... Hahah! 6

3D Ultra Mini Golf

Sierra • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	:	Cortex
SİSTEM	:	Win 95/98 HD Alanı : 40 MB
İŞLEMCI	:	Pentium 166 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	:	32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	:	Gerekmiyor
DİYANABILİRLİK	★★★★★	★★★★★
GRAFİK	★★★★★	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★	★★★★★
İLGİ İÇİN	:	
Level CD	:	Verilmedi

Corsairs

Ben küçük bir çocukken, yani bayağı bir zaman önce, insanların gelip bana "Büyükünce ne olacaksın bakayım yavrum?" gibi embesil sorular yönetmeden nefret ederdim. Daha da fazla nefret ettiğim birsey vardı, o da aynı büyükleri gibi embesil olan yaşıtlarımın bu tür sorulara büyük bir ciddiyetle "doktor, polis, itfaiyeci, zengin" gibi cevaplar vermemeleridi. Daha o zaman ilerde nasıl bir dünyanın beni beklediğini anlamış, üzeri sersemelerle dolu bu gezegenden kaçabilmek için "yıldız gemisi kaptanı" olmaya karar vermiştim. Fakat tabii olmadı. Yaşıtlarımın çoğu manav, bakkal, işadamı, merhum gibi sıfatlar kazanırken ben hiçbir baltaya sapmadım, üstelik halimden gayet



Geçmiş çağın korsanları, gemileri ve hazineleriyle dolu bir strateji ister misiniz?



memnun sayılıyorum. Hâlâ bıkmadan, sıklmadan, utanmadan birilerinin şu sözünü ettiğim yıldız gemisini yapmasını bekliyorum. Yanlış anlamayın, amacım Kirk ya da Picard gibi boyuna galaksiyi filan kurtarmak değil, şahsen bu gezenin havaya uçmasını seyretmekten büyük bir zevk alabilirim. Amacım o yıldız gemisini tipki eski çağlarda olduğu gibi girtlak kesmeyi seven bir grup mürettebatla doldurup uzayın başbelası korsanı olmak. Korsanlığı, karşı eski den beri büyük bir ilgim vardır doğrusu. Eh, insan umit ettiği sürece yaşar demışlar, ne yapalım.

Jolly Roger

Şimdi bazıları Jolly Roger nedir merak edebilir, efendim bu eski korsan

bayrağının adıdır. Hani şu siyah zemin üzerinde sırtan beyaz bir kafatası olan bayrak, ben pek severim onu. Konuya ne alakası var demeyin, Corsairs diye bir oyun var burada, ona bakacağım beraberce. Şimdi bu oyuncu eski çağ denizlerinde dolaşan ve zenginlik peşinde koşan korsanları konuşuyorum. Ancak eskiden korsanlık öyle pek basit bir meslek sayılmazdı, yanı eline bir gemi geçiren herkes denize açılıp ortama dehşet salamazdı. Genelde iki tür korsan bulunurdu, ilk grup kendi hesabına çalışır, mümkün olduğunda büyük devletlerin donanmalarının dolaştığı sulardan uzak dururlardı. Bu gruptakiler pek fazla zengin olmadan erken vaktte göçüp giderlerdi genelde, ne de olsa denizler tehlike dolu. İkinci grup korsanlar ise büyük devletlerden birinin koruması altında bulunurlardı. Tabii bu genelde anavatanları olurdu, mesela ünlü Türk denizcilerinden Barbaros Hayrettin Paşa esasen bir korsan reisidir. Ancak bu tarz çalışan korsanlar öncelikle devletlerinin ve onların müttefiklerinin çarlarını gözetir, kesinlikle dost gemilere saldırır, hatta büyük savaşlarda tüm güçleriyle seferberliğe dahil olurlardı. Bunlar büyük saygı ve destek görürler, haliyle bir hayli güçlü ve iyi organize olmuş filolarla denizlerde dolaşırlardı. İçlerinden pekçoğu zamanla kraliyet donanmalarında büyük rütbeler almış, hatta amirallığa kadar yükselmışlardır. Bağlı oldukları kral tarafından belli yetkilerle donatılmış düşmanın başına bela olmala-

rı için yolladıkları çok olurdu, bir nevi özel donanma gibi iş görürlerdi yani. İşte bu oyunda siz de böyle bir korsan canlandırırsınız, İngiltere ya da Fransa tarafından savaşmak için cebinizde kralın yetki belgesiyle denizlere açılıyorsunuz.

Ship Ahoy!

Tabii şimdi korsan ve gemi kelimelerini aynı yazı içinde görenlerin aklına bazi klasik oyunlar gelebilir, mesela Pirates! ya da benim çok tuttugum bir başka oyundan olan High Seas Trader gibi. Ancak her ne kadar bol macera ve savaş vaad etse de, Corsairs kelimenin tam anlamıyla bir RTS, yani gerçek zamanlı strateji. Oyunu başlarken İngiltere ve Fransa arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Bu seçimi yaptıktan sonra emrinize verilen gemi ve parayı alıp yola koymuyorsunuz. Oyun birbirini takip eden ayrı görevlerden oluşuyor ve geçtiğiniz her görevle birlikte Karayıp Adaları'ndan Avustralya kolonilerine uzanan yolda ilerliyorsunuz. Göreve başladığınızda elinizde geminiz ve bir miktar paraınız bulunuyor. Ayrıca游戏中 sizi temsil eden karakter de kapitan olarak bulunmakta, eğer savaşta ölüse oyuncu biter unutmayın. Oyunu açtıktan sonra Jolly Roger nedir merak edebilir, efendim bu eski korsan



sine geldiklerinde tespit edilebiliyor. Elinizdeki gemileri kendi limanlarınızdan birine demirlediğiniz zaman, limanla alışveriş yapabiliyor, buralarda gemilerinizi onarip yükleyebiliyor, ayrıca paranızı yeni gemiler yaptırmak ya da liman tesislerini güçlendirmek için harcayabiliyorsunuz.

Baharat, İpek, Mücevherler...

Oyunda İngiliz ve Fransızlar dışında ayrıca İspanyol, Hollanda ve diğer bellâ başlı ülkelerde yer verilmiş, tabii o zamanın korkunç korsanları da unutulmamış. Senaryonun akışı içinde denizlerdeki diğer güçlerle yolunuz bir şekilde kesiliyor, kimi zaman onlarla dost olup ticaret yapıyor, kimi zaman da bölgede üstünlüğü sağlamak için kıyasya savaşıyorsunuz. Fakat tabii bir gemiye ya da şehire saldırırken dikkatli olmanız lazımlı, savaşta olmadığınız ülkelerin malına zarar vermek pek iyi bir fikir sayılmaz. Neysse, limanlara oyunda çok önemli bir yere sahipler doğal olarak, elinizdeki korumaları yenilerini ferhetcemek kadar önemli. Bunun için kasasında yeterli para bulunan bir gemiye limana demirlemeniz ve sonra inşaat seçeneklerine girmeniz gereklî. Daha güçlü bir kale, daha fazla asker barındırın bir vali konağı, ya da daha güçlü gemilerin inşaa edilebileceği tersaneler yapıbilirsiniz. Ayrıca limanda bulunan deniz fenerini daha da güçlendirip, gelen gemileri daha uzaktan tespit etmek mümkün. Limanlar arasında çeşitli malların ticaretini yaparak, ya da ele geçirdiğiniz ganimetlerden para kazanabiliyorsunuz. Ancak her gemide yeterince silah ve adam bulunduğuandan, ayrıca gemi ve limanların hasarlarının onarıldığından emin olmayı unutmayın. Limanlara baskın yapılması ihtiyaline karşı valinin sarayında bol mikarda asker bulundurmaya da ihmâl etmeyin.

Soğuk Çelik

Bu oyunda senaryolar basit bir her kaleyi ele geçirme mantığıyla yürütülmüyor, aksine bölge valisinin size illettiği emirlere harfiyen uymanız gereklî. Mesele İngiliz korsanı olarak çıktığınız ilk görevde öncelikle bir Fransız limanını

ele geçirmeniz ve bölgedeki gücünüzü artırmanız emrediliyor. Ardından bir İspanyol limanını basıp şehr vaasisinden bölgeden gececek olan altın yüklü İspanyol kalyonunun yerini öğrenmeniz, daha sonra da bu gemiye yetişip ele geçirmeniz isteniyor. Eğer çok oyalanırsanız gemi kaçip gidiyor, siz de çuvallamış oluyorsunuz. Bu duruma düşmemek için gününüzü gelen mesajlardan ayırmamanız gereklî. Saçaların nasıl yapıldığına gelince, öncelikle deniz savaşları gayet basit, düşman gemisine tıktadığınızda ya ateş açılıyor, ya da eğer pozisyon uygunsu bordalandıyor. Aslında klayyeden hangi topların ateşleneceği dahil pek çok emir vermek mümkün, bu tuşları görmek için CD üzerindeki README dosyasına bir göz atın. Gelelim yakın dönüsün detaylarına, doğal olarak o çağda en yaygın kullanılan silah kılıçtı ve gemiler birbirine bordaladığında tüm mürettebat yalnız kılıç karşı tarafın üstüne çullanırdı. Burada durum aynı, iki gemi bordaladığında yukarıda bir gösterge belirliyor ve geri sayılmıyor. Gösterge iki tarafın güç dengesini yaklaşık olarak size bildiriyor, eğer durum kötüse bordalamaktan vazgeçebilirsiniz. Eğer savaşı bilgisayarın yönetmesini isterseniz bu göstergeden onu da seçebiliyorsunuz. Ancak eğer kendiniz yönetmek isteriniz savaş ekranına geçiyorsunuz. Burada tepeyen görerek adamlarınızı ve subaylarınızı yönlendiriyorsunuz. Ancak önemli bir detay var, her iki tarafında yüksek rütbeli subayları savaşta büyük önem taşıyor, bunları önceliklik olarak temizlemek düşmanın teslim olması ihtimalini artırıyor, ama tabii yapması kolay değil. Aynı savaş tarzi liman basarken de geçerli, tepedeki zaman sayacı tükenmeden ne kadar çok gemiyi limana sokarsanız sayı üstünlüğünüz o denli büyük olacaktır. Ve öncemli bir nokta daha, eğer esas karakterinizi şahsen savaşlara sokarsanız ün artacaktır, bu da alışveriş yaparken fiyatları bir hayli etkileyecektir.

Yelkenler Foral Gidiyoruz...

Gelelim oyunun genel görünüşüne, öncelikle grafikler öyle pek muhteşem sayılmaz, özellikle ana haritada çok basit grafiklere sahip. Savaş grafikleri de

bana Lords of the Realm'ı çağrırdı, ama o daha iyiidi bence. Grafik açıdan çok daha iyi olabilirdi yani. Seslere gelince, efektlerle belli bir monotonluk hâkim, bir zaman sonra bıktırmaya başlıyor. Müzikler nispeten iyi sayılır, o dönemde uygun hazırlanmışlar ancak fazla çeşitlilik olmasından dolayı onlar da çabuk sıkıyor. Ancak oyunun bir kötü yanı var ki, tüm diğerlerine baskın çıkarıyor. Oyun biraz fazla hızlı ve detaylı. Şimdi bunun neden kötü olduğunu sorabilirsiniz, sorun arabirimde. Siz bir geminin ihtiyaçlarıyla ilgilenmek için bir sürü tuşa tıklamak ve tabii zaman harcamak zorundasınız. Hele elinizde 15-20 parçalık bir filo varsa ki bunu yapmak hiç sorun değil, o zaman çok çabuk buluyorsunuz. Arabirimin de size kolaylık sağladığı söylememez tabii. Ancak bilgisayar kumandasındaki rakiplerinize pek böyle sıkıntıları yok, daha siz gemilerin toplarıyla uğraşırken küt diye gelip limanı basıveriyorlar. Hersey o denli hızlı oluyor ve siz o denli geride kalıyorsunuz ki, oyun hiç yoktan dört kat zorlaşıyor. Tabii kısa bir zaman sonra da baygınlık emareleri görülmeye başlıyor. Sonuç olarak oyunun büyük tasarım hataları mevcut, fikir iyi ama uygulama son derece zayıf kalıyor. Ayrıca ben tek gemiyle korsanlık etmemi tercih ederim, bir krala bağlanmak benim harcum değil doğrusu. L

6

Corsairs

Microids • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN : Mad Dog

SİSTEM : Win 95/98 HD Alanı : 90 MB

İŞLEMCI : Pentium 166 CD-ROM : 6 Hızlı

RAM : 32 MB Multiplayer : Yok

3D Hızlandırıcı : Geneksiz

OYNANABILIRLİK : ★★★★★★★★

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

BAĞI İÇİN :

Level CD : Mays 99

inceleme

INCELEME

FLEY

Minicall

didas

TIPPER

Premier Manager 99

Premier Manager 99'la Championship Manager elimize aynı ayda ulaşışsa suç bizim mi? İki oyundan birini bir ay beklettik ve gecikmeyle de olsa Premier Manager 99 nihayet karşınızda!

PREMIER MANAGER NINETY NINE

Amerikalılar, biz kendi futbolümüzden başka futbol tanımıyoruz diye söyleyiyorsunuz, okuyanın diğer tarafındaki insanları bu spordan vazgeçmeye hiç mi hiç niyet yok. Özellikle Avrupalılar futbolu adeta tayırlar ve bu, sanal ortamındaki oyuncuların büyük bir endüstri haline getiriyor. Geric EA Sports yüzünden bırakın futbolu sporun hiçbir dalında kâr pastası adil bir şekilde paylaşılmıyor ama Fifa varoldukça meydanın onlara kalmayağımı anlayan yapımımlar, kendi futbol menajerliğini türün standartlarına oturtmayan EA Sports'la bu son kaleleri uğruna savaşa sürdürmek niyetindeler.

İngilizlerin futbolu sevmesinde, Amerikalıların burularını diledikleri gibi sokakmadıkları nadir organizasyonlardan biri oluşunun, bendeki kadar pavy olup olmadığını elbette bilemem. Ama futbolun beşeri sayılan Ingiltere bir kez daha ligleriyle Premier Manager'ın komusu oluyor. Oyun, Gremlin Interactive tarafından hazırlanmış. Bir çok Avrupa ülkesinin takımlarına yer verilse de sadece Ingiltere'nin 4 liginden sayıları yüzü bulan takımların başına gelebilüyor.

Premier Manager 99, pek çok yönüyle serinin eski sürümlerini hatırlıyor. Yeniden programlama çalışmasının başlangıcında Gremlin oyunu yepen bir ekibe hazırlattıracığını söylediye de PM97 veya onun 98 kodlu klonuya birkaç dakika bile geçirdiye niz, bunun orijinal bir çalışma olduğunu kolay kolay inanamayacağınız. Tepeyen tırnağa veniden yaratılacağı beşirilen bir oyuncunun kabogunu dahi kıramamış kafa karıştırıcı olabilir ama bu onun körüğü olduğu anımlama gelmiyor.

Amacınızın dört Ingiliz ligimdeki bir veya daha fazla takım, ki en fazla 20 takım sebebiliyorsunuz, yönetmek ve kulüp bünyesine uygun başarınlara ulaşmak olduğunu söylemiştim. Mevcut takımların sayısı kimileri için yeterli olabilir ama Championship Manager gibi bir rakibinin 15 ülkenin farklı ülkelerdeki lige zemin hazırlaması, PM99'un öndeği en kısıtlıtı etken,

Oyunun çekirdeğini oluşturan veri-



tabanına ana menüden ulaşılıyor. Cogumun oynamış etkisi az ama Database her futbolcuyla ilgili sayfalarca doküman içeriyor. Ornegün Schmeichel'in attığı kafa golü ile ilgili detayları, piyano ve gitar çalabildigimi ve en büyük hayalimin milli takım formasıyla gol atmam olduğunu buradan öğrenebilirisiniz.

Sadece İngilizler

Oyunun Pro-Manager menüsü, oyunseverleri tesis zengini, geniş kadrolu, para hasan Manchester'in başına geçip ahkam kesmek yerine çoğu kez tek amacı bir yıl daha ligde kalmak olan takımlara yönelik. Sadece onlar size teklif götürdüklerinde takımlarınız altına giriyor ki, sanırım doğru olsam da bu. Cogumuzun tam kontrolü secceden eminim ama hangi kulübü yönetmek isterseniz isteyin en başta ne kadar söz sahibi olmaya cesaret edeceğiniz önemli.

Arcade modunda sahaya sürülecek 11'i ve taktik ayarlarını belirlemekle yetmeyeceksiniz. Trainer'da mali işler ve kontrat yenilemeleri kontrolünüz dinde, Manager'da sadece kontrat yenilemelerine karşıyorsunuz. Accountant'da ise taktik ve kadro seçimi gibi kilit ayarlamalar kararlarınıza bağlı değil. Total'da tüm kontroller sizde ve bu zorluk seviyesinin 10 üzerinden 8 olduğunu demek.

Manager Between Seasons'la yaz dönemi boyunca takımın yakından ilgi-

leniyor, International Calls'la kadronuzdaki yabancı oyuncular milli maç içi-çarı zaman zaman takımdan uzak kalyor ve Players age'le futbolcularınız yaşlanınca jubile yapıyor ve kadroyu genç takımdan almak üzere oyuncularla takviye etmek kaçınılmaz hale geliyor. Bu son üç seçenek zorlugu maksimum değerine ulaşıyor.

Oyunda dikkat çeken birkaç yenisidir. Birincisi ekranın sol tarafında yer alan memelerle yönetim kadronuzun size doğrudan bilgilendirilebileceği olması. Antrenör, psikoterapist, psikolog, gözlemci, groundsman, genç takım menajeri, patronlar ve asistanlarından oluşan bu dokuz kişi kişisel mesaj sistemiyle talaşa oyuncu sakarlandı, fiziksel tedaviye ihtiyacı var; filanca rakibin çok güçlü, iyi savunma kur gibi uyarılar yapıyor.

Futbolcu transfer etmek isteyince oyunla doğrudan haberleşmek yerine yardımıcınızdan söz konusu ismin menajeriyle konuşmasını talep ediyorsunuz. Tekliflerin boyutunu kontrol etmek tabii ki elimizde ancak arabulucu kullanarak is yordamına yordurulmuş.

Futbolcularla yapacağınız sözleşmeler çeşitli özel maddeler içerebilir. Bu maddeler uyarınca ornegün başka kulüpten teklif alırsa, takım ligden düşerse, Avrupa mücadelelerine katılmazsa, takım şampiyon olamazsa serbest kılır, takımın hedefe ulaşması, gol atması, yerel kupalarında veya ülke dışında elde edilecek başarılarında prim alır şartları koşulabilir. Belli sayıda maç sonrasında kontrat yenileme, araba ve ev verme gibi maddeler futboleuyu, transfer etmek



istedığınız isim karşısında kendi takımlınızdan oyuncu verme teklifi ise kulübün jöle kavamına getiriyor.

Gözlemeçiniz sayesinde yaş, kalite, para, oynadığı mevkî veya lig gibi verilerle oyuncu aratabilirsiniz. Pas, dribbling, kafa, ikişili mücadele, şut ve kaleci antrenmanları için ayrı ayrı antrenörler tutmak para kaybı olarak gözüküyor. Her antrenörün yanında oyun tabanında aynı anda çalıştırabilecegi oyuncu sayısim ifade eder.

Degisken taktik ayarları, PM99'un başarılı yönlerinden biri. Oyuncuları istediğiniz mevkîlerde oynatabilmeyi mümkün hâlinde savunma, hücum, top ve pozisyon takibi için ayrı dizişler belirlebilir. Taktik simülatörü sayesinde kontratak, corner ve set piece atışları sırasında her bir futbolcunun depar atacakları noktalar kare kare düzleneniyor. Uzun top ve ofsayt tozları gibi taktiklerin eksikliği bir kayıp.

PM99'da gelir kaynakları artırılmış. Yiyecek ve içecek maddeleri dışında hatırlı eşyaları satma sansına sahipsiniz. Sahamızda oynamacağın her maç öncesi kola, soslu sandviç, hamburger, pizza vs. stogu yapabilen buraları sandıkları efe, bar ve restoranlara göre etiketlendirebilirsiniz. Satışlarda kâr maksimumu çıkarmak yeni işlermeler kurmakta geçiyor. Risk olmayan yerden kâr gelmez. Balık, spagetti gibi pek çok yiyecek maç gününde satılmazsa bozuluyor ve kârin bir kısmını yuttuyor.

Grafikler aşırı gitmiş!

Benim gibi sezona başlar başlangıç büyük miktarda hanra eşya siparişi verdiyiseniz ölü bir yatırım yaptığınızı fark etmeniz uzun süremeyecek. Hele eşyaların satıldığı dükkan küçük çaplısa durum daha da kötüleşiyor. Stat girişinin genişletilmesi, yeni ve büyük dükkanların devreye sokulması sezon orta-

sında takımın başarılarıyla birlikte satışları istenilen düzeye taşıyor.

PM99'un genelde doyurucu bilgiler veren yardım sistemi satışların düşüğünü konusundaki uyarılarında yerlesiz kalmış.

Bir diğer para kaynağı saha kenarındaki reklam panoları. Reklam anlaşmalarının süreleri ve getirecekleri parada onemli olan sınırlı sayıdaki panoların hepsini kullanabilmek. Çünkü üç panonun altındaki küçük alanlar için reklam gelmiyor.

Oyunda maçlar dört farklı şekilde izlenebiliyor. Results modunda sadece skordan haberdar ediliyoruz ve değişiklik hakkımız devre arasıyla sınırlanıyor. Brief de maçın gidişatını IX ve 16X arası hızlarla kuşbakışı takip edebeksiniz. View'da maçlar üç boyutlu ortamda 4-20 dakikaya sığdırılmış maç anlatımlı görüntülerden oluşuyor. 3D hızlandırıcı destekli grafikler Actua Soccer 3'ün grafik moturu kullanılarak hazırlanmış ki bence bunların etkileyiciliği dünümüz daha burada çözülmemesini sağlıyor.

Dört Büyükler ve Kocaelispor'a ek olarak Antep, Antalya, Samsun ve Bursa oyuna ilave edilmiş. FA lisansı yok. Bu yüzden Avrupa Kupaları değişik adlar altında düzenleniyor.

Piyasamın başı çeken isimlerinden Premier Manager 99, belki maçlardaki gerçeklikten uzak skorlar ve ayrındaki zayıflığıyla rakiplerinden geri kalmış olabilir ama yine de onlara kafatutmayı başarıyor. Maç grafiklerimise geçen ay dergide tanıttığımız Viva Soccer'a her yönüyle yeglerim. Championship Manager'daki detaylara rağmen, görselliğle rakibini ezip geçen bu oyun iflah olmaz futbol hayranlarının tammin edecek dizaynede.

Stain için araştırdım!

1-Yerden ısıtma sistemi soğuk havalarda çimin donarak zarar görmesini

engelleyeceği gibi, skorborad, soyunma odaları gibi değişiklikler futbolcu psikolojisinde, geniş park alanları seyirci sayısını artırma konusunda olumlu katkı sağlar.

2- Oyunculara sunacağımız galibiyet prizmeleri, işin maddi boyutu onlar için çok cazip olmasa da başarıda rol oynar. Ayrıca futbolculara uzun vadeli antrenman programları uygulamak daha yararlı olacaktır. Lig ortasında yapılabilecek transferlerin aynı mevkideki diğer futbolcuların performansını düşüreceğini antrenörün mesajlarından da anlayabakınız.

3-Uzun süreli kontrat teklifleri anlaşmayı kolaylaştıracaktır. Futbolcu transferi için doğuya yönelik akılçılca. Ornek mi? Karşımızda Dinamo Kiev'den Shevchenko'y'u sezon ortasında getirecek Premier Lig'inin gol krallığı yapmış biri durnuyor.

4-Uzun süre ilk 11'e girememiş futbolcular asalarının sakatlığı durumunda moralsizlikleri nedeniyle sorun çıkartacaktır. Bu yüzden maçların son dakikalarında aslarıla değişimleri iyi bir tedbir olabilir.

8

Premier Manager 99

Gremlin • Spor • 1 CD

İNCELEYEN :	Ozan Ali Dönmez
SİSTEM :	Win 95/98 HD Alanı : 80MB
İŞLEMCI :	Pentium 133 CD-ROM : 8Hz
RAM :	16 MB Multiplayer : Yok
3D Hızlandıracı :	Direct 3D, Glide
ÖYNANABILİRLİK :	★★★★★ ★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★ ★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★ ★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★ ★★★★★★
Bigli İzin :	
Level CD :	Verilmedi

Kısa Kısa

Bu ayda sizler için iyi oyunları kötülerden ayırdık.

Peki eleğimize takılan oyunlarhangileri acaba?

101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Öncelikle belirtelim, Kısa Kısa sayfalarında incelemeyi hak etmeyen bir oyun 101. Yani daha detaylı incelenmesi, yorumlanması gerekiirdi, ama koca Empire Interactive'e hiç yakışmayan dizayn hataları ile doldurduğu bu güzelim oyun ne yazık ki artık sadece benim gibi 2. Dünya Savaşı manyaklarının ve "Squad Level Tactical Combat" severlerinin göz atmak isteyeceleri ilginç bir oyun dan öteye geçemez olmuş. 2. Dünya Savaşı sırasında Normadiya'ya yapılacak çıkartmadan bir gece önce bölgeye sürpriz baskın yapacak paraşütülerin hikayesini anlatan oyun, hem konu hem de oynanış olarak normalde deliller gibi oynayacağım, herkesse tavrıye edeceğim ve kısa sürede oyuncu grupları oluşturacağım kadar mükemmel görünüyor(du). Ama o kahrolası savaş ekranına geçince bütün hayallerim yıkıldı. Oyunun savaş kısmı, saçma hatalar yüzünden, sabahları İstanbul trafığında işine yetişmeye çalışan bir insanın hislerini tattırıyor oynaya. Bir türlü iki adım yürütmedeniz askerler, hemen önündeki düşmanı gör-

memekte israr eden görüş sistemi, haritanın ölçüği ile karşılaşıldığınızda komik kalan silah menzilleri yüzünden vuvaradığınız ve size dil çkartıp duran Almanlar. Kardeşim, Empire'im, her daim en popüler strateji üreticim, ne yaptın sen yahu? Nasıl sürdürün bu oyunu piyasaya böyle? Bak, e-mail'im Mekruplar sayfasında var. Benimle iletişime geçin, size Beta Tester'lığı konuda öğreticeklerim olacak. Yazık, harcanmış bir oyun 101... Strateji manyağı iseniz, alın bakın inceleyin, belki sevmeye bile çalışırsınız, ama değilseniz bekleyin, Jagged Alliance



2 ya da arşivinizi karıştırıp X-Com 3 'ü bulun ve Real Time olarak oynayın. X-com 3'ün Real Time kısmını küçümseyenlere de sakın almayın. Bugüne dek yapılmış en mükemmel stratejidir o, abartmıyorum. İlk çıktığında yüksek sistem gereksinimi istediği için pek çok kimse RTS kısmını es geçti ve dikkatten kaçtı. Şimdi de tadını çıkartma vaktidir. Ha bu arada fanatik değilseniz, 101'i boşerin.

FİRMA: Empire Interactive

TÜR: Taktik Savaş



ZERO CRITICAL

Adventure oyunları ile ilgili garip bir görüşüm vardır... Bazları saçma da bursa, bence Adventure türünde bir oyun ya mükemmel olmak zorundadır ya da hiç olmamak zorundadır, çünkü yine bence, ortalama bir Adventure bu dünyada çekilemeyecek en büyük izdiraptır. Adventure'ların eski Text günleri çoktan geride kaldı, muhtemelen çoğunuz Text Adventure ile ne demek istediğimi dahi anlamadınız. Muhtemelen, birazları gidelim, muhtemelen çoğunuzun Dejavu'yu hiç oynamadınız, Shadow in the Dark ismi pek çoğunuzu hiçbir şey animasatmıyor, ancak tüm bu oyunların



ortak yanları Adventure olmaları ve dönemlerinin mükemmel oyunları olarak hatırlanmaları. Mükemmel olmayan Adventure oyunlarının bende çağrıstdığı tek duygusal başlığı olmaktadır. İyi dizayn edilmiş oyun sistemi, sorulara devamlı israrla aynı cevapları veren karakterler, iki dakika önce kavga ederek, küfürler sayarak geride bıraktığınız bir adama geri döndüğünüzde size en baştan, sıcak gülücükler içinde bir selam vermesi gibi saçma hatalar beni Adventure'lardan uzak durmaya iter. Kendi kendime, AI denilen teknoloji henüz gerçek Adventure yapmak için yeterli se-

viyeye gelmedi deyip durum... Zero Critical'ı da ise yaramaz Adventure'lar sınıfına sokmamam için hiç bir engel bulunmamaktadır... Bilmem ne gezegeninde üşenmiş küçük bir bilim laboratuvarında meydana gelen küçük bir cinayeti soruşturmak üzere gezegene giyen dedektifin sorunları nedense beni hiç ilgilendirmemi... Belki grafiklerin 5 yıl önceye ait gibi durması, diyalogların ölümcül derecede sabit olması ya da iyı bir Adventure (aslında bütün iyi oyunlar için) için gerekli olan iyi bir başlangıç demosunun bulunmaması gibi pek çok sebep sayabilirim, ama Bethesda Softwork'ün böyle bir oyunu piyasaya nasıl sundığını izah edemem. Bu ay şoklar ayı oldu zaten. Önce Empire'dan 101, şimdi de Bethesda'dan Zero Critical... Gündündümüz dağlara kar yağdı, hatta çig bile düştü. Geçmiş olsun...

FİRMA: Bethesda Softworks

TÜR: Adventure



YOOT TOWER

Yazılı İşleri Müdürü "Cem sana bir oyun vericem, aklın duracak!" dediğinde "Hadi canım!" diye düşündüm, "Hiç bir şey beni şaşırtamaz!". Ama şu anda bu Japonlar'ı gerçekten takdir ediyorum. Sega'ya olan saygım ise ifade edilemeyecek kadar çok arttı. Yaşadığım dumur karşısında önce kızmak, alay etmek yolunu seçecektim, ama koskoca bir şirket, Sega, herhalde bu kadar aptalca bir hata yapamazdı. Mutlaka benim anlayamadığım bir şeyler olmalıydı olayın içinde ve ben bile anlayamıysam adamlar bir hayli zeki olmaları demek ki, dolayısıyla derhal saygı duymaya başladım. Maxis'in Sim Tower oyununu hatırlayanlarınız var



mı? İşte o oyunu alın, adını değiştirin ve piyasa sürüün, size de saygı duyarım... Yoot Tower her şeyle Sim Tower'ın kopyası. 15 yıldır bilgisayarda oyun oynarım, çok taklit oyun gördüm, tutulan bir oyunun benzerlerinin çıkartıldığını da çok gördüm, ama oyunun AYNISININ yapıldığını ilk defa şahit oluyorum. Sim Tower'ı arşivimden çıkardım bu oyunu eleştirmek için ve bilgisayara yeniden yükledim. Seğalar, oyundaki asansör seslerini bile değiştirmeyi akıl edememişler, hayretler içine düştüm. Sim Tower'dan farklı o-

larak birkaç yeni mağaza ve başka bina bölümlerinin eklenmesi ile oyunun üzerinde oynandığı arka plan grafiklerinden başka hiç bir şey değişmemiş. Kitaplığın giriş paragrafında Sim Tower'dan iki cümle ile bahsedilmiş, ama bu cümleler Sim Tower'ın pek çok insan tarafından beğenilen ve Macintosh'da da oynanabilen bir oyun olduğunu anlatmaktan başka bir şey yapamıyor. Yani, "Evet biz bu oyunu aynen kopyaladık" ya da en azından "Maxis'den satın aldık" bile diyememişler. YUH YANI! YOOT TOWER bir iki ufak ekleme dışında Sim Tower'ın aynısı. 4 yıl önceki grafik teknolojisi, aynı "eski" sesler, aynı oyun, aynı ekranlar. Vereceğim not konusunda kararsız kaldım ve en iyisi mi, oyuna değil Sega'ya not vermeye karar verdim... Sega'ya bu cesaretinden dolayı 10 veriyorum. Bu yolda devam edin, çok ilerlersiniz...

FİRMA : Sega
TÜR : Kopya Çekme
 Sanatının Geldiği
 Son Nokta

10



ROBO RUMBLE

Empire, Bethesda ve Interactive Magic... Bütün tanınmış, ünlü ve kaliteli şirketlerin toplu saçmalama geçidine döndü bu ay KISA KISA. Kapığına bakınca adam gibi bir şey zannettiğiniz, ama aldıktan sonra saçılık olugunu anladığınız oyulardan biri Robo Rumble. Gerçi, başlangıcı fena dül, iyi bir demoya oyuna dalyorsunuz ve heyecanlıyorsunuz, konu da orijinal. Bilmem kaçınıcı yüzülda Mars'ta keşfe çıkan askeri birlilikler dev bir uzay gemisi bulurlar yüzeyde, ordu hemen incelemeye ahl aleti ve sonunda bu alerin dünyayı nişan almış gezegen yok edici bir silah olduğu anlaşılr. Güç toplayması için gereken bir yılın sonunda, uzaylı-



lar tetiğe basmak için geri geleceklerdir. Bunu keşfeden insanlar, hemen bölgeye birliklerini gönderirler, ama misafirleri geldiğinde onları daha iyi karşılaşmak için özel savaş robotları da hazırlırlar. Tek ihtiyaçları olan robotları daha da geliştirmektedir. Bunun için robot tasarımcılarını ikiye ayırlar Terraflux ve Redstar. İki grubun da tasarladıkları robotları arena ortamı mekanlarda kaptırmalarına imkân tanır. Böylece en iyi dizaynlara ulaşılmasına çalışılacaktır ve Alien'lar her şeyleden habersiz Mars'a geri döndüklerinde kafalarının üzerine dev bir balyoz gibi inlecektir. Elbette her grup, parçaladığı her rakip robot için ödül ve para kazanmakta, bu şekilde bütçesini artıran gruplar yeni araştırmalar ve yeni robotlar için para yaratmış da olurlar vs. İlk bakışta hiç de fena olmayan bu konu, oyun içindeki detayın olabildiğince az tutulması sayesinde albenisini biraz kaybetmiş. Savaş ekranında ise robotların kontrolünün zor olduğu söylenebilir. Ayrıca komaman, dev robotların çıkardıkları siyah benzeri sesler de insan oyundan soğutan eksiler arasında. Yine de Multiplayer ortamda arkadaşlarla kışış-



mak için ilginç bir seçim olabilir Robo Rumble. 3D kartların pek çoğunu destekliyor ve parlama efektleri ile oyun içi grafikleri vasatın üzerinde. Kendi kapsamında bir Real Time strateji mi yoksa bir tur dövüş oyunu mu olduğuna bir türlü karar veremediğim Robo'yú tabii ki tavsiye etmiyorum, ama inatla "a Alcam" diyeninde başına silah dayamıyoruz. Yine de siz Mech Commander'ı veya Metaltech serisinin stratejisini oynayın...

FİRMA : Interactive Magic
TÜR : RTS

6

Commandos

Beyond the Call of Duty

GÖREV 5:

Guess Who's
Coming Home
Tonight

Amaç: Alman Generalını canlı yakalamak ve casuslu hapsehaneden kurtarmak.

Takım: Tiny, Duke, Tread

1. Köy Temizliği

Sadece Tiny size yeter. Köyde bulunan 9 askeri sigara ve Decoy (ses tuağı) sayesinde tuzaga düşürüp öldürün. Tread'in gizlendiği sağ tarafa gidip iki askeri ve makinalıyi temizleyin. Devriye dikkat.

2. Üsse Giriş

Şimdi, Tiny'yi haritanın en sağından sürünererek tarlaya çıkartın. Tarlanın yanındaki askeri öldürün, Duke'ü de Tiny'nin yanına getirin. Duke'ü ekranın en sağına yaslayın, kimse bakmazken duvardaki nöbetçi tüfekle indirin. Duke'ü tarlanın sol üst köşesine getirin. Tiny sürünerek duvarın üstündeki askerinin altına gelsin. Duke kapı nöbetçilerinin aşağısına taş atın, aynı anda Tiny duvara tırmansın ve yatsın. Duke aynı yere tekrar taş atın ki Tiny diğer tarafa inebilsin. Doğudaki merdivene sürünen, çatıya tırmanıp askeri öldürün. Devriye dikkat ederek kütüklerin arkasından diğer binaya sürünen, tırmalınp askeri öldürün. Zamanlamaya dikkat. Aşağı inip bandaki kulübeye saklanın. Duke'ü de oyuna başladığı noktaya geri gönderin.

Tiny ile beton binaların çevresindeki ve ormandaki toplam 11 askeri öldürün. Batı kapısındaki odun yığınının arkasına saklanın. Duke'ün yakınındaki

Tam çözüme geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.



devriye gidince, sokağa çıkıp kapıdaki üç askeri de vurun. Tiny ile cesetleri saklayın. Devriye dikkat. Hersey tamamsa, açılan kapıdan Duke'ü ve Tread'i geçirin.

3. Casusu Kurtaralım

Kuzeybatıdaki devriyeye dikkat ederek, hapsin yakınındaki 8 askeri Tiny ile öldürün ve cesetleri saklayın. Bir tanesini canlı ele geçirseniz daha iyidir. Spooky'yi kurtarın ve dört komandoyu da hapsin yanındaki kulübeye saklayın. Spooky'yi canlı askerin üniformalmasını almak için gönderin, ama üst rütbelilerden uzak durmayı ihmal etmeyin.

4. Generalin Kaçırılışı

Duke'ü doğuya gönderip büyük binanın girişindeki askeri vurun. Koruluğa geri dönüp, makinalının hemen güneyinde durun. Görüş mesafesinin hemen dışından, çatıdaki askeri ve hemen yanındaki askeri, ona doğru yürürken, vurun. Hemen yere yatın. Batıya gidip

çatının güneybatısındaki askeri indirin. Spooky ile çatıdaki bütün askerleri zehirleyin. Bahçenin batısındaki askeri öldürdüktün sonra, ön bahçedeki askerlerin yanından geçin. İpe asılı olan subay üniformasını giyin. Aşağı inip General'in yanındaki hariç bütün askerleri öldürün. Tiny Decoy'u General'in kuzeyine yerleştirin, Spooky'de General'in batıya bakmasını sağlayın. Tiny decoy'u çalıştırıp güneydeki askerin arkasına taş atın, hemen koşup kaçın. Diğer askeri de öldürün ve General'i bayıltıp kelepçeleşin. Son olarak makinalıyi da temizleyin.

5. Çıkıyoruz

Bütün komandoları General'in bulunduğu yere getirin. Spooky'yi gönderebilirsiniz. Tankın yakınındaki askerleri zehirleyin ve cesetleri gizleyin. Devriyeyi tankı görmeyecek şekilde başka bir tarafta bırakın. Duke'ü çatıdaki askeri vurabileceğiniz bir pozisyonaya getirin. Tiny General'ı taşıırken, Duke ve Tread'le birlikte tanka girin. Spooky'yi de hızla tanka bindirip, kontrolü Tread'e geçirin. Yolunuza çıkan bütün askerleri vurarak doğu kapısından kaçın.

GÖREV 6:

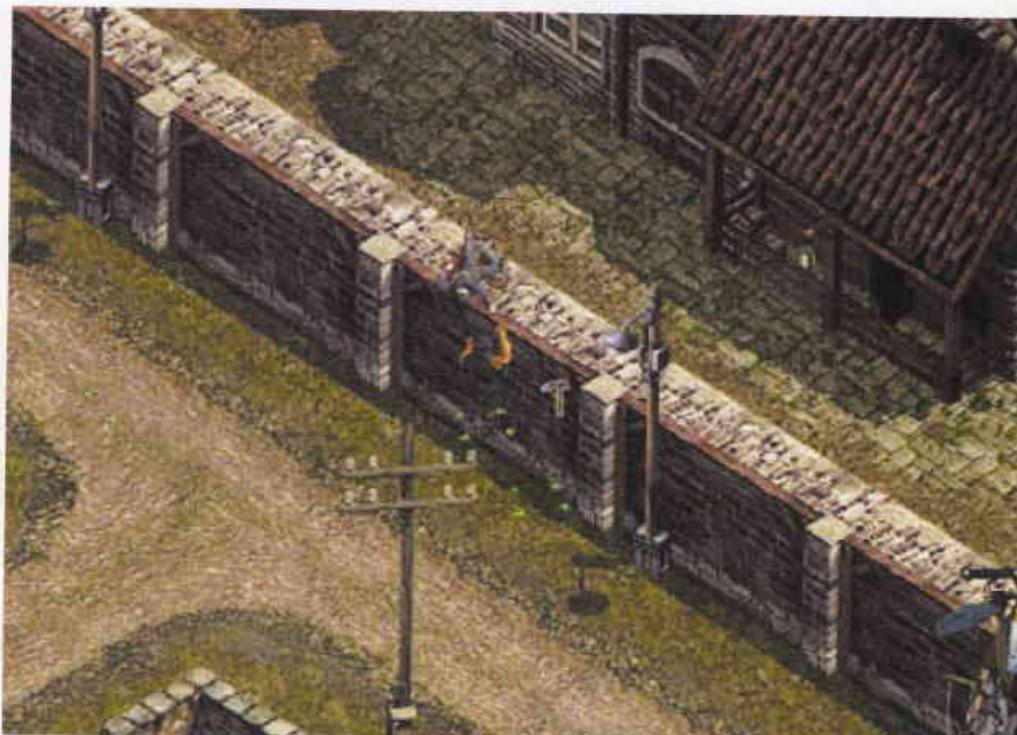
Eagle's Nest

Amaç: Havaalanına sizip prototip uçakları imha etmek.

Takım: Tiny, Duke, Inferno

1. Çiftlik Evi

İlk olarak çiftlik evinin yakınındaki beş askeri öldürün. Yamacın üstündeki en zor olanı. Onun sağındaki ağacın hemen altın decoy'u bırakın. Sola sürüp, ağaçların arkasında bekleyin. Asker en güneye ulaştığında decoy'u çalıştırın. Yamacı tırmanıp askeri öldürün. Cesedi olabildiğince batırıya, yamacın hemen yanına gizleyin. Decoy'u geri aşağı inin.



2. Bir Pilot Çalalım

Duke'ü evin bahçesine çıkarın. Yamacın üstündeki merdivenin yanında duran askeri indirin. Duvardaki askeri de cesedi evin arkasında kalacak şekilde vurun. Tiny'yi ile havaalanının dışındaki askerleri temizleyin. İsterseniz duvara tırmanabilirsiniz. Kuzeydeki askerin yanındaki duvara Decoy'u bırakın ve çalıştırıp binaya gizlenin. Askere bakmaya gelince bıçağı iki kemiğinin arasına sokuverin. Cesedi kapının yanına saklayın. Bundan sonraki adımı çok dikkatli atmalarınız. Pilot güneydoğuya gidene kadar bekleyin, sonra koşup alının kuzyeyindeki ahırı saklanın. Pilot geri döndüğünde ise Tiny'yi barakanın yakınındaki küçük deliğe saklayın. Pilot'un tekrar dönmesini bekleyip, beklediği bir sırada koşup sümsüğü beynine indirip kelepçeleyin. Ahırın yakınına gizleyin. Sra Duke'de. Barakanın balkonundaki askeri indirmesi gerekiyor. Bunun için haritanın güneyinden, sonra da kuzayından, askerin görüş mesafesinin hemen dışından sürümesi gerekiyor. Doğudaki asker uzaklaşana kadar bekleyin ve hedefinizi vurun. Yamacın yakındaki merdivenin yakınlarına geri dönüp saklanın. Doğudaki askerin iberna ise Tiny baksın.

Diğerleri aşağıdayken, Tiny havaalanına giren merdivene dikkatlice tırmanın. Binanın yan ve üstündeki üç askeri, uçakların yanındaki dört askeri öldürün. Cesetleri saklayın.

3. Bombaların Yerleştirilmesi

Kuzeyde kalan iki askeri Tiny öldürsün. Iniş pistinin öbür tarafındaki kayanın arkasına Tiny ve Duke'ü gizleyin. Kayanın etrafından sürüp doğuda çatıda bekleyen askerlerden ortadakini indirin. Duke'ü tekrar saklayıp, Tiny ile o

çatıya tırmanın. Kimsenin bakmadığı bir sırada iki askeri biçaklayıp yatin. Cesetleri çatının güney tarafına atın. Çatının kuzyeyine decoy'u yerleştirip, cesetlerin yanına gizlenin. Kuzyedeki asker uzaktayken, decoy'u çalıştırın. Bir asker çatıya tırmanacak. Biçaklayın. Cesedi gizleyin ve kuzyedeki diğer askeri de aynı şekilde temizleyin. Decoy'u alın. Devriye giderken aşağı inip binanın köşesine decoy'u koyun. Çalıştırıp soldaki kapıya saklanın. Bu şekilde, sigaraları da kullanarak, çekerildiğiniz kadar askeri tuzaga çekin. Son olarak, Duke uçağın kanadındaki askeri vurduktan sonra, uçaksavarın yanındaki askeri de öldürün.

Şimdi, Tiny benzin dolu tankı ilk Me262'ye doğru itmelি. Ama tamamen değil, merdivenin yanında itmeye bırakın. Sonra bütün komandoları güneye gönderin. Güneydeki benzin tankını da iki Me262'nin arasına ittirin. Inferno ile deponun yanına bomba yerleştirin, sonra kuzyeye gidip iki Me262'nin arasına da bomba yerleştirin. Tiny ve Duke merdivenin yanındaki binaya saklanabilir. Inferno'yu merdivenin indirip, duvarın etrafından süründürün. Haritanın doğusuna çok yakın olmalı ki makinalı tarafından görülmemesin.

4. Havaalanı Yanıyor

Inferno barakanın güneybatı köşesinde dursun. [F3] ile haritayı ikiye böülü. Birisi kuzyedeki bombayı, diğeri Inferno'yu göstersin. Devriye benzin tankına yaklaşınca (A)'ya basıp ilk bombayı patlatın. İlk iki asker barakanın çıkışına kuzyedeki bombayı da atesleyin. (E)'ye basıp el bombasını seçin,



barakanın yanından ikinci grup asker makinalının yanındayken bombayı hepsini temizleyeceklidir. Birkaç asker gürültüyü(!) arastırmaya gelecek, saklanın. Başka asker gelmeyeince kadar bekleyin, gerekirse hiçbirinin gitmemesi için taş atın. Herkes menzile girince bir üçüncü bombayı da onlara sallayın. Havaalanındaki iki baraka da imha edildiğinden, başka asker gelmesinden korkmanıza gerek kalmadı. Duke'ü binadan çıkartıp son mermisiyle hangarın çatısındaki askeri vurun. Tiny kuzyedeki benzin tankını kalan Me262'ye, doğudaki tankı ise Me163'e kadar ıtsın. Inferno ile bunların yanına bomba koyun. Tiny ile bağladığınız pilotu alın ve havaalanına getirin. Inferno diğer bombaları ateşledikten sonra Duke'le birlikte iniş pistindeki He162'ye binsin. Tiny pilotu yöneterek uçağa girmesini sağlayın sonra da kendisi binsin. Herkes sağlamsa, pilotunuz siz'i ülkenize geri götürecek.

GÖREV 7:

The Great Escape

Amaç: Tiny, Tread ve diğer müteflik askerlerini kurtarmak.

Takım: Tiny, Fins, Inferno ve Tread.

1. Nehiri Geçmek

Tamamen Fins'e bağılısınız. Doğuya gitmeli ve yoldaki bütün askerleri temizlemeli. İlk beş askerden sonra sürünenek köprüden geçmeli ve kayaların arkasına saklanmalı. Batıdaki askeri de öldürün, nehrin yanından sürünerek suya girebileceğiniz bölgeye ulaşın ve dalış takımlarınızı çıkartın.

2. Hapishane

Boruya kadar yüzün. Hapishanenin içindeki kuyuya tıklayın, böylece Fins borudan girecektir. Merdivenlere kadar yüzün, asker batıya gidene kadar bekleyin. Kapının önünden geçerken zırplıvurun. Barakanın yanındaki askerin doğusuna kadar sürünen. Diğer asker giderken, barakanın yanındaki askeri indirin. Diğer askerin peşinden sürünen onu da indirin. Barakaya kadar sürünen kapının dışındaki askerin görevileceği şekilde sigara atıp binaya saklanın. Cesetleri görüp gelince çıkış onu da vurun. Nehirden aşağıya sürünen köprüyü koruyan askeri de indirin.



Köprü temiz, Inferno karşıya geçebilir. Barakanın güneyine bomba yerleştirin. İki komandoyu da kayaların batısına saklayın. Binadan ilk çıkan subay siz göremezse, harita boyunca gidecektir. Ama çıkan diğer iki asker ne olduğuna bakmaya gelecektir. Inferno ile onlara bomba atın. Hapishane bölümü artık güvende.

3. Tiny ve Tread Kaçıyor

Fins kuzeye sürünsün. Ağaçları takip ederek haritanın kuzeyindeki bütün askerleri öldürün. Batıya gidip Kuzadogu çitinin arasında gezen askeri indirin. Inferno ile asker grubunun batısından çitin köşesini kesin. Görülmemek için fiçıların arkasından sürünmeli. Atabildiginiz kadar sağa el bombası atıp oradakileri temizleyin ve diğerlerinin o

tarafa gitmesini sağlayın. Hepsi orada toplanınca, ikinci bir el bombası atın. Böylece iki bombayla hapishane bahçesindeki bütün askerleri temizlemiş oldunuz.

Bahçe temiz olduğuna göre, askerlerin koruduğu barakaya girip Tiny ve Tread'i kurtarın. İkisini sürünerek marangozhaneye gönderin. Eşyaları bu binanın kuzeyinde. Tread orada kalsın, diğer üç komandoyu kesik çitin yanında bekletin. Tread'in uzun menzilli tüfegine işimiz düştü. Marangozhanenin önüne gelip, kuledeki askeri vurun. Dikenli tellerin arasındaki askeri devriye giyenken kuzey kapısındaki askeri vurun. Hapishaneye girip kuzeydeki devriyeyi tek tek avlayın.

4. Diğer Esirleri de Kurtaralım

Tiny ve Fins'i hapishane bahçesinin batı köşesine geri gönderin. Tread ve Inferno'yu hapishane yönetim bölümune kadar süründürün. Inferno biraz geride kalsın, Tread sürünerek batı kanağina gitsin ve iki dikenli tel arasında devriye gezen askeri indirsin. Yere yatan ve kuledeki askeri indirebileceğinizi bir konuma gelin. Inferno'yu yanına getirip doğu dikenli telini kesin. Barakanın yanındaki asker kuzeye giderken Tread ile tek başına duran iki askeri vurun. Inferno ile barakaya yaklaşın, devriye barakanın yanına gelince son el bombanızı onu ve barakayı devre dışı bırakmak için fırlatın. Tread'i ileriye götürüp diğer kulenin üstündeki askeri de indirin. Son olarak kuzeydoğudaki son askeri de indirmek için doğu çitinden yukarıya sürünen.

Kaçış yolumuz temizlendi. Tiny ve Fins kuzey kapısına gidip açınlar. Kapı açılıncı bütün tutuklular barakadan çıkış kuzeye kaçacaklar. Komandolarını toparlayıp doğudaki kamyon'a bindirin ve güneydoğu yolundan aşağıya gidecek bölüm bitirin.



GÖREV 8:

Dangerous Friendship

Amaç: Natasha ile buluşup, gece kulübündeki Alman subayından gizli belgeleri çalmak

Takım: Tiny, Duke, Fins

1. Güney Bölgesini Temizlemek

Çitin arkasında, bulundukları bölgenin güney köşesinde yere yatarın bütünü komandoları. Köprüün kuzeydoğu kısmına, yola decoy koyn. Köprüün diğer tarafından bir asker bakmak için gelecek. Öldürün ve çitin arkasına saklayın. Decoy'u barakanın doğusuna koyn, merdivenlerden çıkış kapıya saklanmadan önce çalıştırın. Gelen asker bakmazken dışarı çıkış öldürün. Cesedi merdivenlerin üstüne atın.

Tiny ile haritanın güneyinden sürünenek ilerleyin. Saman yiğinlarının arkasına decoy'u koyn. Tiny'yi de aynı yere saklayın ama gerekirse sürünenek kaçmaya hazır olun. Decoy'u çalıştırınca gelen askerin görüş açısından uzak kalarak arkadan dolaşın ve öldürün. Cesedi çitin arkasına saklayın. Duke'ü köprüden geçirip yeldeğirmeninin üstündeki askeri temizleyin. Daha sonra binaya saklanın.

Yeldeğirmenin yakınılarında ve batı kanadında kalan askerleri Tiny'nin sigara ve decoy'u ile temizleyin. Kanalın üzerindeki köprüyü koruyan makinalan uzak durun. Güneybatıdaki ev bu askerlere tuzak kurmak için mükemmel bir yer.

2. Dalış Takımları

Burada zamanlama çok önemli. Önce Fins'i uzun otların arkasında ayakta tutun, su değişiminin yanındaki askerin göremeyeceği bir yerde. Duke'ü güneydeki iki grup binanın arasına getirin, ta ki diğer askeri tüfekle vuracak bir açıya ulaşana kadar. Asker güneybatıya dönene ve diğer asker Fins'e bakmayana kadar bekleyin kadar bekleyin. Fins'i hızla ilk askeri zipkinlayacağı mesafeye getirin ve askeri öldürün. Hemen Duke'e geçip ikinci asker birincisinin cesedini görmeden onu da vurun.

Fins ile plastik botu açıp kanaldan karşıya geçin. Botu alın. Binanın yanından sürünenek gidin ve devriye gezen askerin doğuya gitmesini bekleyin. Arkasından gidin ve uzun otların arkasında ölecek şekilde zipkinlayın. Yakında-



ki diğer askeri de doğuya bakarken zipkinlayın. Dalış takımlarını alın ve botu açabileceğiniz yere geri döñün. Kalan son askerin arkasına geçip kuzeydoğusuna taş atın. Cesedi götürüp o tarafa giden askerin peşinden sürünenek zipkinlayın. Suya gireceğiniz yere dönüp dalış takımlarınızı giyin.

Tiny güney bölgesinde kalan son askeri de temizlemeli. Decoy ile kanalın diğer tarafındaki askerlerin görmeyeceği bir mesafeye çekin. Tiny'yi güneydeki evin arkasına gönderin.

3. Güneybatı'ya Geçiş

Fins'i güneybatıdaki evin yanına gönderin. Devriye'nin nöbetçiden uzaklaşmasını, diğer askerin de yanından geçmesini bekleyin. Asker başka tarafa bakarken südan çıkış iki askeri de zipkinlayın. Tiny'yi batıya süründürüp makinalının yakın görüş mesafesinin sınırlarında durun. Devriyenin bir tur daha atmasını bekleyin. Onlar giderken Fins sürünenek önce yeldeğirmeninin, sonra makinalının işini bitirsin. Tiny ile makinalının başındaki askerin cesedini saman arabasının arkasına saklayın. Fins'in de oraya götürün. Bölgede kalan diğer tekil askerleri de temizleyin ve kuzeydeki eve saklanın.

4. Natasha

Kaçacağınız geminin yanındaki iskeleye yürü. Bölgedeki 6 askeri temizleyin. Kuzaybatı temiz olduğuna göre, köprüyü kumanda eden kolun yanındaki askere doğru sürünen. Onu ve yanındaki askeri sizden uzaklaşıırken vurun. Köprüyü açın. Çabuk bir şekilde

Tiny ve Duke'ü köprüden geçirin. Haritanın kuzeyindeki bina boyunca Tiny'yi süründürün. Doğu'daki iki askeri klasik yöntemlerle tuzaga düşürün. Caddeye bakan askeri Duke ile indirin. Yalnız kimse nı sizi ne de askeri görmeme sine dikkat edin. Arabanın yanındaki askerin arkasından Fins'i gönderin. Diğer asker döñünce, ilk askeri bıçaklayın diğerini de zipkinlayın. Fins'i apartmana sokup Natasha ile buluşmasını sağlayın.

5. Gizli Belgelerin Çalışımı

Bundan sonrası çok basit. Bütün komandoları kaçacakları gemiye gönderin, bu sırada Natasha da görevi tammasın. Ama Gestapo'lardan uzak durun, sizi tanırlar. Doğu tarafından aşağıya devam edin ve Dubois gece kulübüne girin. General Natasha ile buluştuktan sonra gizli belgeler Natasha'ya gelecek. Geldiği yollardan geçirip onu da kaçış gemisine bindirin ve bir oyunu daha bileğinizin hakkıyla bitirmenin keyfini yaşayın..

Blaxis

Voodoo 3 TNT 2'ye Karşı



Voodoo 2 ve TNT'nin çıkışı daha dün gibi aklımızda. Ama 3D işlemci üreticileri rahat durmuyor. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan 3Dfx'in Voodoo 3 ve Nvidia'nın TNT2 işlemcili ekran kartları, oyuncuların öndeği tüm hız engellerini yakıyor. Peki ama hangisi daha iyi?

Performans

Hem TNT 2'nin hem Voodoo 3'ün farklı saat hızlarında çalışan değişik versiyonları olduğundan, performans açısından göreceli olmayan bir karşılaştırma yapmak biraz zor oldu. Şu an piyasada Voodoo 3'ün iki farklı hızda çalışan versiyonu var. Voodoo 3 2000 143 MHz'de çalışırken, 3000 versiyonu 166 MHz hızında çalışıyor. Temmuz ayında piyasaya çıkacak olan Voodoo 3500 TV ise 183 MHz hızında çalışacak.

Standart TNT 2 işlemcisi 125 MHz, Ultra TNT 2 ise 150 MHz hızında çalışıyor. Ama TNT 2'leri Overclock yapmak oldukça kolay. Diamond ve Creative'in TNT 2 kartlarıyla birlikte işlemciyi Overclock etmek için programlar da veriliyor.

Her iki işlemcinin de 16-bit performansı çok iyidi. 333-MHz Celeron işlemcili test makinemizde 1024'e 768 çözünürlükte çalışan Quake 2'nin Crusher Timedemo'su ile test ettiğimizde birbirine çok yakın sonuçlar aldı. Ultra TNT 2 saniyede 48.1 Frame basabılıken, Voodoo 3 3000 50.9 Frame ile biraz daha iyi sonuç verdi. Shogo'da ise TNT 2 67.7 fps ile daha iyi iken, Voodoo 3 65.4 Fps basabildi.

32-bit destekleyen oynlarda ise TNT 2 tek söz sahibi durumunda. Voodoo 3'ün 32-bit renk derinliğine destek vermediğini daha önce yazmıştık. 32-bit oynlardaki birçok özel efektin çok daha gerçekçi gözükmesini sağlıyor. Peki 32-bit desteği için vereğiniz ekstra ücretre değer mi? Bu sorunun cevabı çoğunlukla sizin makinenizin ve oyuncunun özelliğine göre değişiyor. Eğer işlemciniz Pentium II-400 ve altında ise, oyunu 32-bit'te çalıştırıldığınızda performansa yüzde 15 ile 20 arasında düşme görebilirsiniz. Yani sınırlı 32-bit grafik için yatırım yapmaya gerek yok, ama 6 ay boyunca aynı ekran kartını kullanmak istiyorsanız, sırf

32-bit desteği için TNT 2'yi ciddi bir şekilde düşünmelisiniz.

SONUÇ: Hemen hemen aynı işlemci hızında çalışıklarından, Voodoo 3 ve TNT 2'nin oyun performansı birbirine oldukça yakın.

+ Voodoo 3 + TNT 2

Gelişmiş 3D Özellikleri

Voodoo 3 de, TNT 2 de önceki işlemcilerin yüksek saat hızlarında çalışan geliştirilmiş versiyonları olduğu için, atalarıyla aynı avantaj ve dezavantajlara sahipler.

32-bit Özelliği: Şimdiye kadar piyasaya çıkan oyunların çoğunluğu 16-bit renk derinliği için hazırlanmıştır. Oyunlarda 16-bit renk kullanımının sağladığı en büyük avantaj, yüksek çözünürlükte akıcı grafikler sağlayabilmesi. Ayrıca 32-bit renkli oyumlardan daha az hafiza yediğinden, bilgisayarın rata hat çalışmasını sağlıyor. Ama 16-bit renk kullanımının sağladığı bazı dezavantajlar da yok değil. Özellikle grafiklerde gözle görülen bir kalite kaybı oluyor. Mesela Quake 3'ü önce 16-bit sonra 32-bit modunda çalıştırıldığınız zaman, oyuncunun esas olarak 32-bit'te çalışmak için programlandığını anlıyorsunuz. Dinamik ışık ve duman efektleri 16-bit'te kare kare görünürken, 32-bit'te geçtiğiniz anda göz akıcı bir gerçekliğe ulaşıyor.

Voodoo 3 ne yazık ki 32-bit renkleri desteklemiyor. 3Dfx bunun sebebini 32-bit'in oyun performansında düşüş yapacağını söyleyerek açıklıyor, ama yeni işlemcilerin daha yüksek saat hızlarında çalıştığını göz önüne alırsak, bunun doğru olmadığını düşünebilirsiniz. TNT 2 ise gelecek yıl içinde çıkacak olan 32-bit destekli oyulara tam destek veriyor ve orijinal TNT'den daha hızlı olduğu için, 32-bit'in özel efektlerini göstermeyeceğini, Voodoo 3'te bu sorun halledilmiş gibi görünüyor.

Detaylı Dokular: Yeni 3D işlemcilerin hemen hepsi 1024'e 1024 boyutlarında doku kaplamalarına izin verirken, Voodoo 3 256'ya 256'da takılıp kalmış durumda. Buna mazeret olarak

Voodoo 3 ve TNT 2'yi bir oyun delisi için önemli olan bütün yönleriyle karşılaştırdık.

Yine performansı gösteriyorlar, ama giderek daha fazla oyun bu gelişmiş 3D özelliklere destek verdiği göre, gelecek bir yıl içinde Voodoo 3 bayağı zorlanacak gibi görünüyor. Tabii madalyonun diğer bir yüzü de var; birçok oyun bu kadar detaylı doku kaplamaları içermişinden, Voodoo 3'te hız kaybı olmadan çalışıyor, ama yeni oyular için Voodoo 3 bu avantajını kesinlikle kaybediyor.

SONUÇ: Voodoo 3 özellikleri bakımdan Voodoo 2'den pek de farklı değilken, TNT 2, TNT'den hem daha hızlı hem de daha gelişmiş olduğu için geleceğin oyuları için daha iyi bir yarım olarak gözle çarpıyor.

- Voodoo 3 + TNT 2

Görüntü Kalitesi

Yüksek çözünürlük, harika hızlar daki oyular hepimizin hoşuna gider, ama giderek "hızdan" daha çok "görüntü kalitesi" önem kazanmaya başlıyor. Hem TNT 2 hem de Voodoo 3 testlerimizde görüntü kalitesinde hiçbir bozulma yapılmadı, ama 32-bit sınırlı drırması bu kategoride de Voodoo 3'un öünü kesiyor.

16-bit Renk Derinliği: Coğu oyun hâlâ 16-bit renk derinliğinde çalışıyor. Thief ve Star Wars: Racer gibi oyumlarda TNT 2 ve Voodoo 3 arasında pek fazla bir fark göremedik. Voodoo 2'de renkler daha çok suluboya gibiyken, Voodoo 3'te bu sorun halledilmiş gibi görünüyor.

32-bit Renk Derinliği: Sanıyor Quake 3 gibi 32-bit'in nimetlerinden faydalanan oyular piyasaya çıkmaya başladığında TNT 2 gerçekten hak ettiği yere ulaşacak. Bir oyunu önce 16, sonra 32 bit renk derinliğinde oynadığınızda arasındaki farkı hemen anlıyorsunuz. Quake 3 örneğindeki gibi, 16-bit'te gökyüzünde bozulmalar oluyor,

silah efektrleri ve dumanlar kaba görünüyor. 32-bit'te ise bu problemler yok.

SONUÇ: İleriye dönük düşünürseniz, 32-bit desteği olmayan Voodoo 3 oldukça zorlanacak gibi. İnanmıyorsanız Quake 3'ü 16-bit'te oynamayı deneyin.

- Voodoo 3 + TNT 2

Oyunlara Uyumluluk

Birçogunuz için Voodoo 3'ü almanın tek sebebi olacak olan oyunlara uyumluluk meselesine gelelim.

Direct 3D: Microsoft'un üstün çabalarıyla kullanımı ve oyunlara uygulanması en kolay 3D standartı haline gelen Direct 3D, piyasadaki oyunların birçoğu tarafından destekleniyor. Hem TNT 2 hem de Voodoo 3, denediğimiz bütün Direct 3D oyunlara sorunsuz şekilde çalıştı.

Open GL: Quake ve türevleri tarafından kullanılan Open_GL standarı da artık kabul gören 3D standartlarından. Her iki işlemci de Open_GL oyunlara uyumlu olduğu halde, sadece TNT 2 profesyonel 3D uygulamalarında 3D hızlandıracı özelliğine izin veriyor.

Glide: Piyasada çok az olmasına rağmen, sadece 3Dfx'in Glide standartını destekleyen oyunlar hâlâ mevcut. Ashinda yeni çıkan hemen hemen tüm oyunlar hem Direct3D hem de Glide destekliyor. Ama Glide destekleyen oyunları Glide ile oynarsanız, grafiklerde gözle görülen bir güzelleşme fark edeceksiniz. Ama Glide'nın esas avantajı, eski 3D oyunlara uyumlu olması. İki yıl öncesinin Glide destekleyen oyunlarını TNT 2 ile oynamayacınız, ama Voodoo 3'te rahatlıkla oynarsınız.

SONUÇ: Herşeyi değerlendirdiğimizde, biz 3D kartımızda Glide desteği olmasından yanayız. Arkasındaki destek azalmış olabilir, ama yakın zamanda bittiğini zannetmiyoruz. Tabii 3D kartınızı CAD gibi profesyonel amaçla kullanacağınız TNT 2'yi tercih etmek isteyebilirsiniz, ama profesyonel amaçlı daha iyi ve çok daha pahalı kartlar olduğunu da unutmayın.

+ Voodoo 3 - TNT 2

Kartların Ömrü

Hicbirimiz para verip aldığımız yepyeni ekran kartının 6 ay içinde demode olmasından hoşlanmayıza. Ama şu da bir gerçek ki bilgisayar teknolojisi büyük bir hızla ilerliyor ve bugünden beri parça eninde sonunda teknolojinin gerisinde kalmaya mahkum. Ama ne kadar sonra?

Yeni Ürünler: TNT 2 ve Voodoo 3 daha yeni çıktıktı halde, hem 3Dfx hem de Nvidia tamamen yeni ürünler üzerinde çalışıklarını duyurdular.

Voodoo 3, 3Dfx'in Voodoo serisinden çıkarttığı son işlemci olacak ve bu sonbaharda diğer 3D işlemcilerde olup da Voodoo 3'te bulunmayan, artı, şimdije kadar hiçbir 3D işlemcide görülmemiş özelliklere sahip yeni bir işlemci çıkartacağına duyurdu. Nvidia'da boş durmuyor tabii, sonbaharda çıkartacağı "NV10" kod adlı işlemci de TNT 2'den farklı bir teknoloji üzerine kurulu olacak. NV10 oyunlarındaki geometrik işlemleri de üzerine alacak, bu da oyunlardaki detay seviyesini inanılmaz derecede yükselticek. Geometrik işlemlerin yükünden kurtulan bilgisayar işlemcisine de daha gerçekçi yapay zeka ve fizik modellemeye için kullanılabilecek.

AGP 4X: Ekim ayına kadar çıkışması beklenen AGP 4X anakartlar, 4X'e destek veren 3D ekran kartlarında büyük performans ve görüntü kalitesi artışı sağlayacak. Voodoo 3'ün AGP2X ile kısıtlı olması, bu avantajdan yararlanmasını engellerken, TNT 2 sahipleri bu konuda da çok şanslı olacaklar.

SONUÇ: TNT 2'nin 32 MB hafızaya destek vermesi, gelecekte çıkacak yüksek detaylı dokuları sorunsuz bir şekilde gösteribilmesini sağlıyor. AGP 4X çıkışında ise TNT 2 biraz bir üstünlüğe sahip olacak. Ayrıca 32-bit renk destekleyen ve Voodoo 3'te bulunmayan 3D efektlere sahip oyunlar yakında çıkacak. Bu yüzden 6 ila 9 ay sonra Voodoo 3 sahipleri TNT 2 sahiplerini kıskanmaya başlayabilirler.

- Voodoo 3 + TNT 2

Peki Hangisini Tercih Etmelik?

Evet, hangi kartı satın almalısınız? TNT 2, Voodoo 3'ten daha fazla özellikle ve hafızaya sahip, bu yüzden biraz daha pahalı. Hangi kartı satın alacağınız karar verirken, cebinizdeki parayı ve gelecekte çıkacak oyunları göz önünde bulundurmamalısınız. Hangi kartı alırsınız abun, oyunlarda büyük performans artışı olacağı kesin. Ama aşağıdaki durumlar birisi size uyuyor ise, işte size tavsiyelerimiz.

Voodoo 1'iniz var veya makinenize ilk defa 3D kartı alıyorsunuz:

Her iki kartı da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Biraz daha fazla para verip TNT 2 almak daha mantıklı olabilir, ama Voodoo 3 de herhangi bir oyun delisini memnun edecek kadar iyi, oldukça da hesaplı bir kart.

Hali hazırda bir Voodoo 2

Kartınız var: Paranızı cebinizde tutup sonbaharda çıkacak yeni kartları beklemeliyiniz. Bir Voodoo 2 kartı şimdilik bütün oyunlar için ideal, 2000 başına kadar da demode olmayacağından düşünüyorum. İllaki yeni bir kart almak istiyorsanız, TNT 2 alın ve Voodoo 2 kartınızı da Glide destekli oyunlar için elinizde tutun.

Yeni bir PC alacaksanız: Bizce TNT 2 almalısınız, özellikle de yeni bilgisayarınızı yakınlarda Upgrade etmeyi düşünüyorsanız. Voodoo 3'te olmayan özellikleri nedeniyle, TNT 2 Voodoo 3'ten biraz daha uzun süre güncel kalacak ve oyunlarda rahat etmenizi sağlayacaktır. L

Voodoo 3 ve TNT 2 Kartlarının Karşılaştırmalı test Sonuçları

333-MHz Celeron	3dfx Voodoo 3 2000	3dfx Voodoo 3 3000	Nvidia RIVA TNT 2	Nvidia Ultra RIVA TNT 2
İşlemci/bellek hızı	143	166	125/150	150/183
Veri Yolu	AGP	AGP	AGP	AGP
Quake II, 800 ile 600, 16 bit	35.1	35.8	35.2	35.5
Quake II, 1.024 ile 768, 16 bit	34.5	34.5	33.3	34.5
Quake II, 800 ile 600, 32 bit	Yok	Yok	33.3	35.4
Quake II, 1.024 ile 768, 32 bit	Yok	Yok	30.7	33.2
Shogo, 1.024 ile 768, 16 bit	52.09	58.067	60.044	59.85
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 16 bit Tekil Kaplama	33.5	36.2	41.3	41.3
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 16 bit Çökülu Kaplama	38.9	42.4	40.3	40.2
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 32 bit Tekil Kaplama	Yok	Yok	29.6	29.6
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 32 bit Çökülu Kaplama	Yok	Yok	31.6	31.5

Sound Blaster

Live Value!

Sound Blaster serisi ile kendine sağlam bir yer yer Creative, rakkildenin Aureal 3D gibi standartlarla ses kartlarına gerçek üç boyutlu ses kavramını getirmemi. Creative uzun süre sessiz kaldıktan sonra, geçtiğimiz yaz başında Sound Blaster Live! serisini piyasaya sürdü. Donanımsal hızlandırma ve 3D surround kavramına yeni bir boyut katan EAX standartı olarak, ses kartı piyasasının bir numarası olduğunu ispatladı. Tabii Live! in fiyat çoğu kullanıcının bakmaya bile cesaret edemeyeceği düzeydediydi. Bir iki ay sonra ortaya çıkan SB Live! Value, he fiyat olarak çok uygun, hem de normal bir oyuncuveri memnun edecek kadar iyi bir kart. Sadece SB Live! in lüks sayılabilen birkaç özelliği çıktılmış.

Gidenlerden bir tanesi Live! in yanında takılan Digital I/O kartı. Aşina baksanız, çok da büyük bir kayıp sayıl-

maz. Normal bir kullanıcının çok fazla gerek duymayacağı I/O kartı, ekstra bir PCI slotuna daha gerek duyuyor. Yani değerli PCI slotlarınızdan birisini de bu karta rezerve etmek istemiyorsanız, Value sizin için iyi bir seçenek. Live Value'dan çıkartılan bir diğer opsiyon ise, çıkışlarda kullanılan altın kaplamalar. Ses kalitesinde artış sağlayan altın kaplamaların olmaması, sesi çok fazla açmadığımız takdirde, kaliteyi pek fazla düşürmeyecektir. Bunun haricinde, Live! ile gelen oyun ve orijinal programlardan birçoğu da Live! Value'da bulunmuyor. Eğer bu eksiklikler sizin için bir sorun teşkil etmiyorsa, Live! Value almayı düşünebilirsiniz.

Sound Blaster Live! in Türkiye piyasasına çıkartılan yeni versiyonu, Multimedia tarafından Türkçeleştirilmiş. Kütusundan kullanım kitapçığına kadar Türkçe bir ürün olması oldukça hoşumuza gitti açıkçası. Donanım ithalatçı-



larının işini gidererek daha da ciddiye aldığı gösteren bu gelişmenin diğerlerine de örnek olmasını temenni ediyoruz.

Sonuç olarak, Sound Blaster Live! Value, 3 boyutlu sesin zevkine varmak isteyenler için bigiliş kaftan. Eksikliklerinin, fiyat performans oranı gözönüne alındığında çok fazla şeyler götüremedigini düşünüyoruz.

Firma: Multimedia

Tel: (0212) 216 83 55

Fiyat: 85 \$ + KDV

Inca 1201

Subwoofer

Bilgisayarınızda müzik dinlemek hoşunuza gitmeyince, iyi bir ses kartının yanısıra güçlü bir hoparlör seti de gerekiyor. Ama elinizdeki hoparlörlerden memnunsanız, subwoofer'lı yeni bir set almak da istemiyorsanız, ses sistemünüzü yapacağınız ufak bir yatırımla bir subwoofer eklemek büyük değişiklik sağlayacaktır. Inca'nın 1201 Subwoofer'i bu konuda gerçekten büyük avantajlara sahip ve Bir kere denediginiz zaman ses sisteminizin vazgeçilmez bir parçası olacağını eminiz.

Son zamanlarda özellikle rağbet giren Subwoofer'ların birçoğu maliyeti düşürmek veya gözle daha fazla hitap etmek için maalesef plastik kasa kullanılarak üretiliyor. Bu tür kasalarda karşılaşılan en büyük sorun ise, belli bir ses yüksekliğinden sonra titremeye başlaması ve buna bağlı olarak rahatsız edici gürültüler çıkarmasıdır. Toplam 650 W P.M.P.O ses gücü veren Inca 1201 seti içerisinde bir Subwoofer ve iki tane de hoparlör bulunuyor. Subwo-

ofer'da tahta kasa kullanılmış ve üzerinde kendine ait güç, ses ve frekans düğmeleri bulunuyor. Subwoofer'a bağlı olan hoparlörde ise yine kendine ait güç, ses, ton, 3D düğmesi ve bir tane de kulaklığa giriş var.

Set içerisindeki Subwoofer oldukça kuvvetli. Subwoofer'a bağlı olan hoparlörlerin sesi Subwoofer'in sesine bağlı olarak değişiyor. Ayrıca Subwoofer ve hoparlörler farklı güç kaynakları kullanıyor. Inca 1201, düşük fiyat ve yüksek performans ile bilgisayar ses sistemini değiştirmek isteyenler için uygun bir seçenek.



Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 78 \$ + KDV

Düzelme:

LEVEL Haziran 1999 sayısında Inca 500 Watt Hoparlörlerinin incelemesinde "Bas soununa kadar açıkken, sesi yarıdan fazla ayladığınız anda, seste çizirti ve çatlamalar oluşmaya başlıyor. Biraz daha açarsanız, hoparlörün Bass'ını çatlatacağınız garanti gibi görünüyor" şeklinde bir yorumda bulunmuştu. Güçlü hoparlörlerde sesin fazla açılması durumunda ses çizirti olması ve Bass'ın zorlanması normaldir ve bu Inca hoparlörlerde ait bir eksiklik veya hatadan kaynaklanmamaktadır. İncelemeyi değerlendirdirken bunu göz önünde bulundurmanızı rica eder, bu hatamızdan dolayı siz sevgili okuyucularımızdan özür dileriz.

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 şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız, size tavsiyemiz iki ay daha sabredin. Yeni işlemcileri kullanan bütün kartları karşılaştırıp, test ettikten sonra sizlere sonuçları bildireceğiz.

Sizler yanlışa düşürmemek için bizzat test etmediğimiz ürünlerin fiyatlarını donanım pazarından çıkartmayı uygun gördük, çünkü farklı ithalatçılar aynı ürünne ufak da olsa farklı fiyatlar veriyorlar. Sonuç olarak, bunlar bizim gündemimiz 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.

**CD-ROM**

Pioneer
40 Hızlı
62 \$+KDV

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

**İŞLEMCI**

Celeron
300A
Test Edilmedi

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

SES KARTI

Sound Blaster
Live! Value
85 \$ + KDV



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

**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.

**HOPARLÖR**

Cambridge
Soundworks
95 \$ + KDV

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

**BELLEK**

64 MB PC100
SDRAM
Test Edilmedi

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

MODEM

Apache
NetExpress
49\$+KDV



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

**EKRAN KARTI**

Sparkle Riva
TNT 16 MB
120\$+KDV

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

JOYSTICK

Quickshot
GenX700 K
50 \$+KDV



Inanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleşiren GenX700'un tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecek olması.

**MONITOR**

15'' CTX
Test Edilmedi

Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.

**MOUSE**

A4 Tech
Winbest 4D+
15 \$+KDV

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



Legend of Legaia



Lip King

Ama tabii her çikan oyun Final Fantasy 7 kadar iyi olacak diye bir kural da yok. Zaten olmuyor, olamıyor da. Böyle bir birinin kopyası oyuna piyasayı doldurması hem iyidir, hem de kötü. iyidir, çünkü oyuncular için seçenekler çok olabilir, arada güzel birşeyler yakalama şansı artar. Kötür, çünkü çikan her iyi oyun için en az tane berbat kopyaya rastlarsınız. Tabii bir zaman sonra insanlar bu işten sıkılır ve oyun almaktan vazgeçerler. Sonuçta da firmalar o ture karşı ilgilerini yitirirler, piyasada güzel oyuna rastlamak imkansızlaşır, bir tür kısır dönü yani. Eh, işte şu aralar RPG turu oyular için de aynı şeyin aşağı yukarı gerçekleşmeye olduğunu söyleyebiliriz. Piyasaya FF 7 kopyası bir sürü oyun çıkmaya başlıdı son zamanlarda, içinde gerçekten çok iyileri de var hani, yok değil. Bir kısmı ise tamamen vakit kaybı sayılabilcek kadar kötü yapım:



lar. Bazıları da var ki, yeni birşeyler yakalamayı, işe farklı bir açıdan yaklaşmayı başarıyorlar, ancak yine de bir noktada kendilerini aşamıyorlar. İşte Legend of Legaia maalesef bu son sınıfa girmiyor, gerçekten oldukça iyi ve veni tarafları var, ama maalesef genel toplamda yaşam üstüne çıkıyor. Nasıl? Okumaya devam edin...

Gene Japonlar...

Legend of Legaia alışmış türde bir konuya ve oyun altyapısına sahip. Uzakta ve eski çağda bir diyarда geçen olaylar, işe kişinin karanlık güçlere karşı savaşrı anlatıyor. Bir defa da birileri ilaç için kötü savaşçıların işığı karşı olan dövüşlerini ele alsa nasıl iyi bir değişiklik olacak, nasıl güzel olacak bilirsiniz, anlatıtamam yani. Ben sahsen hikrim usandım koca gözli Japon çizgi roman karakterlerinin evreni kurtarmasını sevmekten. Neyse, olayı fazla dağıtmayalım. Bu dünyada bir zamanlar Seru denen büyük yaratıklar ve insanlar barış içinde bir arada yaşıyordu, hatta Serular çeşitli şekillerde insanlara yardımcı bile oluyorlardı. Neden sonra tüm dünyayı karanlık bir sis kaplamaya başladı, bu sis tüm ülkeyi cehenneme dönüştürüyor, yaratıkları canavarlaştırdı. Bu sisin ulkesinin çeşitli yerlerinde bulunan Genesis ağaçları durdurabildi, ancak onların da pek çok uykudaydı ve uyandırılmaları gerekmektedi. Bu sisin etkilemediği pek az

Final Fantasy serileri o kada iyidi ki, artık her önüne gelen benzer birşeyler yapmak için uğraşıyor. Kim demis RPG öldü diye?

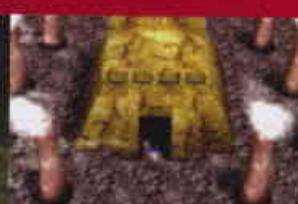
bölge kalmışın, işte oyunun kahramanı da bunlardan birindeki bir kasabada yaşamaktaydı.

Gene İri Gözler...

İşte hikaye kabaca böyle birşey, doğrusu pek orijinal bir yanı yok, ama zaten maksat macera olsun. Adamınız herseyi yoluna koymak için kasabasından ayrılp yollarla düşüyor, ancak tabii yalnız değil, yanında bu kötü sisten etkilenmemeyi başarmış nadir Ra-Seru denen eskilarından bir yardımcısı var. Bunlara yol boyunca çeşitli yerlerde rastlayacak ve yanınızda alacaksınız. Değişik eşyalar olarak envanterinize katılabiliyorsunuz ve tabii ki farklı büyülü güçlerinden de yararlanabiliyorsunuz. Fakat tüm macera boyunca yalnız değilsiniz, farklı yerlerde iki elemanın da birbirleriyle karşılaşacak ve onları grubunuza katıcasınız. Bir kaplanlar tarafından yetişirilmiş genç bir dovoşu kız. Hayır merak etmeyin, bu noktada Fantom ormanında on kaplan gücündedir esprisi yapmayacağım, suyu çoktan çöktü. Diğer eleman ise bir Monk, yani rahip, o da karanlığa karşı olan bu savaşta üzerine düşeni yapmaya niyetli. Üçünüz bu genişli sisin kaynağını bulmaya ve durdurmaya çalışıyorsunuz, fakat tabii ki bu doğal bir oluşum değil. Karanlık bir güç tarafından büyük bir planın parçası olarak yerleştirilmiş olan büyük sis jeneratörleri tarafından üretiliyor ve dün yanınız salımıyor. Tabii ne bu jeneratörler, ne de onlara giden yollar korumasız değil, etraf çeşitli yaratıklarla kaymıyor, bolca savaşmak zorunda kalacağınıza emin olun.

Mavi Renkli Saçlar....

Burasi haliyle büyük bir dünya ve dolaşmanız gereken pek çok mekan, çözmeniz gereken bir sürü bulmaca var. Ne var ki bu sandığınız kadar heyecanlı bir iş değil, nedene gelince, öncelikle bulmacalar basit ötesi gibi birşey, insanı hemen hiç düşünmeye teşvik etmi-



yorlar. Üstelik mekanlar neredeysse tamamen ıssız sayılırlar, bu hem atmosferi döşer, hem de bir süre sonra sıkıcı oluyor. Üstelik size görev veren tipler neredeysse gereken herşeyi söyledigidinden hiç dolasıp araştırma yapmanıza gerek kalmıyor. Bir yerde bakkala gitmek gibi birşey bu, heyecanı neresinde? Gelelim haritadaki gezintinize, öncelikle etrafındaki temel yarank tipleri gerçekten pek fazla değil, ama savicia bolluk söz konusu. Bu durumda bir yerden digerne yolculuk etmek tam bir karın ağrısına dönüşebiliyor, iki adımda bir savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Üstelik oyunu sadece belli noktalarda kaydedebiliyorsunuz ve bu kayıt noktaları genelde rahat bulunmalarına rağmen sayıca pek yeterli degiller. Tabii bazilarınız savaşmanın neresinin sıkıcı olduğunu merak edebilir, bunu anlamak için oyunun savaş sistemine bir gözatmak gereklidir.

HO-YAAAAA!

Aşında bu oyunun en güçlü ve renkli tarafı kendine has savaş sistemi denebilir, ancak planlama hatası yüzünden bir zaman sonra tüm önemini



za sahip olarak planlanmış. Öncelikle yakın dövüşler Uzak Doğu sporları temel alınarak hazırlanmış, silahlara nispeten az yer verilmiş. Burada her karakterin bir dizi özel hareketi, siz sırayla uygun gördüğünüz dövüş karakterlerini belli bir sıraya dizerek belli bir saldırm hazırlıyzorsunuz. Belirli kombinasyonlar farklı teknikler oluşturuyorlar, tipki dövüş oyunlarındaki Combo hareketler gibi yanı. Zaman geçip tecrübe kazandıkça ya da farklı kaynaklardan yararlanarak adamlarınıza yeni hareketler öğretilebiliyorsunuz, tabii sonuç daha özel ve güçlü Combo hareketler oluyor. Bunun yanı sıra öğrenilen büyülerin nasıl kullanılacağına, o turn içinde kimin envanterden neyi nasıl kullanacağı da karar veriyorsunuz. Tabii karşınızda özellikle Boss sınıfı bir yaratık varken bir sonra ki turn için plan yapmak çok daha zor ve zevkli bir hale geliyor. Ancak burada iki zayıf noktası var ki, tüm oyunu kısa sürede can sıkıcı bir hale sokuyor. İlk olarak büyüler çok geri planda bırakılmış, bir büyü işe ya-

rayacak seviyeye gelene dek çok zaman geçiyor ve üstelik tamamen rasgele ortaya çıkıyorlar. İkinci ise daha kötü, adım başı düşmanla karşılaşıyorum ve onları görüp önlem alma imkanınız yok. Savaşlar kısa sürseydi bu sorun olmazdı tabii, ama bu denli detaylı hazırlanmış bir savaş yapısı söz konusu olduğunda her çatışma bir hayli zaman alıyor. Bir zaman sonra artık rakip olamayacak zayıf yaratıkları adım başı kopısmak işkence haline geliyor ve kısa zamanda da bitkiliyor. Neyse ki savaş grafikleri ve efektlere bir hayli iyi hazırlanmış, en azından delirmeden önce güzel bir çatışma seyretme şansınız olacak demektir.

Ooo! You Have Split Personality!

Oyun grafikleri dövüş sahnelerinde fena sayılmazlar, ancak onun dışında kalın zamanlarda pek iyi degiller. Bu tarz bir oyunda daha detaylı ve canlı ortamlar bulmayı bekleyenler hayalkırıklığına uğrayacaktır, özellikle FF 7 oynadıktan sonra. Ses ve müzikler de pek müthiş sayılmaz, savaş esnasında kullanılanlar nispeten iyi ancak devamlı tekrar etmeleri bir zaman sonra baygınlık vermeye başlıyor. Genel olarak ele aldığımızda oyun atmosferinin de pek öyle muhteşem olmadığını görüyoruz, sonuçta bir başka kurtarma operasyonu daha, orijinal olan nedir? Konu ve senaryo ezberledigimiz ve sıkıldığımız şeyler, üstelik işlenişleri de oldukça yüzeysel. Fakat ortalama da oyun yine de pek fena savılmaz, her ne kadar bir zaman sonra sıkıntı verse de, yine de vatanın biraz üzerinde kalabilmeyi başarıyor. Eğer canınız sıkılıyorsa ve sizin oyun bir süre oynamak istiyorsanız o zaman Legend of Legaia almamasında zarar olmayan bir oyun diyebilirim. Ama asla bir klasik olmaya aday değil. ■

7

Legend of Legaia

Sony/RPG /1 CD
İNCELEYEN : Mad Dog

SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 14
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★★
OYNANABILİRÜK:	: ★★★★★★★★★★★
Dual Shock	<input checked="" type="checkbox"/>
Analog	<input type="checkbox"/>
Bilgi İçeri:	



Akuji "The Heartless"

Kalbi olmayan bir adam nasıl yaşar ya? Hadi onu geçtik, nasıl olur da cehennemden kurtulur?



Eileen ve de şehrin everybody! Nassınız bakalım? Keyfeleriniz iyiye hiç durmadan hemen yukarıda adım gördüğünüz oyunun incelemesine girecim. Hadi bakım, biraz çabuk olsun işim var. Arkadaşlar geldi aşağıda beni bekliyorlar. Az sonra piyasa yapmaya çıkıcaz. E hadi amana, acele edin lo, küfür yiyoz burda! Sizi aşağıya alalım lütfen.

**Bi dakka geldiim,
şu oyunu bir
açıklıyorum de...**

Oyunun adı Akuji The Heartless. Zaten yukarıda yazıyor. Oyunumuza alırız ve Playstation' umza takarız. İlk fark edeceğiniz sey grafikleri. Muhtesem ve hemen Tomb Raider'ı hatırlatıyor. Başka bir dünyada savaşmanıza rağmen havuzlar ve bataklıklardaki battalar dışında hemen hemen her şey dikenliyor. Oyunun başında, Akuji' nin üzücü hikayesini anlatan son derece mistik demoda gördüklerinize inanamayacaksınız. Kanla dolu bir ta-

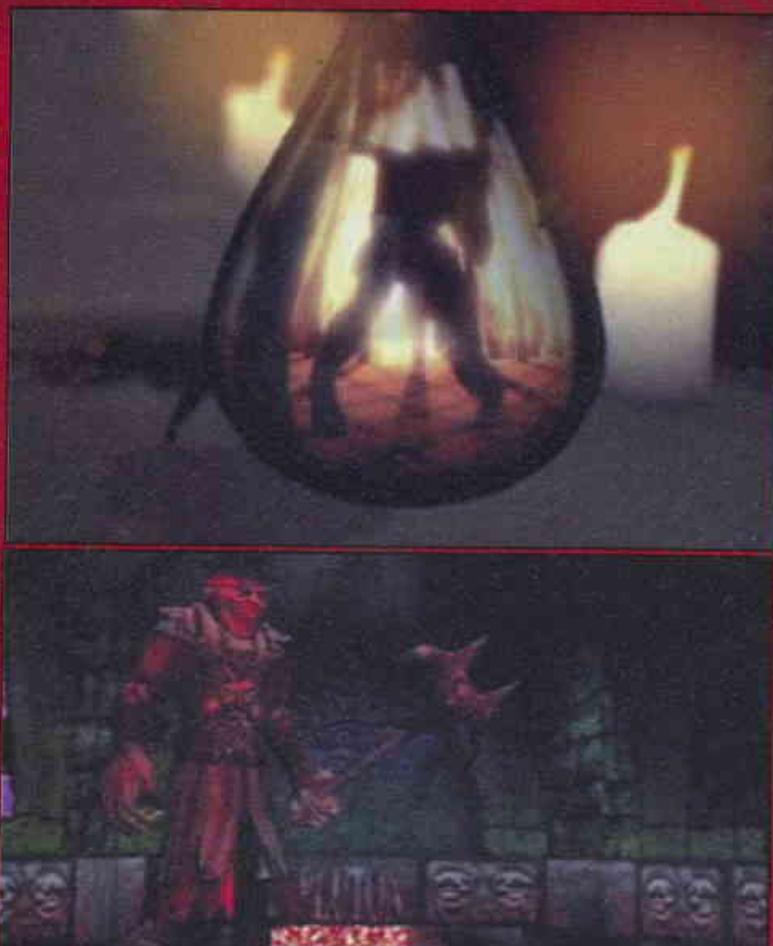
bağın içindeki kesik kulaklardan her tarafına igneler batırılmış voodoo bebeğine, kanlar içinde ve göz çukurlarına böcekler girmış insan cesetlerinden içinde yılanların gezindiği kurukafaya kadar her şey var... Ayrıca size, bir bölümünden diğer bölümde geçen rehberlik edecek olan ara filmler (polygonal) var. Ormanın üzerindeki hafif sis, tatlı ve durmadan çalan fon müziği, mükemmel değil ama sizi kendi diyarına çekebilecek kadar güzel.

Oyunda Akuji isimli arkadaşı canlandıryoruz. Bence Tekken 3' deki Eddie'ye veya Street Fighter' daki Dhalsim' e benzeyor. (Efendim? Soran olmadım mı? Tamam tamam afedersiniz, sadece tıkkımı söylemek istemiştim). "The Heartless" (yani in türkçe = "kalpsız" demek) olayın da hemen bir açıklığa kavusturuyum. Olayın geçtiği yerm adı Mamora. Akuji, büyük bir Voodoo büyücüsü ve savaşçı olan Murat' in (ÇakkuMurat değil) ikinci oğludur. Çok hayırlardır ve abisi Orad ile hep kavga çıkarır. Sonuça her zaman azarı abisi ver. Bu yüzden Akuji' ye içten içten bir kin beslemiştir. Yıllar geçmiş ve Akuji büyümüş, serpilmiş, tığ gibi delikanlı-

bir genç olmuştur. Babasının tüm zorlularına rağmen sevgilisi Kesho ile evlenmemeyi kafasına koymuştur. Herkesin davet edileceği son derece barışçıl bir tören düzenler. Ve işte artık abisimineline bir intikam fırsatı geçmiştir. Zaten Kesho'ya göz dikmiş olan Orad, törende gidip Akuji' nin kalbini soker ve kaçar (walla saçılımamış olsa yaa, oyun böyle, inanmıyorsanız alın bakan). Acdigını da söylemeye gerek yoktur herhalde(ama böylelikle söylemiş oldum e-be che che). Abisi kaçarken bir kalple de yetmez, "madem hazır kacıyorum, neden gelini de kaçırıp kurban etmeye yim?" düşüncesini de uygulamaya koyar. Akuji kalbini giydince "yaw abimdir, sever de soker de" devip sogukkanlılığı koruduğu halde, karısının kaçırıldığı farkedince dellenir ve intikam yemini eder. Karı elden gitmeden kurtarmak ve de intikamını almak için çok hızlı olmalıdır. Çünkü bir Voodoo büyüsüyle lanetlenmiştir ve kurtulup Mamora' ya donebilmesi için atalarının ruhlarını alması gerekmektedir. Vaziyer kel, acele gel dir. Üç boyutlu bir dünyada oraya buraya saklanan envar çeşit yarankla savasmalı, defisilc buviiler ve atalarının ruhlarını toplamalıdır.

**Bazen ölüm sadece
bir başlangıçtır!**

Oynamış da Tomb Raider'a benzenen Akuji' de, üçüncü kişi perspektifinde gezinmeyorsunuz. Görüş açısını istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Böylece hiçbir ayrıntı gözden kaçmıyor. Kontrolleri başta kullanmış gibi geliyor. Sanki Akuji bir aceleye saga sola koşuyor gibi (sizce acele etmemeli mi?) Ama alışmak o kadar zaman almıyor.



Bazı yerlerde size yardımcı olmak ve oyunun oynamışını anlatmak için konulmuş "hint" (ipucu) tabletleri var. Bunları kâğıtlamanızı ve oyunda girmedik delik bırakmamızı tavsiye ederim. Birinci bölümde de, bir nesneyi ilk kez aldığınız zaman ne için olduğunu ve nasıl kullanacağınızı anlatan ilahi bir kilavuz ses duyacaksınız. Korkmayın, bir şey yapmaz. Oyuna beş haka başlıyorsunuz. Etrafta bulduğumuz kalpleri toplayınca enerjiniz artıyor. Yüz tane voodoo bebeği toplarsanız da hem enerji barınız büyüyor hem de enerjiniz tümleniyor. Her bölümde ayrı ayrı silahlar ve büyüler kullanırsınız. Topladığınız silah ve büyüleri de o bölüm içerisinde kullanmalısınız. Diğer bölümde geçen herkeste de epey iyi kullanıyor. Oynamayı bırakıp Akuji'yi seyretemeye başlarsanız kollarından çıkarttıgı döner bıçağı boyutlu kesici aletleri bifeğine sahip olabilirsiniz. Bir de ortalığı dağıtmak için tonlarca buyuslu var tabiki. Daha önce de bahsettiğim üzere çok hızlı hareket ediyor. O duvara tırmanırken örtümek adamı seyrediyormuş gibi oluyorsunuz. "Predator Artificial Intelligence" (AI= yapay zeka oluyor) diye

Oyunun zorluk derecesi de fena değil. Kesinlikle kolay bir oyun değil.



bir olayı da var ki, düşmanlarınız tamamen sizin hareketlerinize bağlı davra: nişarda bulunuyorlar.

Olan bitenin karanlık ve mistik bir dünyada gerçekleşmesi, super ışıklanırma kullanımı ve rengarenk buyulerle birleşince adeta bir göz ziyafeti yaşıyor. Akuji bazı bölümlerde de değişik yaratıklara dönüşüyor. Bunlardan bir tanesi de Jaguar. Abim bu halde, sanki kuvvet macunu yemiş gibi bir vuruşa herşeyi devirebiliyor (rendeliyor desek daha doğru olurdu aslında ama boşver, dedik bir kere).

Bu oyundaki şifre olaylarına gelince.....

- Ölümüslük: oyunu durdurup L2 veya R2 basıkken sağ, sağ, sol, üçgen, X, yukarı, yuvarlak, sol yapın.

- Öğrendikten sonra sonsuz büyüt: oyunu durdurup L2 veya R2 basıkken sol, üçgen, sol, sol, yuvarlak, sol, üçgen, sağ, yuvarlak, yukarı, yukarı, sağ yapın.

- Gizli menü: oyunu durdurup L2 veya R2 basıkken sol, yukarı, yukarı, üçgen, sağ, yuvarlak, sol, üçgen, yukarı, aşağı, sağ, sağ yapın.

Her seyin ötesinde, bu büyük firmaların adına yakışan mükemmel grafikli ve oynanabilirliği çok iyi olan bu oyunu bir alternatif olarak düşünmemiziz. Herkesin göre bir oyun değil ama zevk almayı bilenlerin, içindeki hazineleri keşfedeceği bir oyun Akuji The Heartless. ■

8

Akuji The Heartless

Crystal Dynamics & Eidos / Action / 1 CD

İNCELEYEN Mega Emin

SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1
GRAFİK	★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★★
OYNANABILİRLİK	★★★★★★★★★★
Dual Shock	<input checked="" type="checkbox"/> Analog <input checked="" type="checkbox"/>
Bilgi İçin:	www.crystald.com



Omega Boost



SCORE 00026000 LEVEL 2

Playstation genelde Action tarzı oyunlarda oldukça başarılı bir sistemdir, ancak tabii ki bu yapılan her oyun mükemmel olacak demek değil.



Su Japon çizgi filmlerini seyretmeyeniniz var mı acaba? Yani en azından bir defa olsun demek istiyorum, mutlaka seyretmişsinizdir. Dev savaş robotları ve kokpitlerinde korkusuz kahramanlar uçarak gelirler, dev silahlarını ateşler, onlara çıkan düşmanları dağıtır, böylece galaksiyi kurtarırlar. Zor iş tabii, hem dev robotları kullanmak, hem de boyuna birşeyleri kurtarmak, insan bir zaman sonra bunalıma girer herhalde. Biz surada bir dergi çıkaracağız diye boyuna tırtıltır duruyoruz, bir de galaksiyi kurtarmaya kalksağ neler olur, düşünmek bile istemiyorum doğrusu. Neyse, işte bu filmler, onların oyuncakları, çizgi romanları, oyunları filan hep Japon idi, yapıyor tabii adamlar. Laf aramızda "Japonlar yapmış" diye gidem geyiklerden nefret ederim ama, adamların yapmadığı bir hali yok ki, ister istemez geziye sarihydro iş bir noktadan sonra hâliyle. İşte bu sefer de o filmlerin benzeri bir Action oyun var elimde, adı da buram buram Japon kokuyor hâliyle, Omega Boost. Adamlar antik Latin alfabetesinden harflerin dibine birşeyler ekleyip isim yapmaya bayılıyorlar doğrusu.

Kalk Gidelim

İste bu oyunda da tipik Japon tasarımın dev bir savaş robotunu kullanarak birilerine karşı çarpışıyor, birşeyleri kurtarmaya çalışıyorsunuz. Kimdir, nedir sormayın, açılış demosu ve aria sahneleri fena değil ama ben gene de pek birşey anlamadım. Ama zamanda yolculuk filan yapılmıyor galiba, yine kimbir hangi film ya da çizgiromandan esinlenip oyunu yapmışlar, eh hen de müneccim değilim yanıt işte öyle bir robottan kol功用a oturup uzayda ve geze-



genlerde bitmek tükenmek bilmeyen düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Robotunuzun belli miktarda enerjisi var, bu enerji tükenince BUM! Bölüm atladiğka hasarımızın bir kısmı onarıyor tabii, ama buna pek güvenmemek gerek. Onun yerine darbe almamaya bakmalısınız, neye ki robotunuzun manevra kabiliyeti hiç fena sayılmaz, tabii biraz zaman alıyor ama, birkaç oyunдан sonra eliniz alıscaktır. Zaten oyunda pek fazla kontrol yok, ateş ediyor, dört ana yöne doğru uçuyor, hız kesiyor ya da gazlıyorsunuz. Oyun üç boyutlu tasarılandığından programcılar bir de otomatik olarak hedefe yönelmenizi sağlayan bir tuş koymuşlar, bu oyunu oldukça kolaylaştırıyor, tabii bu iyi mi, yoksa degil mi buna siz karar vereceksiniz. Temel silahınız robotun e琳de taşıyor ve yön tuşlarıyla nişan alabiliyor. İki farklı atış modu var, ilkinde normal bir otomatik top gibi ateş açabiliyor, üstelik hedefe çok yakınsanız onu takip ediyor. İkinci atış modunda ise bir seri gürültülü füze fırlatıyor, bunlar oldukça güçlü ancak hedefe kilitlenmesi biraz zaman alıyor, ne kadar çok beklerseniz o kadar çok hedefe kılınabileliyor.

Otur Yahu, Nereye?

Gelelim grafiklere, doğrusu karakterlerin çizim ve animasyonları fena de-

gil, ancak oyunda pek arkaplan nâmına birşey yok. Yani ya kapkara uzayda, ya bomba bir gezegenin yüzeyinde ya da baştan savnır tunellerde geçiyor oyun. Tabii bu da kısa sürede sıkıcı olmaya başlıyor. Patlama ve ateş efektleri de doğrusu çok muhteşem sayılmaz, çok daha iyilerini gordum yani. Boss sınıfı gemilerin hepsinde belirgin bir zayıf yan var, birkaç saniye bakınca bu zayıf noktayı buluyorsunuz, sonra da onu uçuruyorsunuz. Müzikler pek fena değil, ancak ses efektleri ve hele uyarı mesajları insana cinner geçiricek kadar yavan. Gelelim oyun atmosferine, doğrusu bu kisim gerçekten kötü, benim gibi dev robotlara düşkün bir adamı bile ekran başına bağlamaktan aciz bir oyun bu. Biraz oynayıp birkaç Boss uçağının ardından sıkıldım desem yalan olmaz. Genel olarak bakınca, doğrusu pek alnasi bir oyun değil, her açıdan zayıf, dev robot fikrinden hızla para kazanmak için yapıldığı ortada. Daha ne diyelim, almadan önce üç kere düşünün..

6

Omega Boost

Sony/Action /1 CD

İNCELEYEN : Chainsaw Charlie

SİSTEM : Playstation

Oyuncu sayısı : 1

Memory Blok : 1-15

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★★★

Dual Shock Analog

Bilgi İçin:



Courier Crisis

"The Saga Of The Modern Fatalist"



sıradan ezmek, alev tabancasıyla katılam yaratmak, bol bol küfür etmek, (ve daha söyleyemeyeceğim bir iki fonksiyon daha) herkesin çok hoşuna gitmiş ve oyun başı başına bir ekol olmuştu. İşte buradan yola çıkarak vahşet ve eğlenceyi bir arada bulunduran bir oyun yapmayı düşünlüster. Ama bu kez araba yerine bisiklet kullanmışlar. Bu da benim dogmama neden olmuş işte.

Abi kaç yapıyon en fazla?

Peki neden araba değil de bisiklet desem?

Grand Theft Auto 2'nın neredeyse piyasaya çıkışlığı bir zamanda biz de araba yapsaydık özenti olur ve hiç turulmazdı. Bisiklet gerçekten ilginç bir fikırdı. Bir de GT Bicycles bize sponsor olunca her şey daha da kolay oldu ve ortaya super bir 3D action oyun, yanı ben ekmiş oldum.

Okuyucularımıza biraz kendimi anlatır mısın?

Tabii ki. 1997 Amerika doğumluym. Olayım şu: bisikletlerle şehirlerde habercilik yapan bir eleman var. Adı Muzaffer. Keçi sakallı lavugün teki. Bize ona bundan böyle "Mizo" diyeceğiz. Mizo ile üç boyutlu şehirler içinde tehlikeleri hice sayarak insanlara evrak falan ulaştırmaya çalışıyor. Bunu yaparken de belli bir süreyle aşnamamız gerekiyor. Yoksa adamın birisi (muhalefen patrondu) bize "you are F-1-RFD!" diye çığrıyor ve kovaluyor. Dagittan hızına bağlı olarak da, evrak ulaştırdığımız kimselerden para alıyoruz. "Hızlı servis=çok para" manşeti. Böylelikle yeni ve daha güzel bisikletlere de sahip oluyorsunuz. BMX ve MTB tarzında bir sürü bisiklet alternatif mevcut. Normal bir BMX'ten, özel dizayn prototiplere, her tarafı amortisörlü Mountain Bike'lardan roketli bisiklete kadar bir çok aler mevcut. Dizaynların psikopatliginin da ötesinde, neredeyse 20000\$'a varan fiyatları dudaklarınızı ücuklatacak. Oyunda Mizo'nun

Eeeeeeeeeeeeeeeeeeyooooo-oooooooooooo! Sonunda, sonunda, sonunda Level dostları ve oyun severler, su OSS denilen canavarın pencesinden kurtulmayı başardılar. Yaşasın serbestlik, özgürlük ve bilgisayar oyunları! Ders çalışmaktan, değil bilgisayarları açıp oyun oynabilmek; yemek yemeye bile farsar bulamayan üniversite talibi bilgisayar oyunu kurtları artık rahat bir nefes alıyorlar. Geceli gündüzler ders programları, bir sürü kafa utulayan konu, ve de en kötüsü o bitmeyen stresli günler sona erdi. Umarım sınava girmiş olan değerli Level okurları, alımlarının akıya çıkar ve istedikleri bölümleri kazanırlar. Diğer dergi okurlarına bir lafım yok ama pek de fazla umitlenmesimler derim?!? Şaka bir yana, o yoğun temponun ardından sıkı bir tırili hakkettim gibi geliyor bana. Güzel güzel yerlere gidip, gezip, görüp eğlencem, arkadışlere takılıp kendini onların rüzgarına bırakmak, denizde ya da Internet' te surf yapmak veya bilgisayar oyunlarına dalmak artık sadecə sizin clinizde. Acınızı çıkartın!

Sınav hazırlanan herkes gibi ben de kurtuldum şu laner olası süreçten. Amacım herhangi bir şeyi protesto etmek değil ama Türkiye' de, bir insanın geleceğinin üç saatte belirlenmesi, siz de biraz düşündürmüyor mu? Sınav mübsoluteyle oyun açıklamalarını da zar zor yetiştiyor. Özellikle Playstation sahiplerinden ozur diliyorum, açıklama sayısının düşük olmasına se-

beplerinden birisi de bendum. Ama artık bol bol zaman ayrıabileceğim. Gelecek aydan itibaren daha fazla inceleme ve daha detaylı yazılarla Playstation (ve belki de PC) sahiplerinin isteklerini yine getirmeye çalışacağım.

Abi önünü kaldırabilen nü?

Gelelim bu ayki oyunumuza; hoş geldin sevgili Courier Crisis.

-Hoş geldük Mega Abi.

-Nası giđiyor güzelim, işler yohunda mı?

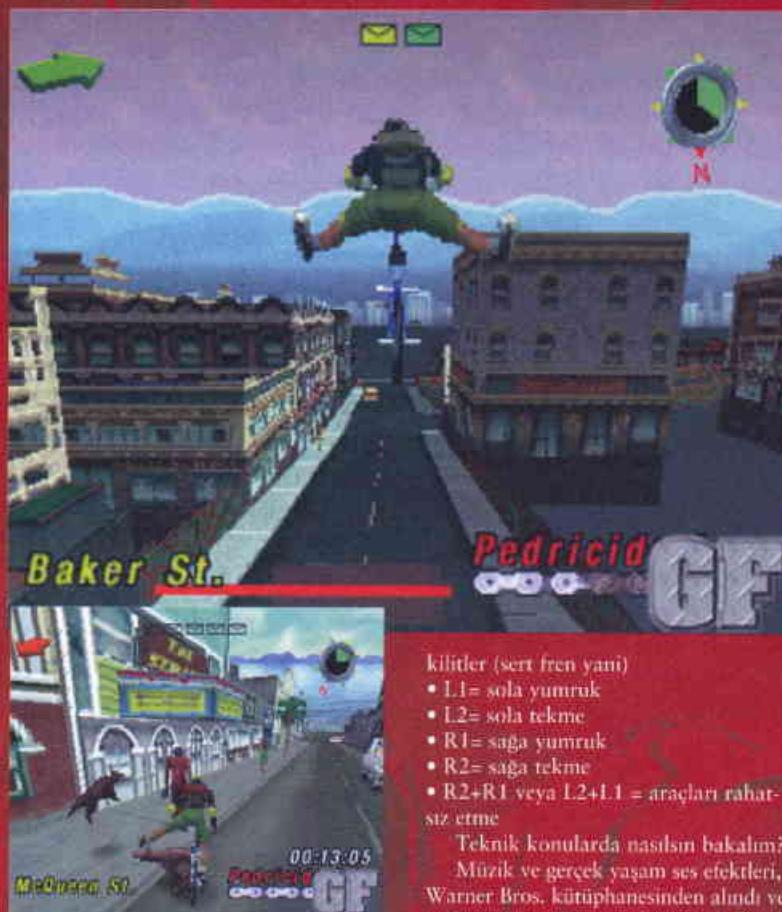
-Walla noolsun işte abi, yuvarlanıp git diyo ööle.

-Ben sizü fazla uzatmadan hemen ko-nuya girmek istiyorum, eger senin için de uygunsu.

-Tabiki abi, ne demek.

-İmalattan çıkar çıkmaz gelip dergimize konuk olduğum için öncelikle sana teşekkür ederim. Oayı kısaca bir anlatabil misin, neler oldu, fikir nereden geldi?

Sindi biliyosun ki, The New Level Software (Level dergisiyle bir alakası yoktur), adı gibi yeni bir firma. Benim de annem olur. Piyasada yer edinebilmek için kaliteli oyunlara imzasını atmak ister. Bu yüzden BMG Interactive (bu da habarm) ile beraber olup ortaya güzel bir şeyler çıkarmak istemiş. BMG imzalı olan ve hemen hemen herkesin ilgisini çekmiş olan Grand Theft Auto isimli oyunu hatırlayalım; üç boyutlu bir şehirde araba çalıp envai çeşit suç işlemek, arabaya ilkokul öğrencilerini



250 den fazla görevi var. Bu görevler gayet net olan üç boyutlu bir çevrede tamamlıyor. Dar sokaklar, dükkanlar, her çeşit araç ve yayalar (hakikaten her çeşit yaya var: polisler, çocuklar, adamlar, kadınlar, hayvanlar, mafya ve hatta uzaylılar) bili düşünüldü, 200 nesne ve 70 yaya mükemmel şekilde düşünüldü ve anime edildi. Mizo' nun oyun esnasında dolastaşı yerler şunlar: Skid Row, Waterfront, China Town, Civic Center ve Industrial Zone.

Abi sen bisiklete ters binebilir misin?

Biraz ilginç yanlarını öğrensek? Özellikle bisiklet severler için çok ideal bir oyunum ben. Yerden eller metre havadayken nasıl inceğinizi düşünmek ve büyük bir iştimalle asfalta çıkartma olup jiletle kazınacagınızı bilmek ilginç bir deneyim olsa gerek. Arabaların üstüne çakılabilir, yayaları yaralayıp öldürbilir ya da polisle kafa bulabilirsiniz. Ama millet armut toplamıyor. Yayalar size saldırıyor, bir yerlerden ateş ediliyor, arabalar üstünüzde sürüyor vs.

Oynamanın nasıl peki, tuş kombinasyonları falan?

- Onu da hemen anlatayım.
- Kere= pedal çevirme
- Hızla iki defa kere= hızlı pedal çevirme
- Üçgen= keskin dönme
- X= zıplama (ne kadar basık tutarsanız o kadar yükseğe)
- Yuvarlak= fren veya geri gelme
- Hızla iki kere yuvarlak= tekerlekleri

kilitler (sert fren yanı)

- L1= sola yumruk
- L2= sola tekrme
- R1= sağa yumruk
- R2= sağa tekrme
- R2+R1 veya L2+L1 = araçları rahatsız etme

Teknik konularda nasıl bakalmış?

Müzik ve gerçek yaşam ses efektileri, Warner Bros. kütüphanesinden alındı ve mükemmel çok yakın. İşler yolunda gitmez, dagine yavaş veya çok iyi olursa, dandırılmış bir stereo mikrofonla ontanık kaydedilmiş (buylece gerçekçe yaklaşmış) bir ses Mizo' ya hatırlıyor. Çok güzel bir demo' ya sahibim. Grafikleri ve oradaki olayı seyredin ve yorumu siz yapın. Bölümülerin sonlarındaki tam ekran resimler ise hem kaliteli hem de sizi gülmekten yerlere yarıyor. Aslında hala tamamlanmadır bir oyun edasımdan ama şu halimle bile yeterince eğlenceliyim.

Son olarak konuşlayabilir miyiz, sırremizi epey açık da.

Tabi tabi. Yani ben olduğum için söylemiyorum; super oyunum haribden. Etrafınızın yarış, RPG, platform ve Shooter' larla dolu olduğunu biliyorum ama biraz çok zamanınızı ayırip bana da bi göz atarsanız pişman olmazsınız.

Arka deker ön dekerliği govaliyu laaa!

Bir de bu şifre olaylarına girseydik diyorum, sen ne dersin?

Ne diyelim abi, kismetse olur:

- Bonus Level' ini acıp oynayabilmek için ana menüye gidip, orada aynı anda L1 ve R2 tuşlarına basılması gereklidir.
- Bisikleti süren arkadaşın ALIEN olması ve super zıplaması için memory card'daki load bölümune girilip, şifre kosunu XHIFTYONEX yazılır.
- Bisikleti süren arkadaşın balık olmasını isterseniz, password' e FINALSD-FIN yazınız.
- Bisikleti süren arkadaşın goril olmasını isterseniz, password' e SAVAGE-

APES yazınız.

- Pantera model bisikletin sahibi olmak için password' e KFKFKFOEKJ yazınız.
- Zasker model bisikletin sahibi olmak için password' e FDFKFHKHCJK yazınız.
- STS 1 model bisikletin sahibi olmak için password' e IFKFKFKGKKJ yazınız.
- Hepsinden daha da güzel bir, deneyin ve görün: HANOILBKJO

- 1. Bölüm: EFLCIFCGKJ
- 2. Bölüm: IFLCIFCCKI
- 3. Bölüm: MFLCIFCOKJ
- 4. Bölüm: AFLCIFCKKJ
- 5. Bölüm: FHCLFIGCJL
- 6. Bölüm: FLCIFCICIL
- 7. Bölüm: FDCLFIOCJL
- 8. Bölüm: FDCLFIKCKJL
- 9. Bölüm: KFLCIFCGII
- 10. Bölüm: OFLCIFCCHI
- 11. Bölüm: CFLCIFCOIJ
- 12. Bölüm: GFLCIFCKIJ
- 13. Bölüm: PRCLFIGCJJ
- 14. Bölüm: FJCLFICCJJ
- 15. Bölüm: FNCLFIOCJJ

Şşşşş, sağ teker sola çekiyo ol!

Dergimize konuk olup bizi engin bilgilerinle aydınlatığım için sana tekrar teşekkür ediyorum Courier Crisis.

Ne demek abi, ayıp ettin, görevimiz sunum sırasında. Asıl ben teşekkür ederim, beni okura tanıttı her tarafıza fotoğraflarını bastırı: sagol abi.

Eywalla güzelm. Bu günlük de bu kadar arkadaşlar. Hepinizde iyi eğlence ler, bye&smile... □

7

Courier Crisis

The New Level Software's BMG/Action /1 CD

İNCELEYEN Mega Emin

SİSTEM Playstation

Oyuncu sayısı 1

Memory Blok 1

GRAFİK ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK ★★★★★★★★★

ATMOSFER ★★★★★★★★★

OYNANABILIRLIK ★★★★★★★★★

Dual Shock Analog

Bilgi İçin:



Hilekar

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

N.I.C.E. 2

Burada hile yapabilmek için yarış esnasında oyunu dondurun ve aşağıdaki kodları girin:

machthree 600 km/s sürate çıkabilen süper oto.

impact Deathmatch modundayken sırrısız cepheane.

clementine Başlangıç liginde serbest seçim yapabilmek imkanı.

overkill Championship modundayken silahları açmanızı izin verir.

likepamela Tüm sistemleri Phase 5 seviyesine çıkarır.

liselotte Tüm ek sistemleri 99 seviyesine çıkarır.

nalice Tüm araçlar.

alloff Tüm hileleri kapatır.

Alpha Centauri

Bu oyunda hile yapabilmek için önce oyun esnasında CTRL + K tuşlarına basarak harita editörününe gitin. Sonra buradan aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

Yılı değiştirme	[Shift] + [F5]
Birim yaratma	[Shift] + [F1]
Teknoloji keşfetme	[Shift] + [F2]
Enerji kredileri almak	[Shift] + [F4]
Tarafların diplomatik yaklaşımını değiştirmek	[Shift] + [F9]
Tüm harita	Y
Düşmanı yoketme	[Shift] + [F6]
Taraf değiştirme ve görüntüyü resetleme	[Shift] + [F3]
Ara sahneleri görme	[Shift] + [F8]
Replay	[Shift] + [F7]

Shattered Light

Bu oyunda hile yapabilmek için Hex Editor kullanmanız gerekecek. Öncelikle CHARACTERS klasörünü açın ve içindeki *.dat dosyasını bulun. Burada *.dat dosyasının ismi gelmiş olacaktır, bu na dikkat edin. Değiştirmek istediğiniz dosya budur, Hex Editor ile açın ve aşağıda verilen konumlardaki değerleri istediğiniz gibi değiştirin.

1D Body Points

21 Mana

25 Strength

29 Concentration

2D Dexterity

31 Acc

35 Defense

39 Willpower

3D Number of Spells

Ayrıca Skill tablosunu da değiştirebilirsiniz, konumları A2, AA, B2...diye 8 bitlik kayıtlar halinde gider. Karakter puanlarını 100 ve Skill puanlarını da 150 civarına kadar yükseltmeyece sakınca yoktur. Ancak öncelikle karakter yaratırken her Skill için bir puan verip kaydedin, böylelikle dosyayı açtığınızda tüm Skill seçeneklerinin yerinde olduğundan emin olabilirsiniz.

Star Trek: Birth of the Federation

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu çalıştırırken kullandığınız komut satırına küçük bir ek yapmanız gereklidir. Komut satırına “-Mudd” komutunu ekleyin ve oyunu bu şekilde çalıştırın.

Örnek: CABOTFTrek.exe -Mudd
Bundan sonra oyun esnasında aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:
F9 - Tüm araştırmayı 100% artırır.
F10 - 10.000 kredi verir.
F11 - Tüm haritayı açar ve kapatır.

Jeff Gordon XS Racing

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle ana menüdeyken “icancheat” yazarak hile modunu çalıştırın, daha sonra da aşağıdaki kodları söyleyen yerden girin:

ANA MENÜ:

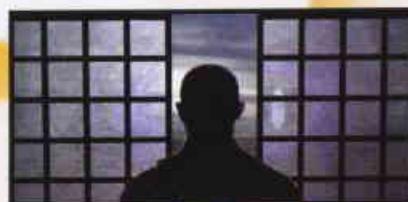
clipped - No Clipping Modu
reckless - Reckless Modu

PIST SEÇİM EKRANI:

lapset - Tur sayısını ayarlayın.
freeride - Pepsi Planet pistini açar.
freedrive - Tüm pistleri açar.

ARAÇ SEÇİM EKRANI:

takemeon: Champion Motors sponsorunu açar.
widebodyopen: Speed Demon araç boyası şemasını verir.
wildoneopen: Wraith aracı verir.
redfury: X-Wave aracını verir.
wildone: Jeff's Car



Need for Speed: High Stakes

Aşağıda verilen kodları ana menüden girin. Ancak bu hileler bazı versiyonlarda çalışmamayabilir.

ARCADE MODE:

TP 00-15: Polis otolarını kullanmanızı sağlar.

GOFAST: Motorları modifiye eder.

MONKEY: Otomatik vitesi devreye sokar.

MOON: Düşük yerçekimini açar.

MADLAND: Çok güçlü rakipler verir.

CAREER MODE:

BUY - Bedava alışveriş yapmanızı sağlar.

UP1 - Birinci seviye modifikasyon.

UP2 - İkinci seviye modifikasyon.

UP3 - Üçüncü seviye modifikasyon.

GATES - Paranızı artırır.

HOT PURSUIT MODE:

DCOP - Bonus Hot Pursuit aracı.

ECOP - Bonus Hot Pursuit aracı.

FCOP - Bonus Hot Pursuit aracı.

Diger kodlar:

ACAR - Bonus araç.

BCAR - Bonus araç.

CCAR - Bonus araç.

CARS - Tüm araçlar

TRACKS - Tüm pistler.

Aliens vs. Predator

Oyun esnasında “~” ve “F12” tuşlarına aynı anda basarak hile konsolunu açın, buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın.

MARINE:

alienbot AI kontrolünde bir Alien yaratır.

freakoftheuniverse Ölümüzlük.

giveallweapons Tüm silahlar ve cephemayı verir.

god Ölümüzlük.

light Oyuncunun etrafını aydınlatır.

marinebot AI kontrolünde bir Marine yaratır.

observer Gözlemci modunu açar/kapatır.

predobot AI kontrolünde bir Predator yaratır.

showcoords Seviye koordinatlarını gösterir.

PREDATOR:

gimme_charge Predator enerjisini doldurur.

skullcollector Ölümüzlük.

giveallweapons Tüm silahlar ve cephe.

god Ölümüzlük.

light Oyuncunun etrafını aydınlatır.

marinebot AI kontrolünde bir Marine yaratır.

observer Gözlemci modunu açar/kapatır.

predobot AI kontrolünde bir Predator yaratır.

showcoords Seviye koordinatlarını gösterir.

ALIEN:

theonedeadlycreatureevercreated Ölümüzlük.

giveallweapons Tüm silahlar ve cephe.

god Ölümüzlük.

light Oyuncunun etrafını aydınlatır.

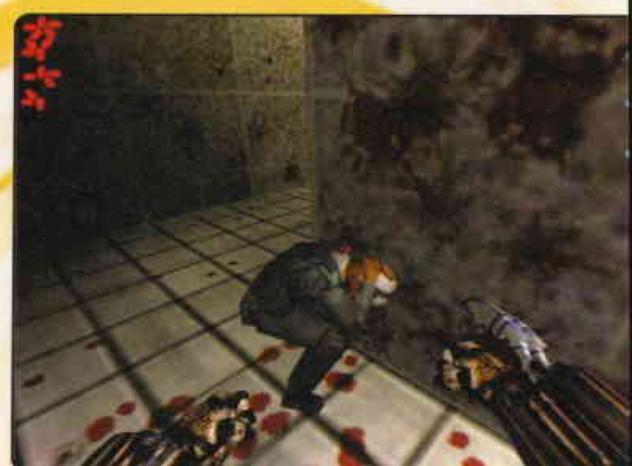
marinebot AI kontrolünde bir Marine yaratır.

observer Gözlemci modunu açar/kapatır.

predobot AI kontrolünde bir Predator yaratır.

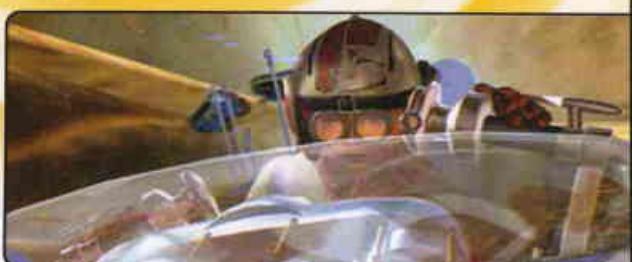
showcoords Seviye koordinatlarını gösterir.

winneroftheonegreatbattleoftheuniverse Xenomorph haline dönüşmenizi sağlar.



Star Wars Episode I - Racer

Podunuz için yeni parçalar satın aldığınız ekrandayken Shift + F4 + 4 tuşlarını aynı anda basarak fazladan 1000 kredi alabilirsiniz. Fakat bunu tüm oyunda yalnızca beş defa tekrarlayabilirsiniz.





Broken Helix

Bu oyunda en son Boss yaratık olan 'Alien Queen'ı kolayca yenebilmek için alev makinesini alın ve yerde sürünenek devamlı ona ateş edin. Yerde süründüğünüz sürece size kesinlikle hasar veremeyecektir. Ayrıca aşağıdaki hileleri de uygulayabilirsiniz.

Öncelikle oyunu dondurun ve üçgen tuşuna basın. "HELP.TXT" seçenekini aydınlatın ve sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarından birini uygulayın:

Cephane:
L1 + R2 ve sonra da X + üçgen.

Sağlık ve zırh:
L1 + R2 ve sonra da X + O

Tüm malzemeler:
L1 + R2 + R1 ve sonra da X + O

Chocobo Racing

Oyunu Story modunda her yendiğinizde bir ekstra karakter serbest kalacaktır. Daha sonra karakter seçim ekranından Squall şıklını aydınlatıp aşağıda verilen tuşlara basarak belirtilen tiplerle oynayabilirsiniz.

Cid	L1
Mumba	L2
Cloud	R1
Cactuar/Cactrot	R2
Aya	L1 + L2
SD-style Chocobo	R1 + R2
IbenSuper Airship	L1 + R1
Jack	L2 + R2

Max Power Racing

Ters pistler: Tüm otuz pistte yapılan yarışları kazanırsanız bunları tersten de yarışabilirsiniz.

Max Power pisti: Arcade modunda Peru pistini aydınlatın ve O, kare, R2, R2, R1, R1 tuşlarını girin.

GTİ otolar: Arcade modunda Rome pistini aydınlatın ve L1, O, R1, kare, L2, kare tuşlarını girin.

Sport otolar: Arcade modunda USA pistini aydınlatın ve R1, kare, L2, O, R2, O tuşlarını girin.

R/C otolar: Arcade modunda USA pistini aydınlatın ve kare, L1, R2, L2, O, R1 tuşlarını girin.

Tüm pistler: Arcade modunda Africa pistini aydınlatın ve R1, R2, R1, L1, kare, L1 tuşlarını girin.

Performance otolar: Arcade modunda UK pistini aydınlatın ve R1, kare, L1, O, R2, O tuşlarını girin.

Three Lions

Aşağıdaki takımlarla oynamabilmek için takım seçme ekranına girin ve verilen kodları kullanın:

All-Time: L2, L2, L2, sağ.
England 1966: L1, L1, L1, sağ.

Brazil 1970: R1, R1, R1, sağ.

Die Mannschaft: R2, R2, R2, sağ.

African Stars: R2, Up, Up, sağ.

North American Stars: L1, aşağı, aşağı, sağ.

South American Stars: R2, aşağı, aşağı, sağ.

Z Axis: R1, aşağı, aşağı, sağ.

Australasia and Asia Stars: R1, yukarı, yukarı, sağ.

Oranje: L1, aşağı, aşağı, sağ.

Euro Stars: L2, aşağı, aşağı, sağ.

Azzuri: L2, yukarı, yukarı, sağ.

BMG: L2, sol, sol, sağ.

Tüm takımlar: L2, sol, R2, R1, L2, sağ.

O.D.T.

Aşağıda verilen kodları ana menüden uygulayarak farklı karakterlerle oynayabilirsiniz:

Sophia: L1, L2, R2, R1

Karma: R1, R2, L2, L1

Aşağıdaki kodları kullanmak için ise oyunu dondurun ve kodları girin:

Tam tecrübe: O, üçgen, L1, L2, R1, Select.

Tam enerji: Sol, sağ, sol, sağ, kare.

Tam mana: Sol, sağ, sol, sağ, O.

Tam cephe: Sol, sağ, yukarı, aşağı, O, kare.

Elli hak: Yukarı, O, sağ, Select, kare.

Yetenek artışı: Kare, O, üçgen, Select, sol.

Düşman sağlığını kapatır: Üçgen, kare, O, üçgen, O.

Büyük gücü artı: Aşağı, üçgen, Select, L1, R1, Select.

Silah güçlendirme: R1, L1, R2, L2, sol, sağ, yukarı, aşağı.



X-COM 2: Terror From The Deep

Bu oyunda aşağıda verilen kodları yeni bir üs kurarken isim olarak kullanırsanız belirtilen etkileri sağlarsınız.

AEIOU - Fazladan bol miktar verir.

JUSTLIKEME - Süper güçlü askerler verir.

Ayın Filmi ve Kitabı

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

Uzay Yolu - Yeni Kuşak Farpoint'te Karşılaşma

Simdi, Star Trek ve Next Generation isimleri hakkında az da olsa bir bilginiz vardır sanırı. Yabancı ülkelerde bilimkurgu mera-ki sadece filmler ve oyularla kalmaz, kitaplarda da sevilen kahramanların maceraları takip edilir. Eh, ne de olsa oralarda kitap okunmak için alınıyor, kütüphane doldurmak için değil. Neyse, Ankara Yayıncılık ülkemizde neredeyse hiç bilinmeyen Star Trek adı altında piyasaya çıkarılmış hemen tüm kitap serilerinin dilimize çevrilmiş versiyonlarını yayımlamaya hazırlanıyor. Farpoint'te Karşılaşma ise Yeni Kuşak televizyon dizilerinin kitaplaştırılmış hali ve serinin ilk macerası, eğer televizyonlarda yayımlanan bölümleri takip etiyorsanız bu bölümü hatırlayacağınız. Çevirişi Boğaç Erkan tarafından yapılan kitap NCC-1701-D borda numaralı Atılgan gemisinin Deneb 4 geze-

geni yolundaki ilk macerasını ve Q ile de ilk karşılaşmalarını anlatıyor. Kapitan Picard henuz tüm mürettebatını toplama ve gemisini iyice tanımına fırsatı bulmadan kendini insanların uzaydaki geleceğini belirleyecek büyük bir sınıvin içinde buluyor. Ancak tabii Ankara Yayıncılık sadece Next Gen maceralarını yayımlamakla yetinmemeye düşünmüyordu, Star Trek adını taşıyan tüm serilerin ve ülkemizde pek bilinmeyen bazı diğer ünlü yapıtların da çevirisini yapmayı planlıyorlar. Ümid ediyoruz ki böylece sonunda ülkemizde popüler bilimkurgu kitaplarını bulmak imkansız olmaktan ekaçak. Bu tür yayınların gençleri bilimsel düşünmeye ve araştırmaya heveslendirdiği artık çok bilinen bir gerçek, sonuçta hayal kurabilemek bilmediğimiz en önemli özelliğidir. Memur kafasıyla bilmediğimizi olamazsınız, hayal kurabilemek için ise en



iyi yöntem diğer insanların hayalgücü- nü paylaşmaktadır, işte bu tarz kitaplar da bunu sağlar. İçindeki hayalperest küçük çocuğu tatmin etmek isteyen herkese şiddetle tavsiye olurum.

M. Berker Güngör



VIRUS

Severim Jamie Lee Curtis'i, taa 13. Cuma'dan beri takdir ettiğim, sevdigim bir oyuncudur. Oynadığı filmleri genellikle o kurtarır, ama Virus denilen bu garabeti kurtarmaya ne oyunçuluğu ne de performansı ne yazık ki yetmemiş.

Yakın bir zamanda

Mir uzay istasyonundan dünyaya önemli bilimsel veriler gönderilirken, elektriksel bir yaşam formu tarafından saldırya uğrar (her zamanki gibi). Tabii tam bir komünikasyon olmanın ortasına denk gelen bu varlık, direkt olarak Mir ile bağlantılılığı ileri teknoloji ile donatılmış araştırma gemisine işinlanır. Sonrası malum, gemideki bütün Ruslar olur, birisi hariç (her zamanki gibi). Bu sırada oralarдан geçmekte olan ve hurda gemileri karaya çekerek ekmek parası kazanan bir geminin mürettebatı, boş ve teknoloji harikası Rus gemisini bulunca "amanın, zengin olduk" moduna girerler (her zamanki gibi). Ama bilmedikleri bir şey vardır (bu tür filmlerde hep olur), gemiyi hareket

ettirmek için jenaratorları açıklarında, ana bilgisayar yerleşmiş olan "Virus" canlanır ve hepşini tek tek avlamaya başlar (aman

ne orijinal bir konsept). Geminin parçalarını kullanarak ürettiği minik robotları kullanarak kendini geliştirmeye, daha büyük robotlar yapmaya ve en sonunda insan-makine karışımı garabetler üretmeye başlar (birisi real-time strateji mi dedi?). Tabii filmin sonunda hayatı kalan insan sayısı bir elin iki parmağına geçmez (biri erkek biri dişi).

Virus baştan aşağı kliselerle dolu, hiçbir yenilik veya fikir üretmeden yapılmış bir film (ah Matrix, vah Matrix, gelsen de büyük, beyaz perdede seyrek sek artık. Tekrar tekrar izlemekten CD aşındı). Farkettiyseniz Curtis haricindeki oyuncuların isimlerinden bahsetmedim bile. Çünkü hepsi de o kadar silik karakterlerki, varlık veya yokulları fark edilmiyor bile. Filmin tek ilginç yanı, çoğulukla bilgisayar efekti yerine me-



kanize robotlar kullanılmış olması (sondaki dev robot hariç ehehe). Aslında eğlenceli bir film arıyorsanız gidilebilir tabii ama, Matrix ve Episode 1 ile aynı zamanlarda ülkemize gelecek olması Virus'un hayatı kalma şansını sıfırın altında onbirinci BLX)

Sinan Akkol



LEVEL 7/39

Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

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

Remix 15

Remix 15 özellikle disco ve Club müzikerinden hoşlananların ilgisini bayağı bir çekebilecek bir albüm. Toplama bir albüm olan Remix 15'de bir çok ünlü isim mevcut. Burlardan Alarma ile ismini duyuran 666 Paradoxx isimli parçası ile, MP3 severlerin en favori parçası olan Formula ismini duyuran DJ Visage Formula 98 versiyonu ve Geil olmak üzere iki parça, T Spoon Sex On The Beach, DJ Bobo Celebrate ve Sash! Olive Momms Sash Hit Mix ilk bakışta gözle çarpan isimler. Bunlar haricinde Fun Factory, United, Alane Dante, B-Bird, After Hour, Cooma,

Clubface, Two Gee's, Stacey Chandler, Cab'n'Crew, Caarer albümde parçaları bulunan diğer isimler. İki parçası ile albümde yer alan Dj Visage'in parçalarını dinlediğim zaman hayal kırıklığına uğramadım desem yalan olur. Adam zaten Formula parçasını Mix'leyip 98'de isimlendirmiştir. Bu yetmemiş Formül'a daki araba seslerinin yerine hatun sesleri koyup ona Geil diye bir isim vermiş. Bence albümdeki en iyi parça ise Vivaldi İlkbahar Mix'i ile Cooma. Albüm temiz müzikten, yanı tüm seslerin rahatlıkla ayrılabilen (Mesela Aqua) hoşlananlar için biçimli kaftan.



The Egg - Travelator

Hani bazi zamanlarda vardır hayatı, her şeyin üstüne birleşip sizin istenmeyen doğruları hissederseniz ve şıggımacık bir şeyle ararsınız. İşte böyle zamanlarda sıkılmadan rahatlıkla dinleyebileceğiniz bir albüm Travelator. 50 dakika süren bir albümde akıcı bir groove, çok renkli funk ve hafif trance tonları kullanılmış. The Egg özellikle Getting Away With It ve Anyway'e kullandıkları vokal ve funk tonları ile biraz da olsa Kraftwerk'i anımsatıyor. Albümden çıkan ilk parça Getting Away With It'in

Türk kanallarında da yayınlanan klub ile oldukça ilgi çeken Travelator, bir çok yabancı albüm gibi Türkiye'ye geç sayılabilir bir süre sonunda ulaştı. Geçen sene yine bu zamanlar çakan Air Moon Safari albümü ile tarz olarak biraz benzeler göstergen The Egg'in Travelator albümü daha enstrümental. Daha çok orobüslerde dinlediğim bu albüm beni ilginç bir şekilde uyumaya yöneltti. Oldukça rabbatlatıcı olan bu albüm, özellikle aggressive müzikerlerden hoşlanmayanlar için tavsiye edilebilir.



Underworld Beaucoup Fish

Trainspotting filminin Soundtrack'ında yer alan Born Slippy ile tüm dünyada ve ülkemizde ismini duyuran Underworld'un son albümü Beaucoup Fish rafillardaki yerini aldı. Bu albüm çok maklaka kalmadı beraberinde iki tane (Push Upstairs, Jumbo) de birbirinden şahane ve orijinal klubî beraberinde getirdi. Bundan önce çıkardıkları albümleri 'Second Toughest In The Infants' ile Mercury ödülünü kazandıktan üç sene sonra çıkan bu albüm bu turun hayranları için kesinlikle edinilmesi gereken bir albüm. Genel olarak Groove ve Trance öğelerinin ağır bastığı albümde son zamanların en kaliteli elektronik

müzik albümlerden biri denebilir. Özellikle gözle çarpan parçalarından Kittens ağır bateri temaları ile süslenmiş oldukça sağlam bir parça. Albümün çıkış parçası olan Jumbo ise albümde en fazla vokal kullanılan parça. Hafif bir klavye bass' ile açılan parçada Karl Hyde'in yavaş ama derinden gelen vokali sonucu bir yandan kalk gidelim diğer yandan otur ne işin var diyen bir parça ortaya çıkmış. Toplam 11 parçadan oluşan bu albüm kesinlikle kaçırılmaması gereken bu yazın belki de bu senenin en kaliteli albümlerinden...

Karizma timsali insan Snipes ve minik oyunculığı





Online Gaming

Online Gaming köşemizden bu ay da merhaba. Geçen ayki detaylı yazımızdan sonra köşemiz yoğun bir ilgi gördü ve görünen o ki tahmin ettiğimizden çok daha fazla OLG (Online Gaming) meraklısı yazımızın çıkışmasını bekliyor mus. Artık daha çok sayıdaki insanın Quake Server'larına bağlanacağı konusunda şüphem yok. Bu ay sizlere daha çok habere yönelik bilgiler verecek ve köşemizi şkillenmesi için daha interaktif hale getireceğiz. Böylelikle donuk bir dengi yassi yerine sizlere daha yakın olacağımız sayfalarımız olacak. Yani Clanlar ve oyuncular ile röportajlar, yapılan oyuncular-hakkında yorumlar, usta oyuncuların tiyoları, yapılacak turnuvalara buradan organizasyon, yeni çıkan 3D donanımların önemli noktalarını şeklinde devam edeceğiz yazı dizimize, tüm eletirilerinizi, Quake ile ilgili sorunlarınızı; Clanlarınızın tanıtımlarını, varsa sayfa linklerini; yaptığınız önemli maçların skorlarını, varsa demolarını, bulduğunuz püf noktalarını; komik olayları vs gibi her türlü alaklı konuyu bize yazın, e-mail olarak yollayın. Bakarsınız sizle de röportajınız olur ya da tanıtımı yaparız, bekleriz. Şimdi geçen ay nelere degindigimizi kısaca şöyle özetleyebiliriz; Q2 için gerekli modların Internet üzerinden nasıl oynanacağı, ülkemizde şu an açık olan ve birçok oyuncunun 24 saat oynayabildiği Server'ları ve kısaca kurallar. Bu ay da daha detaylı bilgi vereceğiz ve daha önce belirttiğim gibi sizlerin de katılımlarıyla bu köse tamamen interaktif bir hal alacak, hedefimiz aktif tüm OLG'cileri buraya toplamak ve aralarındaki iletişimini güçlendirmek. Öyle samyorum ki bu ilginiz devam ettikçe ve yüzlerce 3D Shooting tarzı oyuncuların rüştü ettiğe, özellikle Quake yazımız sürecek gibi görünüyor. Dergimizden de takip ettiğiniz gibi Quake 3 demo versiyonu piyasaya sürüldü ve birçok kimse tarafından oy-

Haziran ayındaki yazımızın gördüğü ilgiden sonra, bu oyunda kullanılan en yaygın Mod'larla Quake 2 yazımıza devam ediyoruz.

nanmaya başladı. Onunla ilgili ilk izlenimleri geçen ay okudunuz, biz de köşemiz gereği önmüzdeki ay biraz değimeyeceğiz. Ayrıca Unreal'in yeni Multiplayer modlarının çıktığını yine geçen sayımızda okudunuz, gerçi şu an Unreal için ülkemizde hizmet veren Server olmasa da biz yeri geldikçe sizlere bilgi aktaracağız.

Geçen ay su anki en popüler Online Gaming/LAN kafe BilNet Internet Kafe'ye de geldimizdir. Tüm Q1 ve Q2 oyuncuları burada birbirleriyle tanışıp maç yapabildikleri için kendilerine teşekkür ettiler; ben de buradan iletiyorum, ayrıca çıktığı gün Q3'ü Multiplayer yüklemişler, yolu düşen Multiplay Q3 oynayabilir. Geçen ay telefonu basılı azzılığine uğramış, tekrar belirtelim 0216 418 21 51 Kadıköy.

Sizleri artık, geçen ay tarifimi verdigim Quake 2 salatasını yapmış, yanı Quake2+3.20 modu yüklenmiş şekilde olduğunuzu ve Server'ara girmeye hazır olduğunuzu varsayıyorum. Onun için bilmeyenler geçen sayıyı okusunlar. Riff'le geçen ayki söyleşimizden sonra kendisi bize GedikNET Server'larına yeni güncellemelerin yapılacağını ve yeni modların, bölümlerin yükleneceğini söyledi, Quake'cilerde bunu sabırsızlıkla bekliyor, çünkü bana gelen şikayetler arasında GedikNET Server'ının yetersiz olduğu ve modları, oyuncuları kaldırılamaz hale geldiği sıkça yer alıyor. Samim Türk Quake'cilerin gözbebeği GedikNET eski adıyla RaksNET'in Server'ları biraz güçlendirmesi gerekiyor, çünkü oyuncular Ping'den ve LAG'dan son derece şikayetçi, bunun oyun zevklerini kaçırıldığını söylüyorlar, GedikNET yetkililerin ve Riff'in bu konuya en kısa sürede halledeceklerinden emi-

niz. Yine kulağımıza gelen haberler arasında Türk.NET'in Quake Server'ları açtığı, şu an test durumunda olduğu ve Quake'cilerin bunu dört gözle bekleyip sabırsızlandıkları bulunuyor. Gerçekten Türk.NET açarsa bomba olacak. Son olarak da Level ve Quake Scene beraberliğinde Türkiye'de açılacak en geniş Quake kaynağı ve organizasyon sayfası, yönetimi çok yakında OLG'cilerin hizmetinde olacak, detaylar yazının sonunda. Gelelim konumuza...

Artık her ay yet durumuna göre Multiplayer oynanan Map'leri kısaca açıklayıp önemli noktalarına işaret edeceğiz. Ama önce bu ay Professional Quake OLG terimlerini açıklayalım bilmenler için. Bunlar ciddi oyuncularda mutlaka bilmeniz ve yapmanız gereken hareket ve taktiklerdir, neler mi?

Rocket Jump (RJ) : Quake serisindeki en önemli fizik kuralıdır, basit olarak roket mermisinin patlama sırasında yaptığı tepki kuvvetinden istenilen şekilde faydalananarak normalden fazla ziplama, uçma ve uzak bir mesafeye erişme yöntemidir, oyun sırasında en çok kullanılan tekniktir. Bu, ziplanması mümkün olmayan yerlerde, düşmanın sıkıştığı bölgelerde ve özellikle kestirme platformlara çıkmak amacıyla kullanılır. Hareket, yere bakarken atılan roketin aynı anda ziplama tuşuna basılarak tepki vermesi şeklinde yapılır. Formülize edecek olursak; Look-down+fire+jump+lookcenter+strafe+LR (düsülecek yön için). En önemli hareket, bilmeyenler özellikle çalışın, normal bir oyunda 200 enerjiyi alabilemek için yapmazsanız rakip sizi egale eder. Diğer önemli nokta şu; bu hareket enerji ve kalkan durumunuza göre hayli enerji götürür. Q1'de roket Jump fiziği

daha farklıdır, kendine daha az hasar vermekle beraber çok daha fazla ziplama şansı tanır, Q1'ciler bu hareketi çok sever.

Double Jump (DJ): MTV'deki DJ'ler ve bizim RJ kadar olmasa da, doğru yaptığından sizi en imkânsız noktalara çıkarır ve ulaşır. Fizik olarak normalde bir ziplama değil, art arda çift ziplama (çift fare tıklaması şeklinde) yapılır. Genelde çıktıılı köşelerden yapılarak çok yüksek bir ziplama ve ivme elde edilir. Tam profesyonellik isteyen bir nokta, daha sonra anlatacağım.

Strafe Jump (SJ): Mantık olarak normal ziplama tuşunun yanında Strafe tuşunu da kullanarak yan olarak ziplama yöntemidir. Quake2 fizигinde SJ normal Jump'a göre yüzde 30-50 arasında mesafe ve hız kazancı sağlar. Kesilmesiz dört SJ'de oyuncu çok uzak mesafelere ziplayabilir. Tam profesyonellik isteyen bir noktadır, önemli maçlarında bölüm hakimiyeti sağlamak esasına göre en iyi kullanan büyük hız, doyayıyla avantaj sağlar.

Grenade & BFG Jump: Kullanılmayan ve son derece fantezi, ustalık isteyen bir ziplama yöntemidir. Grenade Launcher ile bomba atılır, hemen ardından tam üzerine BFG ateşlenerek bombanın patlama anına denk getirilip RJ'deki gibi ziplanır, ama daha fantezi yüksekliklere, yerden 10 katlı bir bina tepeşine diyalim.

Config ve Video ayarları: Tüm bu ince ve en önemli ayarları gelecek ayrıntılı inceleyeceğiz. Zira Q3'de bunları bilmek zorundasınız, şimdiden öğrenmenizde fayda var.

Demo almak: Oynadığınız oyunu "tuşu ile Consolu açıp Record maçın adı (Enter) komutu ile .dm2 uzantılı Q2 demosu haline getirebilir (oyunu kaydedebilir) ve sonra istediğiniz zaman aynı şekilde gözünüzden seyredibilirisiniz (demomap maçın adı (enter) komutu ile).

LAG: Geçen ay da bahsetmiştim, Multiplayer oyunda tüm oyuncuların aksiyonları Server'a ve oradan birbirlerine ilettilir, elde edilen sonuçlara göre Ping bazında oyun süre. Eğer oyunculardan birinde herhangi bir sebepten ötürü veri iletişiminde aksama, gecikme, kesilmeye olursa hızla Ping artar ve ortalamada 500'u geçiktiken sonra LAG dediğimiz donma moduna geçer, bu esnada ekranın sol üst köşesinde işaret belirir, o gidene kadar öyle kalırsınız, bu sürede vurulmamak için sadece dua edebilirisiniz. LAG sadece uzun olmaz art arda meydana gelen PII'lerin birikimi size bir saniye de olsa LAG olarak ekran da atlama, gecikme vs. şeklinde döner.

Packet Loss (PL): Bahsettiğimiz gibi tüm oyuncuların bilgileri sıkıştırılmış bilgi paketleri halinde gider. Eğer özellikle hattan veya başka bir sebepten dolayı Ping yeterli gelmez ve birim zamanla giden gelen paketleri tam senkronlayıp ona göre cevap yollayamazsa, PL denilen, gelen paketlerde kayıp olur, yani oyunda kesilmeler olur (Tipki uyu-

duğunuz anda dünya ile ilişkinizin kesilmesi gibi oyun devam eder, fakat size yansımaz).

Ping: Tabii ki bu Quake terimi değil, ama Internet'in sınır sistemi TCP/IP protokolünde bilgilerin birim zamana göre ulaşım hızı/süresi/gecikmesi şeklinde özetleyebiliriz. Gecikme ne kadar düşükse, gerçek zamana o kadar yakın oynarsınız. 300 üzerinde pek oynamayın.

Yeni haberlere ek olarak Türkiye'deki en büyük Q2 arşivi, kaynağı ve organizasyonu olacak Quake Scene Level dergisi işbirliğiyle çok yakında faaliyete başlayacak, neler olacağı ise sürpriz bekleyin. Derginiz Level'in yoğun ilgi gösteren sayfası www.Level.com.tr sürekli sizler için en iyi güncelliyor, oyunların açıklamalarını, eski arşivleri, ekran görüntülerini, en son haberleri, tiyoları kicasası oyun deince neler olması gerekiyorsa hepsini buluyorsunuz. Şimdi de köşemizin sayfasını hazırlıyor, girip bakmanızı öneririm, burada adı geçen modlar, yamalar, en son sürümler, ekran kartı sürücüler, problemleri, teknik detaylar, bize yazan oyuncu ve Clan'larla röportajlar, onların tanıtımları, yapıtları önemli maçların demolari (indirilebilir, tüm Quake'çilerle paylaşın), Clan sayfalarının linkleri, dünya şampiyonlarının şampiyonluk maçları, demo oynatıcılar ve sizden gelecek her türlü kaynak değerlendirilecek, Clan'ınızı tanıtmak ve tüm dünyaya açılmak için çok önemli bir fırsat. Siz de sayfamızı inceleyin, gelecek ay önemli görüşmeleri bu sayfalara taşıyacağım sürpriz... son olarak bu ay da FP

Clan'ından Ca\$ho ile yaptığımız söyleşi ile bu ay da sizlere veda ediyor, ilgi ve desteğinizin devamı dilekleriyle gelecekaya kadar iyi ayalar diliyoruz.

L: Ca\$ho sen FP Clan'ının kurucularından biri olarak neden böyle bir faaliyette girmeye karar verdiniz, amacınız neydi, anlatır misin?

C: Bizim amacımız Internet'in sadece bilgisayar başında kalmayacağını, çok sağlam ve güzel dostlukların kurulabileceğine inanıp hayat felsefemizi oynadığımız oyunu yansıtmaktır. FP'nin kurucusu, başkanı gibi anlamsız muhabberler de yok bizde. Gaye felsefemizi oyna taşımak.

L: FP'nin diğer Clan'lardan daha farklı olduğu söylüyor. Çok sempatik bir Clan, bunu şiddet içeren bir oyunla bütünleştirilmeyi nasıl başarabildiniz?

C: FP'nin mantığını hayatın her sahnesinde görmek mümkün, çünkü felsefemizin temeli acı; çünkü insanı geliştiren acıdır. Aşık olup çok acı çeken birinin o aşkından sonra kendini geliştirmesi. Terminator'da t800'ün bedeninin yarısı olmamasına rağmen kadını sürünerek takip etmesi, Rocky'nin kaybedeceğini inanmamış bir halde Apollo'ya girmesi, ne bileyim buna benzer şeyler. Acı o kadar var ki, aslında yok. Bu sempatiklik kavramını da söyle söyleyeyim.. Ya görüldüğün gibi ol ya da olduğun gibi görün, asla bir maske yok bizde neysek o, ne düşünüyorsak o. İnsanlar bunu sever zaten, ukalaklı, yalnı, dekor yapmayı

değil.

L: Kaç kişisiz ve yeni üye kabul etmenizin koşulları neler? Ne arıyorsunuz, diğer Clan'larda uyumunuz nasıl?

C: Şu an 7 kişiyiz. Yeni üye kabul etmemizin şartı diye birsey yok, ama kesinlikle insan olduğunu hissetmemiz gerekiyor. Yani kararı bu 7 kişi verecek. Diğer Clan'lara gelince, Quake camiasına bir şeyler katmak için uğraşan, yeni başlayan arkadaşları ezmeyip onlara bir IŞIK gösterebilen, örnek olabilen, selamını sabahını biliп nerede ne denemesi gerektiğini bilen Clan'lara sonuna kadar yürüruz. Onun dışında bir Clan ayrimı yapmam, hepsinde de bir felsefe olduğu için ayrıca saygı duyarım.

L: Senin şahsi olarak şu ana kadar öğretme ve eğitme görevi yaptığın ve yetiştiğinden birçok sağlam oyuncu olduğunu duydum, bu inancına devam edecek misin?

C: Önemli olan ölmek değil, öldükten sonra senin bırakığın güzellikleri bunu anlayanların devam ettirmesidir. Bu inancıma öldükten sonra da devam edeceğim.

L: Klanına güveniyor musun? Yakın bir turnuva zamanında başarı durumu ne olur? Sence yeterince formdalar mı? Ve nasıl antrenman, maç yapıyorlar?

C: Çanakkale'de 15 Türk askeri 2 gün boyunca kalabalık bir düşmanı bölgeden geçirtmemiştir. Sonunda ölmüşler, ama onların ölmeleri zafindaki zamanda yeni askerler gelmiş. Şöyle söyleyeyim, insanların inançna neler olabileceğini bizim hayal gücümüz alamaz. Çok mükemmel oyuncular değiliz, ama mükemmel bir ekibiz. İçiyoruz, geziyoruz, kartinge gidiyoruz, sinemaya gidiyoruz. Birbirimizi tanıyoruz kısaca. Sürekli GedikNET'teyiz, LAN oyunlarında ise BilNet Cafe'de bulunuyoruz..



DİLYA INTERNET CAFE

Ankara'da yeni açılan DİLYA INTERNET CAFE, geniş ve rahat atmosferiyle tüm internet kullanıcıları şenşen'e ve en son oyun çeşitleriyle oyun meraklılarına, hızlı erişim ve ekonomik fiyatlarla hizmet vermektedir.

PII 400, 64Mb SDRAM, 15" Monitörlü, 3D kartı, multimedia özelliklerine sahip makinalarda her akşam yapılan ödüllü oyun turnuvalarıyla heyecanlı anlarında yaşadığı Dilya Internet Cafe'nin adresi Bahçelievler 2. cadde No: 67/A ANKARA Telefon numaraları ise : 215 62 94 - 215 62 95 215 59 58 dir.



Posta Kutusu

Bu aydın itibarı mektupları elimize geçenlerin listesini yayınlamıyoruz. Birkaç aydır bu listeyi yayınlamamızın sebebi, birçok okurumuzun mektubunun yayınlanmaması nedeniyle bize sitem etmeleriydi. Ama emin olun, elimize geçen her mektup, mail ve faks tek tek okunup dikkate alınıyor. Yayınlanşa da, yayınlanmasa da.

► Selam Level,

Yazılımızdaki o sıcaklığı çok seviyorum. Ayrıca derginizin Nisan ayında aldığı son hal gerçekten harika olmuş. Özellikle yeni Donanım, Online bölmeleri çok iyi. Kültür sayfamı koruduğunuza için de sagolun. Beğenmeyenler hala etmiş.

Gelelim sorulara... Sıkı durun başlıyor. 1) Bu mektubu Nisan ayı başlarında yazıp e-mail olarak sakkol@level.com.tr adresinden size gönderdim. Ancak mailim posta kutusuna ulaşan mektuplar arasında yoktu. Benim merak ettiğim posta kutusunda yalnızca (PTT) aracılığı ile gelen mektupların mı dikkate alındığı?

2) Nisan ayındaki Donanım sayfalarında tanıtılan PS2 için fiyatı 400\$ civarı olacak demiyiniz. Baskı hatası yok değil mi? Çünkü böyle bir sistemin mal yeti bir PC söz konusu olunca abartı olur. Eğer doğru ise çok ucuz değil mi?

3) Yeni çıkacak olan TNT2 işlemci ekran kartları Glide API'sini destekleyecek mi? Bunalıdan iki tanesini bir makineye aynı anda bağlayabilir miyiz? (Not: Diğer sistem bileşenlerinin yeterli olduğunu varsayımlı) Ayrıca Lightwave ya da 3DMax gibi programlarda Rendering performansı ikiye katlanır mı? (Not: Çift ekran kartı için anakart sorun çıkartırsa bir çözüm yolu veya uygun bir anakart mı?) Bir TNT2 ve bir Voodoo3 aynı sisteme bağlanabilir mi?

4) Silicon Graphics bilgisayarlarda kullanılan ekran kartları normal PCI'ler için de kullanılabilir mi? SGFlardaki kadar performans verebilirler mi? Bunu sistem bileşenleri etkiliyorsa, nasıl bir sistemde SGFlardaki kadar performans elde edilir?

5) 4xAGP veri yolu ve buna sahip anakartlar ne zaman piyasaya çıkacak?

6) Şöyle bir makine almayı hayal ediyorum: Dual P3 500, 256 MB SD RAM, Riva TNT 2 ekran kartı, UW SCSI 12 denetleyicili 2XAGP veya 4xAGP ve de-

cift işlemci destekleyen bir anakart, 9100 MB Hitachi SCSI HDD, Creative SB Live! Value!, 56K V90 modem ve kalanları da standart bileşenler. Yaklaşık fiyatı 6522\$ ediyor, KDV hariç. N'apçan oğlum bunla deme! Ama mümkünse söyle, oyun performansı olarak PS2 denen canavarla programlar da izin verirse yetişebilir mi? Ayrıca bu fiyatla alacağım böyle bir bilgisayar yakın fiyatlı Silicon Graphics'ler kadar yüksek hız ve iyi grafik kapasitesine ve onların sahip olduğu 3D gücüne ya da daha fazlasına sahip olur mu? Ayrıca böyle bir sistem teknolojisinin şu son gelişme hızı göz önüne alınırsa ne kadar yıl en son çıkan oyunları sorunsuzca oynatır?

7) 3D grafik motorlarının temel mantıkları, algoritmalar hakkında bilgi veren, bana 3D Engine hazırlamadı yardımcı olabilecek Türkçe/İngilizce kaynaklar var mı? Varsa lütfen birkaç tanesinin adını veya onları bulabileceğim yerleri söyleyebilir misiniz?

8) PC Mouse'ler toz toplar ve tutukluk yapalar. Onları temizlerken Mouse topunu temizlemek için özel bir temizleyici gerekiyor mu? Yine iç aksam içinde bu tarz temizleyiciler var mı?

9) Uydu ile Internet'e bağlanmak ne kadar tutar? Hizi nedir? Şirketler gibi özel hat çektiğim ne kadar tutar ve hızı nedir? Ayrıca PTT ya da Türk Telekom dijital telefon hatları kullanıyor mu? Kullandığınızda yine tutar ve hızını biliyor musunuz? Bunun için abonelerin özel isteği ve para yatırması gereklisi mi?

10) TruNet Kali Server'i Nisan ayında kısaca anlatmıştık. Acaba gerçekten denildiği kadar hızlı oyun oynanabiliyor mu?

11) Bu önemli bir konu ile ilgili. Mesele orijinal oyular. Sadece büyük kütüpler içindeki o oyular mı orijinaldir? Kült olmayıap da orijinal olan oyular da yok mu? Şahsen sahib olduğum Delta Force normal CD koruyucu içinde, ama bir el kitabı var, ayrıca orijinal baskiya sahib. Fiyatı 1.500.000 TL. Ku-

tusu yoksa kesin sahte midir? Her şey için teşekkürler. Tüm Level'ci lara tekrar selamlar! Herkese bol oyunlu ve Level'li günler dilerim!

Perit Bezek

LEVEL

Heyhat, güzel ve uzun bir mektuptu, ama olabildigince kirptim, neden, çünkü senin haricinde 19999 (vasat) okuyucumuz var ve mektubundan arta kalan yere ancak "Gelecek Aya Kadar Hoşçalın" yazabilirdim.

Biz Level editörleri hepimiz hayat dolu sevimli yaratıklarız, yazılarımız da bunu yansıtıyor haliyle, (di mi Maddog? - BLX) (WOF!! - Madd). Ama belakın biz aslında sizin sandığınız gibi "Laylaylom, hayat, kuşlar böcekler ne güzel" şeklinde insanların değiliz. Bizi ziyarete gelen bazı okuyucularımız da bu açı gerçeği öğrendiler, ama yasmaya fırsat bulmadılar, çünkü onları YEDIK! Nihahahahaha (Bizans askeri gülüşi) (Bir daha öyle gülersen yapacağımı biliyim - Madd)

1) Yoo, mail olarak gönderilen mektuplar da yayınlanır ama bir düşün bakalım. Sen teknolojinin nimerlerinden yatarlanıp mail atıversün. 15 dakika sonra ben onu okuyorum. Peki neden cevabı almak için 1 ay beklemek zorunda olasın ki? Yani maillere hemen cevap vermemi tercih ediyorum. Ama belli bir oyun hakkındaki sorularınızı, oyunu inceleyen editöre gönderirseniz daha hızlı ve doğru cevaplar alacağınızı da bilin hani.

2) Hayır. Hem ne zaman baskı hatası yaptığımızı gördün ki (di mi Maddog? - BLX) (HIRR! ARF!! - Madd)? Yayıyı hazırladığımız sırada PS2'nin tahlili fiyatı 400\$ idi. Tabii 2000 yılı başına kadar hazır olmayacağından, kesin fiyatını söylemek için henüz çok erken.

3) Bir soruda 150 kus vurmaya çalıştım fark etmedim sanma. Oncelikle

TNT2 ve Voodoo 3'ü karıştırduğumuz yazıyı okumanı tavsiye ederim. Sonrakla (HEW - Madd)(Yine ne oldu? - BLX) sorularını Turbo Mode'da cevaplamak zorunda hissettim kendimi. Hayır, TNT2 Glide API'sini desteklemiyor. İki TNT2'yi aynı makineye bağlayabilirsin, ama bunun için özel bir ana-karta ihtiyacı var. İkisini bir makineye bağlayınca, iki kat performans almak gibi bir lüks yok. İki ekran kartını aynı makineye bağlamadan sana sağlayacağı tek avantaj, iki tane monitörden görüntü alabilmek olacaktır. Voodoo 3'ü TNT2 ile beraber kullanmak da çift monitör kullanmanın sağlamaktan öte bir fayda getirmez, yani ne oyunlarda, ne de programlarda performans artışı olmaz.

4) Snif snif, hassas burnum sende abartı bir para harcama isteği olduğunu söyleyorum. Eğer bunun aslı varsa, derginin adresini biliyorsun. Bir ara ugra (çek defterini de getir - BLX). Silicon Graphics'i ne yapacaksın evladım? Terminator 3'ü mü (onemiñ nor: Evet T3, 2000 yılında geliyor ve konusu sır gibi saklanıyor. Başrolde yine Arnold, yönetmen yine James Cameron. Madd selpak getir, salyalarım klavyeyi bozacak....

BLX)? SGI iş istasyonlarında kullanılan herşey SGI dışında bir bilgisayarda çalışmaz, çünkü işlemcisinden ekran kartına kadar bütün parçalar fizik kurallarını zorlayacak hızlarda çalışmaktadır. Ayrıca en düşük Silicon sisteminin fiyatının 10 bin dolar civarında olduğunu düşünürsen, almadan önce bir değil, bir çok kez düşünmen gerekligini fark edersin.

5) Bu yılın sonlarına doğru. Tekrar söyleyorum: Yeni teknolojiye hemen atlamayan, sazanlıktan kimseye faya gelmez.

6) Kanim çok kaynadı, sana "kardeş" diyebilir miyim? Ne yapacağın bu makineyi (ah pardon, sorma demenin değil mi)? Oyun performansı olarak PS2'yi kat kat katlayacağından emin olabilirsin, ama hiçbir zaman HİÇBİR ŞEKLDE Silicon Graphics'in performansına yaklaşamazsun. İşlemci mimarisini açısından bu mümkün değil.

7) Tamam, bu kadari yeter. Senin bir insan değil, bilgisayar yoluyla dünyayı ele geçirmek isteyen dünya dışı bir varlık olduğuna karar verdim. Adresin elimde, oraya geliyorum. Beraber yönetelim dünyayı nihahahahaha (Once ben geldim, dünyayı ben yönetem - Madd) (Olmaz, sen nükleer oyuncaklarla oyna - BLX). Banyak 3D oyunun motorunu Internet üzerinde bulabilirsin. Mesela Heretic ve Hexen'in 3D kodu daha yeni yayınlandı, www.avault.com'dan indirebilirsin. Tabii çeşitli donanım sitelerinden de faydalananın mümkün. Bu konuda en sağlam kaynak Tom's Hardware'dır (www.tomshardware.com).

8) Tabii, Mouse'un topu çok nazik ve

önemli bir parçadır. Temizlenmesi için gereken malzeme çok ender bulunan meril alkol adındaki kimyasal sıvidır. Halk dilinde KOLONYA da denilen bu sıvının limon aromalı makbuldür. Uzun yol otobüs işletmelerinden tedarik edebilirsin. Tabii bu sıvıyla bilgisayarın içini temizlersen, kasadan üç vakte kadar "YANDIM ANAM" nişaları yükseltecektir. İç parçalar için piyasada birçok temizleyici var, özellikle tavsiye istersen basınçlı hava spreyleri en idealidir.

9) Uydu üzerinden bağlantının en hızlı şekli olan SpaceNET'i dergide test sürtüne tabi tuttuk. Bağlanması zor (uydu anteni gerekiyor) ve normal bağlantından pahalı olan bu sisteme saniyede 77K gibi rüyamızda görsek inanmayacağımız hızlara çıktı. Şöyled söyleyeyim, 4.5 MB'lik bir MP3 dosyası, sen daha "Amanın, gözlerime inanamıyorum!" diyene kadar geliyor. Tabii bu sistemin oturması için bayagi bir zamana ihtiyaç var. Bunun haricinde Türkiye'deki Internet altyapısı da değişiyor. Türk Telekom oldukça yavaş olan Turnet'ten daha hızlı ve daha ucuz TTNet bağlantısına geçiyor. Hersey yerli yerine oturduktan sonra daha detaylı bilgi vereceğiz.

10) Açılsayı bir fikir belirtebilirdik, ama TruNet Kali Server henüz çalışmaya başlamadı.

11) Bazi okuyucularımızdan da aynı soru geldi. Sanırım orijinal (Box) ve kopya (OEM) oyunlar arasındaki farkı anlamak için aşağıdaki resme bakın yeterli olacaktır. Soldaki Chaos Gate'in orijinal (Box) versiyonu, sağdaki ise çoğu bilgisayarcada karşılaşığın (OEM) kopyası. Orijinal oyunları Bursa'da nereden bulacağımı Aral İthalat'ı (0212) 659 26 73 numaralı telefondan arayıp öğrenebilirsin.



► Sayın Level Çalışanları, Derginiz ilk sayısından beri takip etmektedim. İçerik ve Demo CD'sinin mükemmel düzeye yaklaşmasını hayretele izlemektedim. Türk oyuncularının çoğu ihtiyacını karşılayabilecek bir yapıya sahipsiniz; anlaşılr yazım diliniz, esprili tanıtımlarınız bana çok hoş zaman geçirtmektedir. Aynı zamanda Amerikan toplumu olmadığımız farkında olmanız, hiçbir makale ve tanıtımınızda diğer bazı oyun dergileri gibi Türk ordusunu düşman ve işgal kuşveti olarak göstermemiş olmanızı murlulukla karşı-

lıyorum. Bunun nedeni çeviri bir dergi değil, tamamen bizim insanların bir ürünü olan bir dergi olmamız. Bunu dünyanın en büyük PC oyun tanıtım dergisi olduğu iddia edenlerden düşünce ve IQ olarak biraz farklı olmanızı background. Çünkü bu konuda "dikkatsizlikle olmuş" gibi bir mazeret ancak ya art niyetli ya da IQ bakımından zayıf olanlar tarafından yapılabilir.

Bu yazıyı yazmamın temel nedenlerinden birisi 64'lere ile başlayan oyun tamam dergilerinin Türkiye'de ulaşmış olduğu son noktayı gururla görmekten kaynaklanan mutluluğu belirtmek; ikinci olarak da tam surum oyun vermemezi istemek. Nedeni ise vermiş olduğunuz oyunlar zaten eskinin hit oyunları ve çoğu kimsede mevcut. Bunun yerine telif hakları için katlandığınız maliyetleri CD vermeyip de sayfa sayısını artırmak yada fiyat düşürmek gibi alternatiflere aktarmaman gereğini düşünüyorum.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Saygılarımla,

Emre Bozkurt

LEVEL

Öncelikle, dergimiz hakkındaki tüm olumlu düşüncelerin için teşekkür ediyorum. Hepimiz sizlerin beğenecliğini umarak sürekli ve tatlı bir telaş içinde geçiriyoruz günlerimizi. Dışarıdan öyle gözükmemeyebilir, sonuçta siz dergiyi alıp birkaç günde okuyup bitiriyorsunuz, ama bir dergi hazırlamak gerçekten yarıcı ve zor bir iş. Tabii bizim bir şikayetiniz yok. Arada bir memnun olduğunuzu belirtmen mektup göndermeniz bile bizim çalışma isteğimizi katlamaya yetiyor.

Tam sürtüm oyun verebilmek için kaynaklarımı sonuna kadar zorladığımız doğru. Ama okuyucularımızdan aldığı olumlu tepkiler nedeniyle doğru bir iş yaptığımızı düşünüyoruz. Evet, verdığınız oyular biraz eski olabilir, ama böyle olmasının iki nedeni var. Birincisi, verdığınız oyuların mümkün olduğunda fazla okuyucumuzun işine yaramasını isteriz. Mütevazı sistem ihtiyaçları olan oyunları seçmemiz bir nedeni bu. Diğer ise, yabancı oyun üreticilerinin hâlâ iş yapmakta olan yeni oyunlarının telif haklarını satmak istememesi. Tabii bu oldukça normal bir davranış, siz olsanız yollarca uğraş ortaya çıkardığınız bir e-serin tüm haklarını başkasına devretmek ister misiniz?

► Hepinize Merhaba

Diverik söylemeye başlamak istiyorum (Ve bundan nefret ediyorum). Yazdığım ikinci mektubum birincisine göre çok daha farklı şeyler içeriyor. Öncelikle belirtmeliyim ki edebiyatım çok zayıf olduğundan birçok hatalarım olacak.

Sinan Abi benim adım Zeki Tunel, 17 yaşındayım ve seneye üniversite sınavlarına hazırlanacağım (bunu niye söyledim acaba). İlk mektubum umarım elinize geçmemiştir, çünkü onu hatırladıkça uykularım kaçıyor. Nisan '99'da, belirttiğin üzere o mektubumu gerçekten kendimi zorlayarak sanki öyle yazmam gerekiyormuş gibi yazmıştım. Bu sefer dergi hakkında birkaç yapıçı fikrim olacak; insallah hirazdan söyleyeceğimiz yüzünden fazla düşman kazanmam, ama Cheat sayfalarını kaldırın (En azından PC kısmını). Ya bi dakk'a arkadaşlar hemen küfür etmeyein de yazının devamını okuyun? 2 ayda bir verdığınız DLH, PC kullanıcılarının hile ihtiyacını yeteri derecede görmekte. Dergide kendinizi tanıtan yeni bölmeler yapmanız. Mesela doğum günleriniz (belki hediye yollarız) adlarınız vs. vb....

Eh artık ayıp olmasın da bir iki soru soralım:

- 1) Diablo 2 (Box) kaç TL, \$, DM ya da dinar olabilir?
- 2) Bir önceki sorudan da anlaşıldığı üzere artık Box oyun almaya başlayacağım ve ikinci Diablo 2 olacak. Buradan tüm oyun oynayıcılarla (AOI adayı) sesleniyorum, siz de benim gibi yapın ki Türkiye'nin oyun dünyasında bir yer olsun.
- Herkesi iyi günler ya da iyi akşamları ya da hangi zaman dilimindeyseñiz ondan iste.

*Bence de no Cheat, no Pain
Cimbom'lu Zeki (İzmir)*

LEVEL

Şimdi, özellikle kendine 19999 (yaklaşık) düşman edindigini söylemeyeceğim. Hile sayfalarımızı artırmamız için deli gibi istek gelirken, sen kaldırımadan istivorsun. Aslında haklısun, ama olayı başka yenden düşün. DLH 99, yabancı dil bilmeyenlerin pek fazla işine yaramayacaktır (Trainer bölümü hariç). Yani Hilekar bölümünü kaldırımadam mümkün değil.

- 1) Diablo 2'nin Türkiye'ye orijinal olarak gelmeyeceği kesin (bir mucize olup birileri Blizzard'in distribütörlüğünü almazsa tabii). Yabancı diyalardaki fiyatının ne olacağını şimdiden söylemem, ama standart oyun fiyatları göz önüne alırsa 50\$-60\$ arasında değişecek. Buna minimum 10\$ kargo ücreti de eklersen, bayagi tuzlu bir futuraya karşılaşırınsın. Tabii buradan çıkarılacak başka bir sonuç daha var. "Türkiye'deki orijinal oyuncuların, dışarıdakine nazaran yarı yarıya daha ucuz olduğunu".
- 2) Duygunuz mu kalan 19999 okuyucumuz?

► Sevgili Level,

Öncelikle tebrikler. 100 sayfa olmuşsunuz, Online müthiş, Nisan'da 26 ince-

leme bu dergi mükemmel ya! Nisan'da ve öncesindeki birkaç yanlış söyleyebilirim istersemiz. Mesela HOMM3 ve Sim City 3000 16 MB RAM'de çalışabiliyor. Bir de Half-Life'in demosunda 16 MB RAM'de çalışıyor, ama CD'de 16, dergide 24 RAM yazıyor. Acaba otijinal ile demosu arasında bir fark mı? Bir de Nisan ayındaki çok doğru kelime için tebrikler, hani şu ayın mektubundaki "Türkiye'den bir SID MEIER çıkmaz". Evet kesinlikle, evde 6 tane orijinal oyun var ve hepsi tek yetkili bayı Aral İthalat'ın, böyle giderse Aral İthalat'tan da bir EA çıkmaz, doğru mu? Ve birkaç soru:

- 1) Acaba Level Avrupa'da Türkçe mi çikiyor, o ülkenin dilinde mi?
- 2) Televizyonlarda tavsiye edebileceğiniz bilgisayar programları var mı?
- 3) Bazi PC dergileriyle çok uğraşmayın, onların seviyesine inip karizmayı dağıtmayın, degmez.

Şimdiden teşekkürler.

Alper İlhan

LEVEL

Oyunların minimum gerekliliklerini vermeye çalışıyoruz, ama eğer şirketlerin verdiği minimum "sisteme" güvenecek olursak, bütün oyular 16 MB'da, Pentium 133'de çalışır. Ama bu şekilde oynayacağınız oyundan ne kadar zevk alacağınız, sabır taşıyla olan akrabalığınız yakınına göre değişir. Biz Min. Sistem ihtiyaçlarını oynamaları seviyede tutmayı tercih ediyoruz ki, oyunu alan okuyucularımız arkamızdan nımet okumasın.

Aral İthalat'a neden kızdığımı anlamıyorum. Onlar oyun geliştiricisi değil, Electronic Arts'in Türkiye temsilcisi. Umarım yakın zamanda Türkiye'de sağlam oyular üretilmeye başlanır.

- 1) Level'in Avrupa'da Türkçe çıkması biraz komik olmaz mıydı sence? Level tabii ki diğer ülkelerde, o ülkenin yerel dilinde çıkıyor. Ama her ülkede çıkan Level dergisi içerik, görünüş ve yazı stili olarak tamamen farklı.
- 2) Açıkçası ben pek fazla televizyon seyreden bir şahs değilim. Ama TRT 2'de hafta sonu yayımlanan bilgisayar programını (adım bilmiyorum) oldukça övüyorlar (ben bilmiyorum, yanındaki Mahmut arkadaşına sordum o söyledi).
- 3) Tamam, bundan sonra immeviz. Zaten bundan sonra immek için bayagi bir caba sarfetmemiz gerekecek. Ahahahaaaa.

► Sevgili Level

Derginizi Temmuz 1998'den beri takip ediyorum, derginiz çok güzel. Daha önce Compex Bilgisayar Fuarı'nda karşılaştık. Hani utangaç, hep annesi konuşan çocukvardı ya, işte o benim. Sosyalara geçiyorum.

- 1) Thief ve Die by the Sword oynadın mı? Ne oyun onlar be?

2) Benim CD-ROM en ufak darbede kırılıyorum. Benim CD-ROM mu dandik yoksa ben mi güçlüyüm?

- 3) Bilgisayarım 166 MHZ işlemci, 32 MB RAM, 1,3 GB HDD, 3Dfx ekran kartı falan filan. Upgrade için önerileriniz...

4) Diablo 2 gelecek, ben hala Diablo 1'i bulamadım. Nerede bulabilirim?

- 5) Size yeni bir sayfa teklif ediyorum; "Almayın". Bu bölümde kömük oyunları yazarsanız biz de almayız. Nasıl (Kısa Kısa misali)?
- 6) Diablo 2 gelene kadar beni oyalatabilecek bir RPG istiyorum. Tavsiyeleriniz?

Başarılarınızın devamını dilerim.

Dogus Aktan

LEVEL

Aaa, evet hatırladım. Hatta o zaman seni annenin seslendirdiğini düşünmüştüm. Niçin utandığım anlamadım, bak ne güzel mektup yazabiliyorsun. Ürangaçlıtan kimseye fayda gelmez, biraz daha girişken ol evladım. Bak bir sonraki fuarda da annen konuşur sen süsarsan külahları değişimiz ona göre.

- 1) Güzel oyular onlar bee. Özellikle de Thief, tam anlamıyla bir klasik可以说. Bu arada, hemiuz Die by the Sword'u almadsanız, bundan sonra da almayın (burada da bir tüyo saklı bilin bakalım ne?).

2) Seni en son gördüğümden beri vücut geliştirmeye gitmedisen, oyunu CD-ROM'dan yana kullanıcam. Ama bir CD-ROM'um varlığından da ilk defa senden duyuyorum. Benim bir Sony'm 4 hızlı vardı, 2 metreden yere düşmüştü, yine de çalışmıştı. O zamanlar 486'ım vardı, Myst oynamak için de beni durdurdu, ah gençlik aaaaaah.

- 3) Öncelikle sabitdiskini hemen değiştir. 6,4 GB Quantum Fireball EL al. Sonra, işlemcini ve haliyle anakartını ve kasası da değiştirmen gerekecek. Celeron 350 (300A bulunmuyor), Abit'in yeni anakartlarından biri ve ATX kasa al (zaten pek fazla şansın da yok).

4) İstanbul Yıldızı'nda kullanılmış oyun satan dükkanları talar edersen mutlaka bulursun.

- 5) Pek mantıksız olur. Her ay gelen en iyi oyuları inceledigimize göre, geri kalan oyular zaten yaramaz demektir.

6) Baldur's Gate, Baldur's Gate, Baldur's Gate. Üstüne oyun tanımadım, tanıyanı da karıştırmam. Kesinlikle son yillarda in iyi FRP'si, ama Diablo kadar "silendirilmiş" bir FRP değil. Eğer AD&D sistemine yabancısan, başlarında zorlanırsın, ama bir alıştu mu başından kalkman imkânsız olacaktır.

► Selamlar Level,

Ben 16 yaşında gayet yatkınlı, çok zeki ve Level dergisini çok seven bir gençim. Level'i alırmaz ilk önce Posta Kutusu'nu okuyorum. Okumadığım tek yer

filmler ve Albümler kismı. Ama yine de güzel bir bölüme benziyor. Ne de olsa siz yapıyorsunuz.

- 1) Pentium II 400 bir bilgisayar alacağım, Ekran kartı 16 MB AGP mi olsun? Yoksa 8 MB AGP yeterli olur mu?
- 2) Mayıs sayısını okudum, ama yine de bir fikir sahibi olamadım. Riva TNT2 gerçekten de iyi mi ve uzun süre onunla idare edebilir miyim?
- 3) Level'in Şubat '99 sayısında "Gericin Ötesinde" diye Türkçe bir oyun verdiniz. Ben bunu giidip birçok arkadaşım da denedim ama yükleyemedim. Dergide ne yaziyorsa denedim olmadı. Sonra Level'in Mart '99 sayısında bir kitapçık vardı. Bu kitapçıkta dedigine göre bir disket lazımsı. "Setup.exe" dosyasını çalıştırırken bu disket A sürücüsünde olmaliymış. Bu disketi nereden bulabiliyim?

4) Benim Ilyas diye çok samimi bir arkadaşım var. Ara sıra gider, onda gece yataşına kahram. Biz ikimiz, sıkındık, yırtındık, dövdük, yumulduk, ezistik, büzüşük, cortladık (ne demek?), kafalarımızı duvardan duvara vurduk, birbirimizi dövdük, başkalarım dövdük, çukurlardan çıktıktı, fakat bir türlü Quake II'yi Internet üzerinde oynamadık. (Aklıma gelmişken, Level'in Mayıs sayısı olağanüstü. Helal size) Bu son sayımızda Online Gaming diye bir bölüm vardı. Bunu içice okuduk, ezberledik, dediklerini aynen yapın, ama orada yazan "Connect 194.54.150" gibi birtakım şeyleri nereye yazacagımızı bulmadık. Başarlarımıza devamı dilerim. Bye Bye.

Oytun Ahmet "Predator" Saham

LEVEL

Ama ben bütün işlerim bitikten sonra, en son yazıyorum Posta Kutusu'nu (ne alaka?!). Netekim bu ya da öyle oldu, son anda yetiştiyorum diye kasılmaktan yapısal değişimlere maruz kaldım.

- 1) Ben tam 32 MB AGP2X olsun diydum ki, sen 8 MB demisin. Aman haa, sakin. Bu zamanдан sonra 8 MB ekran kartı alınamaz, parancı boş harcamış olursun.
- 2) Bu ayki Donanım bölümü cevabım vermiştim sanırım. TNT 2, Ultra TNT2 çekana kadar ekran kartları arasında bir numara olarak kalacaktır. Başkalarının reklam kaybetmeye korkusuya ne dediği önemli değil. Chip Test Merkezi ile yaptığımız ortak inceleme ve Benchmark testlerimizin birçoğundan TNT2 birinci olarak çıktı.

3) O diskeye ihtiyacım yok. Cartoon dizinin altındaki Onarma ve Onarma2.bat dosyalarını çalıştırırsan sorun kalmayacaktır.

- 4) O komutu, Tilde (TAB'm üzerindeki tuş) tuşuna basınca açılan Console ekranına yazman lazımdır. Tabii hızlı bir Internet bağlantısı da şart. L



Ayın okuyucu İncisi

Evet, artık AOİ olmayacak demişik, biliyorum. Ama elimde değil, dayanamıyorum. Bakın bakalım, siz dayanabilecek misiniz?

X Yani şunu söylemek istiyorum. Lütfen bana bir bilgisayar alabilir misiniz?

Parasını büyüdüğüm zaman size öderim...

X Yeni bir şey almaya karar verdim. Sizce bilgisayar mı alsam, yoksa masaüstü kutu mu?

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları •

Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. •

Ün İş merkezi • No:231/3•80380 •

Kasımpaşa-İstanbul •

e-mail : sakko@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör : gberker@level.com.tr

Kadir Tuzlaş : ktuzlas@hotmail.com

Ozan Ali Dönmez : malime_ozt@malexcite.com

Cem Şancı : uglycem@hotmail.com

Burak Huri : wanted4@hotmail.com

Ekim Erkut : ekimerkut@superonline.com

Ozan Simitçiler : osimitciler@hotmail.com

Emin Barış : megaemin@hotmail.com

Okuyucu Forumu

"Bilgisayar oyuları insanın vahşet duygusunu atesliyor mu?" diye saçma bir anket yapıyorsunuz, ama bu saçma soruya kesinlikle katılıyorum. Artık vahşet hayatımın bir parçası olduğundan biz bilgisayar oyularının bizi etkilemediğini sanıyoruz. Her gün televizyonda gördüklerimiz bize bu düğünlere asıldıkta sonra, bilgisayar oyularında bunları deneme fırsatı buluyoruz (fazla felsefi oldu yav, şimdi bu yazıyı Türkçeci okusa gözleri sulanırdı).

Doğrusu ben de birçok kişi gibi bir Hyperblaster'la birilerini delik deşik etmemi veya Alien olup kurbanların kellerini sıyrıktan hoşlanıyorum ve çekinmiyorum..... (millet bizi sadist sanacak!!!).

Bilgehan İleri, e-mail

Bence PC insanların içindeki vahşet duygusunu ateslemez. Her insanın içinde bir aya yatar :) insanlarda bilgisayar da bu aylıklarını bastırırlar. Zaten bu sapınlıklarını gideremeyenler ruh hastası, cinsel sapık, psikopat olurlar. Evet, bilgisayarda şiddet var. Ama bu vahşeti dışarıya aktarmaması için insanların da bir iradesi var. N'olur üç beş manyağın yüzünden Doom'u, Postalı, Carmageddon'u, Blood'u suçlamayalım. Önce silahlanmayı, uyutturucuyu önleyin ya da üstünüzdeki b.ku temizleyin. Eywallah.

Crash Override, e-mail

Şimdi o kanlı oyuların bizi etkilemediğini söyleyin. O kadar çok etkiliyorki artık onlardan biri olmaya çalışıyoruz (Örneğin artık insanlara kombine hareketler yapmaya başladım, aparkat+dabilik gibi). Hatta öyleki artık her yerde bunu испатlamaya çalışıyoruz. Bkz. Iç. Atıyorum, bir blood god ve ya başka bir kanlı isim yazdığınızda liste höydölee şeklinde uzuyorsa bu işte bir gariplik var demektir. Yani kötülüğe bu derece eğilimliyiz.

Ama elbette bu sadece oyuların suçu değil. Tv de adım başı rambo, j.c.

Vandamme filmi olursa aslında bu az bile... Oyunlara laf edenler: SANAL İŞLERİ BIRAKINDA ÖNCE GERSEKLERİ İLE UĞRAŞIN, AMA NERDE SİZDE O CESARETİ... Yetkin Arslan

Son Sayfa

Eveet, Son Sayfa döndü dolaştı yine abisi
Baxis'e geldi. Ama majestili bu ay biraz
dertli, o yüzden szlere komik dğil ama
hayatın acı gerçekleri üzerine bir söylev
çevecek. Kaçıllınlı.

Sizin Son Sayfa'yı dergiyi bittiğinden sonra, en son okuduğunuzu biliyorum, ama ben bütün diğer yazılarımından önce yazıyorum bu ay son sayfayı. Neden? Çünkü bugün 6 Haziran 1999, saat 11:30. Yani şu an aranızdan binlerce, hayatının akışını belirleyecek en büyük sınavda ter döküyorsunuz. Bu satırları okuduğunuz sırada sınav çoktan bitmiş, heyecan içinde sonuçları bekliyor olacaksınız belki, ama ben şu an hemen şimdî hepinize başarılar diliyorum, umarım bir etkisi olmuştur.

Üç dört yıldan beri beyninizi kemişen, gözünüzde ölüm kadar büyütüğünüz ama uç huçuk saatte tükettiğiniz o sınav geçti gitti. Eee, şimdî ne olacak? Yillardır size gösterilen tek hedef olan "Üniversite" kapısı aralandı. Hersey burada bitiyor mu peki? Hayır arkadaşlar, aksine yeni başlıyor. Birçogunuz birazdan yazacaklarına "ukalalık" diyebilir, ama bunlar bizim gerçeklerimiz olduğundan ve birçoğumuzun hâlâ bu gerçeklere uyannamamış veya "uyandırılmamış" olduğundan, henüz üniversitede adım atacak olan sizlerle naçizane hayat ve eğitim tecrübelerimi paylaşmak zorunda hissettim kendimi. Umarım beni "ukalalık taslayan bir zuppe" olarak değil, 4 yıllık üniversite hayatında bir ömre sağlamayacak kadar yanlış görmüş sizden birisi olarak dinlersiniz.

Yıllar yılı eğitim sistemimizdeki eksiklikler üzerine çok şey yazıldı, tartışıldı. Bu konuları tekrar açıp da başınızı ağırtacak değilim. Benim söylemek istedigim tek şey var ki belki de birçoğumuzun hayatını değiştirecek bir konu bu. Eğitim sistemimizdeki bence en büyük eksiklik olan "benlik ve özgüven" eğitimi. Evet, her yıl yüz binlerce genç üniversiteye giriyor, bir o kadar mezun oluyor belki. Ama "okul" denilen o yumurta kabığının dışına çıktıığında birçoğu nereye gideceğini, ne yapması gerektiğini şaşırıyor. O karmaşıklık içinde kendini karşıma ilk çıkan (ve

büyük ihtimalle iki ay sonra nefret edecegi) işte buluyor. Çünkü o zamana kadar gözleri iftakta "mezuniyet" ütopyasında, duz bir çizgi üzerinde ilerlemiş. Sonsuz çizginin kesiştiği, sınırsız fırsat ve ihtimaller yumağı olan hayatı hazır değil. İnsan ilişkilerinde zayıf, kendine güveni zayıf, hatta hentiz kendisini bile tanyamamış birçok genç insan, potansiyellerinin yarısını bile kullanıkmaktan aciz bir şekilde hayatın acımasız çarklarının arasına düşüveriyor.

Peki bu sonda kurtulmak için ne yapabilirsiniz? Valla her zamanki gibi Türk zihniyetine uyacaksanız siz bilirsiniz, sihirli değneği olan birisinin gelip herseyi sizin için yoluna koymasını beklemek zorundasınız. Ve de çok beklersiniz. Ak sakallı, hijge dedeler artık rüyalarda bile görülmüyor. Benim bildiğim, kendime prensip edindigim yegane görüş şu: Şu dünyada size yardım edebilecek tek bir kişi var: Kendiniz. Size verilenle hiçbir zaman yetinmeyein, kendinizi sürekli olarak her konuda geliştirin. Uykunuzun kaçtığı bir gece, hatta birçok gece oturup bu hayatınızda ulaşmak istediginiz "BÜYÜK AMACI" ve oraya ulaşmak için basmak olarak kullanacağınız mini-quest'lerinizi belleyin (çok fazla Baldur's Gate oynuyo-

rum diyyorum, inanmıyorum), Belirlediğiniz hedefleri ve onları ulaşmak için hangi yolu izleyeceğinize karar verip bir kağıda yazın ve her zaman görebileceğiniz bir yere asın.

"Peki ukala herif, bize bunları anlatmaktan senin çekin ne?" diyorsunuz demii? Şimdi size saçma veya boş bir aktivite gibi gelen bu yaptıklarınız üç-dört yıl sonra sonuçlara ulaşmaya başladığınızda, geriye dönmüş "Way be, ukala falandı ama herif doğru söylemiş, Allah Blaxis denilen ukala mahlukattan razı olsun" derseniz, ne mutlu hana. Şimdi bana soracaksınız "Peki sen kendi "hayat diyetine" uyuyor musun?". Valla söyle söylem, insallah Pazartesi uymaya başlıyacam da, bu hangi Pazartesi olur, bilemem :))

Hadi, kalm sağlacakla,
Blaxis "intihara gittim, dönmicem"
The MegaloMan

PS: Bu ayki yazının hayat bilgisi şeklinde olmasına sebep olan kişi ve kuruluşlara ve de özellikle "Sana" sevgilerimi yolluyorum. Umarım, her neredeyesen, sen de mutlusundur. ■

HAYATTA MUTLU OLMAK İSTİYORSANIZ...

BUNLARI YAPIN

- Hemen, şimdî gidip ona sevdiginizi söyleyin (beklemekten kimseye fayda gelmez).
- İnsanlara sevimli görünmek için kendinizden ödüm vermeyin.
- Operken gözlerini kapatmayan sevgiliye güvenmeyin (Alaka kuramayanlar, başınız çok yanar sonra, aman diyim).
- Matrix ve Episode 1'i sakın ola ki Video CD'de alıp da seyretmeyin (Bu da alakasız ama böyle filmler milenyumda bir gelir, umurmuyın).
- İnsanlarla konuşurken gözlerinizi kaçırın.

BUNLARI YAPMAYIN

- İnsanlara öğretmen, patron, zengin oldukları için değil, insan oldukları için değer verin.
- Söz ve hareketlerinizde samimi olun. Kendinizle iletişime düşmeyin.
- Neden yapmadığınızda değil, nasıl yapacığınızı yoğunlaş.
- Her zaman içen ulaşabileceğinizden bir adım ötesini hedefleyin.