

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

HAZİRAN 2001

Alynn

www.level.co

LEVEL

• ISSN 1301-2134 • 2.950.000 TL (KDV Dahil)

Altı kovboy, ortak bir kader
ve muhteşem bir strateji oyunu

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive



OPERATION FLASHPOINT

Tüm zamanların en iyi savaş oyunu olmaya aday

GAMESTOCK 2001

Alternatif oyun fuarından en son haberler

ilk bakış

Throne of Darkness, Unreal 2, Dragon Riders,

Battle Realms, Battlefield 1942

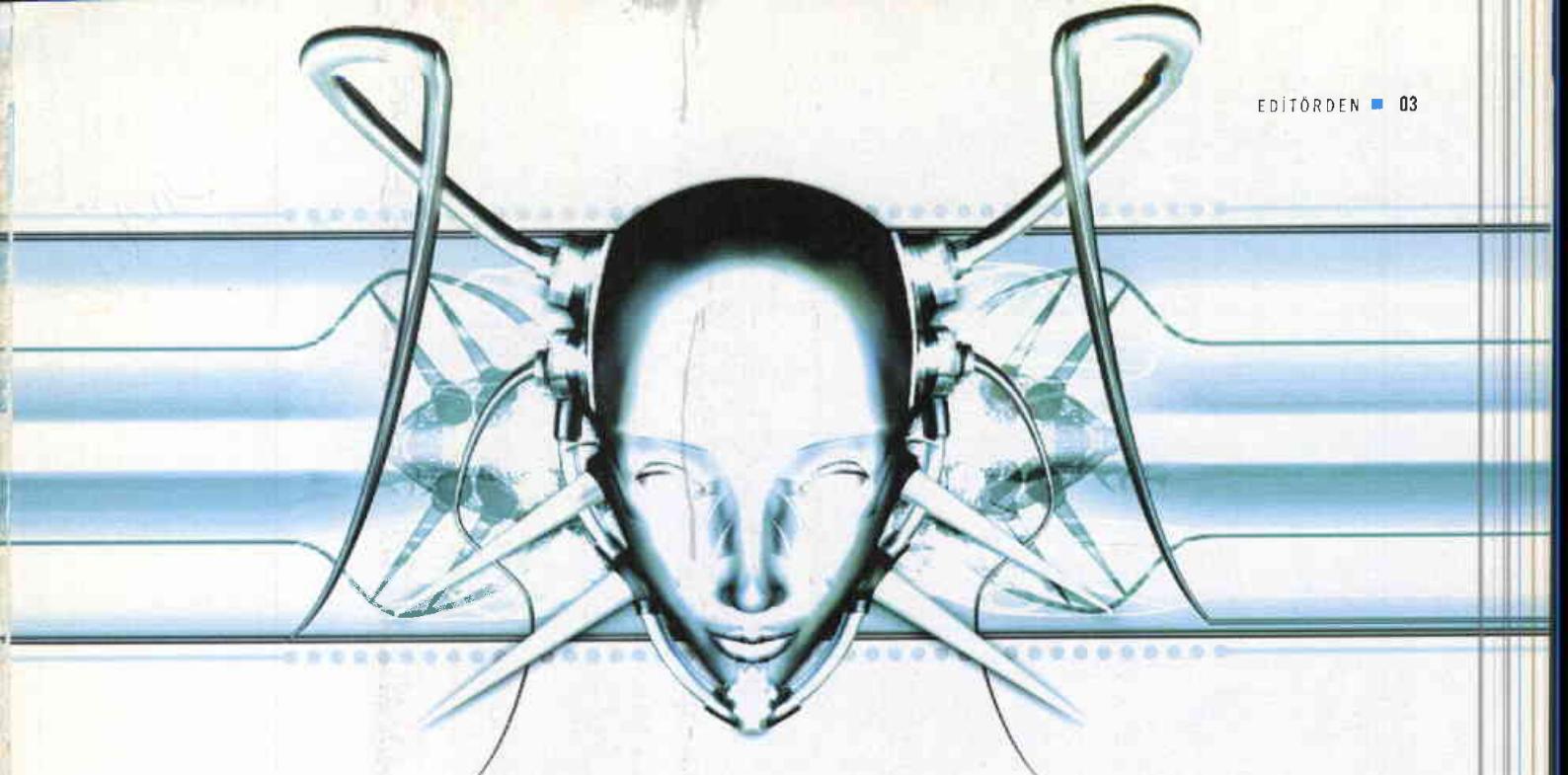
inceleme

Settlers 4, Summoner, Evil Islands,

Star Trek Away Team, Starsiege Tribes 2

tam çözüm

Black & White, Fallout Tactics



Gitmesek de 3'deyiz

SİNAN AKKOL GENEL YAYIN YÖNETMENİ

Bu ay dergiyi hazırlamak ve Counter Strike'tan arta kalan zamanla- rımızda, Los Angeles'da düzenlenen E3 Fuarını pür dikkat izledik. İz- ledik dediysem, hiçbirimiz işlerimizin yoğunluğu yüzünden dünyanın en büyük elektronik eğlence ve oyun fuarına bu yıl gidemedik (Tuğ- bek geçen sene nasıl zaman buldu, geri döndüğünde işlerini nasıl yetiştirdi bilemiyorum). Ama sırı fuara giderneyip takip etmek iste- yenler için açılan birçok internet sitesinden, saat saat, hatta dakika dakika bütün yeni haberleri takip ettik, videoları izledik, yeni oyunlar hakkında kafa patlattık. Önümüzdeki ay E3 ile ilgili çok detaylı bir dosya konusu hazırlamayı düşünüyoruz, ama o zamana kadar bah- setmeden edemeyeceğim dört oyun var: Max Payne, Duke Nukem Fo- rever, Medal of Honor Allied Assault ve Call of Cthulhu. Max Payne ve Duke Nukem'i zaten yazının içindən beri yapıp duruyoruz, daha fazla söyle hacet yok. Ama son hallerini gösteren videolar dergi aha- lisi olarak hepimizi derinden etkiledi. Şimdi den kimin inceleyeceğini belirlemek için kavgalar başlıdı bile. Allied Assault, Er Ryan'ı Kur- tarmak filmini yapan Dreamworks'den geliyor ve bu nedenle 2. Dün- ya Savaşı'nı en gerçekçi ve kanlı şekilde ekranlara yansıtacak. Videolarında izlediğimiz Ohama Beach çıkartması bunun en canlı kanıtıydı. Ama bir oyun var ki, hiç bekleyemediğim bir şekilde "En çok beklenenler" listemde bir numaraya oturdu. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, H.P. Lovecraft'in tüyler ürperten hikayelerinden esinlenerek hazırlanan bir oyun ve FPS'lere bakış açınızı değiştire- bileyek yeni fikirlere sahip. Lovecraft'in birçok öyküsünde delilik ve gerçekle hayalin içine girmesi işlenir. Oyun bu temayı çok iyi yakala- mis. Özellikle boynundan asılmış bir ölüden bir madalyon almaya çalışırken, ölüünün canlanıp oyuncuya tekme attığı, oyuncunun da asılı adamı ayağından yakalayıp hızla çekerek boynunu kırdığı sah- ne gerçekten görülmeye değerdi. Bu videoları sizin de görebilmenizi isterdim, ama son anda elimize geçikleri için bu ayki CD'ye yetiş-

mediler. Önümüzdeki ay CD'de mutlaka olacaklar, merak etmeyin. Bu arada, geçen ay CD'mize koyacağımız söylediğimiz Deep Chal- lenge görev paketini CD'den çıkartmak zorunda kaldık. Çünkü oyun- da daha önce farketmediğimiz bazı dizayn hataları olduğunu ve bu hataların sık sık takılmamıza sebep olduğunu farkettik. Bunun için sanırım özür dilemem gerekiyor sizlerden.

Bir süredir şikayet ettiğiniz bir noktaya değinmek istiyorum. Abonelik. Bir dergiye abone olmanın sağlaması avantajları yaşayamadıkları için haklı olarak şikayet ediyorlardı abonelerimiz. Bu konunun üzerine ciddiyetle gittik ve problemleri çözduk. Abone servisimiz yeni bir anlayışla ve dinamizmle baştan yapılandı. Dergilerimi abonelerimize ulaştıran dağıtım şirketini değiştirdik. Bundan böyle gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, abonelerimiz derginin ellişine bayilerden önce ulaşması, fiyat artışlarından et- kilenmem ve özel promosyonlar gibi avantajlardan yararlanacak- lar. Bu konudan neden burada bahsettiğimi soracak olursanız, her gün abonelerimizden gelen mail ve telefonlara karşı vicdanımı ra- hatlatmak istedim.

Ve LvL Underground başladı. Nedir LvL-U? Sizlerle dergi dışında hobilerimizi, çalışmalarımızı veya genel olarak hoşumuza giden şey- lerini paylaşacağımız dergiden ayrı bir köşe olarak tasarlandı LvL-U. Sizlerin gönderdiği çalışmalarından beğendiklerimiz ve bizim sizler için bulduklarımız, Level CD'sindeki LvL Underground klasöründe toplanacak her ay. Bu konudaki fikirlerinizi, LvL-U'yu beğenip beğenmediğinizi öğrenmek ve tabii ki yayınlanmaya değer çalış- malarınızı görmek istiyoruz.

Gelecek aya kadar hepiniz mutlu kalın.

haberler oyun dünyasından

dasschwarzeauge pc'de

Armalion isimli yeni bir RPG bir grup Alman programcı tarafından yapılmıştır. RPG öğeleri yanında strateji özelliklerini de taşıyacak olan oyunda 12 ana karakterden birini seçeceğiz. Bu ana karakter dışında 40 birime kadar emrinizdeki maceracılarla amacınıza ulaşmaya çalışacağız. Çok geniş bir dünyada ve büyük mekanlarda gerçekleşen oyunda hikaye akışı da seçeceğiz. Savaş sırasında istedigimiz an dondurup komutları girdikten sonra oynamaya devam edebileceğiz. Oyunun en önemli özelliği ise Alman RPG sistemi Das Schwarze Au-

ge'nin bu oyunda kullanılacak olması. AD&D kuralarına benzeyen kurallara sahip olan sisteme daha önce hiçbir oyun oynamamıştık. Armalion tek kişilik oyun dışında multiplayer oyular içinde üç adet campaign modunu içeriyor. Yükleme aralarını hissetmeyeceğiz oyun tabii ki grafik olarak artık standart hale gelen 3D efektler içeriyor. Çıkış tarihiyle ilgili net bir tarih şu anda açıklanmış değil ama AD&D dışında yine bir sistemle RPG oynamak çok ilginç olabilir. Eğer ilginizi çektiyse www.armalion.com dan daha fazlasını öğrenebilirsiniz.



b-17 gunner: airwarovergermany

Infogrames ikinci Dünya Savaşı'nda belki de en az ele alınan konuyu, B-17 uçan kalelerindeki personeli oynamamızı sağlayacak yeni bir oyundan konuşuyor. Savaş sırasında 8 Amerikan Filosunun karşılaştığı tehlikeleri tüm hızıyla yaşayabileceğimiz oyunda amacımız uçaktaki 6 makinalı tüfek yuvasını kullanıp bomba bölgesine sağ sa-



lim varmak ve bombardayıp geri dönmek. İkinci Dünya Savaşı'nda Munster'i bombardamak üzere kalkan 8. Filo yanında avcı desteği olmadan tam 62 Alman uçağı düşürmüştü. Grup savaş sırasında 301 operasyona katılmış ve toplam 19000 ton bombayı Almanya'nın üzerine yağırmıştı. Ayrıca istatistiklere göre en düşük kayıpla üstlerine



dönmemeyi başarıran filo olmuşlardır. Bizde aynı filoda uçacağız.

Oyun toplam olarak 25 görev içerecek. Önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek oyunda beş değişik tip Alman uçağı ve intercom yanı uçak içi iletişim ağıda olacak. Her tarafında makinalı tüfek yuvaları bulunan B-17 ler ikinci Dünya Savaşı'nda Amerika'nın en büyük silahlarından biri olmuştu. O zamanların teknolojisi yüzünden bombardıman uçakları uzun mesafelerde eskortsuz uçmak zorunda kalyordu. Belli bir mesafeye kadar eskortlu yapabilen Mustang'ler ise bir yerden sonra yetenleri korumayı gerçekleştiremiyordu. İşte bu noktada her şey uçağı koruyan kulelerdeki nişancılara kalyordu. Bir çok oyunda tek tüfek giderken bakalım bu sefer 6 yere birden yetişebilecek miyiz?

- Amerikan oyun yayıncıları ticaret birliği ADSA 2000 senesinde özellikle Tayvan, Tayland, Filipinler ve Güney Kore'de ki korsan oyun fabrikaları yüzünden oyuncularının milyarlarca dolar zarara uğradığını tespit etti. Bu yüzden 32 ülke gözlem altına alındı. Bu rakama internetteki korsanlar dahil değil.

- Ubisoft ülkemizde de gösterilen Crouching Tiger, Hidden Dragon adlı 4 oskarlı filmin oyuncularını satın aldığı açıklandı. Firma filmle ilgili bir dövüş sanatları oyunu-

nu 2002 tüm platformlarda çıkaracak. Oyunun filmdeki aklınızı başınızdan alan tüm efektleri içereceğini söylüyorlar.

- 3DO Heroes of Might & Magic IV'ü yapıyor. Oyun bu defa yeni bir motorla yapılıyor. Konusundan ve her zamanki içeriğinden ödün vermeyecek olan Heroes bakalım bizi gene esir edebilecek mi?

- God games Hidden & Dangerous 2 de ufak grubumuzu Avrupa dan başka Afrika,

Burma gibi dünyanın diğer yörülerine de göndereceğini açıkladı. İkinci Dünya Savaşı'nda ufak bir müttefik birliğini yönetip gizli görevlere gittiğimiz oyuncunun birincisi çok başarılıydı.

- Uzun zamandır beklenen Gothic adlı oyuna en son neler eklenmiş bir bakalım. 3D aksiyon RPG olacak oyunda amacımız birbirine rakip gruplara bölünmüş bir yer altı dünyasından kaçmak olacak. Oyuncular dört sınıftan birini seçikten sonra o →

dedektif firtına 2: eşek adası

Dedektif Firtına'yı oynayanlarınız bilir. Bu oyun ülkemizde yapılmış ilk macera oyunudur. Şimdi ise oyunun devamı yapılıyor. Korsancılığın tüm hızıyla gittiği ülkemizde emeklerini ortaya koyarak oyun yapımçılığının gelişmesi adına yapılan bu çabalara büyük saygı duyuyoruz. İşte oyunla ilgili elimizdeki son bilgiler: Henüz tam bilinmemekle beraber, en az 3 CD kapsayacağı düşünülmekte olup, grafiklerin ve seslerin kalitesinden ödün verilmemiş.

Tamamı 32 bit render geri planlar ve çizgi animasyon karakterlerden oluşan oyun, toplam 4 bölüm olacak. Alışagelmişin dışında barındırdığı komedi unsurlarıyla oyun, özellikle senaryosu ile dikkat çekiyor (Eşek Adası :). Adventure oyun gelenğini en iyi şekilde yaşatan oyunda, her zaman gibi yine tüm karakterlerle Türkçe konuşabilecek, oyunun gidişini karakterlerin kendilerine has özelliklerine dayanarak siz çözceksiniz.

Oyunun konusuna gelince: Dedektif Firtına yeni macerasında Eşek Adası sakinleri tarafından görev ve çağırılmıştır. Ada halkının gözleri gibi sevdikleri eşeklerinin tümü bir gece içinde sessizce kayiplara karışmıştır. Yüzlerce eşeğin bu gizemli kayboluşu arısında neler vardır? Dedektif bu macerada neler beklemektedir?

Dedektif Firtına 2 bayağı eğlenceli olacağa benziyor.



Electronic Entertainment Expo

Her sene olduğu gibi bu sene de tüm oyun üreticileri, dağıtmacıları ve tabii ki oyun basını Los Angeles'a akın etti. En büyük oyun fuarı olan E3 bu sene de süper şovlar, oyun tanıtımıları ve animasyon gösterileriyle geçti.

Milyon dolarların döndüğü oyun piyasasında her üretici kendi oyununu basının gözüne daha çok sokabilmek ve adını daha çok duyurmak için kıyasıya yarışırken aynı zamanda büyük anlaşmaları ve gelecekteki oyunlar için planlarının bir bölümünü

nüde bu fuarda şekillendir. Senelik oyun takvimleri ve oyun isimleri de gene bu fuarda duyurulur. Bazen fuardaki şovlar o kadar göz alıcı olur ki basın tamamen bu şovlara koşturmakta oyun üreticilerini bile atlar! Fuar dediğimize bakmayın aslında E3 büyülü olarak da dünyadaki bir çok organizasyona göre çok büyük bir çapta yapılır. Bizim fuarlarımızın 20-30 katı büyüklüğe olan fuar için Los Angeles'ın göbeğine neredeyse orta çapta bir kasaba kurulur diyebiliriz. Dünyanın

her köşesinden akın eden konukların ağırlanması için dev salonlar kurulur ve bu fuar rezervasyonları fuar bittikten hemen sonra en geç ise 6 ay kala yapılır. E3'teki şovlar hakkında bir fikir edinmek isterseniz resimlere bir daha bakmanız tavsiye ederiz. Henüz haberler çok taze, önumüzdeki sayıda size E3'ten daha çok bahsedeceğiz ve 2001'in son yarısıyla-2002'in başında neler oynayaçağımız birlikte göreceğiz.



→ grupta yeteneklerini geliştirerek statü kazanmaya ve aynı zamanda savaşlardan sağ çıkmaya çalışacaklar. Başlangıçta dışarıdan biri olarak karakteriniz etrafındaki güvenini kazanıp kendisine taraftar bulmaya çalışacak. Zaman geçip kendisini kanıtladıkça dünyada daha güçlü birisi olacak ve daha zor görevler alacak. Gothic'te oyuna özgü olarak karakter gelişikçe bu hareketlerinde de görülecek. Oyuncu eğer rakip taraftan birinin önemli bir üyesini saf dışı ederse rakip intikam almaya çalışacak.

Gothic çok yakında bilgisayarlarımıza olacak.

● Ubisoft Battle Isle evreninden çekildiğini açıkladı. Firma bundan böyle hiç Battle Isle oyunu yapmayacak.

● Ultima Online'ın babası "Lord British" Richart Garriott kendi oyun firması Destination Games'i kurdu. Firmadaki diğer üyeleri ise Asheron's Call ve Command & Conquer gibi dev oyunlara katkıda bulunmuş kişiler-

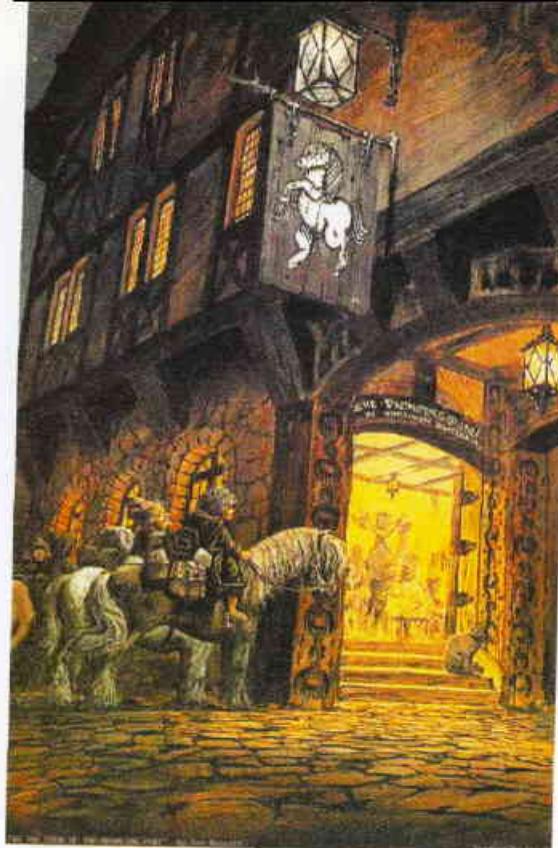
den oluşuyor. Origin'in UO daki hatalarını Lord British affetmeyebilir...

● Hani şu ülkemizde oynayan Gladyatör isimli filmde Sezarın yakın koruması olan birlik askerleri vardı ya. İşte onlara Praetorian denir. PYRO Studios Praetorian adlı bir 3D strateji oyunu üzerinde çalıştığını açıkladı. Oyun tabii ki Roma İmparatorluğu zamanında geçiyor ve Mısır, Gal gibi bölgelerde İmparatorluğun haklarını korumak için mücadele etmemizi konu alıyor. Savaşçı birim-

fellowshipofthering

Sierra J.R.R Tolkien'in tüm yazılı eserleri için bilgisayar ve konsol oyuncuları yapma hakkı için uzun dönemli bir anlaşma yaptığı açıkladı. Sekiz senelik bu anlaşma ile firma Tolkien'in epik fantezi hikayeleri olan Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi üzerine kurulu bir çok oyun yapabilecek. İlk oyun "The Fellowship of the Ring" (Yüzük Kardeşliği) 2002 senesinde yeni nesil konsollar ve ümit ederiz ki PC için piyasaya sürülecek. Bu kadar ünlü, artık tüm dünyaya mal olmuş, bir çok dile çevriliş ve dünya üzerindeki milyarlarca insanı "Tolkien okumuş ve okuyacaklar" olarak sınıflandırabilen ro-

manların nasıl filmini yapmak zor ise oyunu yapmak da bir o kadar zor olacak. Bunun bilincinde olan Sierra oyunun E3 fuarındaki trailer'i (tanıtıcı kısa film) için Unreal II'nin müziklerini yapan Chance Thomas ile anlaştı. Thomas bu çalışma için Central California Film Orkestrası ile kontaşa geçti ve kaytları gerçekleştirildi. Eğer Sierra işi hep böyle sağlam tutar ve oyuncun kodları için de başarılı bir ekip kurmayı başarise şimdide kadar yapılmış en etkileyici oyunlardan biri ile karşılaşacağımız demektir. 2002'ye şunun sırasında ne kaldı ki zaten sadece birkaç ay var !

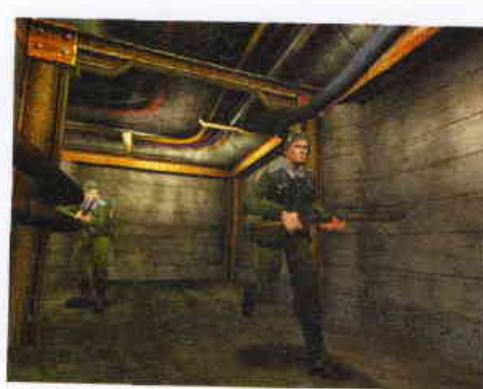


medalofhonor:alliedassault

Er Ryan'ı Kurtarmak adlı filmin yapımcı firması olan Dreamworks Interactive şimdi de Medal of Honor : Allied Assault adlı oyunun üzerinde çalışıyor. Oyun Quake III motoru kullanan bir 3D shooter ama ne oyun! İkinci Dünya Savaşında Amerikan 1. Ranger Taburunda görevli bir teğmeni canlandıracagımız oyunda savaştan alınmış gerçek görevleri oynayarak savaşın belli bir kesitini tekrar yaşayacağız. Şu ünlü Omaha Beach çi-

kartmasından itibaren başlayıp direnişçilerle buluştuktan sonra Almanları kendi sınırlarına kadar süreceğimiz oyun toplam 20 levelden oluşacak. Sırf Omaha çıkartması için bile alınmaya değer olacak oyundan biz çok etkilendik. Filmdeki sahnenin aynısını oynayabileceğiniz Medal of Honor'da ayrıca hava şartları ve gece gündüz geçişleri de olacak. 18 den fazla Alman aracı, sniperden Gestapo'ya kadar 22 tip farklı düşman, istediğiniz

kadar yıkıp geçebileceğiniz binalar ve etkileşimli çevre de oyunda mevcut. Eğer isterseniz zırhlı araçları da kullanabilecek, tek başınıza ya da takım olarak düşmana saldıracaksınız. Bunlar dışında oyunda takım savaşı ya da son adam gibi bir çok online oyun seçeneği de bulunacak. Oyun gerçekçiliği ve atmosferiyle bizleri gerçekten çok heveslendirdi.



ler dışında savaş araçlarını da kullanacağımız oyunda binlerce birime komuta edeceğiz. Ronin Entertainment tarafından Xbox için bir Bruce Lee oyunu yapılıyor. Hızlı bir dövüş oyunu olacağını şimdiden tahmin edebiliyoruz. Bakalım o muhteşem teknik oyunu da aynen aktarabilecekler mi göreceğiz.

• CIA Operative Valusoft tarafından yapılıyor. Oyun Soldier of Fortune'dan sonra bir başka "bul ve yok et" oyunu. Bakalım oynamabilirliği nasıl olacak. Valusoft üzerinde

çalıştığı oyunu Quake motoru üzerine kuruyor. Oyunda Ortadoğu, Afrika ve Asya'da gizli görevlere giderek teröristlere ve organize suç kartellereine günlerini göstermeye çalışacağız. Oyun 3D olduğundan almadan önce çalıştırabilecek donanımı sahip olduğunuzdan emin olun.

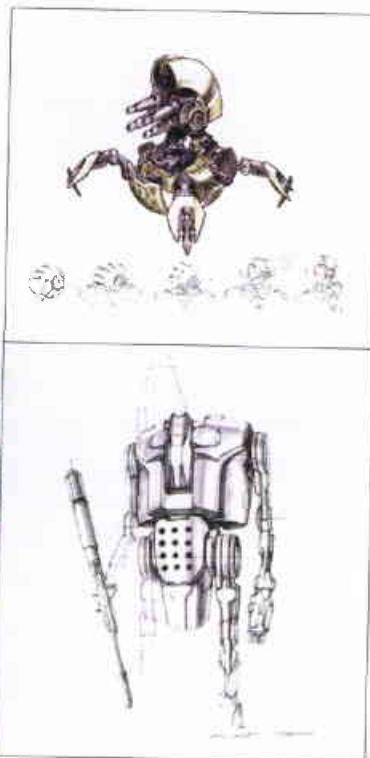
• Pek adı sanı duyulmamış Avusturalyalı Auran isimli bir grup oyun yapımcısı Excalibur adlı bir oyun üzerinden çalışıyorlar. Oyun adından da anlaşılacağı üzere Kral Art-

hur'un İngilteresinde geçiyor. Tek kişilik oyunda bir çok savaş kombinasyonunu kuşanabileceğiniz Excalibur da büyü ya da kılıç dışında düşmanlarınızı mancınıklarla da yok edebilecek ya da kale kapılarını koç boynuzlarıyla kırabileceksiniz. Oyun özellikle multiplayer üzerine yoğunlaşmış gibi görünüyor. Çok ayrıntılı grafiklere sahip olacak olan oyun için tabiki sağlam bir konfigürasyon da gerekecek. Pentium III 600, 128 MB simililik söyleyen optimum ihtiyaçlar. Daha ayrıntılı bilgi için beklememiz gerecek gibi.

starwars:galacticbattlegrounds

Lucas Arts Star Wars eveninde gececek bir real-time strateji üzerinden çalıtuşunu açıkladı. İsmi Galactic Battleground olan oyun Age of Empires serilerinde kullanılan grafik motoruyla hazırlanıyor. Oyuncular Galactic Empire, Rebel Alliance, Trade Federation, Gungans veya oyundaki diğer iki ırktan birini seçerek bir iç savaşta kipaşacaklar. Oyunda hava, yer ve deniz birlikleri olarak toplam 300 birim bulunacak. Bu birimler Jedi Knight'lar, Snow Speeder'lar, AT_Starler ve droidler filmde geçen tüm tipleri içerecek.

Bazı savaş alanları ise yalnızca gezegenler değil asteroitlerden yıkıntı halindeki şehirlere, haya çarpışmalarından su altına kadar uzanacak. Bu senaryoları uzatmak isterseniz oyun ile birlikte gelecek olan görev editörünü de kullanabileceksiniz. Yeni teknolojiler bulup elinizdekileri upgrade etme olağında olacak. Oyun ayrıca yerel ağdan ve internetten de oynanabilecek. Savaş alanlarını Jedi Knights, X-wingler AT-AT'lar ve Stormtrooper'lara dolu olarak görmek çok eğlenceli olabilir.



iki yeni Sims

Sims hiç şüphe yok şimdye kadar yapılmış en yaratıcı bilgisayar oyunlarından biridir. Electronic Arts şimdiden bu oyunu iyice hayatımıza sokmak için iki proje üzerinde çalışıyor. Bunlardan birisi SimsVille. Oyunda Sims anlayışı tüm kasabayı kapsıyor. Bir nevi strateji de diyebildiğimiz oyunda Sim'leriniz için bir kasaba yaratarak onlara sessiz ve yaşamaya uygun bir ortam sağlama ve ihtiyaçlarına göre kasabayı yönetmeye çalışacaksınız. Bunun için onların günlük hayatlarını seyderek ihtiyaçlarını belirleyecek ve buna göre iş alanları açacak, hizmetler düzenleyecek ve parti, konser gibi etkinliklerle onları eğlendireceksiniz. Ayrıca yol ve ev yapımından ağaç ya da posta kutusu ek-

lemeye kadar bir çok ayrıntıyla da uğraşacaksınız. Elimizdeki sonsuz olaneklerla yapabileceklerinizi bulmak tamamen size kalmış.

İkinci proje ise SimsOnline. Bu projede adından anlaşlaçağı gibi online olarak Sims oynayacaksınız ki bu uzun zamandır beklenen bir fikrin hayatı geçirilmesi olacak. Kendinize biraz toprak alıp üzerine ev dikebilecek, restaurant, bar gibi yerler açabilecek ve bu şekilde Sim'lerinizi zenginleştirip rahat ettirmeye çalışacaksınız. Tabii ki oyundaki en önemli konu diğer oyuncularla geçeceğiniz iletişim olacak. Bakalım çıktıği zaman kaç kişi bu oyundan kurtulmak için psikoloğa gidecek?



Gamestock'01

Microsoft, PC ve X-BOX için neler yapıyor?

Dünya üzerinde en iyi oyun programcılarını, en yaratıcı oyuncuların bazılarını ve etkileşimli şovları izleyebileceğiniz en iyi yer... Gamestock Microsoft'un her yıl düzenlediği ve yalnızca basının çağrıdığı büyük bir etkinliktir. Bir çok yeni oyunu ilk defa görmek için

de büyük bir fırsattır. Microsoft'un PC oyuları için ne derece sağlam bir yerde olduğunu hepimiz biliyoruz. Fakat firma bununla da kalmayarak tamamen kendi oyun konsolunu üretti. X-BOX şu anda çok parlak bir gelecek vaadiyor. Öyle ki, potansiyel rakipleri bile

bu konsolu desteklemek için oyun üretiyorlar. Gelecek olan oyunlardan PC için yapılanların çoğu bilinirken X-BOX için olanlar tamamen sürpriz oldu. Şimdi PC oyunlarının yanında ilk defa olarak X-BOX için yapılan oyunları da göreceğiz.

Burak Akmenek

PC

Önce bizim emektarlarla başlayalım. Microsoft'un piyasaya süreceği oyunlar her zamanki gibi içinden birkaç klasik çıkartmaya aday. Özellikle Dungeon Siege'in gelecekte bir çok hayran sitesine sahip ve devamlı olarak güncellenen bir oyun olacağını rahatlıkla görebiliyoruz. Ben Microsoft'un oyunlarını Mercedes'e benzetiyorum. Her zaman ayrıntıya dikkat eden ve klas oyunlar yaparak belli bir düzeyin hep üzerinde kalmayı başarıyorlar. Hele bir de modeller spor olunca sürüs zevkine doymuyor.

Dungeon Siege

Offf of bu müthiş bir patlama olacak. Dungeon Siegel ile herhangi bir sınırlamanız olmadan ilk karakterinizi istediğiniz şekilde yaratabilirsiniz. Daha sonra kendinize arkadaşlarınızdan, yolda rastladığınız maceracılardan, kraladığınız askerlerden, yaratıkların elinden ya da ölümün derin karanlığından kurtarıp getirdiğiniz karakterlerle sekiz kişiye kadar bir grup kurabilsiniz. Grubunuzla en derin dungeonlardan en yüksek dağlara kadar dolaşacak ve kötülüğe karşı maceradan maceraya atılabilirsiniz. Bir başka güzel yanı ise bunları yaparken hiç durmak zorunda kalmayacaksınız çünkü yük hayvanlarınız olacak. Birlar-

mallarınızı yükleyip kiralık adamlarınızla kasaba satışa yollarken siz hiç durmadan savaşa devam edebilirsiniz. Bunu da oyunun RPG yanında RTS kontrollerini de içermesi sayesinde yapabilsiniz. Multiplayer oynayabileceğiniz oyunda Capture the Castle gibi daha önce bir RPG de görülmemiş modlarda oynayabileceksiniz. Gelelim oyunun en güzel ve onu en popüler kıracak yanına. İsterseniz oyunla beraber gelecek olan editör ile kendi Dungeonlarınızı yapıp içine kendi NPC ve yaratıklarınızı yerleştirecek ve bu haritayı upload ederek tüm dünyadaki diğer oyuncularla paylaşabileceksiniz.



Gaspowered Games

Türü: RPG

Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001

Zoo Tycoon

İsminin sonuna "Tycoon" takısı alan tüm oyunculara olduğu gibi burada da takının karşısındaki isim ne ise yönetiyorsunuz. Bu seferki isim ise Zoo, yani bir hayvanat bahçesi. Aracınız en verimli ve güzel tesisi kurarak 100'den fazla farklı hayvan ve inşa birimleriyle en uygun yerleşimleri yapmak.

Planlarınızı düzgün yaparsanız hayvanat bahçeniz gelişiyor ve daha da zenginleşiyor. Böylelikle başka eklerle hayvanlarınızı daha da mutlu kılabiliyor ve bahçenizi büyütübiliyorsunuz. Eğer beceriksiz davranışlarınız o tüm kaplanlar, aslanlar sizi nasıl cezalandırıyorlar bilin bakalım.



Blue Fang Games

Türü: Strateji
Tahmini çıkış tarihi: Sonbahar 2001



Mech Commander 2

Microsoft

Bu defa ki daha da iyi. Elinizdeki dev savaş robotlarıyla düşmanınızın canına okuyorsunuz. Her şeyi yakıp yıkabildiğiniz oyunda öncekinden farklı olarak savaş sırasında destek kuvvet çağrırlabiliyorsunuz. Ayrıca ele geçirdiğiniz düşman araçlarını onararak tekrar aktif hale getirebilir ve düşmana karşı kullanabiliyorsunuz. 15 senelik BattleTech Evreni'nin tecrübesini bu oyunda yaşamak gerçekten çok eğlenceli. Tüm çevre şartlarını da kullan-

abildiğiniz oyunda üslerin duvarlarını yıkarak içine girebilir, tepeleri tutabilir, ağaçları devirerek barikat kurabilir ve birliklerini kurnazca yerleştirerek zafere ulaşabilirsiniz. Bunlar dışında hava saldırısı ya da topçu desteği çağrırlar kendinizi sıkışık pozisyonlardan kurtarabilirsiniz.

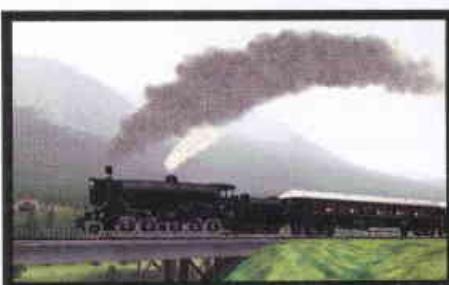
Türü: Strateji

Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001



Microsoft Train Simulator

Microsoft



Bu oyun siz bir mühendis ya da bir yolcu olarak trenlerin büyülü dünyasına çağırıyor. Elinizdeki aletlerle gerçek dünyada ki herhangi bir tren yolunu burada yaratabilirsiniz. Çok eski zamandan beri insanlığa hizmet etmekte olan bu demir atların ilk modellerinden en yeni sınıflarına kadar her türlü tipini yaptığınız yollarda koşturabilir ve akını da gelecek her türlü kombinasyo-

nu en gerçekçi dinamiklerle oluşturabilirsiniz. Bunun yanında tarihi yolları tekrar yaratıp trenlerinizi buradan geçirebilirsiniz.

Türü: Simülasyon

Tahmini çıkış tarihi: İlkbahar 2001

Microsoft Flight Simulator 2002

Microsoft

Flight Simulator en çok satan PC uçuş simülasyonu. Gerçeğe en yakın kontrollere sahip olan oyun daha gelişmiş grafikleriyle yeniden geliyor. Bu defa gerçek zamanlı ve etkileşimli hava kontrol (ATC) sistemi, yeni senaryoları ve görsel efektleriyle Microsoft'un "Auto Gen" teknolojisini kullanan oyun yeni uçaklarda içeriyor. Bunlar arasında Boeing 747-400 ve Cessna'nın hem karada hem de yerde çok tutulan Caravan'ı da var.

Türü: Simülasyon

Tahmini çıkış tarihi: Sonbahar 2001



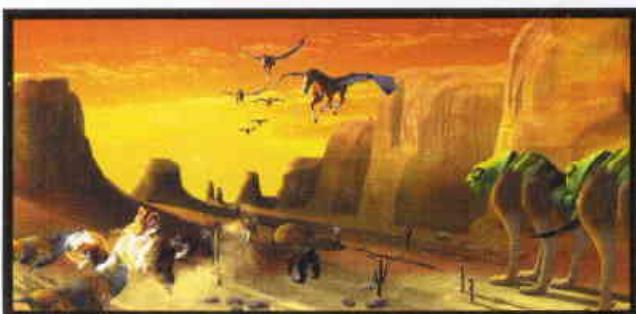
Sigma: The Adventures of Rex Chance

Relic Ent.

1930'lar da, oyuncuya kötü ve üstelik deli bir düşmanla karşı adanın adaya zıplayarak savaş-

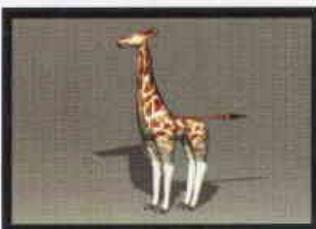
mak zorunda bırakacak gerçek zamanlı 3D strateji oyunu. Bu kadar garip bir tarifi olması ma-

nasına geliyor sanıyorsanız, evet ayen o manaya geliyor! Dünyanın en ilginç yaratıklarını kullanarak kendine has bir ordu yaratacak olan oyuncu mutant düşmanlarına karşı savaşarak zafere ulaşmaya çalışacak. Bize çok ilginç geldi. Belki de bir sürpriz yapabilir.



Türü: Strateji

Tahmini çıkış tarihi: Sonbahar 2001



X-BOX

Halo

Microsoft'un uzun zamandır ses getiren bir başka oyunu. Şimdiyse piyasada olmadığı için doğum çığılarını duymasak ta kalp atışlarını hissedebiliyoruz. Oyunda siz siber- netik olarak geliştirilmiş bir komandosunuz. Göreviniz ise Dünya'yı işgal eden Covenant ırkına karşı savasarak uzaylılara ait olan Halo'nun sırrını keşfetmek ve tehdidi

sonsuzda dek yok etmek. Bu 3D shooter şimdiye kadar yapılmış en nefes kesici grafiklere ve oynanışa sahip. Fakat asıl gücünü multiplayer oynandığı zaman gösterecek. Halo'nun geldiği zaman büyük bir bomba gibi piyasaya düşeceği bekleniyor.

Türü: Aksiyon

Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001

Rungie



VR-1 Ent

Nightcaster



Bir 3D aksiyon adventure oyunu. Oyunun kendine has karakter gelişimi yanında büyülerin havada uçuştuğu bir dövüş sistemi ve keşfedeceğiniz dev bir dünyası var. Bu defa Aran isimli genç bir büyüğüyü oynuyorsunuz ve amacını dünyayı mahkum olduğu karanlıktan kurtararak (bu kaçıncı olacak?) aynı zamanda kendi kaderiyle ilgili sırları da çözmek. Yol-

culugunu ilerledikçe Aran genç bir büyüğü çırğından 50 büyülü bir cephaneli sahip güçlü bir büyü ustasına dönüşecek. 3D olarak yapılmış dünyada düzinelere yaratık sizi bekliyor. Oyunda ayrıca kendi büyülerini de yaratabileceksiniz.

Türü: Aksiyon adventure

Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001

Adrenium Games

Azurik- Rise of Perathia

X-BOX'un tüm yeteneklerini tamamen ortaya döken yepyeni bir adventure. Bu defa da genç bir Lore Guardian'ı oynayacağımız oyunla dünyayı yok etmeye çalışan güçlere karşı dört kutsal temel element'i, ateş, su, toprak ve havayı korumaya çalışacağız. Göğüs göğüse savaşlar, karşık bilmeceler ve keşfedecek bir sürü mekan içe-

ren oyun gene 3D olarak yapılıyor. Azurik'te hem hareketi, hem macerayi hem de RPG öğelerini bir arada bulacaksınız. Eğer böyle giderse eve bir X-BOX almak için para biriktirmeye başlasak iyi olacak.

Türü: Adventure

Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001



Oddworld Inhabitants

Oddworld: Munch's Oddysee



Oddball yaratıklarının yaşadığı dünyaya yeniden uzanmaya hazırlanan, üstelikte 3D olarak. Oddworld serilerinin bu üçüncü oyununda bir Muddokon şampiyonu olan Abe'i ve ortağı Gabbit'i canlandıracıız. Amacımız Gabbit'in yeteneklerini kullanarak Abe'nin annesini hastalığından kurtarmak olacak. Daha doğrusu, hikayeyi bir tarafa bırakırsak oyunun geliş-

miş grafikleri ve kendine has dünyasının orijinal gerçekçiliği karşısında şaşırıp kalmaktan bunları yapmaya zaman bulmaya çalışacağınız demek daha isabetli olur. Munch's Oddysee bizi ilk oyunlar kadar oyalayacağı benziyor.

Türü: Aksiyon

Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001

Unreal 2

Yabancı bir gökyüzünün altında...

Uzun zaman oldu, hem de çok uzun zaman. Vortex Rykers o tuhaf gezegenine mecburi inis yaptıktan sonra başına gelenleri halen unutabilmış değilim. Hapishane gemisinin enkazından dışarı adımımı attığında gördüğüm manzara gerçekten muhteşemdi. Yabancı bir gökyüzünde, daha önce hiç görmediğim bir biçimde parıldayan yabancı yıldızlar beni adeta solusuz bırakmıştı. Bir an için

bilmediğim bir gezegende, yarı saat daha hayatı kalıp kalmayacağı belli olmayan bir kazazede mahkum dejilmişim gibi hissetmiştim kendimi. Anlatması çok zor bir duyguya bu, ancak böyle bir şey yaşamış olanlar, oraya benimle birlikte ayak basmış olanlar anlatabilir o tuhaf gezegenin ve o inanılmaz gökyüzünün hissettirdiklerini. Ne var ki geriye benden başka kimse dönmedi. Çünkü orası iranılmaz güzellikinin yanında korkunç bir acımasızlığından da hükmü sürtüğü bir yerdi.

Bunca zaman sonra...

Beni Doom kadar etkileyen ve belki ondan da daha fazla kendine bağlayan bir oyundur Unreal.



UNREAL 2

01.2002

Tür ~ Action RPG

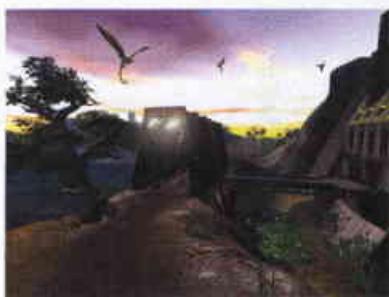
Yapım ~ Legend Entertainment/Epic

Dağıtım ~ Infogrames

Bize Göre ~ Sanırız Unreal 2 çıktığında bir efsane geri dönmeyecek. Yeni bir efsane doğacak

Uzun zaman oldu oyun çıktı, hatta üzerinden bir ek görev pakedi ve bir de Unreal Tournament gibi mükemmel bir Multiplayer yapım geçti. Ama ne zaman Unreal'ı ilk defa çalıştırınca ve Vortex Rykers'in enkazından o tuhaf gökyüzünün altına adım atmamı hatırlasam, kalbim bir tuhaf carpar.





→ Unreal sadece iyi grafiklere, mükemmel yapay zekaya, kocaman haritalara, kulakta yer eden ses efektlerine sahip bir oyun değildi benim için. Unutulmaz bir atmosferi vardı oyunun. Her ne kadar öyküsü pek sıradışı değilse de ve görevler aslında birbirini izleyen haritalar olmaktan çok öteye gidemese de, o oyun insana keşfedecek kocaman gizemli bir dünya sunuyordu. Epic gibi sadece tilt oyunları ve benzeri "hafif" yapımlar üreten bir firmanın yıllar süren çalması sonucu ortaya çıkmış olması da göz ardı edilemeyecek bir

yardımına koşacak ve hikaye ilerledikçe sadece insanların hayat kalmasını sağlamakla yetinmeyeip, bu kalıntıların ne işe yaradığını da öğrenmeye çalışacaksınız. Tabii ki tek kişilik bir ordu olabilmeye imkan tanıyan pek çok silah ve donanıma sahip olacaksınız, bunları görevlere göre kullanacaksınız. Ancak niye elde olanla yetenesiniz ki? Zaten buna mecbur da değilsiniz, çünkü geminize döndüğünüzde yeni silahlara ve araçlar geliştirmek, ayrıca yabancı ırklardan kalan esrarengiz donanımların sırrını çözebilmek için bol bol

«Beni Doom kadar etkileyen ve belki ondan da daha fazla kendine bağlayan bir oyundur Unreal.»

unsur değildi hani. Ve şimdi, uzun bir aradan sonra, Unreal çok daha gelişmiş bir biçimde geri dönüyor. Ama bu basit bir devam hikayesi olmayacağı gibi görünüyor.

Parlak zırhlı şövalye...

Unreal 2 ilkinden çok daha farklı bir konuya sahip olacak. Bu defa hayatı kalmaya çalışan kazazede bir mahkumu değil, yeni keşfedilen bir dünyaya yerleşen bir grup kolonisinin güvenliğinden sorumlu yüksek rütbeli bir subayı canlandıracaksınız. Ne var ki kolonilerin başı umduğunuzdan daha fazla derde girecek, ve size çok fazla iş düşecek. Çünkü gezegen bir takım antik kalıntılarla ev sahipliği yapmakta ve bunların ne işe yaradığını, herhangi bir gelir getirip getirmeyeceğini merak eden her türlü zindan kaçığını kendine çekmektedir. Siz gezenin yörüngeindeki geminizden kolonilerin

araştırma yapabileceksiniz. Burada hafiften tek kişilik X-COM kokusu alıyorum desem yalan olmaz. Ve bu da gözlerimin parlamasına sebep oluyor.

Karanlıkta parlayan gözler...

Unreal 2 tam olarak 13 görev ve 25 bölümden oluşacak, ayrıca olaylar tamamen kendine has 10 farklı ortamda geçecek. Bu görevlerde karşınıza paralel askerlerden yabancı ırklara dek pek çok düşman çıkacak. İlk oyundan tanıdığımız korkunç Skaarj savaşçıları bu ırklardan sadece biri. Ancak bu defa sadece düşmanları karşılaşmayacaksınız. İlk oyunda Nali denen yerlilerle çok kısıtlı da olsa iletişim kurabiliyor, onlardan yardım alabiliyordunuz. Bu defa ise karşınıza hikayenin anlatılmasında büyük rol oynayan bir sürü NPC çıkacak ve onlarla iletişim kurabileceksiniz. Tabii bol konuşmanın yanı sıra oyun zaman zaman detaylı hazırlanmış ara sahnelerde de destekleniyor. Ayrıca yörünge dolanan Atlantis'in nispeten güvenli koridorlarını adımlarken sadece bilimsel araştırma yapma fırsatı bulmayacak, aynı zamanda olayları gözden geçirilebilecek ve sonraki görev için gereken donanımları seçebileceksiniz. Görevlerin üst korumadan rehine kurtarmaya dek çok geniş bir yelpazede tasarlandığını düşünürseniz, her bölümde toplu katılım silahlarıyla etrafı ateş ve dumana boğarak ilerlemenin pek iyi bir fikir olmayacağı anlaysınız. Bazı görevlere tek başına çıkmaman gerekliken, büyük saldırılara bir grup askerin yardımıyla girişeceksiniz. Yapımcıların zaten neredeyse tüm FPS'ler arasında rakipsiz sayılabilcek olan Unreal yapay zekasını daha da geliştirdiğini hemen söyleyeyim. Bu da çok daha güvenilir yardımcılara sahip olacaksınız demektir.

Ama aynı zamanda çok daha korkunç ve yetenekli düşmanlarla da karşılaşacaksınız.

Yeni grafik kartı aldınız mı?

Unreal 2 tamamen yenilenmiş özgün bir grafik motoru kullanılarak hazırlanıyor. Bu grafik motoru belki de şu ana dek geliştirilmekte olanlar arasında en yetenekli olanlarından biri denebilir. Özellikle karakterlerde kullanılan poligon ve kaplama sayısı çok artırılmış. Öyle ki burnunuzun dibine kadar giren bir Skaarj savaşçısının yüzündeki öfkeli ifadenin alev makineninden fışkıran ateşe birlikte acı ve umutsuzluğa dönüştüğünü göremeniz mümkün. Çünkü Unreal 2 sadece gövde animasyonlarında değil, aynı zamanda yüz ifadelerinde de çığır açacak denli gelişmiş bir grafik tasarıma sahip. Konuştuğunuza ya da savaştığınız kişilerin yüzlerindeki mimikleri en doğal biçimde gözlemlenmeniz mümkün oluyor. Aynı şekilde çevre tasarımda da poligon ve kaplama oranı yukarı çekilerek çok daha inandırıcı ortamların yaratılması amaçlanmıştır. Ayrıca Unreal 2 motoru basit bir meşaledeki ışıkta tutun da karmaşık sis ve parçacık efektlerine dek hemen herşeyi rahatlıkla yapabiliyor. Şu an için oyunun nasıl bir sisteme ihtiyaç duyduğu açıklanmış değil, ancak kanımcıca tüm grafik detayları görebilmek için, tipki Doom 3 gibi GeForce 3 serisi bir grafik kartına ihtiyacımız olacaktır.

Sonuç olarak Unreal 2 önmüzdeki yıl çıkacak en önemli oyunlardan biri olacak gibi görünüyor. Ve belki serideki ilk oyundan çok daha iyi olmayı başarabilen nadir klasikler arasına da girebilir. Eğer FPS bağımlısı iseniz ve keşfedecek yeni dünyalar ariyorsanz, şüphesiz Unreal 2 siz de kendine çekmeyi başaracaktır. ■ ■ ■

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





battlefield1942

Tarih tekerrür edecek...

Evet, tarih tekerrür edecek, ama bu sadece ikinci Dünya Savaşı konulu yeni bir oyun yapıldığı anlamına gelmiyor. Bu sayfalarda haberi geçen bir başka oyun ve bir başka firma da benzer bir şekilde ünlü olmuştu. Epic Megagames ve Unreal'dan bahsediyorum tabii ki, ama bazları bağlantılı kuramayabilir. Hemen açıklayım, şu an Battlefield 1942 adlı oyunu geliştiren firma olan Digital Illusions, tipki Epic gibi eskiden beri tilt ve benzeri nispeten basit oyunlarla piyasada adını duyurmuş bir kuruluş. Battlefield 1942 ise ilk büyük projeleri ve eğer işi kotarabilirlse gerçekten de adlarını oyun tarihine yazdırmayı başarabilirler. Oyunun piyasaya çıkış tarihi henüz belli değil, ancak dağıtım cihazı Fox Interactive üstleniyor. Oyun öncelikle X-BOX ve PC platformları için geliştiriliyor, bu yuzden çıkış tarihinin X-BOX ile aynı tarihe gelmesi kanımcı kuvvetle muhemedildir.

Tek adamın hikayesi...

Aslında Battlefield 1942 ile ilgili ilk haberler oyu-

nun tamamen Internet üzerinden oynamak üzere hazırlanlığını gösteriyordu. Aynı anda belki de on-binlerce oyuncuya destekleyebilecek bir yapıya sahip olacak ve ikinci Dünya Savaşı'nın bellî başlı cepheлерini sanal dünyada yeniden canlandıracaktı. Ne var ki böyle bir yapıma kalkışmak hiç kolay değildi, ve görünen o ki Digital Illusions programcıları tâmmî ettiğlerinden çok daha büyük dağları aşmak zorunda kalmışlar. Haliyle proje daha altından kalabilecek bir yapıya indirgenmiş ve 50 görevden oluşan bir Single Player senaryosu hazırlanmış. Ancak tabii ki bu Multiplayer desteğinin olmayacağı anlamına gelmiyor. Hatta aksine, her ne kadar ilk planlanan boyutlarda olmasa da, Battlefield 1942'nin alışılmışın çok daha üstündeki sayıda oyuncuya râhatlıkla destekleyebileceği belirtiliyor.

Savaş rüzgarları estiğinde...

Battlefiled 1942 tek bir askerin ön plana çıktığı bir oyun olarak düşünülmüş. Bu yüzden de oyun daha ziyade FPS görüş açısından oynanacak, ancak bu demek değil ki bir başka Doom klonuyla karşı karşıyayız. Doğrusu geliştirilme aşamasında olanlar haric, bu oyuna benzer herhangi bir oyun mevcut de-

BATTLEFIELD 1942

10.2001

Tür • Action RPG

Yapım • Digital Illusions

Dağıtım • Fox Interactive

Bize Göre • Battlefield 1942 hemen herkesin kendine uygun bir rol bulabileceği bir savaş oyunu olacak gibi görünüyor. Kısa zamanda klasikler arasına girebilir, ama bekleyip görmek lazımdır.

gil. Battlefield 1942'nin yakında piyasaya çıkacak oyunlardan HALO ve Operation Flashpoint ile aynı türde girdiğini söylemek sanırım yanlış olmaz. Çünkü bu oyun da yukarıda adı geçen benzerleri gibi hem yaya, hem de araç üzerinde savaşabilmenize izin verecek. Ve hatta 1942 çatayı biraz daha yukarı şekerek sadece avcı uçağı ya da tank kullanmanızı değil, kaptan köprüsüne ya da top batarasının başına geçerek çatışmalarda dev savaş gemilerinden faydalana bilmenize imkan tanıyor.

Ölümcül gölgesinde 3 yıl...

Programcılar oyunun başlangıç noktası olarak savaşın en dorukta olduğu 1942 yılını seçmişler. Bur-





«Battlefield 1942 savaşta kullanılmış olan belli başlı tüm silah ve araçları oyunda kullanmanıza imkan verecek.»

→ dan başlayarak seçeğiniz tarafa göre dünyanın dört bir yanındaki cephelerde çarpışıyor, zamanla yükselserek savaşın son günlerine ulaşıyorsunuz. Evet, oyunda beş farklı ülkeden birinin askeri olarak oynayabileceğiniz şansınız var, tabii haliye görevlerde buna göre değişecektir. Mesela bir Rus askeri olarak savaşın sonuna doğru Berlin'in yıkıntılarına bir an önce girebilmek için önenizde çıkan kırk dokük Alman birlikleriyle çarpışacaksınız. Öte yandan bir Alman askerini canlandırmayı seçerseniz, savaşın son saatlerinde tüm amacınız Rus birliklerinin Berlin'e Amerikalılardan önce girmelerini ve tüm Berlin'i işgal etmelerini önlemek olacak. Ama tabii ki tüm görevler Avrupa cephesinde geçmiyor, Paskif adalarından Afrika çöllerine her yeri gezecek, her an ölümle burun buruna geleceksiniz. Burada bir önemli unsur da görevlerin belirli bir sıra izlemelerine rağmen, içерiklerinin değişken olması. Yani yaptıklarınız bir sonraki görevde karşınıza çıkabilecek koşulları etkileyeceği gibi, aynı görevi iki kere oynadığınızda asla aynı askeri aynı ağaçın arkasında saklanırken bulamayacaksınız.

Birgün yaya, birgün değil...

Battlefield 1942 savaşta kullanılmış olan belli başlı tüm silah ve araçları oyunda kullanmanıza imkan verecek. Tabii bu aynı silahların size karşı da kullanılacağı anlamına geldiğinden öyle çok parlak bir haber söylemaz. Her ne kadar oyunda FPS tadi olsa da, sirtına beş yüz tane bazuka mermisi yükleyip Berlin'e kadar rastladığınız her King Tiger'ı patlata-

bileceğinizi sanmayın. Aksine bu oyunda karşınıza çıkan zorluklara ugraşabilmek için farklı araçların özelliklerini kullanmanız gerekecek. Piyade olarak bir binaya sızıp suikast yapabilirsiniz, ama bir kıyıya çıkarma yapılacaksa önce savaş gemisinin toplarının başına geçmeli ve kıyıya güzelce ypratmalısınız. Nitekim oyunun ana motoru da tüm uçan, yüzen, yürüyen ve dalan araçların genel fizik özelliklerini hakkıyla verebilecek bir biçimde tasarlanmıştır. Belki burada ödünsüz bir simülasyondan bahsetmiyoruz, ama denizaltının denizaltı, tankın da tank gibi davranışabilmesi oldukça önemli. Burada programcılar yapmayı hedeflediği, oyunculara büyük bir savaş sahnesinde küçük bir rol oynadıklarını hissettirmek küçük, ama önemli bir rol. Daha da iyisi oyuncunun oynamayı seçeceği herhangi bir rol!

Birbirinin sırtını kollamak...

Oyun sadece fizik kuralları açısından değil, grafik olarak ta oldukça gelişmiş bir motora sahip. Digital Illusions tüm araçları, geniş savaş alanlarını, binaları ve gerekten her tür effetki rahatlıkla ekrana getirebilen güçlü bir program kodlamayı başarmış. Öyle ki ağır bombardıman altında kalan bölgelerde hendepler açılıyor, binalar isbete göre aldıkları hasar doğrultusunda yanabiliyor ve çökebiliyorlar. Bu da savaş alanının rahatlıkla deform olabileceği, koşulların her an değiştileceği anlamına geliyor. Ancak tabii tüm bu kaosa tek başınıza dalmak zorunda değilsiniz, çünkü oyunu başından sonuna dek Multiplayer oynamak mümkün olacak. Öyle ki birden

fazla oyuncu aynı araç içinde farklı görevler alabilecek. Her aracın taşıyacağı oyuncu sayısı belirli, mesela bir savaş gemisinin dört taretine dört oyuncu kumanda edebiliyor. Böylece arkadaşlarınızla bir tanka dolmuş savaşa dalmak, tankınız isabet aldığından inip yaya olarak savaşmaya devam etmek, mümkünse farklı bir araç ele geçirip değişen koşullara uygun çözümler bulabilmek olası.

Battlefield 1942 gerçekten de çok büyük, çok farklı bir oyun olacak gibi görünüyor. Ve yapımcılar savaşın tüm soğuk gerçekliğini vermeye çalışmanın rağmen, oynanabilirlik faktörünü asla gözardı etmediklerinin de altını çiziyorlar. Eğer sonuçta gerçekten dengeli ve heyecanlı bir oyun ortaya koymayı başarabilirlerse, Battlefield 1942 uzun zaman bilgisayarlarımızdan ve hafızalarımızdan silinmeyecek bir oyun olabilir. ■ ■ ■

M. Berker Gündör | gberker@level.com.tr



battlerrealms

Birbirinin aynısı vasat 3D RTS kalabaklı içinde bir oyun sıyrılmaya ve farklı olmaya çabalıyor.

3D real-time stratejinin suyu çıktı desek herhalde sizler de "He valla!" diye bize katılırsınız. En çok oyunun yapıldığı türlerden biri olan 3D RTS'ler nedense hep hırsız getiriyor. Biz umudumuz Emperor: Battle for Dune ve Warcraft III'e saklayarak duralım. Liquid isimli daha az duyulmuş bir ekip 3D RTS'nin kurallarını baştan yazma iddiasındadır.

Aslında Liquid çok meşhur değil ama bir araya gelmiş yeni yetmeler olarak da görülmeli. Projenin karşısındaki isim Ed Del Castillo, Command & Conquer ve Red Alert'in yapımcılığını yapmış saygıdeğer bir şahis. Ayrıca ekip bu iki oyun dışında Starcraft'ı yapan ekiple çalışmış kişiler de var. Şimdi

bu ekip tüm eski oyun serileri ve kişelerden kurtulmuş olmanın verdiği özgürlükle kendilerine has bir şey yaratmanın peşinde. Yaşayan ve düşünen bir RTS dünyası.

Battle Realms'in ilk esri kaynağı Japon çizgi filmleri animeler olmuş. Eskiden beni animelere ve Japon mitolojisine hayran olan Ed Del Castillo, yeni oyununda bu öğeleri kullanmak istemiş. Ama tamamen Japon işi bir oyun yaratmak yerine bunu genel fantezi öğeleri ile harmanlamış. Sonunda ortaya Japon geleneğine uygun olarak klanlara bölünmüş dört düşman grup ve kurt adamlar, samuraylar, ejderhalar ve dark efferi andiran lanetlenmiş insanlarla dolu bir RTS dünyası çıkmış. Hem batı hem de doğunun fantastik dünyalarını harmanlayan Battle Realms atmosferi olarak diğer oyunlardan ayrılan bir görünümdür.

Oyun, imparator babasının ölümü üzerine memleketinden sürülen ve daha sonra tahtı için geri dönen Kenji'nin hikayesini anlatıyor. Ama asıl olaylar geçmişte yaşananların hem kaçınılmaz hem de tesadüfi sonucu olarak aynı topraklara düşen dört kabiliyetin arasında geçiyor. Bunlar doğruluğun peşindeki Dragon klanı, sağ solu belli olmayan Serpent klanı, kötülüğün penceresindeki Lotus klanı ve doğanın çocukları Wolf klanı. Her klanın birbirine benzer binaları var. Ancak birimleri tamamen farklı. Her biri kendi doğasına uygun özelliklere ve farklı güçlere sahip.

Oyunun geri planında güçlü ve çekici bir hikaye olacak. Ama her RTS'de olduğu gibi hikayeyi es geçip tek görevleri yerine getirerek ilerleme şansız da var. Ayrıca hikaye standart RTS'lerde olduğu gibi bölüm aralarına serpiştirilmiş videolarından ibaret olmayacağı. Aynı Starcraft'da olduğu gibi oyu-

BATTLE REALMS

09.2001

Tür • FRP

Yapım • Liquid Entertainment

Düzenim • Crave Entertainment

Bize Göre • Yaşayan bir dünya üzerine kurulması ve yapıy zeka konusundaki iddiası çarpıcı. Ama grafikler konusunda biraz yavan kalıyor.

nun içinde, oyun içi motoru ile aktarılacak. Buna karşılık Liquid'in videolardan komple vazgeçmemesi olması hoş değil. Starcraft'da video ve oyun içi hikaye akıtarılarının mükemmel birlikteliğini gördükten sonra ikisini bir arada bulmak istiyor gözümüz.

Yoktan varolmayan askerler

Battle Realms'in kuşkusuz en çarpıcı özelliği gerçek ve yaşayan bir dünyaya sahip olması. Oyunun fantezi öğesinin gereklisi dışında doğaüstü olaylar olmuyor. Mesela tüm RTS'lerde olduğu gibi bir düğmeye tıklayarak bir askeri birim üretmemiyorsunuz. Askeri birim üretmenin tek yolu köylüler. eğitim binalarına yollayarak eğitmek. Östeli bir birimi aynı binaya veya başka binalara tekrar yollayarak yeni yeteneklere sahip başka birimler haline getirmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu hem birim çeşitliğini destekliyor hem de sizin birimler akıllı kullanmaya zorluyor. Bina bina dolastırıp geliştirdiğiniz bir birimi doğal olarak aptalca bir saldırısında yok yere harcamaktan kaçınlıyorsunuz.

Oyunun başka bir ilginç yanı askeri birimler gibi köylüler de şıp diye yoktan var edememeniz. Köylüler, sahip olduğunuz baraka sayısına ve toplam





→ nüfusunuzla bağlı olarak kendileri gelişiyor. Ne kadar çok baraka sahibi olursanız o kadar hızlı artıyor nüfusunuz. Ama nüfus büyündükçe köylüler daha yavaş gelmeye başlıyor.

Oyundaki haritalar daha önce hiçbir RTS'de görmediğimiz kadar canlı, Bataklıklar, ormanlar, taşlık araziler sadece yüzeyi örtün bir dekorasyon değil. Hepsinin farklı etkileri var. Mesela bataktan geçen askerleriniz yavaşlıyor. Aynı şekilde yağmur başladığında da adamlarınız daha yavaş ilerlemeye başlıyor. Bir ormana girerek adamlarınızı saklayabiliyor ve puslu kurabiliyorsunuz. Ama orme

kullanabilir. Kaynakla ilgili tüm işleri köylüler yaparken Lotus klancı kendi köylülerini öldürüp yiyecek karanlık güçler kazanabiliyor. Kisacası her klancın kaynakları kullanımı farklı olduğu gibi her kaynağın farklı kullanımları olabiliyor.

Düşünen Birimler

Liquid'in oyun içindeki yapay zekaya yaklaşımı diğer RTS'lerden daha gerçekçi. Bakın Del Castello bu konuda ne diyor: "Şu an bile yapay zeka hakkında birçok yanın söyleyeniyor. Bunların başında yapay zekanın 'öğrenebilir' olduğu geliyor. Oyunların

söyle: 'Biz bir oyun yaratlığımız zaman oyun teknolojiye hükmeder, teknoloji oyuna değil. Ortalıkta oyun kışesi altında dolanın ve hiç de eğlenceli olmayan bir dolu teknoloji demosu var şuan. Biz tüm yapmak istediklerimiz gerçekleştirebilmek için sıfırdan çok güçlü bir 3D motor yaratmak zorundaydık. Sanırım bu benim bugüne dek gördüğüm en iyi RTS motoru. Ama onu daha önce yapılmış olanlardan ders alarak yattık."

Oyun halen yapım aşamasında ve bitmesine ayılar var. Ancak oyunun mevcut görüntüleri Steam Engine'in yaşanan bir dünya için biçilmiş kaftan olduğunu ipuçunu veriyor. Arazinin hem detaylı ve hoş görünümü hem de ne tür bir zemin olduğunu hemen belli etmesi, yükseltilerdeki farklılıklar ve diğer her şey Del Castello'nun boş konusmadığını gösteriyor. Ama Del Castello'nun pek üzerine konuşmadığı bir seyde, birimlerin ve binaların estetik yapısında, pek de başarılı olamadıkları gözle çarpıyor. Oyunun ilk tasarım aşamasında hazırlanan el çizimlerindeki güzel tasarımlar üç boyutlu evrenin aktarlaması gibi. Birimler ve binalar kaba ve detaydan uzak. Aslında Del Castello bunun ipucunu başka sözleriyle kendisi de veriyor, "Problem, gerçekten yaratıcı olan her fikrin daha fazla işlemci gücü gerektirmesi. Sonunda tasarımcı yapmak istedikleri ile bunların getirdiği maliyet arasındaki orta yolu bulmak zorunda. Bu bizi pek çok seçime zorladı. Daha yapmak istediğimiz bir ton şey var ama mevcut donanımlar bunları desteklemeyecek. Bu yüzden oyuncuyu en fazla etkileyebilcek olanları seçip diğerlerini ayırmak zorunda kaldık." Öyle gürüyor ki grafikler üzerinde çalışırken çevre ve arazinin bu yaşayan dünya için birimlerden önemli olduğunu karar verilmiş.

« Biz bir oyun yaratlığımız zaman oyun teknolojiye hükmeder, teknoloji oyuna değil. »

nin içinde hareket etmeye başlayınca ağaçlara yuva yapan kuşlan türkütüsünüze ve boycole düşman sizin orda olduğunuzu anlayabiliyor.

Canlı bir harita

Ayrıca oyundaki yükseklikler de farklı stratejik avantaj ve dezavantajlar getiriyor. Bugüne kadarın RTS'lerde (Myth ve Shogun hariç) yükselti sadece Starcraft'daki gibi yolunuzu kesiyor veya aşağıdaki birimlerin size ulaşamamasını saglıyordu. Ama Battle Realms'de yükseltiler, tepécikler, çukurluk alanları siz yavaşıtlabilecek veya okçuların tuzağına düşürebilecek tehditler olabiliyor. Kisacası oyun sırasında haritayı iyi tanımak ve stratejilerimizi yaparken haritanın yapısını göz önünde bulundurmak zorundayız.

Oyunda su, pırıncı, at gibi gerçekçi kaynakları kullanıyorsunuz. Mesela suyu adamlarının susuzluğununu gidermede, pırıncı taralarını sulamada veya çıkan yangınları söndürmede kullanabiliyorsunuz. Ormanlarda dolanın atları yakalayıp ethileştirerek piyadelerinizi süvariye çevirebiliyorsunuz. Ama Wolf klancı yakaladığı atları kurtarımı beslemede de

çoğunda öğrenebilen hiçbir şey yok. Bu gerçekten başarılardında oyun yenilemez olur. Çünkü oyunun dünyası içindeki bilgisayarın direkt olarak varlığı çok büyük bir avantajdır. Biz, benim henüz yemediğim, çok güçlü bir yapay zeka yaratmayı başardık. Ama bu hala fazlaıyla eğlenceli. Ayrıca yapay zekanın hiç konuşulmayan bir yanına odaklıyoruz... Birimlerin zekası. Birimler birbirinden iletişim içinde olacaklar ve bir tehlike olduğunda buna tek tek değil hep birlikte karşılık verecekler. Birimlerin kendi zekalarına sahip olması, RTS'erde çok nadir görülen bir özelliktir." Kisacası Battle Realms'da hem karşımızdaki orduyu yöneten liderin yapay zekası hem de tek tek birimlerin yapay zekası standart RTS'lerin çok daha üzerinde olacak.

Oyun tamamen 3D grafikler kullanacak. Ancak özellikle yaşayan bir dünya yaratmak için mevcut 3D motorlarının hiçbirinin yeterli olmadığını karar vermiş Del Castello ve Steam Engine isminden yeni bir motor yaratmışlar. Bu konudaki görüşü ise:



Liquid ekibi oldukça yetenekli bir kadroya ve özgün fikirlere sahip. Bu yüzden Battle Realms'ın kayda değer bir oyun olacağı şimdiden kesin. Ama oyunun ne denli başarılı olacağını, özellikle de Warcraft III gibi bir rakip karşısında kendini ne kadar ispatlayabileceğini zaman gösterecek. Bu sonbaharda Liquid'in hayallerinin gerçek olup olmayacağına görecekiz. ■

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



throne of darkness

Savaşçı, büyüğün, ninjacı oldunuz.. Ya samurayçı?

Heşimiz oyuncularıyla kendilerine köle yaparı Tuğbek'in deyişle oyuncu dünyasının vebasını Diablo'yu yaratınan, Starcraft'la kesinlikle ve kuşkusuz yeryüzünün en çok, hatta tüm rakiplerinin toplamından çok daha çok oynanan multiplayer realtme oyununu bizlere sununan sevgili Blizzard'dan bir kaç kişi bundan 4 sene önce ayrılsa n'olur? Elbetteki "Click Entertainment" olur. Peki entertainment click'lenirse n'olur sizce? Tabii ki de Throne of Darkness olur!

ToD nedir mi? ToD geçmişte Diablo'nun programlamasında çalışmış, başarılı tecrübe olan bir grup programcının 3 senelik bir uğraşı. Şu an programlama aşamasının sonlarına yaklaşan oyunun türü RPG olacak. Elbette kimi yerlerde Diablo'dan çok etkilenmiş olacaklar, ama bize ulaşan haberlere bakılırsa oyunda farklı ve yeni diye biliceğimiz bir çok özellik mevcut. Oyun genel olarak söyle bir bakırımızda ilk izlenimlerimizin gayet olumlu olduğunu söyleyebiliriz.

Her ne kadar Click Entertainment çok şeyin farklı olacağını söylemiş olsa da, aslında onlar da biz de RPG-action türünün kendine has yapısı yüzünden bu türdeki tüm oyunların belli benzerlikle sahip olması gerektiğini biliyoruk. Ama yine de tabii ki Click'deki arkadaşların haklı çıkışını umacağız...

Katana, Samuray, Shrouken

Oyunda her şeyden önce ilk dikkatimizi çeken öğe oyunun tamamının Japon savaşları, mitolojisi ve kültürü üzerine kurulu olduğu. Oyle ki bu kültürün en önemli parçalarından biri olan samurayların da gerek oyunun içerisinde gerek görsel gerek felsefi olarak yer almazı şaşırtıcı olmayacağı. Genel senaryo Japon mitolojisindeki eski bazı hikayeleri konu-

alacak. Siz ise oyun boyunca 7 tane samurayı yönetecesiniz. Bilirsiniz samuraylar tamamen onurlar, şerefleri, sadakatları ve üstün savaş yetenekleriyle tanınırlar. Korumaya ant içtiğleri bir Lord'lari vardır ve ne pahasına olursa olsun o Lord'larının hayatını kollarlar (hatta yanlış hatırlamıyorum efendisi olmayan ya da yok edilen samuraylara "Ronin" deniyordu). İşte bizim yöneteceğimiz 7 samurayın efendisi olan Daimyo öldürülür ve bizimkiler de düşে dış kana kan intikamı almak istemeye karar verirler. Ve böylece "Dark Warlord" un peşine düşerler (süper yaratıcı isim). Aslına bakarsanız hikayenin arka planı oldukça derin ve zengin, ve bir Japon kültürüne az da olsa ilgi duyan bir çok kişi için de tatmin edici olacaktır. Japon evleri, sanatları, tahta yerler, karyar açılan kapılar, katanalar ve diğer antik mimari yapılar ve daha bir çokları siz Japon ortaşaına sokmaya çalışacak.

Tabii olay sadece grafiklerde bitmiyor. Oyun boyunca toplam 14 Manga animasyonu şeklinde hazırlanan sinematik siz bekliyor olacak. Bu demoların kalitesi ve göz aliciliği bir de yeterince atmosferik seslerle süslenince bize sadece hayran hayran oyna bilmek kalacak.

Toyota, Yamaha, Mitsubishi

Oyundaki düşmanlara baktığımızda bir sürü demon ve minion'ları, werewolflar ve büyük boynuzlu, bazı yönlerden dinozarlara benzeyen yaratıklar ilk gözümüze çarpanlar. Oyun tamamen bitip piyasaya sürüldüğünde Japon mitolojisine dayanan 20'den fazla yaratık olması bekleniyor. Aslına bakarsanız esas eğlence bu yaratıkları öldürdüğünüzde karşınıza çıkıyor, çünkü çok çeşitli ölüm sahneleri var. Bu cümleden de anladığınız gibi oyunun tamamı sut kuzusu modunda geçmüyor, kimi sahne-

THRONE OF DARKNESS

10.2001

Tür: Action RPG

Yapım: Click Entertainment

Dağıtım: Sierra

Bize Göre: Diablo tarzını seven veya Japon mistisizmiyle az çok ilgilenen herkese tavsiye olunur. İlginemeyenlere de grafikler ve diğer bazı güzelliklerden dolayı ilgilenmeleri için ısrar edilir.

lerin oldukça vahşi ve kanlı olacağını emin olabilirsiniz. 5-10 tane demon ve 7 samurayın bir alan da birbirlerine girdiklerini düşününüz. Her yerden kanlar fışkıracak, kafalar patlayacak, bağırsaklar çıkarılacak.

Oyundaki karakterlere biraz daha yakından bakmamız gerekiyor. Dediğim gibi 7 samurayı yönetiyorsunuz, ama bu demek değil ki birbirinin tipikisinin aynısı 7 insan elinde kılıç salıyor. Bilakis (hayır sen değil Sinan) herkesin farklı özellikleri ve doylayıyla farklı silahları var (daha doğrusu bu sizin seçiminiz tabii). Her samurayın farklı yönlerdeki silillerini geliştirebilirsiniz. Her birinin hafif, orta ve ağır olmak üzere üç tip zırhı olacak. Ayrıca çok çeşitli ok-yaylar, kılıçlar ve shrouken gibi diğer bazı silahlar da emrinize amade olarak bekliyor olacak. Şu anda hala henüz grafik ara birimiyle silahların özellikleri arasındaki ilişki tam olarak bitmediği için maalesef size bu silahların gücü hakkında bir şey söyleyemeyeceğiz.

Oyundaki görevlerin yapısı da o kadar düz ve sıradan olmayacağı. Oyunu daha çok oynamanızı gerektirecek görevler olacak bunlar. Oynadıkça keşfedebileceğiniz eglenecek, eğlendikçe daha çok oynayacaksınız. Bu yüzden herhangi bir



→ Şekilde sıkılacağımızı hiç zannetmiyor sevgili Level halkı.

O genki deska?

Oyundaki büyü sistemi de hem klasik hem farklı olacak. Şöyle ki, buyuler yine 4 elemental kuvvetle göre hava, kara, su ve ateş olmak üzere dörde ay-

sistemi konusundaki farklardan biri bu. Oyun Japon Tanrıları çok önemli bir rol oynuyor ve bir şekilde (genelde görevleri bitirerek) onların gözlerine girmeye çalışıyorsunuz ki, size olan güvenleriartsın ve büyülerle ödüllendirilin. Oyun boyunca 4 tane kutsal altarı ele geçirmeniz gerekecek. İşte bu altaların da önünde çeşitli hareketler yapar ve Tanrı-

«Demoların kalitesi ve göz alıcılığı bir de yeterince atmosferik seslerle süslenecek.»

rlacaklar, ama bu buyuleri elde etmek o kadar kolay olmayacağı. Özellikle oyunun başında büyülü bir karakterin işi çok zor olacak, çünkü sadece iyileştirme, zehirden arındırma gibi bir kaç basit büyüyü yapabileceksiniz. Diğer büyülere ise ancak Tanrılar'dan isteyerek ulaşabileceksiniz. İşte büyü-

ların kalibini çalabilirseniz, size büyülerini sunacaklar. Ayrıca büyüler arasında bazı özel kombolar da olacakmış (daha önce pek karşılaşmadığımız başka bir özellik).

Başa Diablo olmak üzere bu gibi oyunların hepsinde olduğu gibi oyun boyunca çeşitli NPC'ler



ve yardımcı karakterler olacak. Mesela karşılaşacağınız priest'ler yaralarınızı iyileştirip size büyülerin yazılı olduğu scroll'lar satacaklar. Blacksmith'ler ise bu sefer sandığınız gibi sadece dev silah tüccarları olmayacaklar, ve istediğiniz zaman ona vereceğiniz bir silahı keskinleştirip upgrade edebilecekler. Tabii ki tüm bu NPC'lerin güçleri ve yapabildikleri sizin samuray yeteneklerinizle doğru orantılı olacak.

Throne of Darkness sağlam bir alt yapıya sahip ilginç ve hit bir oyun olacağa benziyor açıkçası. Özellikle Diablo'dan sonra aynı tazda bir oyunu Japon kültüründe oynamak kimilerine (hatta başlangıçta bana da) belki itici belki sıkıcı gelebilir, ama olayın biraz derinine indiğimizde çok eğlenebileceğimizi ve oyunun başarısı zaten daha önce kanıtlanmış bir sistemi mistik Japon figürleriyle bezenmiş bir dünyaya sokmasının başarılı bir fikir olduğunu görebiliyoruz, görebileceğiz. (var ya bu kadar konuşutum, umarım patlamam..)

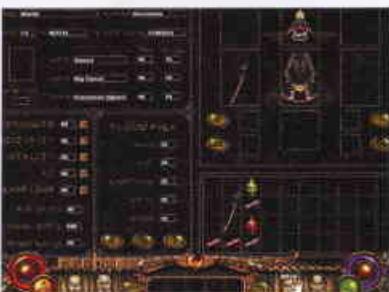
Bakalım oyun dünyasının en hastalıkli oyunu Diablo'nun tacı karanlıklara bulanabilecek mi?

Eğer öyle olursa söylenebilecek geriye tek bir şey kalır:

Eski kral öldü!

Konichiva yeni kral! ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr



chronicles of pern dragonriders

"Hani bana adventure?" diyenleri önce bu tarafa alıyoruz

Bir varmış, bir yokmuş, Pern adındaki dünyalarında yaşanan mutlu insanlar bulunurmuş. Ama bu insanların mutluluğu iki yüz yılda bir bozulmuş. Neden derseniz, her iki yüz yıllık sürenin bitiminde "tehdit" adı verilen bir felaket ortaya çıkmış. Aradan çok uzun zaman geçtiğ için insanlar bu tehlükkenin varlığını unutmaya, bunun eski, asılısız bir söyleme olduğunu düşünmeye başlarlarmış. İşte tam bu sırada, "tehdit" gökten bir yağmur şeklinde yağar, dokunduğu her şeye ölmü getirirmiş. Ama bu felaketle başa girmenin bir yolu varmış: Ateş ve su, bu ölümcul sağınağa deðdiði anda, onu yok edebilmiş. Bunun üzerine Pern kitasının insan-



ları, geçmiş yillardan az da olsa kendilerine kalan bilgilerden ve genetik mühendisliğinin nitmelerinden yararlanarak ejderhaları ortaya çıkarmışlar. Her biri doğduğunda bir insana zihinsel olarak bağlanan ejderhalar, ateş püskürtebildikleri, uçarak ya da kendilerini işinlayarak "tehdit"ten kaçabildikleri için yıllar boyunca insanların en büyük sıhhatları olmuşlar. Ve tabii en iyi dostları da...

Bu bir uçak, hayır bu bir ejderha!

Pern dünyası, Dragonriders adlı oyunu için özel olarak tasarlanmış bir dünya değil. İrlanda'lı yazar Anne McCaffrey'in aynı adlı roman serisinden uyarlanıyor. Hatırlarsanız benzeri bir çalışma daha önce Terry Pratchett'in Discworld dünyası için de yapılmıştı. Dragonriders'da da tipik Discworld oyunlarında olduğu gibi oyuncunun kitalan okumuş olması gerekmeyecək, ama elbette konuya yakın oyuncular için senaryo hem daha eğlenceli, hem de daha kolay olacak. Hadi arada ufak bir de sınav yapalım吧: Anne McCaffrey adını daha önce nerde duydunuz? "Yine kendi romanlarından ve yine



DRAGONRIDERS

11.2001

Tür: FRP

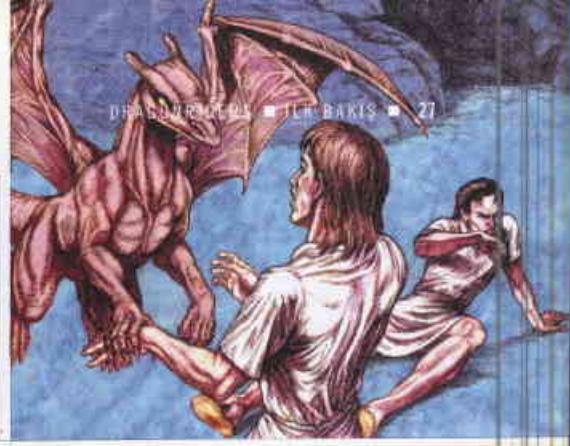
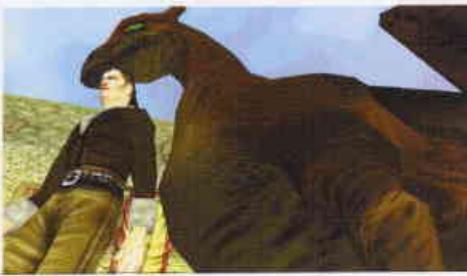
Yapım: Ubisoft

Düzen: Red Storm Entertainment

Blize Göre «Klasik bir adventure oyununu biraz FRP'ye, biraz aksiyona bulamak ilginç olduğunu kadar rıslili bir fikir. Sonuçta hiçbir tarafı memnun edememek de siz konusu. Ancak Dragonriders (grafiklerinin yardımıyla) bu sorunu aşacak gibi görünüyor.

Red Storm tarafından uyarlanan Freedom adlı oyundan hatırlıyoruz!» diyenler kazandı. Gerçi Cern, Freedom'un bilgisayar oyunu hakkında pek de iyi şeyler söylememiştir, ama bilirsiniz, bu eleştireller yazardan çok yapımcıları bağlar. Dragonriders'da kendilerini affettirmek de yine onların işi olacak! (Meraklısına not: Anne McCaffrey su anda yetişmişindendir ve İrlanda'da yaşamaktadır. Ayrıca bizde o kadar tanınmış olmasa da Dragonriders serisinin pek çok ülkeden hayranları bulunmaktadır!)

Dragonriders'in Discworld oyunlarından en önemli farkı ise adventure'in yanı sıra FRP ve aksiyon öğeleri de taşıması. Oyunda D'Kor adlı genç bir ejder suvarısını yönetiyorsunuz. Göreviniz ise kendi insan eşi olan kraliçe ejderha için yeni bir eş bulmak, çünkü kraliçe yumurtayı birme yeteneğine sahip tek ejder ve onun sağlığı türün cüvamı için büyük önem taşır. Siz de D'kor'un ejder Zenith ile beraber kraliçeye eş adayları seçmek Üzerde yola koymuyorsunuz. Bir de başınızda uğraşmanız gereken "tehdit" çokinca işler iyice zorlaşıyor.



→ Bu bir taksi, hayır bu bir dost...

Oyunda oylar ejderha Zenth'ten çok D'kor'un etrafında gelişiyorlar. D'kor'un ejderhasıyla iletişimi Drakan'daki gibi onu yalnızca taşıt gibi kullanmaktan ibaret değil, karşılıklı konuşmalardan anlıyoruz ki ejderhalar bu dünyada bir binek hayvanından çok bir danışman ya da bir dost gibi görüülüyorlar. Ne var ki, bizim oyun içinde ejderha üzerinde çok fazla bir hakimiyetimiz bulunmuyor. Yalnızca uçuşu ve yere konması sırasında kanatlarını rahatça sığdırabileceğim bir alan bulmasına dikkat etmemiz gerekiyor, eğer bunlar sağlanmışsa o işin geri kalan kis-

budak vermeye başlayıp siz karar vermeye zorluyor. Örneğin kralice ejder için bulacağınız eşlerin sayısı birden fazla olsa da siz yalnızca bir tanesini seçmek durumundasınız (biz niye seçiyoruz anlamadım ki, kendi eşi, kendi seçsin!!)

Bu bir adventure, hayır bu bir FRP...

Klasik adventure'larda görmeye alışık olmadığımız ama Dragonriders'da karşımıza çıkan bir diğer durum da karakterinizin güç, bilgi, rütbe gibi kimi özelliklerinin olması ve bunların verilen görevleri tamamlayarak ileride alacağımız görevlerin



«Belli noktalarda belli hareketlerin yapılmasına dayanan düz bir oyun akışı bulunmuyor.»

mini hallederek bizi haritada dilediğimiz kasabaya bırakıyor.

Gelelim Dragonriders'in neden sadece "adventure" tanımı içine siğdirilamayacağına: Her şeyden önce Dragonriders'da belli noktalarda belli hareketlerin yapılmasına dayanan düz bir oyun akışı bulunmuyor, aksine ilerledikçe senaryo çeşitli yönlere dal-

önüne açmaları. Örnek mi, hemen vereyim: Ada kasabalarından birinde botu karaya oturmuş ve onu itecek gücü olmadığı için sizin yardımınıza gereksinim duyan bir amca ile karşılaşabilirsiniz. Eğer daha işin başındaysanız ve gücünüz kuwertiniz henüz yeterli düzeye ulaşmamışsa amca siz şebek yeri koyuyor. Benzeri şekilde, ününüz artmamış ise sizden bilgi toplamanızı isteyecek olan insanlar onlarda yeteri kadar güven uyandıramadığınız için sizden yardım almaktı tereddüt ediyorlar. Gördüğünüz gibi gerçekte oyunun çizgisel bir yapısı olmasa da bazı görevleri bitirmeden diğerlerine geçmeniz mümkün olmuyor.

"Sevgili abilerim, abalarım, bitmedi, "Bu elimde gördüğünüz oyun içinde biraz adventure, biraz FRP var!" deyp geçmiyorum, ayrıca yanında aksiyon da veriyorum! Kahramanımızı bunca tehlikelere atarken boş gönderecek değiliz ya! Oyuna başlar başlamaz yan odadaki dostumuza gidiyoruz güzel abicom, ondan bir bıçak alıyoruz, ama bıçığı alıp çıkmıyoruz, bizde eksik, yarımla iş yok, aynı dostumuzdan bıçak nasıl kullanılır onu da öğreniyoruz ki karşımıza canavar falan çıkarsa salatalık gibi doğraya-lım, haksız mıymış yengecem ?!!"

Bu bir başarı, hayır bu bir yenilik

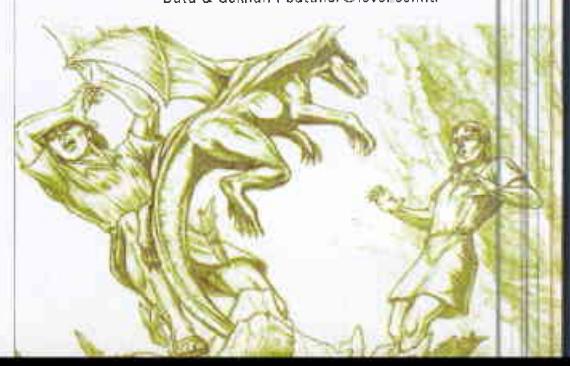
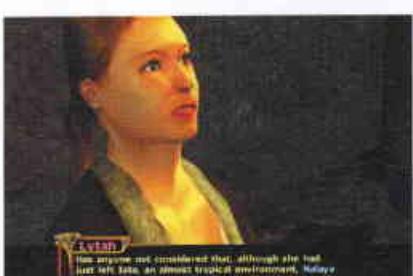
Dragonriders, dört bölümden oluşuyor. Her bir bölüm, kahramanımızın gelişmesine farklı şekillerde yardımcı oluyor. İlk bölümde yeteneklerimizi nasıl geliştirebileceğimiz, nasıl silah kullanacağımız üzerine bol bol pratik yapıyoruz. İkinci bölümde ise bize verilen görevi gerçekleştirmek üzere yola koyuluyoruz. Burada yeteneklerimizi bulmacaları çözmekte ya da gizli bölgeleri keşfetmeye

kullanıyor, bu sayede ejderha kraliçenin eş adaylarını bulmaya çalışıyoruz. Üçüncü bölümde bu amacımız hala sırse de kişi bulmaktan çok çevremizde olup biten oyların, özellikle de "tehdit"in nedenini bulmak daha öncə plana geçiyor. Son bölümde ise sorunların kökenine tınıyoruz ve bu, bizi kendi çocukluğumuza değin götürün bir oyukuya ulaştırıyor. Tüm bu bölümler yaklaşık yirmi beş saatlik oyun süresi anlamına geliyor. Tabii bulmacalarla olan yatkınlığınıza göre bu süre de aşağı yukarı esneyecektir,

Dragonriders'de ilk bakışta dikkatimizi çekenlerden biri de şu ana deigin sözünü etmediğimiz grafikleri oldu. Grafikler "görkemli" sıfatını sonuna kadar hak ediyorlar. Yüksek çözünürlüklü göz alıcı kaplamaların yanı sıra, karakter animasyonlarındaki detaylar da hemen fark ediliyor. Karakterlerin özellikle yüz animasyonları oldukça başarılı, hatta birakin ağız hareketlerini, dil hareketleri bile konuşmalarına senkronize edilmiş. Bu görkemlerin yanında kaplamaların kesinlikle gözü yormaları da bir diğer artı puan.

Freedom gibi bir düş kırıklığının ardından Red Storm Entertainment'in hem Anne McCaffrey'e, hem de oyunculara karşı kendilerini affettirmelerinin yolу Dragonriders'in başarısından geçiyor. Eğer başarılırlarsa hem uzun süren durgunluğun dan bir türlü kurtulmayan adventure piyasası için bir yenilik olacak, hem de adlarını temize çıkaracaklar. Bu sefer olacak gibi, değil mi Red?! (Değil mi Cem?!)

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



operation flashpoint

Dünyanın bir geçiş dönemi yaşadığı 1985 yılındayız. İkinci süper güç Sovyetler Birliği'nde dengeler yerinden oynamakta ve uzun zamanдан beri süregeLEN katı sosyalist rejim Mikhail Gorbacov'un başkanlığında değişime uğramaya başlamıştır. Glasnost ve Perestroika politikasını ülkeye benimsenmeye çalışan Gorbacov, aynı zamanda ükede iki zıt kutbun oluşmasına da sebep olmuştur. Gelişmeye muhtaç olanlar yeniliğe kucak açarlar. Ama alışmış düzende böylesine radikal bir değişiklik olmasını kabul edemeyen birçok önemli politikacı ve asker de vardır. Özellikle ülkenin Moskova'dan uzak olan kesimlerinde sukuneti sağlamak imkansız gibidir.

Şimdiye kadar hep Counter Strike ile kendimizi kandırdık. Hazırlanın, çünkü gerçek savaş yakında başlıyor.

Bu bölgelerden birisi de Sovyet 3. Ordu Komutanı General Ivan Vasili Guba tarafından tutulan Kolgujev adasıdır. Koyu bir eski rejim savunucusu olan Guba, emrindeki bütün askeri imkanları kullanarak rejimin değişmesini engelleyeceğini açık bir şekilde Moskova'ya bildirir. Ve eğer istekleri yerine getirilmez ise, komşu adalar olan St. Pierre Cumhuriyeti'ni ve Malden adasını da işgal etmekle tehdit eder. Rus ordusunun kalan kısmı bu ası general ile başa çıkacak güçtedir, ama diğer

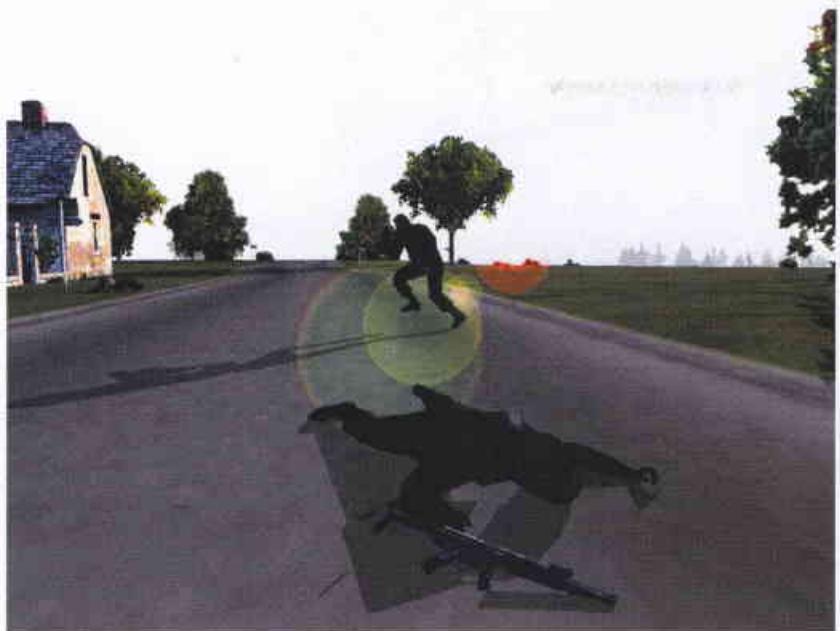
ülkelerin de içe karışmasını gerektirecek bir bilgi sizar dışına: General Vasili Guba'nın elinde nükleer silahlar da vardır ve eğer istekleri yerine getirilmezse, bu silahları kullanmaktan da çekinmeyecek kadar fanatiktir. Sonunda Ruslar, işler çöğüründen çıkmadan önce kontrol altına alabilecekler için NATO güçlerini ülkelere davet ederler. Ama işler gitirden çıkmaya çöktük karar vermişlerdir biley.

Soğuk Savaş Dönemi

Soğuk Savaş dönemiyle ilgili birçok oyun yapıldı. Şimdiye kadar, ama bunların çoğu casusluğunu veya adventure oyunu veya stratejiyidiler. Piyasada söyle adamlıkları bir soğuk savaş oyunu olmadığını farkeden Çek Cumhuriyeti'nden yeni bir oyun yapım ekibi, Bohemia Interactive, soğuk savaş döneminin alternatif bir yaklaşımı gösteren ama inanılmaz bir hikayesi olan Operation Flashpoint'ı hazırlamaya başlamış. "Mışılı geçmiş zaman kullanıyorum, çünkü Op. Flashpoint neredeyse 5 yıldır yapım aşamasında. Oyunculara şimdiye kadar görülmemiş gerçekçilikte bir savaş tecrübesi yaşatacak olan oyun, oynadığınız bütün savaş simülasyonlarının en iyi yönlerini üzerinde toplayıyor ve bunlara birçok yenilik ekliyor."

Level yazarları arasında askerliğini yapmış ikinci kişi olarak şunu söylemeliyim ki, gerçek bir savaş alanında ne görmeyi umuyorsanz, Operation Flashpoint'te onu bulacaksınız. Tüm hareketler, silahlar, ekipman, araçlar, herşey NATO kurallarına bağlı kalınarak hazırlanmış ve gerçek dünyadaki benzeri ile birebir aynı. Askerlerin hareketleri, ye-



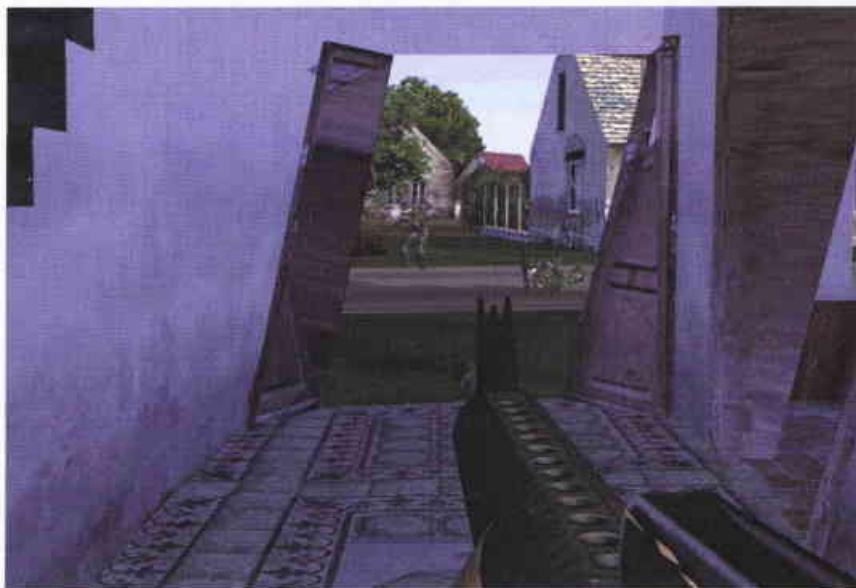


re yatmaları, sürünmeleri silah taşımaları, hatta silahlarını omuzlarına asma animasyonları bile nizamî.

Savaşın Masumları

En büyük savaş kahramanları bile bir yerden başlamalıdır. Operation Flashpoint'e ilk başladığınızda, bir grup silah arkadaşlarınızla birlikte bir komutanın yönetiminde olacaksınız. Eğer komutanınız düşerse, ondan sonraki en yüksek rütbeli asker komutayı alıyor. İlk başlarda rütbe ve kideriniz çok düşük, 12 kişilik takımın sekizincisi dörtükten sonra komuta size geçiyor. Ama görevlerde başarılı oldukça rütbeniz de artmaya başlıyor, bir süre sonra da görevlere tim lideri olarak başlıyorsunuz. Tabii, komuta sizde olunca oynanış da bir miktar zorlaşıyor, tipki gerçek hayatı olduğu gibi, sorumluluk arttıkça verilecek kararların sonuçlarını omuzlamaya hazır olmanız gerekiyor.

Bohemia Interactive Operation Flashpoint'in olabilecek en yüksek derecede gerçekçiye sahip olması için oyunun her yönünü inceleyip sık dokuyor. Örneğin, koşarken nişan almanız imkansız, siz hareket halindeyken nişangah da sürekli oynuyor. Bir hedefi vurabilmek için durup nişan almalısınız. Hatta, bazı ağır makinaları kullanmak için yere yatmanız bile gerekebiliyor. Ayrıca, ne kadar koştuğunuz da nişan alırken önem taşıyor. Şimdiye kadar hep millece koşa da gidi çikmayan askerler yönelik, Operation Flashpoint'deki askercikler böyle değil. Abartı bir mesafeyi koşarak gitmeye çalışırsınız, bir süre sonra adamınızın nefes nefese kaldığını göreceksiniz. Bu haldeyken durup ateş etmeye kalksanız bile attığınızı vuramazsınız, çünkü nefes kontrolü tüfek hakimiyet esaslarından birisidir ve hedefi tutturmak istiyorsanz ateş ederken nefesini tutmanız gereklidir. Ayrıca, crosshair üzerinden ateş



Rampada Affetmeyenler

Operation Flashpoint, sadece botlarınızı kuvvet kat edemeyeceğiniz mesafede savaş alanları içerecek. Öyleyse, birilerinin oyuna motorlu araç eklemesi oldukça doğal karşılaşmalı. İşte Op Flashpoint'te süreibileceğiniz (veya içinde yolculuk edebileceğiniz) 30'dan fazla araçtan sadece birkaçı:

M151 A2 Jip

2. Dünya Savaşı'nın emektar Willys'lerinin torunu olan M151, hala NATO askerleri tarafından her türlü arazide kullanılmaktadır.



M-939 5t Kamyon

İlk olarak 1940'de Amerika ordusunda göreve başlayan M939 kamyonları, 1980'de kullanımına giren yeni modelleridir. Her türlü mühimmat ve personel trasferi için kullanılır.



AH-1S Cobra

İlk olarak Vietnam'da kullanılan Huey Cobra helikopteri ateş gücü ve manevra kabiliyeti olarak eşsizdir diyebiliriz. Modern versiyonu tek motor kullanır.



UH-60 Blackhawk

UH-60 Blackhawk, Amerika ordusundaki en geniş kullanım alanına sahip helikopterdir. Çoğunlukla taşıma helikopteri olarak kullanılsa da, silahla donatıldığında oldukça güçlü bir saldırı helikopterine dönüşür. Genel olarak piyade taşımakta kullanılan Blackhawk, 14 tam teçhizatlı piyadeyi savaş alanına taşıyabilir.



A10 Tank Killer

Daha önce birçok oyuna konu olan A10, burnunun ucundaki gatling topu ile tankları, tereyanı kesen kızgın bıçak gibi yarması ile ünlüdür.



M1A1 Main Battle Tank

Amerika Kara Kuvvetlerinin bel kemigi olan M1 Battle Tank, üç kişilik mürettebat sahip bir tank. Aktif zırh sahip olan M1, ayrıca dört çeşit top başlığı atabilmesi yüzünden savaş alanında korkulan bir araç olmaya hak kazanıyor.



M60 Battle Tank

Genel olarak M1'lerin yanında es-kortluk yapan ve daha hafif zırh/silahlara sahip olan M60, yine de öünde durulmaması gereken bir araç.



Skoda

Bildiğimiz Skoda. Ama kırmızısından. Şoför mahallinde, yan koltukta veya arka koltukta oturma şansına sahipsiniz. Ama ben hiç oturmamayı tercih edeceğim izninizle.



devamı sayfa 32'de

Rampada Affetmeyenler

Ural t-80

Her türlü arazi şartında hareket edebilen personel ve mühimmat taşıma araçlarıdır. Veya bildiğimiz şekilde, kamyon.

T-72 M1

Bu tankın en önemli özelliği 125mm'lik otomatik yüklemeli ana silahının dakikada 8 top mermisi atabilmesidir.

Ama lazer güdümlü füze atamaması büyük bir eksiklik olarak görülmüyor.

Mi 24 Hind

SSCB'nin ilk saldırıcı destek helikopteri olan Mi-24, 1960'ların sonunda hizmete girdi. Afganistan savaşında yoğun olarak kullanıldı. Amerikan AH-64 Apache'ye çok benzeyen bir yapıyan sahip olan Hind, ondan farklı olarak sekiz tam teçhizatlı piyadeyi taşıma kapasitesine de sahip.

PV3S

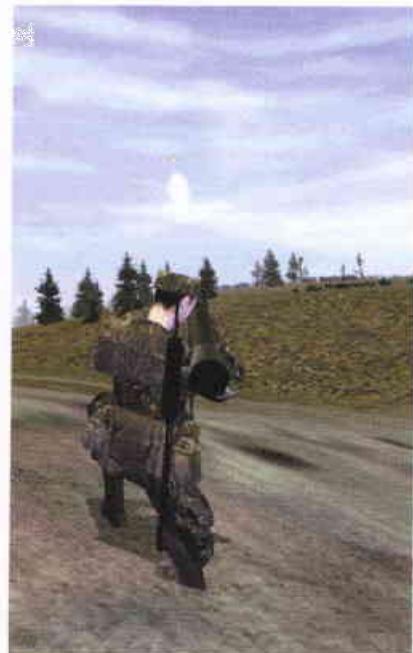
Çek Cumhuriyeti'nde üretilen PV3S kamyonları daha sonra birçok modifikasyondan geçirilerek özellikle ağır arazi şartlarında çalışmak üzere değiştirilmiştir.



etmenin de gerçekçilikten uzak olduğunu düşünen programcılar (ne de olsa gerçek hayatı görüş alanımızın orta yerinde bir artı işaretini ile doğasımlı, klasik göz-gez-arpacık üclemesi ile nişan alabilememize imkan vermişler. Bu ve bunun gibi minik ama çok önemli detaylar Operation Flashpoint'ı özel yapıyor.

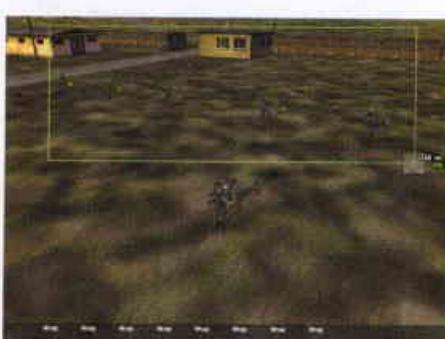
Takım Taktikleri

Oyunda her ne kadar çeşitli araçları kullanabileceğiniz de (buna birazdan değineceğim), genellikle postallarınızın üzerinde çarpışmanız gerekiyor. Herhangi bir çatışmaya girmeden önce durbunu çıkartıp etrafı kolaçan etmeniz, ne gibi bir durumda olduğunuzu ve etrafınızdaki pusu ihtimalerini görebilmeniz açısından çok önem taşıyor. Oyundaki hasar modellemesi de, tahmin edeceğiniz üzere, fazlaıyla gerçekçi. Tipki Counter-Strike'da olduğu gibi, kafanızdan yediğiniz tek bir kurşun ölmene neden oluyor, tabii düşük bir ihtiyalle kurşun müğferinizden de sekebilir. Ama Counter Strike'da sağlığınız 100 üzerinden 1 kalanca kadar bacağınızdan vurulsanız da etrafta deli gibi koşturup adam vurabiliyorsunuz. Operation Flashpoint'te bacağınızdan vurulduğunuzda tek yapabildiğiniz etrafta deli gibi bağırrarak sù-



rünmek olacaktır. Bu durumda sıhiye erini çağırıp, o size ulaşana kadar dua etmekten başka çareniz yok.

Emrinizdeki askerlere bir bölgeye gitmek, belki bir hedefe saldırılacak gibi basit emirler verebile-





Şekerci Dükkani

Rütbeniz arttıkça, kullanabileceğiniz ekipman miktarı da artacaktır. İşte, bazı özel silahlar hariç, Operation Flashpoint oynarken kirli ellerinize alabileceğiniz silahlardan "bazıları"!

NATO SILAHLARI

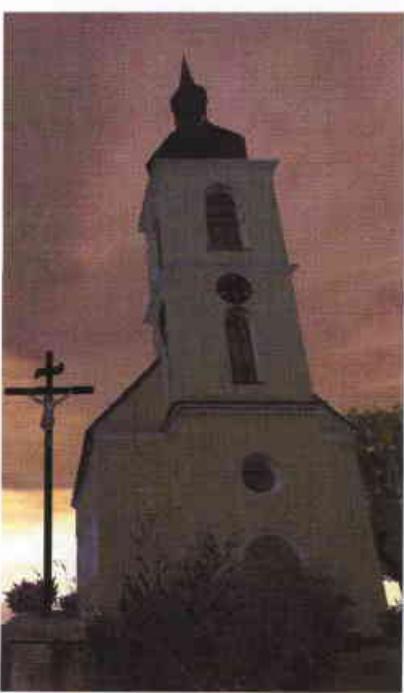
	M16 A-2
	M21
	LAW
	M2 Carl Gustav 84mm
	XM-177E2 Commando
	Machine Gun M60
	HK MP5 SD6
	FIM92A "Stinger"
	AK47
	AK47 + Grenade Launcher
	AK74 SU
	PK 7.62 mm
	RPG-7 7.62 mm
	9K32 Strela

→ ceğiniz gibi, daha karmaşık stratejiler de gelişirebilirsiniz. Bunun için takımdaki askerlerin hareket şekilleri (formasyonlar) ve ateş altında nasıl davranışları gerektiğini belirlemelisiniz (sadece ateşe karşılık ver, ateşkes, ateş ser-

best). Hatta bunlara ek olarak düşman görüldüğünde hiçbirşey yapmayı size koordinat belirtmelerini, gizlenerek ilerlemelerini ve hiç ses çekartmamalarını da isteyebilirsiniz. Çok şükür ki, oyunda bütün bu kararları hep siz vermek zorunda değilsiniz, emrinizdeki askerlerin yapay zekaları çalışma anlarında gayet iyi çalışacak ve çok zor durumda kalmadıkça takımındaki diğer askerler sizin hareketlerinizle uyumlu olacaklar. Siz tam siper yere yattığınızda onlar da aynı şeyi yapacaklar, siz koruyup etrafı kolaçan edecekler, düşmanı bastırmak ve hareket etmenizi kolaylaştırmak için için yayılmış ateşi açacaklar. Burada anlatınca çok karmaşık göründüğünü biliyorum, ama geçtiğimiz aylarda verdığımız demoyu oynadıysanız, bilgisayarın yapay zekasının oldukça başarılı olduğunu hatırlayacağınız.

Dört veya Daha Fazla

Operation Flashpoint'te zamanın çوغunu toprak üzerinde sürünerek harcayacak olsanız da, oyunda içine atlayıp topuklayabileceğiniz 30'dan fazla araç olmasılığını çekerektir sanırım. Bu araçların arasında Rus yapımı kırmızı Skoda'lardan, UAZ Jiplere, personel kamyonetlerinden T72 tanklara, Amerikan yapımı Cobra helikopterden, A10 Tank Katili uçağı kadar





birçok araç sayılabilir. Bu araçların bir kısmını sevgili grafikerimiz Didem'in buralara bir yere serpeceji kutucuktan görebilirsiniz. Yalnız, benim kafamı kurcalayan bir nokta var. Basit bir er iken rütbe atlayıp ufak bir askeri timin komutanı olmak mümkündür, özellikle de sıcak savaş ortamında. Ama bir piyadenin nasıl olup da Cobra helikopteri, hadi o da bir yere kadar tamam, nasıl olup da koskoca A10'u alıp çatır çatır kullanabildiği biraz şüphe uyandırıldı içimde. Sanıyorum gerçeklikten odun vermemek için bu tip karmaşık araçlara sadece yolcu, veya silahçı olarak binebileceğiz. Yoksa önüne gelen ucan, kaçan her aracı kullanan süper bir soğuk savaş Rambosu mu göreceğiz oyunda?

Düşmanların yapay zekası bizim oynadığımız beta versiyonunda pek iç açıcı değildi, en azından yakın mesafede. Uzaktan attıkları mermiler zivziv kulağımdan dibinden geçip giderken ve beni bulduğum ilk çatılığın arkasına canımı zor bela atmaya iterken, tepenin ardından pat diye karşımı çikan bir ağır makinalı askeri, 10 metre ötesinde olmama ve onun için esas tehlile unsurunu oluşturmama rağmen bana değil, arkamdan (ve bayağı uzaktan) gelen diğer takım üyelerine ateş açmayı tercih ediyordu. Sanırım bunun gibi sorunlar oyun son halini almadan önce düzeltilecektir.

Serbestlik Duygusu

Görevlerin oynanışında size sağlanan serbestlik hayranlık uyandıracak dedecek. Kafanızı kullanarak oynarsınız, altından kalkamayacağınız bir durum yok. Görevlerden birisinde gece vakti düşman üssü yakınındaki bir ormana bırakılyorsunuz. Amacınız, üste bulunan üç tankı yoketmek. Bu görev için hemen aklınıza gelen çözümü uygulayabilirsiniz: Üssé doğru →

Bugün kim olsam?

Oyun boyunca sizinle birlikte ve size karşı savaşacak onlarca asker tipi var. Bunlardan dost olan birlikleri şimdiden tanımın ki, bir sonraki mermiyi kime sıkacağınızı bilin.

Normal Piyade

NATO ordusunun temel asker tipi. Ana silahı M16A2, buna ek olarak altı tane de savunma el bombası taşıyor. Kamyon veya APC ile taşınabilen piyadeler, her zaman üste bağlı halinde olmalı ve iyi bir komutan tarafından idare edilmeliyler.



Makinalı Tüfek Piyadesi

Her tür askeri birimin en büyük yardımcısı. Diğer birliklerin ilerlemesini kolaylaştırmak için barej ateşi açmak, mevzile yoğun ateş altında tutup düşman birliklerinin hareketini önlemek başlıca görevidir. Kullandığı silah M60 ağır makinalıdır.



Keskin Nişancı

Amacı bellidir: Düşmanın en beklemediği anda bir mermi, bir ölü. Savaş alanına paralel olarak hareket eder. Düşman yerleşim yerlerine güvenli bir mesafedeki nokta atışı yapabilir. Giydiği özel kamuflaj sayesinde, düşmana görünmeden hareket edebilir. NATO keskin nişancıları M21 tüfeği kullanırlar.



Mürettebat

Hemen gülmenin. Mürettebatı olmayan bir tank, degersiz bir metal yiğinidir. Tanklar üç kişilik mürettebat tarafından yönetilir: Bir sürücü, bir silahçı ve bir komutan. Tank mürettebatında birer XM-177E2 Commando otomatik tüfek ve birkaç elbombası bulunur. Eğer tank ağır hasar görürse, mürettebat tanktan atlayıp savaşmaya devam edebilir.



Pilot

Helikopter pilotlarının çelik gibi sınırlere sahip olması gereklidir. Ağır ateş altında kalmış bir dosta birimi almak için gözünü kirpmadan yere inemelidir, aynı ağır ateş altında üsse gidecek en güvenli yolu hesaplayabilmesi ve gerekiyorsa dosta birliklere ateş desteği içinde bulunabilecektir. Birkaç elbombası ve bir XM-177E2 Commando'ya sahip olan pilotlar, Operation Flashpoint'te gördüğünüz en çok sevinceğiniz asker tipi olacak.



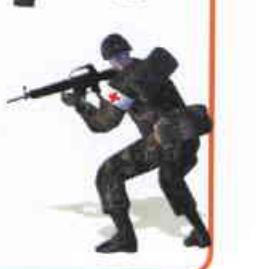
Sabotajçı

Flashpoint'te NATO ordusunun elit birimleri olan sabotajcılar, her türlü silahı kullanabilir, silahsız savaşabilirlər. Zaman ayarlı veya uzaktan kumandalı patlayıcılar konusunda uzman olan sabotajcılar, ayrıca her tür tankı sürebilirler. Düşman birliklerince farkedilmeden çok yakınlarına girebilen sabotajcılar tek silahı susturucu takılmış bir HKMP5 SD6'dır, ama genellikle bu silahı kullanmaya bile ihtiyaçları olmaz.



Sıhhiye Eri

Vurulan her askerin dilinde tek bir kelime vardır: "MEDIIIC!" Çatışmalarda normal piyade gibi savaşabilen sıhhiyeler, silah arkadaşının yanlarında ilk yardım çantasını alıp onun yanına koşarlar. Ama sorun şu ki, düşman askerleri yaralı olurlarla acımadığı gibi, onları iyileştirmeye çalışanların da gözünün yaşına bakmazlar.





gidip barakaların yanından sessizce sızabilir, elinizdeki iki bombayı tankların arasına yerleştirip güvenli bir mesafeden patlatabilirsiniz. Ama hemen gözde çarpmayan bir çözüm yolу daha var. Bombalardan birini tersi istikameye yerleştirip güvenli bir yerden patlatırsınız, üste ki askerlerin büyük çoğunluğu gürültüyü araştırmak için o tarafa gitmektektir. Siz de boşalan doğrultuda üssü girip, tanklardan birisine atlayabilirseniz, eğlence başlıyor demektir. Hemen yanınızdaki iki taka ateş edip onları imha ettikten sonra üssü dağıtarak ön kapıdan çıkışabilirsiniz, güvende olduğunuz bir anda tanktan atlayıp son bombanızı da onu havaya uçurmak için kullanabilirsiniz. Tabii siz diğer tanklara ateş ederken bir düşman askeri de içinde sizin de bulunduğu tanka girebilir ve sürücü koltuğuna geçip tankı alıp istemediğiniz bir yöne götürübilir. İlginçtir ki, herhangi bir aracın içindediken silahınızı çekip yanınızdaki adamı vurmak gibi bir şansınız da yok. Bu durumda tanktan atlarsınız olacakları da tahmin edebiliyorsunuz. Seçim sizin, risk sizin.

Bir başka görevde ise düşman konvoyuna helikopterle saldırmanız isteniyor. Ama bunu söylemek yapmaktan çok daha kolay, çünkü bir piyadeyi yönetmek başkadır, bir savaş helikopterini

yönetmek bambaşka. Uçuş ve silah kontrollerine alışmak için bayağı zaman harcamanız gerekiyor. Her yaptığıınız hareketin sonucu başaltı saniye geçikmeli olarak gerçekleştiği için ilk başlarında oldukça zorlanıyorsunuz. Ama havalandı ve havada kalmayı öğrendikten sonra görevinizi peşine düşmeniz gerekiyor. Konvoyu bulup sıradan ateş etmeye başladığınızda ise işler çok daha karışıyor, çünkü ateş altında kalan bütün araçlar farklı yönlere dağılıyorlar ve hepsini tek tek arayıp bulmanız gerekiyor. Bütün bunlar çeşitlilik açısından çok güzel, ama ben hala gerçekçilikle övünen bir oyunda bir piyadenin helikopter kullanabilmesini tuhaf buluyorum.

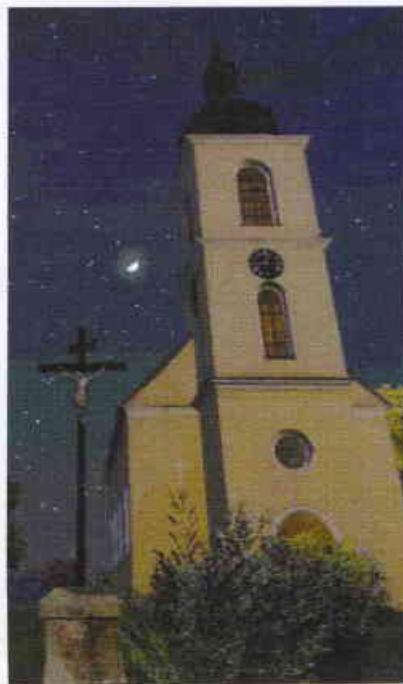
Çeşitlilik

Esas olarak bir takım oyunu olan Operation Flashpoint'te bazen tek başınıza da görevde çalışabiliyorsunuz. Bu tek kişilik görevlerin sayısı az, ama ne kadar başarılı olduğunuzu bağlı olarak rütbeniz artıyor. Takım oyununda başarılı olamazsanız diğer görevlerde kısa yoldan öldüğünüzün resmidir. Bir şehirden geçenken, açık arazide dolaşırken, takımınızı organize bir şekilde yönetemez ve her kilit noktayı tutan bir adanız olmazsa zafer uzak bir hayal olarak kalacaktır sizin için.

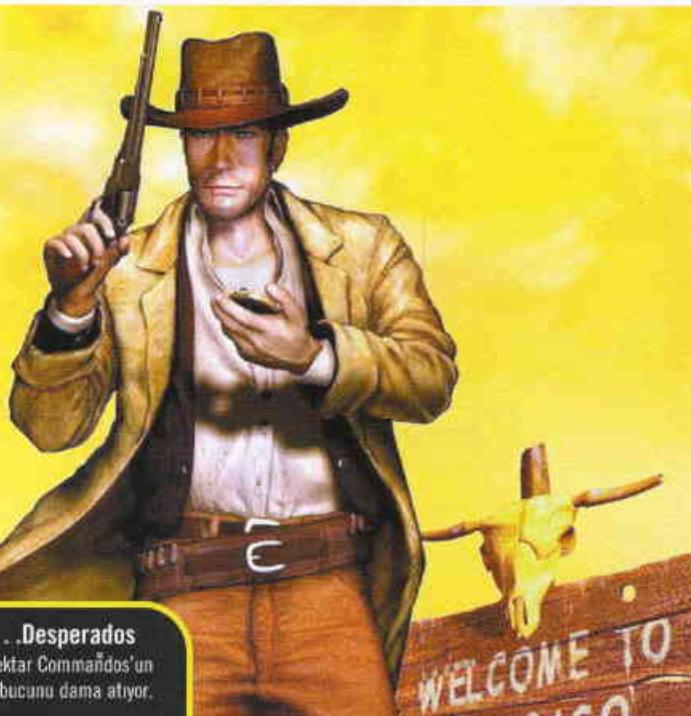
Araçları kullanmanız, hayatı kalma şansınızı büyük ölçüde etkiliyor. Anlattığım tank görevinde olduğu gibi, bir tankın içinde bulunmanız sizi düşman ateşinden ve hava bombardımanından koruyacaktır – en azından bir süreliğine. Bu süre içinde etrafınıza ağır hasar verebilir ve görevin kalan kısmında oldukça rahat edebilirsiniz. Ayrıca, istediğiniz araçtan her an inebilmeniz çeşitli stratejiler geliştirmenize de olanak veriyor. Biraz önceki helikopter görevinde mesela, yakınlarda bir yere inip konvoydaki araçların tekerleklerini patlatabilirseniz, helikopterinize tekrar bindiğinizde hareksiz kalmış olan konvoyu temizlemenizin çok daha kolay olduğunu göreceksiniz.

Gerçekçi bir askeri savaş oyunu bekleyenler, Operation Flashpoint sizin için hazırlanıyor. 50'den fazla görevi, kendi görevinizi hazırlayabileceğiniz görev editörü, savaş alanında her türlü taktiği yapabilmeye özgürlüğünüzü olmasının çok güzel. Ama Operation Flashpoint'in bizim gibi Counter Strike delillerini ilgilendiren en önemli özelliği, 32 kişilik bir Multiplayer desteğinin olması. Göz alabildiğine uzanan bir arazide 16'şar kişilik takımlar halinde, üstelik her türlü askeri teknoloji ve aracı da kontrol ederek oynanacak bu oyunun tadına nasıl varacağınız tahmin bile edemiyorum! Sonuç olarak bu bir värsiyam da değil, biz ilk bakiş versiyonunu oynadık, sizler demosunu. Ve bu oyunun daha önce oynadığımız her türlü savaş oyunundan onlara kat üstün olduğu konusunda hemfikiriz. Ama maalefes Operation Flashpoint için iki üç ay daha beklemek zorundayız. Of temmuz, çabuk gel. Tekrar askere gitmek istiyorum! ■ ■ ■

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



ayın oyunları



38Desperados

Desperados, emektaş Commandos'un pabucunu dama atıyor.



46Evil Islands

Rusların oyun yapımı konusunda bazı şeyleri aşağıını bu oyunda açık saçık görüyoruz.



42Settlers 4

Ekonominin savastan çok daha önemli olduğu Settlers serisinin dördüncüsü, her zamanki gibi çok şirin (ve zor)

58Heart of Winter

Icewind Dale'de işinizin bittiğini sanmayın, buz firtinasının kalbine giriyoruz.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Black & White
- 2- The Sims: House Party
- 3- Cossacks: European Wars
- 4- Half Life: Generation Pack
- 5- The Sims
- 6- Championship Manager Season 00/01
- 7- Desperados: Wanted Dead or Alive
- 8- The Sims: Livin' It Up
- 9- Tropico
- 10- Who Wants to be a Millionaire

KONSOL

- 1- Star Wars: Starfighter (PS2)
- 2- Sky Odyssey (PS2)
- 3- Daytona USA 2001 (DC)
- 4- Quake 3: Revolution (PS2)
- 5- Sonic Adventure (DC)
- 6- Unreal Tournament (PS2)
- 7- Zone of the Enders (PS2)
- 8- Simpsons Wrestling (PSONE)
- 9- ISS Pro Evolution 2 (PSONE)
- 10- House of the Dead 2 (DC)

nasıl puan veriyoruz?

LEVEL CLASSIC 90-100 LEVEL NOTU

LEVEL HIT 80-90 LEVEL NOTU

LEVEL SHIT 0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdığımız puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kriteri verdirdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karmesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynamabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatı.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yerlerden üstün bir oyun. Türünün en iyi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya haketsiz bir oyun. Sadece, eğer bu turden hoşlanırsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vazat bir oyun. Parancı harcadığınızda pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülüümüz var. Anılarını bilen oyuncular arasında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bacak bacak kaçınlardırlar.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcısı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapıcı firmadan önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyunculara destek verip vermediği

OYUNUN ADI

NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun siz ne kadar içine gekebildiği ve siz ne kadar inandırıldığı

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

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

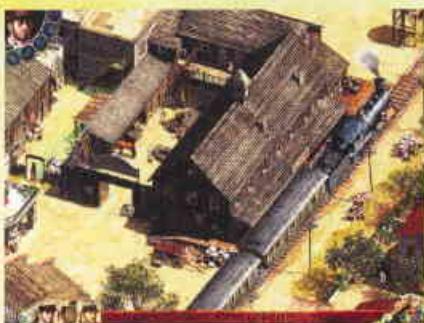


desperados

Wanted Dead or Alive



Kural basit. Silahlar çekildiğinde boşalır sokaklar.
İki adam, iki kurşun, bir ölü. Düello budur.



Bu trene binene kadar Meksika ordusunun yarısını temizlemeniz gerekecek.



Bir bölüm önce hapse lıktığınız Sanchez'ı şimdi de hapisten kurtarmanız lazım. Buyrun burdan yakın!



Aşırında biriken terleri sil dostum, düşün bir kere. Doğanın temel kuralı bu, güçlü olan yaşar, hızlı olan yaşar, silahına ilk davranışın cezareti olan belki yaşar. Gözler kenetlenir, yüzlerde poker ifadesi; bir kişinin ölümü, diğerinin yaşamı demektir. Kalleşlige yer yoktur burada. Bir erkeğin erkekliği kadar, onuru da test edilir bu sokakta. Kaçan, onuruya ölmeye cesareti olmayan aşığılık hayatını biraž daha sürdürbilir belki. Ama 60 yaşında ölü yatağında çürükken, ismini hatırlayan herkesin arkandan "korkaktı" demesini ister misin? Kararını sen ver. Kaçıp gidebilirsin. Ya S. Wesson, ya da onursuz bir yaşam. Seçim senin genç dostum....

Doğru seçim dostum, "gümüşü" seçiyorsun. Şimdi git, güneş doğarken ya hayatını ya da onurunu geri kazan. Hangisi olursa olsun, ben burada, köhne odamda bekleyeceğim. Ve daha silahların ateşi sönmeden yanınıza geleceğim, elimde mezura, birinizin ölçüsünü almak için.

Comandos & Comandos

Desperados eșittir Commandos. Doğru mu? Bir yere kadar. Fikir, oynanış, şekil olarak birbirlerine benzeyiyorlar. Peki o zaman Desperados'a taklit bir oyun diyebilir miyiz? Kesinlikle hayır. Bana göre taklit, daha önce yapılmış bir şeyin, artı bir değer katılmadan yeniden yapılmasıdır. Doğru, Desperados ana fikrini Commandos'dan alıyor. Ama hemen hemen her yönden Commandos'dan daha iyi. Bu yüzden *vazı boyunca* Commandos ile karşılaştırma yaparak *hoca* olacağımı dikkatli olun, sonra siz test etesiniz. Taillerinizde beni uyarın ki bir daha böyle kolay kalmayam. Anlaştık

mi? Tamam o zaman, bakalım konumuz neymiş.

Vahşi batıda alıştık bir gün. El Paso'da her zamanki güneş, her zamanki gibi doğudan batıya doğru koşarken, haydutlar yine iş başında. Twinnings & Co tren şirketinin değerli eşya taşıyan trenlerine dadanan bu haydut grubu, bu sefer altın taşıyan bir treni soyar. Şirket, olayı "serbest çalışan" kanun adamlarına açar ve çetenin başına 15.000\$ ödül koyar. Ama çete o kadar güçlündür ki bölgedeki hiçbir şerif veya ödül avcısı çikip da kafa tutamaz. Ve çete semirdikçe semirir, güçlendikçe gemi azya alır. Taa ki John Cooper isminde bir yabancı El Paso'dan geçerken 15.000\$lık ödülü ilgi duyana kadar. Tren şirketine ufak bir ziyaret yaptıktan sonra eski takimini toplamak ve çeteyi dağıtmak için yollara düşer. Ama işler sandığından daha karışık tır. Ve çok yakında, güney-batı Amerika'daki bütün çetelerin, bütün kanun adamlarının, ve Meksika ordusunun peşine düşeceğini bilmemektedir. "Bütün bunları bilse 15.000\$ için bu işe girer miydi" diye sorsak kendisine, cevabı ağızının kenarıyla gülerek verir bize. "Evet dostum, 15 kafa bu, boru değil"

Karşılaştırmalı Test

Commandos'u bilmeyen arkadaşlar için olayın konsepti şudur: Bir nevi Realtime Strateji diyebilirim Desperados için. Ama üs kurup asker üretmeyorsunuz. Elinizde sadece 6 adam (veya 17. bölümde sona olacak) ve bu adamların çeşitli yetenekleri var. Bu yetenekleri kullanarak, bulundığınız bölümdeki bütün düşmanları tuzğa düşürmeye çalışacaksınız. Her düşmanın bir *attack* alanı, bir *duyuma* alanı ve çevresindeki olayları

karşı uyanıklık/tepki gösterme yetisi vardır. Birçok bölümde amacınızı, düşmanlara mümkün olduğunda görünmeden, duyulmadan ve ortamı ayağa kaldırımadan yerine getirmeniz gerekiyor. Tek bir adanızın bile görülmesi, duyulması veya varlığınızda şüphe uyandıracak bir iz bırakmanız (boğazı kesilmiş bir ceset gibi) bölümdeki düşmanların çoğunun alarma geçmesine neden oluyor. Ve yine tek bir adanız bile ölüse, game over ekranıyla hoşbeş etmeye başlıyorsunuz.

Şimdi, Desperados neden Commandos'dan daha iyi ona bakalım. Commandos'da aksayan herşey tek tek tespit edilip düzeltilmiş. Mesela benni en sinir eden şey Commandos'daki Nazilerin külliyyen salak ve sağır olmalarıydı. Commandos'da herşey görüş açısına bağlıydı. Yarım metre mesafeyle yanyana duran iki nöbetçi birini öldürseniz, diğer nöbetçinin ruhu duymadan cesedi sırtlanıp götürürebiliyordunuz. Desperados'da yakın duran iki adamdan hangisini ne zaman öldüreceğini ince planlamanz gerekiyor. Ölen adam ses çıkardığında onu duyabilecek mesafede birisi varsa hemen alarma geçiyor.

Commandos'daki ikinci yanlışlık, bölümlerin çok acımasız olmasıydı. En ufak yanlış hareketiniz ölümle noktalıyor. Desperados'da öyle değil. Bir düşmanın bakış açısına girdiğinizde çot diye görmüyor siz. Bakış açısı (sizi gören kişiyle aranız daki mesafeye bağlı olarak) yavaşça yesiltan siyah

DESPERADOS

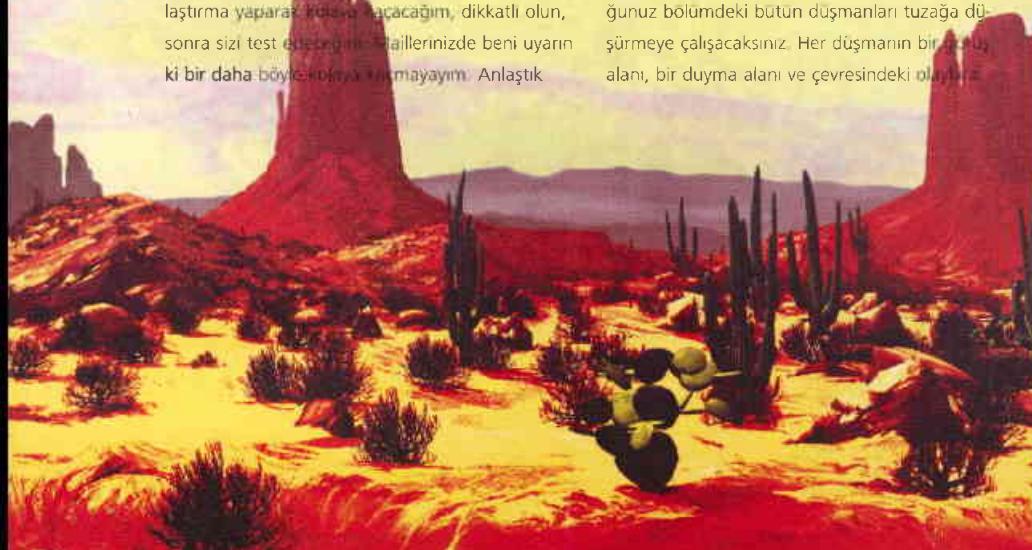
91

Grafik • İki boyutlu grafiklerin hala üçüncü boyuttan daha iyi olduğunu en fazla kanıtlı bu oyun. Tanrı bir gözəl şölen. Sinematiklerin de seyrine doymuyor.

İlkeler • Outlaws'dan sonra valiz battı havasını yakalayabilen ilk oyun bu. Strafor çekildiğinde yerinizde duramıyorsunuz.

Ses • Çok başarılı. Duruma göre değişen müziksler adrenalinin dozajını ayarlamaya yardımcı oluyor.

Dynamabilitlik • Bu türde yabancı olanlar ilk hasta zorlacaklardır. Gerektiği kadar vaktin ayınca oynanırsa alırsanız size bir zayıflık belki değilini göreceksiniz.





Kimisi ardında bir gül bırakır, kimisi adının başharflerini kazır. Kapıya. Ama arkadaşlar, bu çetenin imzasını bu şekilde atması benim gözümü bayaa korkuttu doğrusu...

ya dönüyor ve bakişan hızlanıyor. Eğer bakiş açısından çıkmazsanız kırmızıya dönüyor ve sizin üzerindeki kilitleniyor. İşte o zaman başınız derde demektir. Bu noktada bile herşey bitmiş sayılıyor. Çünkü sizi gören kişinin kanun adamı veya haydut olmasına, bulunduğunuz mekanın sağladığı avantajlara ve diğer adamlarınızın durumuna bağlı olarak kurtulabiliyorsunuz. Eğer hızlı düşündüp çabuk karar verebilirseniz, Desperados'da hatta kalabilirsiniz.

Oyunda bir özellik daha var ki, eğer Commandos 2'ye eklenmezse büyük bir eksiklik olacağına naatindeyim. Quick Action adlı bu özellik sayesinde karakterleriniz için aynı aynı birer komut kaydedebiliyorsunuz ve doğru an geldiğinde tek bir tuşa basarak herkesin kaydettiğiniz hareketi, aynı anda yapmasını sağlıyorsunuz. Bu özellik doğru zamanlama ve aynı anda birden fazla adamınızın harekete geçmesinin gerektiği durumlarda çok kullanışlı olabiliyor.

Desperados'ta çok güzel düşünülmüş incelikler var. Bir avizeyi düşürüp altındaki iki haydutu ezmek, saman balyasının ipini kesip habersizce bakınan iki kişiyi bayıltmak mümkün. Bir köşenin

yanındayken ekstra bir tuşa basarak (SHIFT), yuvarlanarak köşeden fırlayıp iki el ateş etmek ve tekrar yuvarlanıp saklanmak mümkün. Geceleri düşmanların görüş mesafesi azalırken, seslere duyarlıklar artıyor. Bir şerif veya komutan tehdit sezdiginde bizzat kendisi araştırıyor, emrindeki adamları çağırıp onları araştırmaya gönderiyor. Ayrıca balkondan atın üzerine atlamak gibi klasik kovboy nuramaları yapabiliyorsunuz. Bu ve bunun gibi birçok ince düşünülmüş detay, Desperados'un pırıl pırıl püfamasını sağlıyor.

Altı kovboy, ortak bir kader

Oyunca John Cooper olarak başlıyorsunuz. Ama

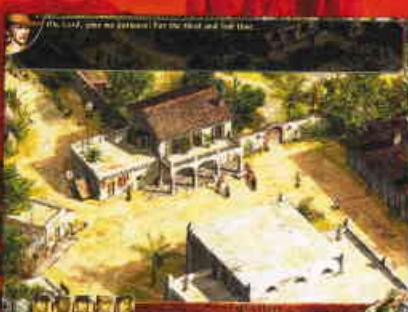
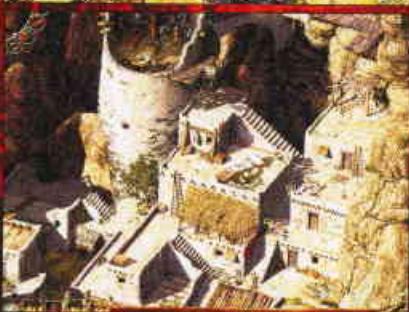
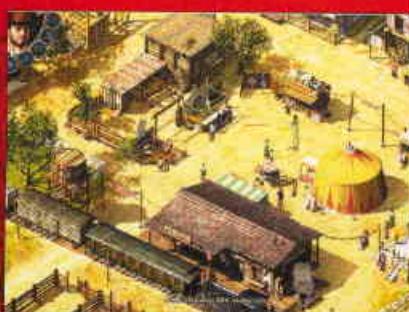
bölümler ilerledikçe hem eskiden tanıdığınız bazı "ş arkadaşlarınız" hem de beklenmedik olayların karşınıza çıkaracağı yeni karakterler size katılıyor. Oyun boyunca yöneteceğiniz altı karakterin de kendine has özellikler ve yetenekleri var. Bu karakterlere söyle bir bakalım isterseniz:

John Cooper: Takımın silahşörü. Albatravian herkesten iyi kullanıyor. Ayrıca düşmanlara uzaktan biçak atıp sessizce öldürme, yumruklu yapılmış yeteneği var. Cesetleri taşıyabilen iki karakterinden biri. Müzikli saatini kullanarak düşmanlara tuzak kurabiliyor. Atılan eğriye bilen tek karakter olan Cooper, aynı zamanda diğer adamların tırmanamadığı bazı yerlere tırmanabiliyor. Ayrıca Quick Action ile aynı anda üç düşman hedeflenip, tek bir tuşa basarak hızla üç düşmanı öldürüyor.

Samuel Williams: 12 mermilik Winchester tüfeğinin menzili oldukça uzun ama maalesef Sam, John kadar iyi bir atıcı değil. Sam'in eses alanı patlayıcılar. Etrafa dinamit fırlatmayı ve çeşitli nesneleri barut fıştı ile uçurmayı çok seviyor. Dinamitlerin düşeceği yeri tam olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca bayığın düşmanları bağlayıp paketliyor. Bir de, torba içinde yılanı var. Kör gözü düşmanlar fazla yakına geldiğinde isırıp öldürün ve atları korkutup binicisini düsürten yılan düşmanlar görürlerse vuruyorlar. Ayrıca Sam sabit gatling silahını da kullanabiliyor.

Doc McCoy: John'un asistanıktan son anda kurtardığı doktor McCoy'un iki önemli silahı var. Gerektiğinde durbaklı tüfeye dönüşen Buntline silahı ve çok sayıda düşmanı aynı anda bayıltabilecek uyuğu gazı. Durbaklı Buntline'in mermileri çok kısıtlı, uyuğu gazı da öyle. Doktorun diğer yetenekleri yaralıları iyileştirmek, bayılan karakterleri uyandırmak ve kilitli kapıları açmak. Ama bir yeteneği daha var ki, çok işinize yarayacak. Pardesusunu çıkartıp kendinin fake bir kopyasını ve böylece sahte bir hedef oluşturabiliyor.

Kate O'Hara: Oldukça güzel bir kadın olan Kate'in, her kadının sahibi olduğu çok özel yetenekleri var. Sadece üç mermisi olan minicik Dentinger tabancasını hiç kullanmayacaksınız. Ama bu açığını fazlaıyla kapatan "dililik" yeteneği ile haydutların ağızına düşürebilir, muhabbet etmek için yakına gelen adamaçınızı ağızınız ortasına tıkmayı yapıştırabilirsiniz. Aynasını kullanarak düşmanları ge-





çöd bir sure kor edebilir (geceleri bu yeteneğini kullanamaz). Kiyafet değişirip düşmanları arasında rahatça dolaşabilir ve son olarak, yürürken aynı zamanda da sessiz olmaya beceren tek karakterdir.

Sanchez: Takımın okuzu ve bahtsızı (nedenini oyuna oynarken anlaysınız). Shotgun'ı yakın mesafeden affetmez. Etrafa yerleştirdiği tekila şipesi ile ayaş haydutları tuzaga düşürebilir. Pançosunu çekip siestaya yatar, sonra da yakınına gelen düşmanlara shotgun'ın kabzası ile vurabilir. Taş atarak dikkati başka yöne çekebilir veya kafa-yarabılır. İçinde düşman olan binalara girip, en fazla üç kişi olan binalara dalıp, herkesi pataklayabilir. Kimse'nin gücünün yelmediği haya, ata arabası gibi nesneleri itip çeker. Ve son olarak, bit değil, iki cesedi koltuğunun altına kışırıp taşıyabilir (öküz dedik ya).

Mia: Yong: Tek atırmak elini blowpipe (tutucu) ile vurdugu düşman etrafındaki herkese deli gibi ateş etmeye başlar (dost düşmanı sivili tammdan). Karına yaramaz için birebirin. Ince bıses çekerken düşüğü ile düşmanları tuzaga çekebilir, varlıklere saklanma yeteneği sayesinde mükemmel tuzaklar kurabılırsınız. Mia'nın maymunu Mr. Leone, düşmanının kafasına atlayıp dikkatini tamamen dağıtabilir, veya Mia'nın belirlediği bir noktaya gidip dans ederek birçok düşmanın dikkatini çeker.

Gördüğünüz gibi karakterlerin özellikleri de çok çeşitli. Oyundaki her bölüm oev bir bulmaca gibi tasarlandığından, çözmek biraz vakit ve dikkat gerektiriyor. Ama karakterlerin yeteneklerini doğru anında kullanarak harikalar yaratılabırsınız. İnanın Desperados oynarken Commandos'da olduğunu gibi sınırlı seçenekler attığını hı, hatırlamıyorum. Çünkü ne kadar zor olsa da, her türlü durum üstesinden gelmenin yolunu er ya da geç

buluyorsunuz. Önemli olan doğumun başında adamlı bulmak.

2D'nin üstünlüğü

Su son zamanlarda Tuğbek ile ortak bir kanya vardık: 2D grafikli oyunlar kesinlikle 3D'den daha iyi. 3D oyunlar grafik olarak gerçeklige yaklaşma çalıksız, eğlence ve sanatsal güzellik olarak çok şey kaybediyorlar. Ama son bir ayda oynadığımız hemen hemen bütün bomba oyunlar 2D grafiklere sahip (Fallout Tactics, Desperados, Tropico). Sanırım teknoloji ilerledikçe, oyunlar da eğlence özünü kaybetmeye başlıyor. Teknoloji makaya altında boçulan oyuncular da, özellikle üçüncü nesil oyuncular, bütün oyunnan bir boyutlu grafiklerde bezenmiş, teknoloji denosu tadında oldukları zannediyorlar. Desperados bu monotonluğu kırmıyor. Sayfalardaki resimlerden de görülebileceği gibi, bütün bölümler ilimaya dizayn edilmiş. Canlı renkler uyumlu ve gözde çok hoş gözüküyor. Hiçbir bölüm bir diğeryle benzer yapıda olmadıktan, tekrar tekrar aynı grafikleri görüp sıkılmıyorsunuz. Sadece karakter animasyonlarına birkaç frame daha eklenenmiş diyorum. Ama bunu da görmezden geliyorum. Ayrıca, her bölümün başında çıkan videolar da çok özenli hazırlanmış ve o vahşi batı atmosferini fazlasıyla veriyor.

Oyunun bir diğer eksi gibi gözükken ama aslında olmayan yanı da oldukça uzun olan ilk yükleme süreleri. Bir bölümde yeni başladığınızda yüklemeler bayağı uzun oluyor (bir dakikayı buluyor). Ama bölüm içinde olduğunuzda tekrar yüklemeye diye bir sey yok, hemen kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Müzikler de güzellik yönünden istisna değil. Düşmanları alarm durumuna göre sakin, tedirgin ve panik havasında geçen toplam 32 müzik var ve katılıtlı sıklıkları. Ses efektlerinin de etkileyici olduğunu söylememiyorum.

Sonuç olarak, Desperados, Commandos'un açãoyu yoldan emin adımlarla ilerliyor. Su an boyunca kulakı germiş durumda ve turuncun en iyisi. Commandos 2 gelince neler olur bilemem ama, Desperados herkesin mutlaka gömesi gereken bir oyundur.

Sinan Akkol | sakolk@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

REALTIME STRATEJİ

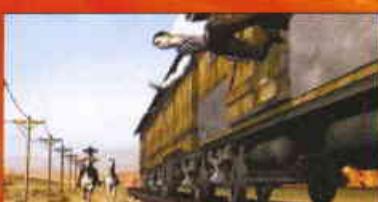
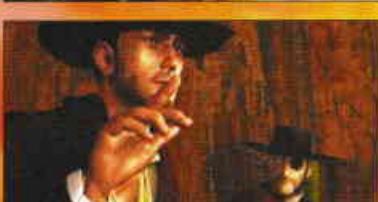
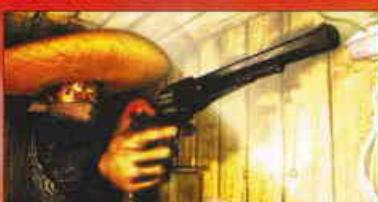
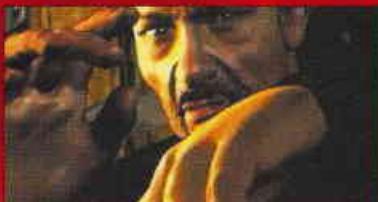
Bilgi İleti • www.desperados-game.com

Yapım • Spellbound

Bağışım • Infogrames

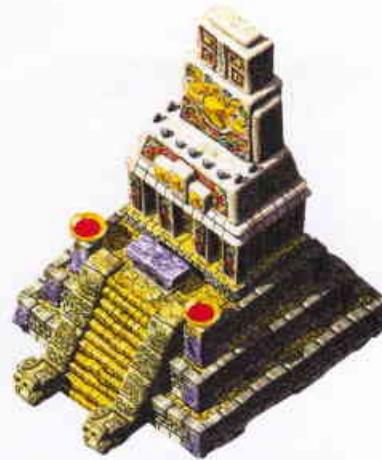
Minimum Sistem • Pentium 233, 64MB Ram, 4MB Ekran Kartı, 600MB HD Alanı

Muliplay • Yok





settlers 4



Çadırlar kurulacak, ekmekler pişecek, balıklar kızaracak, madenciler terleyecek. Settlers'a bir kere daha merhaba deyin millet!

Settlers RTS türüne ilk farklılığı getiren, diğer tüm benzerlerinden ayrı, savaş yerine ekonomi ağırlıklı öğeleriyle göze batan ilginç ve bir o kadar da eğlenceli bir oyundu. Ve bir kaç yüz bin kişi daha aynı şeyleri düşünüyor olmalydı ki, Settlers 1'in ardından 2.si, arkasından da hızla 3.sü geldi, ve şimdi oyun 4. perdeyle devam ediyor değerli izleyiciler.

"Bana yalnız..."

(sevgili insanlık bu yazıyı hayatında hiç settlers oynamamış, duymamış insanları da düşünürek yazıcam, haberiniz ola)

Settlers bir real time strateji arkadaşlar. Real time çünkü zaman oyuna girdiğinizden itibaren gerçek dünyaya orantılı olarak ilerliyor ve strateji çünkü oyun boyunca vermeniz gereken bir çok mikro ekonomik kararlar olacak ve bunlar da yonettiğiniz kabilenin tüm geleceğini doğrudan etkileyecek. Oyunun Starcraft, Red Alert gibi oyunlarla aynı kategoride olmamasının nedeni işte bu derin ekonomik yapı. Tabii her ne kadar oyunun çok büyük bir çoğunuğu böyle bir ekonomik sisteminde oluştursa da diğerlerine oranla çok daha basitleştirilmiş ve sembolik savaş zamanları da her dam olmuştur. Blue Byte (kendileri yapımcı arkadaşlar olurlar) her Settlers'a biraz daha savaş elema-

SETTLERS 4

85

Grafik • Çizgofilm tarzındaki grafikleri oyuna uyum içerisinde, genel olarak daha önceki Settlers lara göre daha canlı ve her şey daha belirgin. Kabilenizin her öğesini rathatlıkla izleyebiliyorsunuz.

Atmosfer • Grafik ve animasyonların daha yumuşak olması, iyil bir zoom sistemi ve başarılı bir oyun mantığı sayesinde atmosfer puanı yükseliyor, ama bitirdikten sonra yüz kere daha oynanan oyulardan değil.

Ses • Sesler olması gereği gibi, doğa yaşantisına uygun. Müzikler ise muhteşem değil ama genel olarak canlı ve kesinlikle rahatsız edici veya sıkıcı değil.

Oynanabilirlik • Eğer daha önce hiç Settlers oynamadıysanız ve Tutorial'ları da kasamam diyorsanız, oyun mantığını baştan sona anlamamanız bir iki saat sürebilir.

ni katarak oyunu zenginleştirmeye çalışır durur. Bu sefer neler olmuş neler bitmiş Settlers camiasında, göreceğiz.

Morbus adlı kötü bir melek kendi yüksek Tanrısına karşı gelmiştir ve çok kutsal bazı kuralları çiğiem çiğiem çiğnemisti. Her ne kadar inkar etse de savunması kabul görmemiş ve evrenin onun için olabilecek en iğrenç, en kötü, en berbat, en feci gezegenine sürgün olarak gönderilmiştir: dünyaya! Bu gezegende neredeyse her yer yeşilliklerle ve güzelliklerle doludur, ki bu da Morbus'a fiziksel acı vermektedir. Burada rahat yaşamın tek koşulunun her yeri çöle çevirmek olduğunu çok geçmeden anlayan Morbus, güzel yardımcısı ve minionlarıyla beraber tüm dünyaya kasıp kavurmaya hazırlanır.

...güzel yönlerini gösteriyor: güzel.

İşte siz de sevgili Level halkı, birbirine düşman 3 kabileden (Romalılar, Vikingler, Mayalar) birini seçip önce diğerlerine karşı, sonra ise Morbus ve yandaşlarına karşı nefis bir mücadele vereceksiniz. Öncelikle daha önce bilmeyenler için söyleyeyim, bu 3 kabile olayı Settlers'da yeni bir özellik. Her kabile'nin ufak tefek bazı farkları olsa da genel olarak birbirleriyle aynılar (her birinin yaptıkları binalarda kullandığı malzemeler az çok değişiyor ve her birinin kendine özgü bir tane birliği var).

Daha önce iyi settlers tecrübeleriniz yoksa kesinlikle oyuna başladığınız zaman çuvallayabilirsiniz. O çizgofilm tadında tatlı ve renk cümbüsü grafiklere aldanmayın çünkü bu dünyada gelişip hayatı kalmak istiyorsanız, birbirbirile tamamen



etkileşim içerisinde olan büyük bir sistem yapmalısınız. Bu sistemin kuruluşu için tutorial'ların her birini sırasıyla oynamamanız şiddetle tavsiye ederim (şiddetle!). Yine de size genel olarak oyunun oynamışından bir kaç kesit sunayım. Binaları yapmanız için tahta ve taşa ihtiyacınız olacak. O yüzden önce bir "Woodcutter's Hut" yapmalısınız. Bu bina sayesinde adamlarınızdan bir tanesi ağaçları kesip burayı taşımaya başlar. Ama bu odunların sizin ihtiyacınız olan düğün tahta parçaları haline gelmesi için bir tane "Saw-mill" yapmalısınız. Böyle binaların temel maddelerinden olan tahtayı elde ettiniz. Bu binalarda çalışacak emekçilerin malzemelerini de üretmelisiniz. Bunun için önce birer adet kömür ve demir madeni inşa etmeniz lazım. Buradan çikan saf demiri yapacağınız "Smetter's Factory'de kömürün yardımıyla kullanılabılır bir hale getire-




TEKNİK BİLGİ REALTIME STRATEJİ
Bilgi İçin • www.blue-byte.de

Yapım • Bluebyte

Dağıtım • Bluebyte

Minimum Sistem • Pentium 200 MMX, 64 MB bellek

Multiplay • Internet

→ cek ve de en son bir "Toolmaking Works"ının yardımıyla demiri alet-edavata ya da silaha çevirebileceksiniz. Buradaki silahları "Barracks'a götürdüğünüzde eğer altınızda varsa askeri birlikler üretmeniz mümkün olacak. Yok eğer altınız yoksa, altın aramanız gerekecek ve bunun için "Geologist" yetiştirmeniz gerekecek. Geolistleri dağlara tepelere yolladığınızda size orada nasıl bir maden cevherinin yattığını bildirecek ve böylece eğer varsa altın madenini kurabileceksiniz. Ama buradaki işçilerin iyi çalışması ve altın çıkartılabilmesi için onları beslemeniz gerekecek ve ekmek üretimi gireceksiniz. Bunun için bir buğday yetiştircisi çıkartacak sonra bir yeldigermenin de bunu una çevireceksiniz ve deniz ya da nehir kenarına inşa ettiğiniz çesmeden çıkan suyla da fırına götürüp pişireceksiniz.

Nasıl ama? Herşey birbirile bağlılı. Bu sağdece bir örnek (gerci bayağı büyük bir örnek), oyunda yapacağınız başka bir sürü bina olacak.

Bana kendini ...

Oyun boyunca bunları yaparken hemen farkedecəksiniz, adamlarınız üzerinde doğrudan bir kontrolünüz yok; yani ne Age of Empires'da ne de diğer savaş tabanlı RTS'lerde olduğu gibi adamları-

«Eski Settlers oyunlarına oranla çok daha basitleştirilmiş ve sembolik savaşlar biraz daha sembolik olmuş.»

nizi seçip belli bir komut veremiyorsunuz. Onun yerine siz ne napılması gerektiğini söyleyorsunuz. Yani bir binyi yapmak istediğinizde sadece o binyi yandaki menüden seçip nereye koyacağınızı belirtmeniz yeterli. Adamlarınız hemen toplanıp gerekli malzemeleri alacaklar, ve oraya gidip inşaata başlayacaklar. Bina bittiğinde de içlerinden biri hemen gönüllü olarak o binanın işlemesini üstlenecek ve orada çalışmaya başlayacak. Gordüğünüz gibi her şey otomatik, tabii ki bu kurallı bazı özel birliklerde ve askerlerde bozuluyor. Yani bir Geologist'i ya da bir Swordsman'ı alıp istediğiniz yere götürürebilirsiniz, ama yine onlar yapacakları bir iş olduğunda sizden bir komut almadan o eylemi hemen yerine getireceklerdir (mesela bir düşman gördüğünde ya da bir dağın çevresindeyse maden aramak için (bu arada zaten isteseniz de bu komutları veremezsiniz, sadece oraya gitmesini isteyebilirsiniz, gerisi otomatik)).

Gordüğünüz gibi oyunun kalbi bu binaları düzgün bir şekilde yapmakta ve işler hale getirmek atıyor. Bakınız düzgün bir şekilde dedim, çünkü binaların mimari olarak nerelere yapıldıkları da çok önemli. Birbirile ilişkileri olan binaların maksimum derecede yakın olmalarına dikkat ederseniz bir bının ihtiyaç duyduğu maddenin taşınma işlevi uzun sürmez (yine bu taşınma işlemi otomatik olarak adamlarınız tarafından yapılacaktır, hiç merak etmeyin. Bu arada devamlı böy-

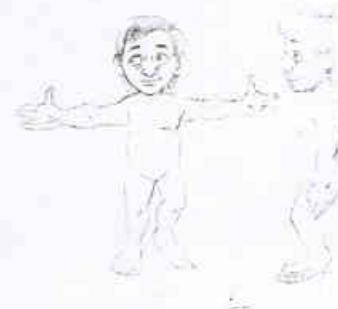
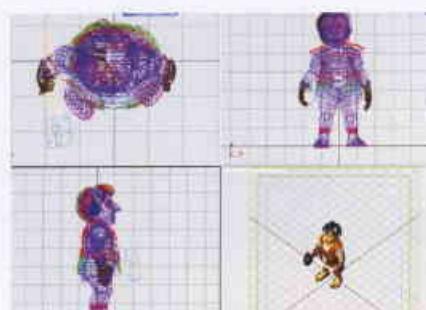


le adam falan diyoruz da, hiç aklınıza gelmiyor mu, nereden çıktılar? Ne yazık ki olay Cultures'daki kadar eğlenceli ve gerçekçi değil. Tüm adamlarınız erkek, ve siz bir ev yaptığınızda birden 10 tanesi hiçbir doğma gelişme süreci yaşamadan beliyor. Eksi puan.

...olduğu gibi gösteriyor: Gerçekten güzel. — Ö.A.

Settlers hakkında daha söylenecek çok şey var, ama bir yandan da yok. Var çünkü oyunun içeriği hakkında anlatılması gereken bilgi ve taktik miktarı oldukça fazla; yok çünkü hem yerimiz az hem de bunları sizin keşfetmeniz daha zevkli ve güzel.

Son olarak diyebilirim ki, Settlers son zamanlarda Cultures'la beraber RTS türünden yapılmış en iyi oyunlardan biri. ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

evildead: hailtotheking

Bir ölüyü defalarca hortlatıp, defalarca öldürürseniz olacağı budur işte; rahat bırakın merhumu artık...

Eğer 20 yaşın üzerindeyseniz veya korku filmlerine meraklı biriyseniz kesintisizle Evil Dead serisini biliyorsunuzdur. Izlememiş olsanız bile serinin ünү bir şekilde kulaginiza çalınmıştır. Benim Evil Dead ile tanışmam video kaset kiralanan günlere denk geliyor (belki Exorcist gibi o da tekrar vizyona girer). Hafta sonları peder bey söylemesi ayip iki torba kasetle gelir ve Pazartesi de ayen geri götürürdü. Serinin birincisi The Evil Dead tam bir ergenlik dönemi filimiymi bence; hani şu genç kızların ve erkeklerin bir eve toplanıp çığlık çığlığa izlediği filmlerden. Hatta bu tarz filmlerden hızını alamayanlar, arkadaşlarına (özellikle kızlara) pis şakalar yaparak (dolaba saklanmak gibi) sakinleşirdi. Ne günlerdi onlar! Şu an esas benim merak ettiğim Evil Dead'in yaratıcısı Sam Raimi, Hail to the King'i gördü mü? Gördüse ne dedi? Tah-

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

53

Grafik • Grafikler teknolojisinin oldukça gerisinde. Çözünürlük maksimum 640x480 ve arka planlar oyunun PS köklerini ortaya çıkarıyor.

Atmosfer • Evil Dead serisinin atmosferini bulmayı düşündürseniz, büyük bir düş kırıklığı siz bekliyor demektir. Birkaç ekran hariç oyunun hiçbir numarası yok.

Ses • Ash sanki radyodan konuşuyor; filmdeki haliyle afa-kası yok. Aynı müzik devamlı çalıyor. Elektrikli testerenin sesi ekmek kesme bıçağı gibi çıkarır.

Oynanabilirlik • Kötü yerleştirilmiş kameralar ve tabii ki kötü oynanabilirlik. Bakış açısından dolayı ağız tayıla keşip biçemiyorsunuz. Zombiler çok can sıkıcı.

minimce, bir 'yazıklar olsun!' ifadesi takılmış ve 'Ölünün Kitabı'ndan birkaç şey minirdanmıştır...

Uyarımanın da bir adabı olur yani...

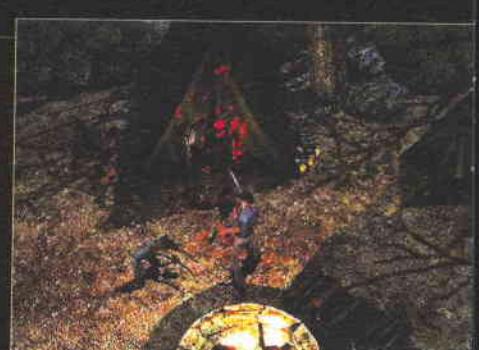
Oyunumuz Evil Dead: Hail to the King, serinin ikinci filmi olan Dead by Dawn'dan uyarlanmış (filmin fragmanını izleyebiliyorsunuz); hatta filme o kadar sadık kalmış ki yapılm aşamasında filmin çekildiği yılın yanı 19 sene öncesinin teknolojisini kullanmayı tercih etmiş. Tamam, bıraz abartım ama oyun gerçekten de günümüz teknolojisinden oldukça uzak. Hail to the King'i, benzer bir oyun olan Capcom'un Resident Evil'ıyla (1996) bile aynı kefeye koymak zor. Neyse, teknik konular birazdan. Oyun, filmin kaldığı yerden uyduruk bir bağlantıyla devam etmeye çalışmış; serinin esas oğlu Ash, gördüğü kabuslardan dolayı her şeyin başladığı o külubeye bir kez daha geri döner. Bu sefer eşi de yanındadır. Oyunun başlamasıyla hatunun kaçırılması bir olur. Bunun üzerine kahramanımız bir kez daha elektrikli testere olayına girer ve geceye dalar...

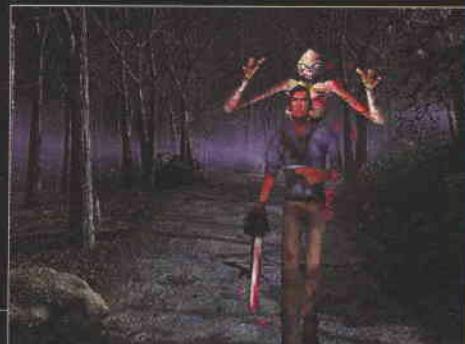
Amacınız tabii ki karınızı bulmak ve zombileri geldiklere yere postalamak. Bunun yapmak için kara büyüt kitabı 'Necronomicon ex Mortis'in eksik sayfalarını bulmalısınız. Oynanış Resident Evil'a çok benzeyor, daha doğru benzemeye çalışıyor. Kameralar öyle yerlere konulmuş ki adam gibi bir perspektif almanız çok zor. Tabii bu durum zırt pırt üzərinize çullanın yaratıklärın hiç ama hiç umrunda değil; onların tek derdi iç organlarınızı vücutunuzdan ayırmak. Kisacısı oynanabilirlik



tam bir cehennem. Karşınıza çıkanı kesip biçmenin yanı sıra bulduğunuz bazı şeyleri birtakım yerlerde kullanarak oyunun adventure egosunu tattırm etmiş oluyorsunuz. Ama genellikle gecenin çocuklarından paçayı kurtarmak tüm vaktinizi alıyor. Inventory'niz tam bir rezalet; anlatmıyorum, sürpriz olsun. Oyuna başlarken alındınız ve inventory'nizde duran ses bantı oyunu kaydetmenize yarlıyor. Yalnız istediğiniz zaman save yapamıyorsunuz; önce bir sandık bulmanız gerekl (nasi yani?).

Aynı anda iki elinizi kullanabiliyorsunuz. Silahlarınız arasında elektrikli testere demirbaş olmak üzere tabanca, shotgun ve kriket sopası gibi olaylar var. Tabii en etkilisı mazotla çalışan bircik elektrikli testeriniz; zombilerden birine taktiniz mi parçalarla ayıranı kadar bırakmıyor. Yine de silahlarınız düşmanlarınıza karşı pek etkili değil; bir ta-





TEKNİK BİLGİ ACTION ADVENTURE

Bilgi İçin • www.thq.com

Yapım • Heavy Iron Studios

Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • : Pentium II-300, 64MB Ram, 600MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

→ nesini indirmek için 7-8 vuruş yapmanız gerekiyor. Oyunda, filmdeki karakterlerden sadece Ash yer almıyor. Bence diğerleri de bir şekilde kurguya girmeliydi, o zaman belki oyun daha bir adventure havasına bürünebilirdi.

Kan Yok Mu Kan?

Oyunu yüklerken sağlam Evil Dead ortamları görüyor ama oyuna başlayınca tam bir düşkündüğü yaşıyorsunuz. Maksimum çözünürlük maalesef 640x480 ve arka planlar oyunun bir PS devşirmesi olduğunu ilk anda belli ediyor. Renklerin bulanıklığından dolayı karakterler (yani Ash ve leşleri) arka plana karışıyor ve me-

da renk yetersizliğinden dolayı anlaşılmıyor; anlaşılır keyif vermiyor. Gölgé ve ışık birkaç yerde iyi kota olmuş ama hepsi o kadar.

Seslerin de pek parlak olduğu söylenemez. Ash'ı orijinal Ash (serinin bir türlü ölmeyen aktörü Bruce Campbell) seslendiriyor ama bu iş o kadar isteksiz yapıyor ki seslendirmeyi bir Pazar sabahı kahvesini yudumlar ve gazeteye göz atarken yaptığından düşünebilirsiniz. İşin komik yanı Ash'ın o kültür replikleri aynen Duke Nukem 3D'de kullanılmış ve oyuna apayrı bir hava katmıştı. Nedense aynı şeyi doğrudan Evil Dead konseptini kullanan bir oyun için becerememişler. Durmadan tekrar eden müzikler, filmlerin stresli sahneleri için hazırlanmış gibi; ani inşiler ve çıkışları dolu. Ama onların da oyuna heyecan kattığını söylemek biraz zor. Ayrıca insan bir Evil Dead oyununda shotgun ve elektrikli testere efektlerinin çok daha sağlam olmasına bekliyor. Geceye ait herhangi bir ses duyamamanız da ayrı bir konu.

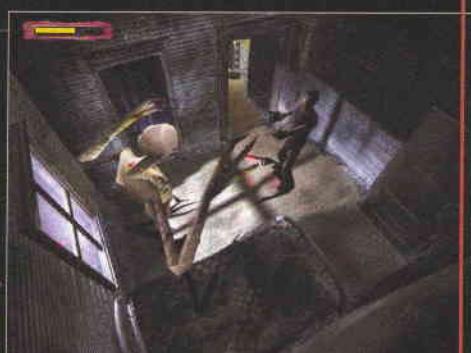
Hail to the King, teknik anlamda çok huyuslu bir oyun. DirectX 8.0 olmadan çalışmıyor, Voodoo 1-2 kartlarını beğenmiyor ve gamepad opsyonu olması gerekliken sadece klavyeyle oynamaya izin veriyor.

«Karşınıza çıkanı kesip biçmenin yanı sıra bulduğunuz objeleri saçma sapan yerlerde kullanarak oyunun adventure egosunu tatmin ediyorsunuz.»

kan derinliği diye bir olay söz konusu değil. Ayrıca gördüğünüz bir objeyi almak için doğru pikseli tıklayana kadar göbeğiniz çatlıyor. Durum böyle olunca korku yerine sıkıntı vücudunuza sinyor ve oyunu bir dergide yazmak için incelemiyorsanz birkaç saatte başından kalkıyorsunuz. Aslında çeşitli insan organlarının güzelce etrafa serpiştirildiği sahneler var ama onlar

Maalesef Hail to the King ölüyü canlandırmak için doğru sözcükleri bulamamış veya bulmuş ama onları yanlış telafuz ediyor. Belki Evil Dead serisinin hatırna şöyledir bir bakabilsiniz ama herhalde arkadaşlarınızla toplanıp üolemeye bir kez daha izlemek çok daha zevkli olur. ■ ■ ■

Güven Çatak | guvenc@level.com.tr



'Ölü'nün Üclemesi

Belki izlemişsinizdir ama biz yine de Sam Raimi'nin korku sinemasına kazandırdığı bu kültür kısa bir göz atalım dedik...



The Evil Dead (1982)

Her şeyin başladığı film. Beş kolej öğrencisi hafta sonunu geçirmek için ormanın derinliklerinde bir kulübe kiralar. Gençler terkedilmiş kulübeye takılırken Book of Dead diye bir kitap bulur. Kitabı ortaya čkaran arkeolog bazı böülümleri çevirecek bir banda kaydetmiştir. Bütünlerin 'play' tuşuna basmasıyla latince kelimeler ağaclarını arasında yayılır ve 'birilerini' uyandırır. Şenlik başlamıştır, evdeki hatunlar tek tek sapırır, hatta birisine bir 'ağaç' tecavüz eder. Erkekler, sevgililerini doğrak suronda kalır. Fazla vücut sıvılan evin her yerine saçılır. Zombilerin elinden bir tek esas oğlan Ash kurtulur (o da şüpheli bir şekilde)...



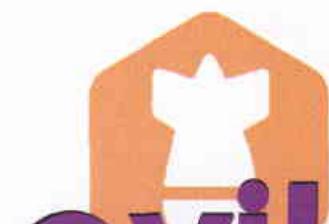
Evil Dead 2: Dead by Dawn (1987)

Bence serinin en eğlenceli filmi. Konu aşağı yukarı aynı: ortada yine bir kitap ve yine bir bant var. Ama bu sefer her şey ilk beş dakika içinde başlıyor; teyp açılır, ölüler uyarın ve oyuncular kötüüstüne etkisi altına girer. Ash, sapıtıp kendisini öldürmeye çalışan elini keser ve yerine bir elektrikli testere takar. Diğer eline de bir 'shotgun' alıncá katılam start alır. Zebanları geldikleri yere geri göndermek için Ash'in kitabı kayıp, ikisi başına bulması gereklidir ve bulur da. En sonunda büyülü sozlerin söylemesiyle doğaüstü bir boyut kapısı açılır ve ne var ne yok (Ash de dahil) içine çekiliğe Orta Çağ İngiltere'sine götürür! Filmin replikleri Duke Nukem 3D'de aynen kullanılmış.



Army of Darkness (1992)

Tatmin edeceğini gibi film Orta Çağ'da başlar, Ash gökten inip birkaç ölümün icabına baktığı için kahraman muamelesi görmektektir. Herkes 'Book of Dead'ın peşindedir; insanlar, ölüler ve tabii ki eve geri dönmek için kitabı bulmaktan başka çaresi olmayan Ash. Kahramanımız elektrikli testeresi ve 'ateşli çubuğu' ile ortamılar akar; kitabı bulur ama sözleri yanlış hatırlayınca ölüler bir güzel ayaklılar. Tüm bunlar yetmemiş gibi bir 'Kötü Ash' ile savunmak zorundadır! Bir sürü ölü poposu tekmeledikten sonra Ash kendi zannına dönmemi başarır ve THE END. Serinin bu son bölümü bir kırk klasik olmaktan çok fantastik bir macera filmi hayatında.



FRP diyarları biraz daha mı hoş gözükmeye başladı?

evilislands curseofthelostsoul

Mitolojinin bütün ilahları bu oyunu oynamam için birleşmiş olmalı. Bu oyunu tam 5 ayrı makina yükledim. Sorun konfigürasyon yetersizliği değil. Yüklediğim makinaların hepsinde bir sorun çıktı. En sonunda geldim yine kendi emektar makinama. Çöke möke çat pat epey bi oynadım. Hatta bu yüzden bu yazımı bile biraz geç teslim ediyorum. Sanırım yazdıktan sonra da oynamaya devam edeceğim. Genelde RPG oyularına fazla sıcak yaklaşmam. Çok vakit aldıkları ve bir sürü dialogla uğraştırdıkları için pek ilgimi çekemiyor. Bu yüzden etraftan çok tepki alıyorum. Yine de daha çok Diablo tarzı action içeriği fazla oyunları tercih ediyorum. Evil Islands'da sanırım bu yüzden tam bana göre. Oyun tam anlamıyla bir Baldur's Gate, Diablo karışımı. Bir de birçok farkı beraberinde getiriyor. Nasıl mı?

Bir RPG'de öncelikle sağlam konu,

Lazımdır. Evil Islands bu konuda pek de başarılı değil. Hikaye bir karakterin bir kıyıda uyanması ile başlıyor. Karakterimiz geçmiş hakkında hiçbir şey hatırlıyor. Tek bildiği şey isminin Zak olduğu. Uyandığı yere yakın bir köye ulaştıktan sonra maceralar başlıyor. Köydeki insanlar Zak'ın Seçilmiş Kişi (Matrix'te Neo'nun olduğu gibi) olduğunu inanıyorlar ve şeytani güçlerle savaşmak için yardım istiyorlar. Zak'da tabii bu istekleri yerine getiriyor fakat bir yerden sonra Seçilmiş Kişi olmadına inanıyor. Hikayenin asıl ilginç olduğu yer ise Orc'larla insanlardan bir grubun iş birliği yaptığıını öğrendikten sonra oluyor. Zaten bir yandan da



köydeki insanlar arasında kavgalar var ve bu konular hakkında sürekli dedikodu, çamur atma şeklinde atraksiyonlar oluyor. Buyrun size Brezilya dizisi..

Bilgi ekranlarıyla ilgili tek bir ufak şikayetim daha var. Inventory'nizi oyunun istediğiniz yerinde açamıyorsunuz. Sadece kasabalarда ve bir alanın terkederen açabiliyorsunuz. Bunun anlamı sürekli silah değiştirmemeniz ya da armor giyip çıkaramamanız. Çünkü bunun dışındaki işlemler zaman sadece şehirde yapılmıyor. Bu sizin dekileri değiştirme olayı da siz çok rahatsız etmiyor. Yani ilk anda garip gelse de sonra hiçbir sorun olmadığını farkediyorsunuz

Konudan sonra kendine has özellikler gelir

Evil Islands karakter sistemine değişik bir tarz getirmiştir. Oyunun Baldur's Gate veya Diablo'dan ayrılan taraflarından en büyüğü bu. Karakterlerin belli bir sınıfı yok. Karşınızda insanlar, orclar veya goblinler var ama kullandığınız karakterin belli bir sınıfı yok. Hangi özelliklerini geliştirenseniz o konuda ustalaşıyor. Bu durumda siz karakterinizi bir

Ranger, bir Mage veya bir Fighter olarak yetiştirebilirsiniz. Karakterin özellikleri bildiğimiz RPG'lerdeki gibi. Değişiklik olarak Diablo'ya benzer Stamina'nız var. Bu Stamina bütün harcayağınız enerji için kullanılıyor. Koşmak ve büyü yapmak en çok Stamina harcanan işlemler. Combat sırasında Stamina az harcanıyor. Yürüken veya sürünenken ise harcanıyor ama aynı zamanda dolmuyor. Bu sırada karakterinizin Commandos tarzı eğilme ve yerde sürünme hareketleri de olduğunu ekleyeyim. Bu düşmanlara sessiz yaklaşmak veya görünmeden sıvışmak için kullanılıyor. Düşmanlara sessiz yaklaşmak ise backstab'le daha fazla damage vurmak veya ceplerinden birşeyler alırmak için kullanılıyor.

Hazır combatlara girmişken biraz da onlardan bahsedeyim. Evil Islands alışmadık bir hasar şeklini beraberinde getiriyor. Karşınızdaki düşmanın spesifik bir yerine vurabilmeniz mümkün. Bunun başta yarıya yok gibi gözükyor. Çünkü amaç düşmanı öldürüp yola devam etmek. Ama oyunun ileriki bölgelerinde bunun böyle olmadığını anlıyorsunuz. Örneğin düşmanın silahı tuttuğu ko-

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL 83

Grafik • Bir RPG oyunun için fazla iyi efektler ve animasyonlar. Şimdardım. Artık hep böyle olsun hepsi...

Atmosfer • Grafiklerin 3D olması ve diyaloglardaki canlılık atmosferi üst düzeyde tutmaya yetiyor.

Ses • Müzik için çok iyi yönde yorum yapılamaz ama sesler ve diyaloglarda pek bir kusur yok. Yeterli değil mi?

Dynamikler • Beni ilk Baldur's Gate zamanından beri RPG'ye çekebilen ilk oyun olduğunu söylesem?





TEKNİK BİLGİ FRP

Bilgi İçin • <http://www.evil-islands.com/>

Yapım • Nival Interactive

Distributor • FishTank Interactive

Minimum Sistem • PII 233, 64MB RAM, 3D Kart

Multiplay • Yok

→ Iuna vurmak onun size verebildiği hasarı azaltıyor. Bacağına vurmak kaçmanız gereken yerlerde çok işe yarıyor. Kafaya vurmak ise direk critical olarak adlandırılıyor ve çoğunlukla yüksek hasar veriyor. Aynı şekilde sizin de aldığınız hasarlar vücudunuzda 6 ayrı bölümde gözüküyor. Bu daha önceden zaten olan birşeydi. Fakat kafaya critical bir darbe alıp bir kerede 40 damage yemek hiç de adil olmayabiliyor. Son olarak oyunu istediğiniz yerde durdurabiliyor ve emirleri sıralayıp devam edebiliyorsunuz. Evet, tam Baldur's Gate gibi ama olayı o kadar turn based şeyle indirgemiyor. Hatta ben sadece kamera açısını değiştirmek için kullanıyorum bile diyebilirim.

Oyunun başlarında aldığınız questler ona bu na ayak işi yapmak şeklinde. Her ne kadar Seçilmiş Kişi olsanız da oyuncunun başında biraz experience kazanabilmeniz için böyle basit görevler olmalı. Karizmayı dağıtmadan önemli bir görevmiş gibi onun bunun çekicini taşıdıktan sonra sıkı görevler gelmeye başlıyor. Bu görevler de şehirdeki dükkânın sahibinin eşyalarını bulduktan sonra olu-

«Sanırım ilk Baldur's Gate zamanında bıraklığım FRP dünyasına yavaş yavaş geri dönüyorum.»

yor çünkü bu amca size eşyaları geldikten sonra birşeyler satmaya başlıyor. Zaten sizin birşeyler alacak paronuz da ancak baya bi ilerledikten sonra oluyor. Bu arada ilk görevlere ayak işi dediğime bakmayın. Başlarda çok daha fazla zorlanıyorsunuz. Dükkanı geri dönersek Evil Islands'a özel bir iki şeyler daha karşılaşıyoruz. Birincisi kazandığınız experince'ları paraymışcasına harcayarak skillerinizi geliştirebiliyorsunuz. Yani mesela 300 exp'e backstab skillinizi arttıryorsunuz veya konuşma yeteneğinizi geliştiryorsunuz. İkinci değişik şey ise silah ve büyülerinizi kendinizin yapabilmeniz. Elinizdeki bir büyü veya silaha özel materyalleri kullanarak yeni özellikler eklemek veya o silah veya büyüyü güçlendirmek mümkün. Bu da kesinlikle çeşitliliği artırıyor. Tekrar oynanabilirlik gittikçe yükseliyor.

O da bitince göze hoş gelmesi kalır geriye

Gelelim oyunun en büyük özelliklerinden bir başkasına. Ne kadar çok özelliği varmış değil mi? Anlat anlat bitmiyor. Ben olsam bi daha baştan okurum yazdı. Oyunun tamamen 3D bir motor üzerine yapılmış. Ve bence bir RPG oyunu için olabilecek en makul 3D motorun üzerine yapılmış. Oyunun içinde hemen hemen serbest dolasılıyorsunuz. Hemen hemen dememin sebebi

tam yeryüzüne paralel duramamanız ve zoom'un çimlerin içine girememesi. Ama kamera açıları her açıdan yeterli gözüküyor. Dışarıdan Starcraft oynuyor havası veren görüntülerin zoom yapınca aslında ayrıntılı kaplamalardan olduğunu görüyorsunuz. Karakter animasyonları çok başarılı. Gece ve gündüz ve günün alacakaranlık gibi diğer vakitlerini en iyi görebildiğim oyun desem sanırım yanlış olmaz. Evil Islands büyülerin efektlerinden yanın yağımura kadar grafik konusunda çok başarılı bir çalışma. Oyundaki her ayrıntının seslerine oldukça dikkat edilmiş olması ve başarılı diyaloglar beni bu güzel grafiklerin yanında daha da mutlu etti. Belki müziker konusunda biraz daha çalışılabilirdi. Şaheser müziker oyuncunun unutulmasını zorlaştırıldı.

Daha iyisi konusunda bir yorum yapmayı oyunun teknik açıdan her şekilde fazlasıyla yeterli olduğunu düşündüğümü söylemek istiyorum. Ayrıca beni bir oyunda en mutlu eden şey ayrıntılara dikkat edildiğinin bir şekilde belli edilmesidir. Ne kadar iyi düzeltildiği bir yana dursun. Çok fazla kötü yanyila karşılaşmadığım bu oyunu önume gelene tavsiye edebilirim. Sanırım ilk Baldur's Gate zamanında bıraklığım RPG dünyasına yavaş yavaş geri dönüyorum. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr



threekingdoms

Üç Çinli generalin iktidar kavgası...

fateofthedragon



Gerçek zamanlı strateji oyunları uzun zaman sadece kurgusal ordular ve olayları konu almakla yetindi. Bu oyun türü uzun bir süre tank ya da Orc sürülerinin ekranda büyük gürültülerle yok olduğu kan banyoları olmaktan kurtulmadı. Tabii bunun kötü bir şey olduğunu söylemeyorum, ama onbininci Warcraft ya da C&C klonunu da oynadıktan sonra insan daha farklı birşeyler görmek istiyor. Nitekim Age of Empires piyasaya çıktığı anda bir klasik olmuştur, çünkü her açıdan daha detaylı, daha gerçekçi bir yapıya sahiptir. Dünya tarihinde yeri olan milletlere hükmetmek ve tarih kitaplarında görülen birimleri savaşa sürmek hemen herkesin ilgisini çekmiştir. Ve fakat her zaman başarılı olanın taklit edilmesi kaçınılmazdır, nitekim Age of Empires satış rekorları kırmaya başlayınca, çoğu yapımcı C&C klonlarından vazgeçip AoE klonlarına yönelmeye başlamıştır. Bu arada, saniye tüm yazı boyunca oyunların tam isimlerini

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

45

Grafik • Grafikler tamamen bitmap, ancak bina ve harita tasarımları olması gerekiği kadar iyi değil. Ayrıca birimler çok küçük ve hepsi de birbirlerine benziyor.

Atmosfer • FoD çok zayıf bir oyun atmosferine sahip, doğrusu oyuncuya kendini bir ulusun kaderini belirliyormuş gibi hissettirecek hemen hiçbir unsur mevcut değil. Çok çabuk sıkılabilirsiniz.

Ses • Birimlerin ve binaların ses efektləri oldukça zayıf. Özellikle savaşlar bu açıdan son derece cansız geçiyor. Müzikler ise varla yok arasında, aklıda kalan hiçbir tarafta yok.

Oynamabilirlik • Birimlerin yapay zekası çok kötü, ayrıca bazı işlemleri otomatik bağlayamamak can sıkıcı oluyor. Savaşlar ise inanılmaz düzensiz ve sıkıcı, yanı oynamabilirlik pek yüksek değil.

tekrar tekrar yazmanın gereksiz olduğunun siz de farkındasınız, o yüzden geleneksel kısaltma yönteme başvuracağız.

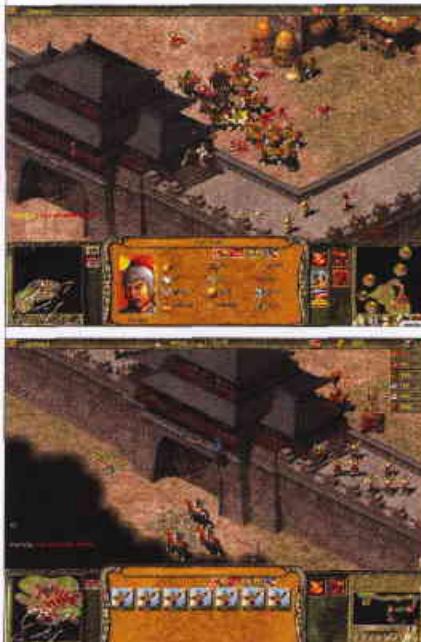
Ejderin kaderi...

Belki bilirsiniz, ejderha çağlardır Çin hanedanlarının ve haliyle Çin'in resmi sembolü olarak kullanılmıştır. Bu yüzden bu oyun adını ejderhanın, yani Çin'in kaderini belirlemek için çarpışan üç generalin macerasından esinlenerek alıyor. Oyun milattan sonra ikinci yüzyılda Çin'de geçiyor. Uzun süredir Çin'i yöneten Doğu Han Hanedanlığı yetereksiz yöneticiler ve tabii ki ortaya çıkan otorite boşluğu sonucunda oluşan iç çekişmeler sonucu gücünü tamamen yitirmiştir. Her ne kadar oyunda adı pek geçmese de, o dönemde Türk boylarının Çin hanedanlıklarını sık sık ciddi biçimde bulanlıtı bilinmektedir. Genellikle göçbe hayatı süren Türklerle karşı her yolu deneyen Çin hanedanları, yerleşik hayat tarzları ve düzenli ordularının sağladığı avantajlara rağmen her zaman başarı sağlayamamışlardır. Çünkü genellikle kendi içlerinden de her zaman süre gelen iktidar kavgaları ya-

şamışlardır, bu da monarşik düzenin kaçınılmaz yan etkilerinden biridir. Nitekim Doğu Han Hanedanlığı gücünü yitirmeye başladığı anda yerel ayaklanmalar patlak vermiş, sonunda üç generalin arasında paylaşılan ülke uzun zaman iç savaş ve karmaşadan kurtulamamıştır. İşte bu oyunda o üç generalin hikayesi anlatılmaktadır.

Tanıdık bir yüz...

FoD pek çok açıdan AoE benzeri bir oyun yapısına sahip, ne var ki benzerlikler çok da ileri seviyede değil. Yakınlarda piyasaya sürülen bir başka strateji olan America ile de büyük benzerlikler gösteren FoD, birçok çığı değil, sadece kısa bir zaman dilimini konu alıyor. Ayrıca oyunda bulunan üç farklı tarafın birbirinden hemen hiç farkı yok, çünkü üçü de Çinli, bu da oyunu çok tek düzeye kılıyor. AoE oynarken her milletin güçlü ve zayıf yanlarını kullanmanız, ayrıca kendilerine has birimlerinden faydalananarak değişik takımlar uygulamanız gereklidir, FoD oyuncuya böyle bir seçenek sunmuyor. Burada karşımıza çıkan en önemli farklılık olayların aynı anda birden fazla haritada →





bölgelere de saldırabiliyorsunuz. Ana harita üzerinde büyük şehirlere giriş noktaları birer kuleyle belirtiliyor. Bir de küçük kasabalar var ki, bunlara adamlarınızı sokarak ele geçirebiliyorsunuz. Ancak bu kasabalar sadece vergi veriyor, başka bir üretim yapmıyorlar, yine de bazen senaryoyu bitirebilme için bunları ele geçirmeniz gerekiyor.

Hadi asker yetiştirelim...

FoD her strateji gibi kendi içinde iki bölüme ayrılıyor, üretim ve savaş. Tabii oyuna bir miktar diplomasi de katılmış, ama gerçekten de bu öyle çok iyi tasarılamış ve faydalı bir seçenek sayılmaz. Üretim olayı çok detaylı tasarlanmıştır, ancak eğer adım adım herşeyi kendiniz yapmayı sevmiyorsanız o zaman bu iş canınızı sıkabilir, çünkü üretimi otomatik bağlama imkanı maalesef oyuncuya verilmemiş. Burada hemen kiralayabileceğiniz kahramanlardan da kısaca bahsedelim. Oyun boyunca elinizde bir ana kahramınız var, bu da seçtiğiniz tarafı yöneten general oluyor. Ancak onun dışında senaryo boyunca bazı tarihi açıdan önemli kişiler de size katılıyor. Ayrıca çeşitli kahramanları kiralamanız da mümkün. Bu kahramanlar tabii ki oldukça güçlüler ve savaşta oldukça faydalı olabiliyorlar, ancak daha da önemlisi üretim ve benzeri konularda onları bakan olarak atamadıkça bazı işleri gerçekleştiremiyorsunuz.

Hadi askerleri savaştırıp öldürrelim...

FoD üretim açısından çok detaylı tasarlandıği için çeşitli sınıflara mensup askerleri üretmek pek basit ve hızlı bir işlem sayılmasın. Ancak bunları savaşta żywirmek oldukça kolay, özellikle de FoD'un savaş bölümü üretim kadar detaylı tasarılmadığından bu oyunda savaşlar gerçekten çok can sıkıcı olabiliyor. Herşeyden önce birimlerin yapay zekaları gerçekten de acınesi durumda, bazen dümdüz ovada yolu şaşırabiliyorlar. Üstelik birimlerinizi herhangi bir

şekilde sıralamanız da mümkün değil, bu da savaşların karmaşık yürümesine sebep oluyor. Oyun grafikleri genel olarak idare edebilir durumda, ancak birimler hem çok küçük, hem de çok kaba tasvir edilmişler. Tarafların birimlerini birbirlerinden sadece giydikleri gömleklerin rengi ayırmıyor denebilir, bu da büyük bir çatışmada kimin ne yaptığıni anlamayı imkansız kılmıyor. Üstelik savaşlar oldukça ağır ve sarsak bir biçimde gerçekleşiyor, doğrusu ilk Warcraft bile bu açıdan FoD'dan çok daha iyidi desem yalan olmaz.

Sonuç olarak...

FoD aynı anda birçok şey olmaya çalışıyor, ancak ne var ki maalesef çoğu pek başarılı olamıyor. Mesela tipik Starcraft gibi üç farklı taraf kullanarak olayları anlatmaya çalışıyor, ama aslında temelde üç de aynı taraf olduğundan bunun pek bir anlamı olmuyor. Öte yandan tipik AoE gibi tarihi gerçeklere dayanan bir oyun olmaya çabalıyor, ancak oyunda geliştirebildiğiniz teknolojilere söyle bir bakınca, bunun da pek başarılımadığını farkediyoruz. Grafikler tamamen bitmap tabanlı, tipik tüm benzer oyunlarda olduğu gibi, ancak AoE ve benzeri kaliteli yapımlarda rastlanan gürsel güzellikten bu oyunda maalesef pek eser yok. Eh, her ne kadar ilk bakışta farklı gibi görünse de, aslında konu da çok ilgi çekici değil. Sonuç olarak tahta kurulmak için birbirinin girtlağını sikan tuhaf isimli üç Çinli'nin ne yaptığı şahsen beni o kadar da ilgilendirmiyor. Ama tabii bunun da meraklısı bulunabilir herhalde. Ve aslında bakarsanız oyun daha iyi olsaydı üç Çinli kafadarın macerası benim de ilgimi çekebilirdi, ancak maalesef oyun o kadar iyi değil. Yine de AoE tarzı birşeyler aranıyorsanız bir bakmak isteyebilirsiniz. Ne demis atalarımız? "Koyunun olmadığı yerde, keçiye Abdurrahman Çelebi denir!" ■ ■ ■

geçiyor olması. Ekranın sağ ve sol yanlarında bulunan pencerelerden aynı anda iki farklı haritayı takip edebiliyorsunuz. Bu haritalardan biri ana şehrinizin, diğeri ise dış dünyanın ya da düşman şehrinin haritası olabiliyor. Şehirler kendiliklerinden büyük surlarla korunmuş bir şekilde bulunuyorlar, birimler bu surların üzerine çıkabiliyor ve savunma yapabiliyorlar. Birimlerinizi ana haritaya çıkarmak için şehir dışına giden yolu izlemelerini söylemeniz yeterli, böylece dışarıya çıkışarak diğer

TEKNİK BİLGİ REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.eidos.com
Yapım • Overmax Studios
Dağıtım • Eidos

Minimum Sistem • Pentium 200, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 110 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Var

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

startrek away team

Etinden, sütünden, yününden...

Tamam, şu fazeri burumurdan çekin, itiraf edeceğim! Ben bir bilim-kurgu bağımlısıyım, kabul ediyorım! Günde en az üç defa Darth Vader'dan çeşitli replikleri mümkün olduğunda benzer bir ses tonıyla üstüne basa basa tekrarlarım! Kahve yapmak için mutfağa giderken Hyper-Jump yapan Enterprise benzeri tuhaf ses efektleri çıkartarak etrafta çalışanların tuhaf ve korkulu bakışlarına hedef olurum! Yazın sineklere ilaç sıkarken lazer topu ya da proton torpidosu taklıdı yapmazsam hiçbirini vurmadığımı da uzun zaman önce farkettim! Ve motosikletle sıkışık trafikte slalom yaparak ilerlemeyi bilgisayarda TIE-Fighter oynarken, araba parketmeyi ise Mech Warrior simülasyonları sayesinde öğrendim! Ama kardeşim, bu benim aptal olduğunu göstermez ki! Hele üzerinde Star Trek yazan her naneyi sorgusuz sualsız yutacağımı hiç göstermez! Söyleyin bana, neden ben tam Trek oyunları artık yüzüne bakılır hâle geldi diye düşündürken, kalkıp Away Team gibi bir deniyoluk yaptınız ey programcılar? Neden be adam neden? RA-AAAAHHHH!!!!!



Kaptan! Tarayıcılarında bir dandıklık var!

Peki Away Team neden kötü bir oyun? Sanki birileri oyunun taslağını hazırlamış ama, bitirmeden piyasaya sürümuş gibi görünüyor. Bu hissi öncelikle oyun grafikleri veriyor insana. Benzer oyunların birer tabloyu andıran çevre tasarımları yanında bu oyun oyle sönükk ve rensiz kalyor ki anlatamam İlk X-COM bile bundan çok daha çekici grafiklere ve ilginç harita tasarıma sahipti, kaldırı aradan 6-7 sene filan geçti! Aynı şekilde birimlerin animasyonları ve özel efektler de kelimenin tam anlamıyla odun gibi. Ne diyorum size, sanki bir oyun değil de, bir oyun taslağı gibi görünüyor herşey. Buna son derece yetersiz ses efektlerini ve müzikleri de eklerseniz, oyunun neden daha ilk dakikalarda insanı tiksindirdiğini anlayabilirsiniz. Ayrıca düşmanlarınızın ve adamlarınızın yapay zekası acıacak seviyede bile değil. Fazeli bayılıtan bir nöbetçi aylinca mal mal etrafta dolanıp durur mu yahu? İnsan bir alarm felan verir, bunlar iki koşturup sakinleşiyorlar!

Kaptan! Salataya limon da sikayim mı?

Bir oyunda grafik olmasa bile, bazen başka unsurlar oyuncuyu sardırılabilir. Mesela hikaye çok iyi olabilir, atmosfer sürükleyici olabilir, ne bileyim herhangi bir şey olabilir! Ama Away Team hiçbir çekicilik taşıymıyor. Konu basit aslında, Starfleet kumanandanları galakside "Hişt uzaklı, biz dostuz!" diye dolaşmanın pek akıcı olmadığını yüzüller sonra da olsa en nihayetinde kavrular "Bu böyle olmayacak, Borg'u ayrı bela, Romulan'ı bambaşka, adamı kanser eder bunlar!" şeklinde bir yaklaşımla Incursion

STAR TREK: AWAY TEAM

15

Grafik • Ben hayatımda böyle rensiz, böyle zevksiz grafikleri olan az oyun gördüm. Sanki modelleri ve yüzey kaplamalarını oyuna koymayı unutmuşlar.

Atmosfer • Fikir iyi, ama ne senaryo, ne de görev tasarımları beğenmediğim. Uzun zamandır ilk defa bir oyun uykumu getirdi.

Ses • Karakter seslendirmesi için filmdeki elemanları tutacaklarına, oyuna adam gibi ses efektleri ve müzik koymaları çok daha iyi ederlermiş.

Oynamabilirlik • Taktik takım oyunları oynayan insanı düşündürmeli, gerektiğinde biraz da yormalı. Away Team ikisini de yapmıyor, sadece bayır.

diye prototip bir gemi yaparlar. Bu gemi hologram teknolojisi kullanarak kendini düşman gemilerine benzetebilmekte, böylece gizli operasyonlar yapmak için olmadık yerlere girebilmektedir. Mürettebatı da gizli operasyonlar için eğitilmiş bir grup özel komandodur. İşte siz bu komandolardan işinizde yarayacaklarını seçip, onlara verilen görevleri başarmaya çalışıyorsunuz. Ama gel gör ki tüm senaryo ve görevler aşırı zorlama ve ne zevki var, ne de çekicilikler! Üstelik en uzun görev bile çabucak bitiyor, ne oturup taktik düşünmeniz gerekiyor, ne de başka zeka isteyen bir tarafı var. Görevin başında belli yetenekleri olan adamlardan bir grup oluşturup işe giriyorsunuz, o kadar. Sonra oraya ateş, buraya ateş, olay çabucak bitiyor. Uzun lafın kisisi, Away Team daha bitirilmesine bir sene varken piyasaya sürülmüş bir oyun taslağı, oyun bile değil! ■ ■ ■

Mad Dog | maddog@maddog.com

TEKNİK BİLGİ STRATEJİ

Bilgi İçin • www.starawayteam.com

Yapım • Reflexive Entertainment

Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Sadece LAN üzerinde

the moon project

Kaldığımız yerden devam ediyoruz...

Earth 2150 oynadınız mı hiç? Oynamamış olanlarınız için hemen bir hatırlatma yapalım, Earth 2150 bazı açılardan Starcraft özentisi söylemeyecek bir gerçek zamanlı strateji oyunuydu. Üç farklı taraf ve tabii ki bunların arasında geçen savaş konu alıyordu, zaten hangi stratejide savaştan başka bir şey var ki? Neyse, işte Moon Project tamamen bu oyunun üzerine hazırlanmış, farklı seýnaryolara ve bazı yeni birimlere sahip olan bir devam oyunu. Ancak çoğu devam oyununda alışılmış olduğu üzere on yıl önce ya da sonrası değil de, aynı zaman dilimini kapsıyor. Doğrusu yapımcı SSI firması Earth 2150 üzerinden daha az zahmetle biraz daha gelir elde etmeye çalışılmış gibime geldi. Tabii bunda bir kötülük yok, sonuçta herkes para kazanmak zorunda. Ama bazen devam oyunları gerçekten sıkıcı bir hâl alabiliyor.

Farklı bir cephe...

Konu şöyle, Dünya yillardır süren savaştan dağınık bir durumdadır. Savaşçı devam ettiren üç tarafın da oncelikli amacı yeterli kaynağı toplayıp uzayın derinliklerine açılabilecek bir yıldız gemisini tamamlaymaktadır. Tabii bunu konu alan olaylar Earth 2150'yi ilgilendiriyor. Fakat işte tam bu savaş sürenken ay üzerinde üslenmiş olan Lunar Company tarafından gizli bir silah projesi başlatılır. Bu proje savaşın gidışını değiştirecektir, haliyle tüm taraflar



konunu yakından takip etmeye başlarlar. Çünkü kimse uzaya açılırken beraberinde diğer tarafların da gelmesini istememektedir. Haliyle ay projesi farklı bir cephede çarpışmaların başlamasına sebep olur.

Eski tas, eski hamam...

Moon Project tamamen Earth 2150 ile aynı grafiklere ve arabirime sahip, haritalar üç boyutlu olarak tasarlanmış ve kamera açısını fare yardımıyla istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Bina ve ünitelerin çoğu da değişmemiştir, ancak tabii ki her devam oyununda olduğu gibi burada da yenilikler var. Yine bir temel üssünüz ve dünyanın farklı yerlerinde değişik amaçlarla kurulmuş ek üsleriniz mevcut. Ana üssünüz tüm operasyonlarınızın başlığı ve bittiği yer, çoğunlukla üretimi burada yapıyor, nakkie gemisini kullanarak birim ve kaynaklarınızı savaş alanına aktarıyorsunuz. Görev bittiği zaman da tüm işe yarar birimleri ana üsse taşmanız gereklidir, çünkü görevi bitirme tuşuna tıkladığınızda çoğu görev haritası bir daha dönülmeyecek biçimde kapanıyor ve oyunda her birim çok değerlidir.

Teknoloji zafer getirir...

Bu bir devam oyunu olduğundan ve siz de hemen her zaman zor görevlere gönderilen bir komutanı canlandırdığınızdan, çoğunlukla sayıca sizden çok daha üstün düşmanlarla karşılaşmanız gerekmektedir. Bu nedenle kalkabilmek için iki şeye ihtiyacınız olacak, bunlardan ilki teknolojik olarak daha üstün birimler. Her ne kadar işin başında size oldukça gelişmiş birimlerden verilse de, bunlar sayıca fazla değil ve uzun süre dayanmazlar. Bu yüzden kendi araştırmalarınızı yapmalı ve yeni birimler tasarlamalısınız. Yani sayı çokluğundan ziyade birim kalitesi ön plana çıkmalıdır.

İyi bir komutan olmak...

İkinci önemli unsur ise birimlerinizi iyi tanımak ve onları iyi yönetmek. Küçük bir güç ne kadar gelişmiş silahlara sahip olursa olsun, doğru yönetilmemiş taktirde çabucak yok edilecektir. Bu yüzden birimlerinizi güçlü ve zayıf yönlerini iyi bilmeniz şart, çünkü çoğu görevde nispeten küçük bir kuvvette yetineniz gerekiyor. Hatta bazen yeni birimler üretecek kaynak bile bulamıyorsunuz. Moon Project bu yönüyle de Earth 2150'den farklı bir yaklaşım sergiliyor. Neyse ki her görev harita temizlemeyi gerektirmiyor, bu oyunun monotonlaşmasını bir yere kadar onluyor. Ayrıca haritalarda düşmanın yeri ve sayısı gibi pek çok unsur rastgele olarak değişebiliyor, yanı bir bölümü baştan oynarsanız ezbere gitmek daha iyi değil, daha kotu sonuçlar verebilir.

Sonuç olarak...

Moon Project öyle pek belirgin bir değişiklik getirmeyen bir devam oyunu. Eğer Earth 2150'yi oynamışsanız ve yetmediye bunu da oynamak iyi gelebilir. Ama özellikle üç boyutlu gerçek zamanlı stratejileri pek sevmiyorsanız, o zaman başka oyunlara da bakabilirsiniz. ■ ■ ■

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

THE MOON PROJECT

68

Grafik • Earth 2150 grafikleri ayın kullanılmış, ve hiç fena sayılmaz. Kamera açısı benzer oyunlara nazaran daha kolay kontrol edilebiliyor.

Atmosfer • Oyunda genel bir atmosfer eksikliği var. Yani kendinizi Starcraft oynarken olduğu gibi havaya sokamıyor, kaptırıp görevden görev'e akamıyor. Biraz fazla sentetik bir yaklaşım.

Ses • Genel olarak ses ve müziklerin vasat olduğu söylenebilir. Müzikler duruma göre değişebiliyor, ama yine de bir zaman sonra sıklıyor. Sesler ise oyuncuya olaylar hakkında pek fikir veremiyor.

Oynamabilirlik • Birimlerin davranışlarını belirleyen pek çok ayar var, bunları iyi yapmazsanız siz delirirler. Ayrıca yol bulma ve çatışma konusunda belirgin bir yapay zeka eksikliği mevcut.

TEKNİK BİLGİLER REALTIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.ssionline.com

Yapım • SSI

Dağıtım • Topware Interactive

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 150 MB sabit disk alanı.

Multiplayer • Var

summoner

Yaratıkları çağrımak kolay; esas zor olan oyuncuları başına toplayabilmek...

Aşında ön incelemesini yaptıktan sonra Summoner için iyi bir giriş yapabileceğimi düşünüyordum ama oyun elimle geçince fikrim biraz değişti; o yüzden hemen konuya geçmek istiyorum. Summoner, Volition'ın (Descent serisini ortaya çeken firma) ilk RPG oyunu; Volition ekibi oyun için yepenin bir dünya yaratmış ve hikayenin temelini de 'Çağırkan' temasına dayandırmış (güzel Türkçe mize yeni bir kelime kazandırmış bulunmamaktam). Çağırkanlar, imparatorları devirebilecek ve tanrıları kafa tutabilecek güçte bir ırk; sahip oldukları büyülü yüzükler sayesinde çeşitli yaratıklar ve canavarlar çağrıbiliyorlar. Oyununuzun hikayesi ise tek bir çağırkan etrafında dönyüyor. O da Joseph adında daha biyikleri yeni terlemiş genç bir köy delikanlısı. Bizimkisi bir gün hiç istemediği bir şey yapar, kazara tüm köyünü kateder. Aslında suyu tümüyle ona yüklemek yanlış olur. Joseph zaten saldırısında olan köyünü ş

galci kuvvetlerden kurtarmak için özel gücünü kullanır ve bir cehennem zebanisi çağırır. Ama zebani bu, laftan anlar mı? Düşman birliklerini eşek cennetine yollayacağına masum köylüler ayne 'Niya'ı mertebesine çıkarır! Tüm köy halkı vahşice katledilince bizim garip oğlan da suçlu bulunur ve memleketinden sürüülür...

Zincirleme Kaza Yapmak

Summoner'in alaklı olmadığımız kompleks bir dövüş sistemi var. Toplam dört karakterden oluşan bir parti kurabilmenize rağmen aynı anda sadece bir tanesini kontrol edebiliyorsunuz. Aktif karakteriniz savaşırken bir sağ tıkla 'chain attack' denilen özel vuruş serisini kullanıyor; düşmana arkası arkaya indirebiliyor ve birtakım özel hamleleri bir seferde yapabiliyorsunuz. Bir chain attack'ın başlığı olması için zamanlama çok önemli. Tabii aktif karakteriniz bu vuruşu istediği kadar kullanamıyor. Diğer özel yetenekleriniz ve büyük gücünüz gibi chain attack olayı da aksiyon puanlarınızla sınırlı. Sık sık chain attack kullanırsanız, karakteriniz yeni ve daha güçlü zincirième manevralar öğrenecektir (sakat bırakın vuruşları veya enerji çeken büyüler gibi).

Çağırkan yeni bir şey çağırıyor mu?

Maalesef hayır. Biraz Vampire allığı sürülmüş, duaklarda biraz Diablo ruju var ve gözlerde de bi-

raz Baldur's Gate farı; ama ortada 3D RPG makajından başka bir şey yok. Oyunun dünyası alabildiğince büyük ve karakter animasyonları hiç fena değil. Grafiklerin çok detaylı olduğunu söylemek zor. Çok zaman tekrar eden basit dokular kullanılmış. Yine de güzel manzaraalar görmek mümkün; kuleler, saray odaları ve şapeller diğer oyuncularla karşılaşılabilir kadar güzel. Çağırkanınızın büyü efektleri de hiç fena değil ama izlerken 'ben bunu gördüm ya' demekten de geri kalıymayınız. Karakterlerinizin her gidiği şeyin modellerine eklenmesi de güzel bir olay. Ayrıca şehirler falan oyle büyük tasarılmış ki aklınızdır.

SUMMONER

67

Grafik • Alabildiğine bir 3D dünya. Gerçekten güzel manzaraalar var ama genellikle dokular basit ve tekrar ediyor. Karakter animasyonları fena değil ama yeni bir şey yok.

Atmosfer • Öyle sırı dışı veya karanlık bir RPG atmosferi yok zaten çok bilinçli bir dünyada oynamız için sık sık yönünlü kaybediyor ve adres soruyorsunuz.

Ses • Aynı müziği uzun süre dinlemek haliyle bayır. Sesler de aynı grafikler gibi yeni bir şeyler söylemiyor. Anlatıcının sesi fena ara demoların üzerine işli gitmiş.

Dynamabilitik • Durmak bilmeye kameralarдан ve dengez yapay zekadan dolayı ağız tadıyla dövüşemiyorsunuz. Çevresel durumlara göre taktik değiştirebiliyorsunuz.



rabılır. Mesela, ilk şehir birbirine bağlı neredeyse 40 haritadan oluşuyor ve her bir harita başı başına birer labirent görevi görüyor!

Oyunun grafikleri alıştılageldik ol-

meralar tamamen sizin kontrolünüz altında da değil. Eğer karakterlerinizi bir merkezde toplamak ister ama bir karakterinizi hareket ettirmezseniz, kamera durmadan çevrenizde

«Düşmanlarınızı yenmek için çağrırtkanlık yüzüklerini kullanarak başka boyutlardan yaratıklar çağrırlabiliyorsunuz. »

sa da en azından eli yüzü düzgün bir izlenim bırakıyor ama oynamabillirlik ve kameralar için aynı şeyi söylemek biraz zor. Kamera sistemi üçüncü şahıs perspektifinden kurtulup size eş zamanlı rötaşyon ve zoom imkanı tanıyor ama bu özellikler pratikte o kadar da işe yaramıyor; hatta işleri karıştırıldığı bile söylenebilir. Örneğin oyunun konsol versiyonunda joystick kullanarak serbestçe takılıyorsunuz ama PC Summoner'da 'işaretle ve tıkla' sistemiyle hareket etmenize izin veriyor. Üstten bakışta bile yeterince uzağı göremiyor ve yaklaşan düşmanların veya önemli noktaların farkına varamıyorsunuz. Özellikle zindanlarda ve değişik yüksekliklerin olduğu bölgelerde karakterlerinizi adam gibi göremediginiz için onları istediğiniz gibi yönlendiremiyorsunuz. Ayrıca ka-

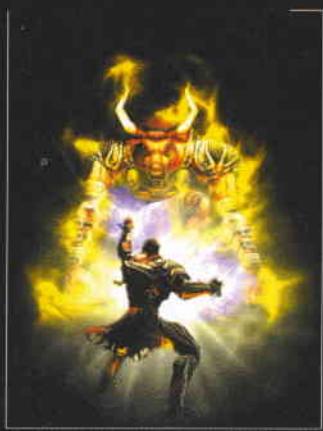
dönyüyor. Durum böyle olunca oyнarken sıkıntıları anlar yaşanabiliyor ve oyunda kayboluyorsunuz. Gerçi haritanız var ama o da ekranın yarısını kapladığı için görünüzü daha da kısıtılıyor.

Son gülen, iyi güler...

Isterseniz hikayeyi bir kenara bırakıp THQ'nun yeni aktif hale geçen www.thqmultiplay.com sitesinde multiplayer oynamanız da mümkün. Oyunun herhangi bir bölümünde ve karakterlerden herhangi biriyle oynamanız mümkün. Multiplayer modunda tüm NPC'ler düşmanlara dönüştügü için daha kısa sürede level atlayabiliyorsunuz. Benim esas uyuзoduğum olay firmanın Voodoo kartlarına olan yakışımı (eğer bir Voodoo sahibiyseniz eminin siz de uyuзolaksınız). Çağırtkan, Voodoo kartlar

için sadece Glide destekliyor ama çok kötü bir şekilde. Yaptığınız her hareket beraberinde bir ara yüklemeyi getiriyor ve zaten hantal olan oyun iyice yavaşlıyor. Ayrıca sifir Voodoo değil başka kartlarla oynarken de kapris yapabiliyor; ekran kartının en son sürücülerini indirin diye tutturuyor. Patch'ını yüklemeden uninstall olmuyor ve daha niceleri. İşte tüm bunlar yüzünden Summoner benim nazarımda bir hayli puan kaybetti (sen benim vudumu beğenmezsin ha, al sana 67!). Herhalde bir RPG'de hem PC hem de konsol özellikleri ancak bu kadar bulabilir. Summoner birçok kusuruna rağmen derinliği olan bir oyun. O kadar derin dalmak da paşa gönlünüze kalmış bir şey... ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



TEKNİK BİLGİ FRP

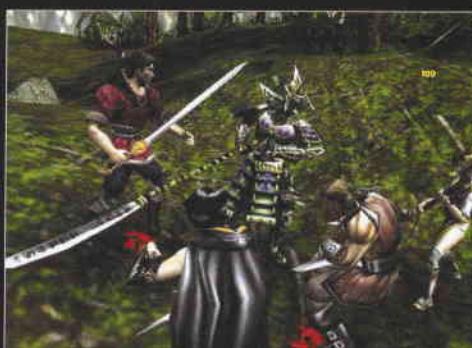
Bilgi İçin • www.thq.com

Yapım • Volition Inc.

Dağıtım • THQ

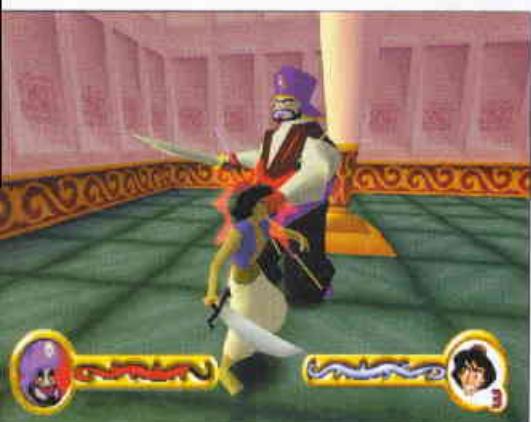
Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 780MB HDD, 8MB 3D ekran kartı, DirectX 8.0

Multiplay • Internet (www.thqmultiplay.net), ağ (4 kişi)



aladdin nasira's revenge

Aladdin bir kez daha sihirli lambasını ovaçlıyor ve yollara dökülüyor, tabii biz de peşinden!



Kendimi bildim bileli oryantallızmı ligimi çekmiştim. Tabii oryantal danstan bahsetmiyorum (gerçi onu da severim ya neye); Doğu'nun o kendine özgü gizemli kültüründen ve büyülü atmosferinden bahsediyorum. Durum böyle olunca 1001 Ge-

ALADDIN NASIRA'S REVENGE

72

Grafik • Grafikler ve animasyonlar oldukça renkli. Tam bir Disney oyunu. Demola biraz üvey evlat muamelesi yapmışlar. Poligonlar arada tekliyor.

Atmosfer • Her bölümün kendine özgü bir atmosferi var, bu da sahip oldukları larklı temalardan kaynaklanıyor. Şeker gibi bir oyun iste.

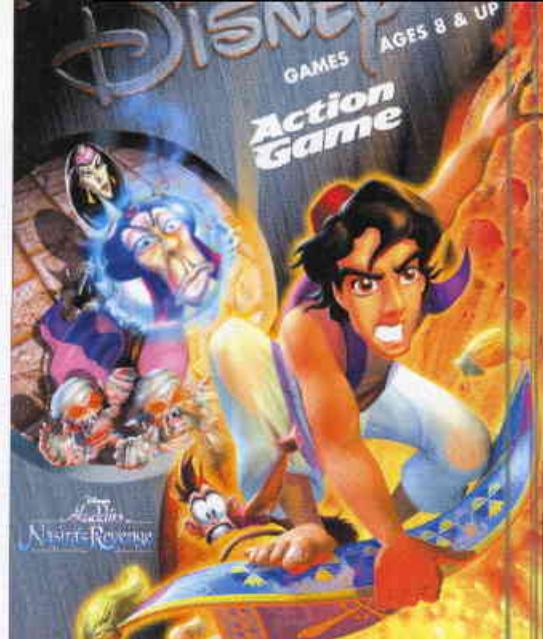
Ses • Seslendirme ve sesler genel olarak çok iyi ve anlaşılabilir. Müzikler, tabii ki Doğu esintileri taşıyor ve oyunun temposuna oldukça uygun.

Oynamabilirlik • Arada sırada aynı yeri tekrar etmekten bunalabiliyorsunuz (niye ki?). Kamera açıları yetersiz kalabiliyor. Kisacısı biraz kasıboru yanır.

ce Masalları (özellikle Aladdin ve Sihirli Lambası) ço-
cukluğumun önemli bir parçası olmuştu. Belki çöl-
lere düşüp Mecnun olmanın altında da bu tutku
yatıyordu. Aladdin'ın hikayesini okuduktan ve bir-
kaç uyduruk çizgi filmini seyrettiktan sonra saniyo-
rum bundan 7-8 yıl önce Disney yapımı çizgi filmi
vizeye girmiştir. Sinemada izledığım ilk çizgi filmi; o kadar beğenmiştim ki sinemadan çıkışınca sound-
track'ını aramaya koymuştum. Renkleriyle, ünlülere
yaptırılan seslendirmesiyle ve esprileriyle gerçekten
çok eğlenceli bir çizgi filmdi (izlemeyenler ne yapıp
edip izlesin). Kim ne derse desin, Disney animasyon
olayını iyi kıvırıyor.

Ne de olsa bir arcade...

Oyun Agrabah şehrinin sokaklarında başlıyor. Sul-
tan'ın yerine kötü büyüğü Nasira geçtiği için saray
muhalifleri her yerde sizi arıyor (amman dikkat!).
Öncelikle Agrabah'ın labirentimsi pazarını aşip sara-
ya ulaşmalısınız. Bu bir arcade oyunu olduğu için
Aladdin bolca hoplayıp zıplayacak, iplerde sallan-
acak, onu bunu toplayacak ve yoluna çıkanları kılıcyla
haklayacak. Ayrıca Aladdin elma veya hindistan-
cevizi atarak düşmanlarını bayıltabiliyor. Peki bunu
nasıl beceriyor? Birinci şahıs moduna geçince (A tu-
şusu) karşınıza bir hedef çıkıyor ve siz de onu kullanarak
düşmanlarınızın göbeklerine rahatlıkla nişan ala-
biliyorsunuz (ama öncelikle en yakın manavdan bir
kilo elma almalısınız). Elinizde kılıçla zıplayıp yere
güm diye inmek de etkili bir taktik (Z+X). Özellikle
level sonu 'fellah'ları için birebir. Etrafta dolanırken
olabildiğince fazla şey toplamaya bakın; bölüm so-
nunda faydasını görüyorsunuz. Örneğin cin jetonları
size çeşitli bonuslar kazandırabiliyor (tabii kollar
makinelerde şansınız yaver giderse).



TEKNİK BİLGİ PLATFORM

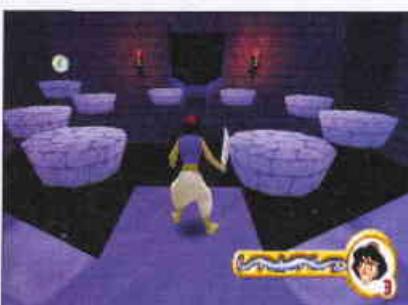
Bilgi İçin • www.disneyinteractive.com

Yapım • Argonaut Software

Dağıtım • Disney Interactive

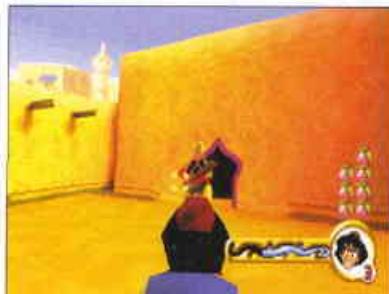
Minimum Sistem • Pentium 200, 64MB Ram, 70MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok



Oyunda yeri geldiği zaman Abu, Jasmine, hatta
uçan hali bile kontrolünze geçiyor. Save olayı level
alarlarında ve check point'lerde mümkün. Oynamabı-
rlık arada sırada canınızı sıkabiliyor (özellikle ipten
ipe atlama olayları beni deli etti). Yetersiz kamera
açıkları yüzünden birçok tekrar yapmak durumunda
kalıyorsunuz. Renkli grafiklere güzel karakter ani-
masyonları eşlik ediyor. Arada sırada poligonlar bir-
birine giriyor ama o kadar olur. Cini bu sefer Robin
Williams seslendirmiyor ama yine de seslendirme
çok iyi. Aladdin bir çocuk oyunu olabilir ama büyük-
ler de ciddi oyunlardan uzaklaşmak için bir süre ta-
kilabilirler. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr





donaldduck goin'quackers

Disney karakterlerini sanal alemden görmeye devam ediyoruz.
Bu sefer de 'Vak Vak Amca'nın yardıma ihtiyacı var...

Yanlış hatırlamıyorum liseye gidiyordum; yanı bundan 8-9 yıl önce fakat (bu arada yaşımda ortaya çıktı). Her okuldan gelişimde televizyonun başına geçiyor ve 'Ducktales' bitene kadar üniformamı çıkarmıyorum. Gerçekten çok eğlenceliyi 'Varyemez' ve ailesinin dünyanın dört bir yanında geçen maceralarını izlemek. Özellikle müziği bir harikaydı (sözleri hala aklımda). Bir ördek hem çok zengin hem de çok cimri ancak Varyemez kadar olabilir herhalde. Ducktales hala kanalların birinde gösteriliyor olabilir (ögleden sonrası kuşağından deneyin). Donald Duck Goin' Quackers adından da anlaşılabileceği gibi 'Donald Duck' karakteri üzerine kurulu bir arcade oyunu. Ducktales daha önce PC alemine giriş yapmıştı, hatta hafızam beni yanılmıyorrsa, adventure öğeleri barındıran bir oyundu.

Bayılırmı Portakallı Ördeğe!

Aslında hiç portakallı ördek yemedim ama içimden böyle geldi işte (hatta ördek yediğimi bile söyleyemem). Donald Duck Goin' Quackers hem bir arcade hem de platform oyunu. Bazı bölümlerde o alışık olduğumuz ekranın sağa kaydığını platform oyunlarına dönüşüyoruz. Vak Vak Amca, kankalarıyla oturmuş PTT (pijama+terlik+televizyon) yaparken, birden yayın kesilir ve pat diye ekrana bizzimkinin biricik aksi Daisy çıkivir. Heyecanla 'Vaaak vak vak (işte bu benim manıta)!' demeye kalmadan Daisy'nin, ördek alemi nin en kötüsü Merlock'in ininde yaptığı gizli canlı yayın bizzat Merlock tarafından sansürlenir. Artık



© Ne bakıysın öyle avalaval? Şu büyük kitabı bir tane patlat ki oyuncak ayyı alabesin.



© İşte şimdiden ördek damarına bastın! Savulun ulen!



© Siz yeğenlerinizin oyuncaklarını bulun, onlarda size bonus bölümünün kapılarını açın.



© Yok kardeşim, buradan öteye ge-çe-mez-sin!
Hadi bakalım, ufaktan iki...

nald Duck dinamizmiyle küçüklerle olduğu kadar büyülere de hitap edebilecek ayarda bir oyun. Disney hayranları ekran başına... ☺ ☺ ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

DONALD DUCK GOIN' QUACKERS 71

Grafik • Grafikler çok renkli; oyunun tarzını düşünürsek oldukça yeterli denenebilir. Karakter animasyonları çok şirin.

Atmosfer • Tabii bir Ducktales atmosferi yok ama her alemin teması oyuncuya içine alacak kadar renkli ve etkileyici.

Ses • Ses olayı belli ki biraz geri plana atılmış. Efektler hariç karakterlerin ne dediği biraz zor anlaşılıyor.

Dynamanabilirlik • Kontroller oldukça pratik. Oyunca çok kısa bir sürede ismobilisizsiniz. Menüler çok fazla soru soruyor.

TEKNİK BİLGİLER

Arcade/Platform

Bilgi İçin • www.disneyinteractive.com

Yapım • Ubi Soft Entertainment

Dağıtım • Disney Interactive

Minimum Sistem • Pentium 166, 32MB Ram, 250MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplayer • Yok

starsiege

tribes II

Dynatmix elindeki malzemeyi gerçekten de verimli kullanmış.

3 D shooter'lar da konu genellikle pek önemlididir. Sonuçta ortalıkta birbirini vurma için can atan oyuncuların olması ve bunların seçebileceğini ayrı grupların varlığı yeterlidir. Oyunu asıl ayakta tutacak olan birinci kural ise oynanabilirliğin yüksek olmasıdır.

Tribes oynanabilirliğine yeni bir açı getiriyor. Öncelikle oyunda takım oyunu oynamanız şarttır. Çok geniş arazilerde geçen oyun arazide kışmanın zevkini sonuna kadar tattırıyor. Özellikle bulunduğunuz arazinin sınırlarını herhangi bir fiziksel belirleyiciyle işaretlemeyen oyunda sonuzluk hissi siz atmosferin içine daha da sokuyor. Bir tepenin üzerine çıķıp ileriye baktığınızda üzerinde bulunduğunuz gezegenin manzara "vay be" dediricek kadar güzel.

1998 den bu yana geliştirilmekte olan Tribes yapımcılarına ayrıntılar üzerinde emek harcaması için gereken zamanı fazlaıyla vermiş. Bunu sınıf seçiminden seyyar kamera yerleştirebilmeye kadar tüm ayrıntılarıyla oyunda görebiliyorsunuz. Üslernizde bulunan istasyonlar sayesinde enerjinizi tamamlayabilmek ya da oyuncunun gelişimine göre oyuncunun içindeyken değişik silahlar ve zırhalar alabilmekte çok parlak bir fikir.

Ayrıca bazı haritalarda saldırın tarafın üssünden kendinize araç alabiliyorsunuz. Bu araçların bazlarında hem kullanıp hem ateş edebilirken bazalarında ise sürücü, taret ve bombalamak için üç oyuncu gerekebiliyor. Zaten oyunda görebileceği-



nin en güzel manzaralardan birinde savunma yaptığınız usse doğru bir grup bomber'in eskortunda gelen tankların görüntüsü olacak. Eh yüksek sayıda oyuncuya destekleyen böyle bir oyunda bu tür manzaraları görmekte oyunun nimetlerinden biri.

Neler var neler

Gelelim oyun tiplerine. Tribes'ta da artık tüm multiplayer oyunlarda olan Capture the Flag ve Death Match var. Bunlar dışında Capture and Hold, Flag Hunters ve bizce en zevkli tür olan Siege'de mevcut. Bilmeyenler için Capture the Flag'i kısaca anlatalım. İki takım ve bunların birer kalesi vardır. İki takımında amacı rakip kalede bulunan

bayrağı alıp kendi kalelerine getirmektir. Bunu belirtlen süre içinde en çok yapan ya da belli bir sayıya en çabuk ulaşan takım oyunu kazanır. Death Match herkesin birbirini vurup sayı kazanmaya çalıştığı en tipik shooter oyunudur. Capture and Hold'da amacınız rakibin elindeki belli noktaları ele geçirerek buraları korumak ve diğer bolgeleri ele geçirmeye çalışmaktır. Flag Hunters'da amaç rakiplerin üzerindeki flagleri toplamaktır.

Siege'de ise iki takımdan biri savunmada durarak üssünü korumaya çalışır diğeri ise onu ele geçirmeye çabalar. Burada öyle üssün içine dalıp herkesi öldürmekle bitmiyor olay. (Zaten öldük-

STARSIEGE TRIBES 2

77

Grafik • Başarılı bir çalışma. Tüm ayrıntılar ve mimari güzel hesaplanmıştır.

Atmosfer • Ortamlar güzel düşünülmüş. Özellikle de oyun sınırlarının gösterilmemesi çok fark ediyor.

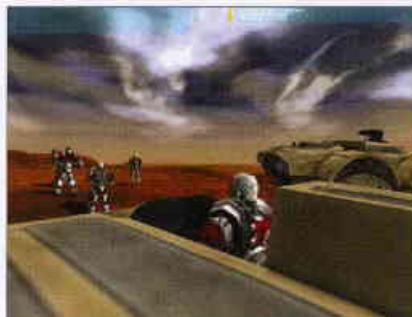
Ses • Müzik çok iyi. Oyun boyunca sizi kolayca gaza getiriyor. Ses efekteri ise ortama uygun ama konuşmalar daha iyi olabiliyor. Konuşmaların kötülüğü sizi bir anda oyundan soğutabiliyor.

Oynanabilirlik • Şu baş belası tepeler ve çukurlar olmasa ya da daha kolay geçilebilse daha iyi olurmuş. En çok buradan kaybediyor.



ten sonra gene üssünüzde spawn oluyorsunuz.) Örneğin bizim ofiste oynadığımız haritada amaç düşmanın ana üssünü besleyen motorları havaya uçurmaktı. Fakat bunun için öncelikle üssün etrafındaki üç kulede bulunan ve ana üssün girişini kapatan enerji kalkanını besleyen motorları havaya uçurmalarınız. Bunu yaptığınızda aynı zamanda ana üssün yolunun üstünde bulunan ve çevreyi olduğu gibi kontrol eden tareti de susturmuş olacaksınız. Tabi savunma yapan grupta bunu bildiğinden sniperlarıyla kulelerin üstünü ve ağır zırhlı ve silahlı adamlarıyla da motorların etrafını kuşatmış durumda. Üstelik her tarafta mayınlarla kaplanınca şenliği siz düşünün artık.

Tribes'ta bir diğer önemli konu ise seçtiğiniz sınıfı. Bir scout olarak ne kadar zayıf bir zırha



Silahlar ve diğerleri

Silah dediğimizde ise çok geniş bir koleksiyon olmasa da mayınlardan sniper tüfeklerine ya da patlayıcılardan tanksavarlara kadar bir çok silah elinizin altında. Arma sniper tüfeği diyorsak bun-



«Tribes, benzerlerine göre birçok yenilik ve daha geniş savaş alanları sunuyor.»

sahip olsanız da hızlı koşabildiğiniz için rakibin bayrağını kapıp hızla geri dönebilmenizde o kadar kolay olacaktır. Tepelerden hızla tırmanmak veya yükseklerde çıkmak sizin için daha basittir. Buna karşın bir savunma adamı iseniz kale gibi sağlam olmak için ağır zırhlar ve ağır silahlarda donanmanız üstüne üstlük birde yenilenme istasyonlarının yanındaysanız sizi yenilmez kılacaktır.



dan bir sürü olduğunu sanmayın, yalnızca bir tane var. Bu bir enerji silahı olduğundan yeteri kadar işinizi görecektir fakat genede cephaneli konusunda biraz daha çeşitliliğe gidişle daha iyi olacaktır.

Oyunda iletişim ilgili çok geniş bir menüye sahip. Buradan zaten gönderebileceğiniz tüm komutları yazabiliyorsunuz. Ama isterkeniz yazı yazabileceğiniz konsolda var. Özellikle strateji belirlemede bu konsolu bol bol kullanacağınızı düşünüyorum.

Sizi gaza getiren müzik ve ses efektleri özellikle araçlarda kendini daha da çok gösteriyor. Bir hava aracının cinsine göre efekt de onun ağırlığını hissetmenizi sağlıyor.

Bunca yeniliğine ve özellikle yer veya hava taşıtlarının da ilk defa bir multiplayer shooter'ın içine katılmış olmasıyla Tribes 2 eğlenceli vakit geçirmeniz için bir çok şeyi kapsıyor. Fakat alışla geldiğimiz "kurşun atan" silahlar maalesef bu oyunda yok. Chaingun dışında birde bomba atar mevcut o kadar. Oysa oyuna konulabileceği o kadar çok silah var ki. Bunun dışında bazı haritalarda hedefe ulaşmak yerine dik yamaçlara tırmanmak ya da lavlarda hoplayıp zıplamakla o kadar uğraşınızı ki hedefe vardığınızda pat diye bir taret tarafından öldürmek sizi ıldırıtmaya yetiyor. Silah kullanmak dışında bu tepelere tırmanma becerisini edinmek için de iyiçe çalışmanız gereklidir. Hatta oyunda tecrübeli shooter oyuncularını en çok zorlayacak konu bu diyebiliriz. Booster'ınızı kullanarak ve "kayarak"



TEKNİK BİLGİ MP FPS

Bilgi İçin • www.dynamix.com

Yapım • Dynamix

Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • P III 300, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden

tepelere çıkmak hoş ta en sonuna geldiğinizde bozulanızın bitmesi ve o tekrar dolarken sizin onca çaptığınız mesafeyi gene tepeden süzüle süzüle inmeniz çok sinir edici bir tecrübe. Oynamabilirliği önemli derecede düşürdüğü de bir gerçek. Bazı yerlerde öyle takılıyorsunuz ki kendinizi öldürüp işin içinden çıkmak en iyi çözüm oluyor.

Oyuna girdiğinizde hermen bağlanıp oynamak yerine tutorial'ı sabırla oynamamanızı tavsiye ederiz. Çünkü ihtiyacınız olan bir çok tuş ve hareketi bu tutorial sayesinde kolayca öğreniyorsunuz. Biraz sabir oyuna girdiğinizde size çok şey kazandıracaktır.

Sniper tüfeği kullanırken zoom ayarlarınızla sık sık oynamanız ve rakibinizin uzaklığına göre pozisyon almanız bir çok saldırınızı yumoşatmak açısından size çok avantaj sağlayacaktır. Özellikle Siege haritalarında düşmanın geleceği taraf belli olduğundan ve gelirken bol bol ziplayacaklarından sabrederek ve silahınızın enerjisini tam doldurarak yapacağınız atışlar size çok avantaj sağlayacaktır.

Silahlar dışında elinizdeki diğer ekipmanı da asla küçümsemeyin. El bombaları, mayınlar ve satchein charge'lar düşmanınıza tuzak kurmak için çok yararlı oyuncaklardır. Özellikle toplu kullanıldıktırında geçilmez bir savunma oluşturabilirsiniz.

Ve sonuç...

Tribes benzerlerine oranla bir çok yenilik ve daha geniş alanlar sunuyor. Buna karşın geliştirilmesi gereken bir çok yönü de mevcut. Grafikleri ve oyun motoruyla yeni oyuncular olduğu kadar eski oyuncuları da oyalayacak bir oyun fakat bağımlılık yapacak kadar iyi olup olmadığı tartışmaya açık. Bence Halo gelene kadar beklememiz ve ondan sonra karar vermemiz çok daha doğru bir davranış olacak. Çünkü o zamana kadar Tribes kendi türünde sahip olduğu özellikleriyle rakipsiz kalacak. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

icewinddale heartofwinter



Buzulların güzelliğine hayran olacaksınız.



Olşte barbar kralının otağı. Buradan çıkmak inanın kolay değil. Çünkü kral çok inatçı.

Black Isle'in Baldur's Gate motoruyla başlangıç serisi şimdiden kadar yapılmış olan en güzel ara yüzü ve AD&D kurallarını bilgisayar oyuna en güzel şekilde aktarmasıyla popülerliğini geçen zaman içerisinde oldukça arttırdı. Aşırıca her yönden bir çok üstünlüğe sahip olan oyular senaryolarının zenginliği ve derinliğiyle de boş olamadıklarını bize kanıtladı. Bu tutarlılık yeni pakettede devam ediyor.

Icewind Dale'in ek görev paketi olan Heart of Winter'i gördükten sonra keşke oyunun hepsini bu kadar güzel yapsalar diye düşündüm. Icewind Dale iyi bir oyundu. Fakat Heart of Winter hem konu hem de oynanış bakımından o kadar güzel ki ana oyuna biraz fark atıyor. Oyunda grubunuzla Ten Towns'u tehdit eden barbar istilasını durdurmaya çalışıyorsunuz. Bu konu senaryoya o kadar güzel yedirilmiş ki oyuna kendinizi kaptırıyor.

Eğer elinizde ki Icewind Dale'i daha bitirmemişseniz genede oyunu oynamaya şansınız var. Kul-

dahar'daki kapısı açılmayan kulüplerden biri oyunu yükleyince aktif oluyor ve oradan Heart of Winter'a girebiliyorsunuz.

Heart of Winter'a başlamadan önce Icewind Dale'da söyle en azından 9. level olmaya bakın çünkü karşınıza çıkan düşmanlarla başka türlü başa çıkamazsınız. Size karşınıza çıkan yaratıklardan birini örnek olarak gösterirsem daha açıklayıcı olur sanırım. Oyunun ortalarına doğru girdiğiniz yer altı mağaralarında karşınıza Remorhaz'lar çıkacak. Eğer elinizin altında bir AD&D Monstrous Compendium falan varsa orada bu yaratığa rastlayabilirsiniz. Kendisi söyle devasa boyutlarda katnatlı bir kirkayağa benzer. Kaçınıc level olursanız olun sizi bir seferde tamamen yutabilme olasılığı vardır. Bu en azından masaüstünden böyledir ama oyunda bize kiyak geçip bu özelliğini kaldırılmışlar. Genelde karşınıza çıkacak yaratıklar size vurduğunda 20-28 HP götürüyor ya da ciddi büy zarar veriyorlar. Ayrıca sizi gördüklerinde, öyle eskiyden yaptığımız hileye karın birer birer gelmek yerine ekranı açmasanız da grup halinde saldırırlar. Yani cloud kill gibi büyülerini hazır tutun.

Daha, çok daha

Paketin en göze çarpan yeniliklerden birisi grafikleri. Üstünüzde giydığınız eşyalar karakterlerinizin üstünde artık kendine özel grafiklerle görünüyor ve grafiklerde daha çok ayrıntı inilmiş. Zaten isterken standart 800X600 den 2048X1536 ya kadar çözünürlülükle oynayabilirsiniz. Mekanlar sizin hayran bırakacak kadar güzel. Oyunu oynarken durdurup etrafı seyrettikten sonra devam ettiğim çok oldu. Renklerin uyumu ve mekan tasarımları o kadar güzel yapılmış ki öylesine bakıp

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

80

Grafik • Muhteşem. Zaten varolan oyunun üzerine çok güzel mekanlar eklemeler ve paket şölen haline gelmiş

Atmosfer • Orjinal oyundan daha da güzel ve sizin hemine alıyor. Keşke daha uzun sürseydi.

Ses • Atmosfere uygun efektler tabii ki. Ama tekrarları sıkılıyor.

Oynamabilirlik • Motorda ki "kahramanların başını alıp gitmesi" olayı maalesef giderilmemiş. Bu da başınızı da fazla belaya sokabiliyor.

TEKNİK BİLGİ FRP

Bilgi İçin • www.blackisle.com

Yapım • Black Isle

Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 40MB HDD

Multiplay • Ağ, internet

geçemiyorsunuz

Başka bir heyecan verici özellik ise yepeniyi büyüler. Bunlarla yüksek level'li yaratıklara karşı anacak durabiliyorsunuz. Zaten belli bir levelden sonra savaşçılarınız arasındaki tüm sınıflar büyüp yapanıldığı için bir sürü alan etkili büyüğe sahip olabiliyorsunuz. Özellikle de büyütülerinize oyunda çok iş düşecek. Yeni büyülerin size çok faydası olacak. Özellikle yükselen levellarınızla beraber fighterlarınız da birer katil dönüşüyor. Önceki oyundan karakterlerinizi almışsanız üstlerindeki ekipman ve para ile geldiklerinden +5 silahlardan almanızı şiddetle tavsiye ederim. Pakette Baldur's Gate'ten alıntıları var. Örneğin artık gem, scroll ve potion'larınızı koyabileceğiniz kutular var. Bunalımların kapasitesi sınırlı olsa da inventory'nizi yönetmede çok işinize yarıyor. Ayrıca oyundaki her satıcıda bunlardan birer tane bulabiliyorsunuz yani hepsi alıp inventory'nizi rahatlatabilirsiniz.

Yaklaşık 10 saatlik gibi kısa sürede ve bir seferde başına oturup bitirebileceğiniz paket açısından tadını damağınızda bırakıyor.

Ne yapalım bizde artık aklımızı gidermek için Neverwinter Nights'ı bekleriz. ■ ■ ■

Burak Akmenek burak@level.com.tr





harleydavidson2

wheelsoffreedom

WizardWorks'ten nefret ediyorum!

Eskiden beri hayalini kurup darduğum bir oyundur. Bu oyunda dünyayı dolaşan, yeni yerler gören, yeni insanlar tanıyan motosikletli bir gezginin canlandırısınız. Yol boyunca farklı yerlerden geçer, canınız istediği yönden yolunu değiştirebilir, kavşakta istediğiniz yolu seçebilirsiniz. Bazen yeşil tepelerin arasından, bazen de çorak ıssız topraklardan akıp giden yol her zaman için farklı sürprizlere gebedir. Bugün bir ormanın kıyısında, yarın ise bulutsuz çöl gecesinde kumların üzerinde kamp kurabilirsiniz. Ah evet, birkaç yıl önce bu tür bir oyunu bilgisayar da yapabilmek pek mümkün değildi, ama şimdi biraz uğraşarak da olsa yapılabilir. Gerçekte kendini yola vuracak zamanı olmayanlar için sanal alemden bir kaçış, bir macera oyunu. Hele bir de sağlam bir multiplayer desteği sağlanırsa insan daha ne isteyebilir ki değil mi?

Infogrames saçmaladıkça saçılıyor!

Peki dünyada bu kadar oyun firması varken, bilgisayarların kapasiteleri de bu denli gelişmişken kimse kalkıp ta böyle bir oyun yapıyor mu? Hayır! Onun yerine içerenç grafikli ve herhangi bir amacı olmayan berbat yarış oyunları yapmaya devam ediyorlar. İşte WizardWorks'ten birinci daha, Wheels of Freedom! Bilmeyenler için hemen şunun altını çiziyim: WizardWorks neredeyse hiç istisnasız beşinci sınıf oyular üreten bir Amerikan firmasıdır. Bu heriflerin piyasaya sunduğu muhteşem (!) oyular arasında "Deer Hunter" gibi geyik ötesi klasiklere bolca rastlanabilir. Sadece bir bilgisayara fritöz arasındaki farkı

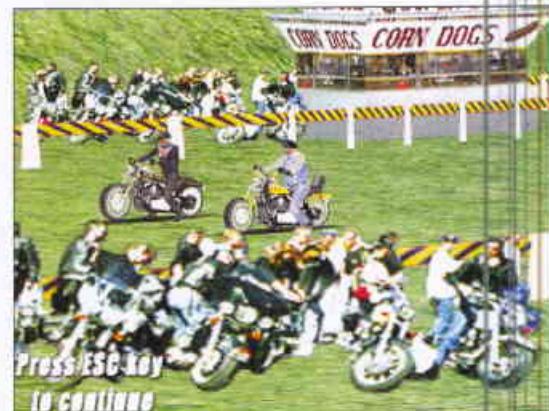
bilmeyen PC kullanıcılarının raflarında gördükleri süper düşük bütçeli saçmalıkları "Neymiş bu yaw?" diye alması sayesinde ayakta kalan bu dandık firma, maalesef şimdi Infogrames marifetiyle zehrin Amerika dışına da saçmaya başlamış gibi görünüyor. Ama zaten Infogrames kendini kaybedip önüne gelen oyun firmasını yutmaya başladığından bu yana, ben oyuların üzerinde "Infogrames" etiketini görmeye korkar oldum. Eskiden iyi oyular yaparlardı oysa, görünüşe bakılırsa şimdi sadece beybir pisliği ni poşetleyip oyun niyetine satıyorlar.

Berbat kelimesi yetersiz...

Doğrusu bunca sene iyi kötü motora binmiş ve bilgisayar oyularına merak sardırmış bir insan evladı olarak bundan çok daha kötü bir motosiklet oyunu gördüğümü hatırlıyorum. Tabii geçen sayılarda tanımış olduğumuz serinin ilk hariç, ama şimdi buna bakınca o bile çok daha mantıklı bir oyun gibi geliyor gözüme. Peki Wheels of Freedom neden bu kadar kötü? Öncelikle grafikler kelimenin tam anlamıyla içerenç, çok yüksek çözünürlükte bile düşük poligonlu modeller adeta insanın gözünü tırmıyor. Çoğu yerde kaplamlar o kadar kötü ki, söyleyecek söz bulamıyorum. Ama tüm bunlar bir defa yarış başlayınca daha da beter bir hâl alıyor. Buna sene dir ilk defa bir oyunu oynarken midem feci şekilde bulandı. O rezil kaplamlar ve poligonlar bir defa ekranda yüksek süratle hareket etmeye başlayınca insan monitöre baktıktan tiksinti oluyor. Buna bir de motosikletlere kumanda etmenin neredeyse imkansız olduğunu ekleyince, kendinizi devamlı o dağdan bu yamacaya sekerken buluyorsunuz.

İçerenç kelimesi kifayetsiz...

Ancak oyunu daha da öldüren unsur sadece grafikler değil. Harley Davidson'lar ağır, oturaklı, serin-kanlı motosikletlerdir. Onları uzun ve fazla virajlı olmayan temiz bir asfalt üzerinde kullanabilirsiniz, ancak yol bozulmaya başlayınca ya da virajlar sertleşince huysuz metal beygirlere dönüşmeye başlarlar. Bu oyunda ise Harley kullanarak değme spor makinelerin alamayacağı virajlara yatabilir, özel yapım off-road motorlarının canına okuyacak toprak pistlerde yarışabiliyoruz. Hiç arka tekeri üzerinde yamaç-



tan yamacaya, hatta ağaçtan ağaça seken bir motosiklet göründün mü? Böyle bir şey bilim-kurgu filmlerinde bile saçma görünür, ama bu oyunda bolca var. Yani grafikleri gibi gerçekçiliği de beş para etmez. Eğlenceli deseniz hiç değil, çünkü oyuna neşe katacak herhangi bir unsuru da yok. Uzun sözün kısası, bu ilkinden de berbat bir oyun ve umarım WizardWorks yöneticileri bu saçmalıkları sattıkları için cehennemde sonsuza dek yanarlar. ■ ■ ■

Mad Dog | maddog@the mad one

TEKNİK BİLGİLER / YARIŞ

Bilgi İçin • www.wizardworks.com

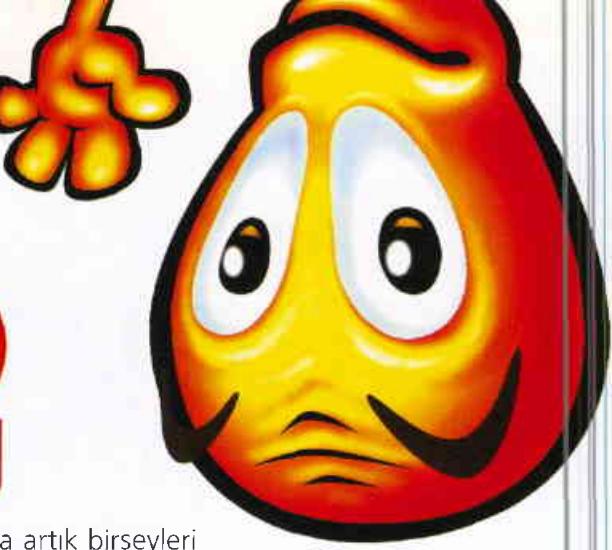
Yapım • WizardWorks

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 200 MB sabit disk alanı

Multiplayer • Var

worms worldparty



Tamam delice eğleniyoruz ama artık birşeyleri değiştirsenez diyorum...



Yapıncıların neden serisini yaptıkları oyunların suyunu çıkardıklarını hiçbir zaman anlamaya yacağırm. Pazar kaygısı, satış kaygısı derken bir öncüğe patch bile olamayacak oyunlar çıkıyor ortaya. Bu mantıkta gidiirmeye devam edilirse Counter-Strike'in Half Life 17'ye karşılık gelmesi gerekiyor. Worms serisi bu karmaşanın en canlı örneği. İlk oyunla ders aralarında nasıl eğlendiğimizi anlatmam mümkün değil. Tabii zamanın dahi makinası 486 ile hocalardan gizli oynamak olaya ayrı bir eğlence katıyordu o başka. İkinci oyun bence serinin en parlak dönemiyydi. Neredeyse her akşam sabahlara kadar netten arkadaşlarımla oynardım. Sonra Armageddon çıktı ki ben bu oyunu hiç tutmadım. Benim güçlük gurtuklarımın o rengarenk dünyaları tam anlamıyla fanteziler cenneti olmuş, eğlence olayı biraz abartılmıştı. Kafa ve göz karıştırın ay-

ıntıları hanginiz tam anlamıyla ezbere biliyor ki? Tam serinin artık bir değişime ihtiyacı var derken hayal kırıklığı yine biz oyuncuları vurdu. World Party ufak eklenülerden başka bir şey değil.

Elbette size nelerin yeni olduğunu bildirmeliyim. Fakat değişik birşeylerle karşılaşmamak beni o kadar siki ki, bu konuda tam tespit yapmaya sabırm yetmedi. Şöyledir üstten bakınca bir çok yeni mod olduğunu görüyoruz. Yeni modlar tamamen hayal gücünüzle sınırlı diyebiliriz. Haritaların değişik dizaynları ve gurtukların silahlarının değişik kombinasyonu ile birçok yeni mod çıkarılmış. Örneğin modlardan birinde gurtuklarınızın herbirinin iyi kullanıldığı silahlar var. Bir diğer modda gurtuklarınızın elde ettiniz puanlarla bölüm sonrasında silah satın alıyorsunuz. Bunun gibi sayısını bilmediğim bir çok mod örneği var. Tabi oyunu hala 2D motorda tuttukları için önüne gelen modu koymak da kolay oluyor. Belki de oyun 2D kalmalı. Ama 'Değişimmm(nn)!!!'

Pembiş gurtuklarım benim..

Bildiğimiz takımı kurma olayları ve onlarca değişik ses şeması aynen duruyor. Ben şahsen o kadar sesi deneyip de en güzelini bulana kadar ilk denediklerimi unutuyorum. O yüzden hep klasik seslerle oynuyorum. Takımların silahlarını da özelleştirmek

WORMS WORLD PARTY

76

Grafik • 3D derinlik katılıp 2D'ye sadık kalmış. Renkli ve eğlenceli harita dizayı, şirin mi şirin gurtuklar...

Atmosfer • Çizgofilm grafikleri üzerinde minik pembe gurtuklarla ne derece atmosfere girebilirsiniz ki?

Ses • Bir sürü ses şeması var. Ama seçenek için sabır lazımlı. Ne gerek var ki o kadar çeşide?

Oynamabilirlik • Menüler çokaldıkça karışıklık artıyor. Buna kafayı çok takmazsanız sorun yok.

belki kurallar çerçevesinde mümkün. Bunlar özel maçlar için geçerli oluyor. 40 civarında görevin yanında 35 kadar da training bölümü var. Bir önceki oyuna göre daha çok ve çeşitli training bölümleri konulması iyi olmuş çünkü bu kısımlar normal görevlerden daha eğlenceli. Gerçi normal görevlerin de hiç biri normal kalmamış ya neysse. Traininglerin hemen hemen hepsini, görevlerin de yarısını oynadım. Buna rağmen size silahlar hakkında açıklayıcı bilgi verecek kadar sabredemedim. Sonuçta dışarıdan bakınca hiç bir değişiklik gözüküyor. Sırf bunun için bu sefer oyuna bir ansiklopedi eklenmiş. Bununla herşeyi öğrenebiliyorsunuz.

Oyuna bu kadar karışık ayrıntıyla nasıl olsa uğrashamazsınız der gibi bir de her ayarı rasgele karış-

tırın opsiyonları eklenmiş. Böylece karşınıza ne çi- kacağınızı bilmeden puzzle gibi bir oyun oynamanız sağlanmış. Benim anlayamadığım bir başka ilgi çekici nokta ise bir öncekini den çok farklı olmamasına rağmen oyunun nasıl amacından bu derece saptırılabildiği. Ama herhalde Team 17'deki arkadaşların bir bildiği vardır.

Onur Bayın | onur@tevel.com.tr

TEKNİK BİLGİ ACTION/STRATEJİ

Bilgi İçin • www.team17.com

Yapım • Team 17

Dağıtım • Titus Software

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 40MB HDD

Multiplay • Ağ, Internet ve aynı bilgisayarda





European Superleague

Comodore'da oynadığım futbol oyunlarına geri dönmek beni duygulandırdı. Ama bi dakka bi dakka.. İyi de biz Commodore çağını geçeli çok olmadı mı??!

Evet oldu. Hem de bayağı oldu. Sunu şurada açıkça belirtiyim. İki tip oyun vardır. İki gerçekten emek harcanarak, uğraşarak yapılmış, detayların üzerinde durulmuş, elden gelenin en iyisi çıkararak oyuncuların beğenisine sürülmüş oynalar. Gözden kaçan şeylere rağmen bu oyunlara harcanan vakit oyuncuların hakkını ortaya koyar. Gelelim ikinci tip oyunlara. Bu tip oyunlar kısa insanların oyun oynadığını sanmaları için yapılmış ve bu yoldan kar etmemi ön planda tutan ticari araçlardır. Hiçbir özen ve düzen olmaksızın üretilen bu oyunlar biz oyuncuları kandırmaktan başka hiçbir işe yaramaz.

Şimdi reklamlar

Hiç mi futbol oyunu görmedik? Şahsen spor oyularıyla çok fazla aram olmasa da hemen hemen bütün çikan kayda değer futbol oyunlarına göz atma şansımız oldu. İlk futbol devrimi Sensible Soccer zamanında oldu. Taktikler belirleyebilmek, oyuncuların isimlerini istediğiniz gibi yazabilmek zamanında bizi oldukça cezbediyordu. Sonra FIFA serisi çıkmaya başlayınca bizim de ağızımızın kenarları yavaş yavaş kulaklarımıza doğru yayıldı. Oyundaki hareketleri gerçek bir insanın hareketlerini baz alarak ekrana koyabilmek ulaşabildiğimiz son nokta idi. Derken böyle bir oyun çıkmış. Bir sürü isim hakkı ve reklam almış. 3D grafikleri kullanmış. Ama bu da nesi?!? Anlayacağınız üzere European Super League'i en başta bahsettiğim oyun sınıflarından ikincisine rıhatlıca yerleştiriyorum. Hani özen ve düzen olmaksızın demetim ya...

Arabirim ilk saniyelerde Sensible Soccer tadi



veriyor. Başta birçok oyun modundan birini seçiyorsunuz. Bunların arasında kendi yaptığıñ lig veya Avrupa Super Ligi'de var. Bu konuda ilginç olan nokta kötü seviyesine çok yakın giden bir oyunun bu kadar çok isim hakkını ve reklamı nasıl almış olduğu. Oyundaki reklam payı öyle böyle değil. Hatta sadece reklam için yapılmış olduğunu bile düşündüm. Staddaki panolardan tutun da formaların üzerine kadar her yer reklam dolu. Belki de sanal ortamda bu firma isimleri daha çok göze batıyor.

Inanılmaz basit menüleri sayesinde istediğiniz ayarlamak zor olmuyor. Örneğin ayarlar bölümünde sadece 3-5 tane gereksiz değişiklik var. Zaten grafik ve kontrol seçimi oyuna girmeden önce yapmalısınız. Fakat oyunda ilk andan beri farkedilen büyük bir handikap daha var. Önceleri neden menülerde mouse kullanamadığımı düşünürken sonra acı içinde farkettim ki oyun PlayStation'dan çevirmeye. Bu yüzden oyuna girmeden önce kullanacağınız tuşları sorma gibi bir gariplik yapıyor zaten. Emin'e haksızlık gibi olmasın ama PS'den gelen oyunlara da hiç isinamıyorum. Olmuyor kardeşim, PC sizin işiniz değil.



• Bu arada en soldaki de Zidane'ın amcasının oğlu.

Açıkçası oyunun arabiriminden oyun içi grafiklere geçince biraz şaşkınlık yaşadım. Yüksek çözünürlükte temiz 3D görüntü verebilen bir motor kullanılmış. Oyuncuların hareketleri esnek. Fakat bu esneklik sınırlı. Bir süre sonra farkediyorsunuz ki siz aslında düşük kalitede jpg'lerle kaplanmış bir dünyada birkaç animasyonun peşinde koşuyorsunuz. Seyirciler var. Hayatında gördüğüm en kötü 2D seyirci. Bari 2D'yi düzgün yapın. Ama nerdeeee... Ne multiplayer, ne single player. Bu oyundan uzak durun, o kadar! ☹ ☹ ☹

Obur Bayram | obur@level.com.tr

EUROPEAN SUPER LEAGUE

34

Grafik • Bol bol düşük kaliteli jpg kaplama seyrediyorsunuz. Tabi bunların müthiş animasyonları da var.

Atmosfer • Bırakın yahu. Dalga mı geçiyorsunuz?

Ses • Var. Birşeyler geliyordu kulağıma ama daha çözememiş ben cazırıyı. Size haber veririm.

Dayanabilirlik • Yok. O da nesi? Nerenin bulunur? PS'den alınrı oyunun nesinde oynanabilecekliyorsunuz ki?

TEKNİK BİLGİLER SPOR

Bilgi İçin • www.vie.co.uk

Yapım • All your bases are belong to us

Dağıtım • Virgin Interactive

Minimum Sistem • P200, 32MB RAM, 470MB HDD

Multiplayer • Yok

ultimaonline

thirddawn

3D grafiklerle yepyeni bir UO macerası

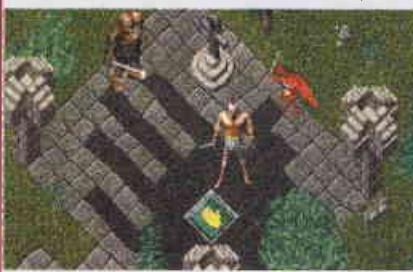


Eğer "Origin grafik olarak kendinden daha üstün oyunlar olan Everquest ve Asheron's Call ile başbaş gitmek için Third Dawn'ı yaptı" diye düşünüyorsanız çok yanlıyorsunuz. Origin'in bu konudaki asıl planı UO 2 idi ama bu plan iptal oldu. Third Dawn UO'yu daha da ileri götürmek için planlandı.

Eski 2D UO ya göre 3D olarak planlanan oyun bu özelliğinin yanında bir çok yenilikte getiriyor. Öncelikle bir noktaya öncümle parmak basalım. Original Third Dawn'ın içinde eski oyun UO da var. Yani halen ülkemizdeki Unofficial serverlarda oynamanız için ihtiyacınız olan UO da burada mevcut. Fakat bu serverlar şu an için Third Dawn'ı desteklemiyorlar. Zaten Third Dawn'ı eski oyunun üstüne kuruyorsunuz. İkisini de ayrı ayrı kurduğunuzdan istediğiniz zaman eski oyun ile oynama şansı-

na da sahipsiniz. Yani "bunu kurarsam eski oyunum gider mi?" gibi bir korkuya kapılmanız gereklidir.

Third Dawn'ın ikinci önemli özelliği ise yalnızca bu pakete sahip olanların girebileceği ve yaklaşık olarak 13 yeni yaratığı içeren Ilshenar adlı yeni topraklar. Bu topraklar ile ilgili ayrıntılı bilgiyi Nisan



sayımızdaki ön incelemede vermiştık. Buna dışında oyunun Japonya ve Kore gibi ülkelerde çok tutulmasından dolayı Samuray tarzı zırhların da paketle geleceği söyleyeniyordu ama biz rastlayamadık.

Oyun 3D olmasına karşın çok yüksek sistem gereklimleri istemiyor. Buna karşın grafiklerinin avantajını oyuna girer girmez fark ediyorsunuz. Her taraf çok renkli ve bu gerçek bir göz ziyafeti sunuyor. Köpekler bile şirin kuşku kuşulardan Alman kurtlarına falan dönüşmüştür. Ayrıntılar çok fazla, hatta bazı yerlerde gerçekten "fazla" kaçıyor.

Orneğin karakteriniz eskiden karşısındaki iki türlü selam verebilirken şimdi oyuna ilk girdiğinde ya da bir süre boş kaldığında geriniliyor, folk dansı yapabiliyor, bir sürü şekilde selam verebiliyor hatta alkışlamak için bile bir seçenek var. Bu kadar çok hareketle kim uğraşır bilinmez ama oyuna koymuşlar işte.

Ilshenar'da ev kurmak gibi bir seçenek yok. Oyuncular bu topraklarda yalnızca ava çıkışlarıdır. Ama bu av o kadar kolay olmamayı çünkü yaratıkların hepsini burada bulabilirsiniz ve en aptallarından en tehlikelilerine kadar hepsi burada ki inanın sizi çok zorlayabilirler. O yüzden gruplar halinde dolaşın. Ilshenarda Tramme kuraları geçerli.

Eski oyuncular biraz zorlanacaklar

Yeni pakete geçen eski oyuncular alışçıkaya kadar bir süre şaşkınlık geçireceklerdir çünkü 3D grafikler size dünyınızı şartlıyor. Hatta biraz yadrigiyorsu-

ULTIMA ONLINE : THIRD DAWN

87

Grafik • Olay bu, 3D efektler oyunu çok daha anlaşırlı kılmış.

Atmosfer • Ne diyebilirim ki, her zaman dört dörtlük.

Ses • Yeni bir şey yok yalnızca ek olarak yeni bir müzik gelmiş.

Öynamabilirlik • Getirdiği yeniliklerle çok daha geliştirdiği kesin nuz. Ben yenisine geçinceye kadar eskisi arasında gidip geldim ama sonunda yenisindeki bir özelliğin o kadar çok işime yaradığını fark ettim ki kararımı verdim. Yeni pakette çantanız çok daha geniş. Bu kapasitesinin genişlediği manasına gelmiyor. Gene alabileceğiniz belli ama içine koymuş olduğunuz eşyalar eskisi gibi sıkışık olmak zorunda değil çünkü yeni oyunda alan iki katı daha geniş. Ayrıca ana ekranında her şey daha derli toplu görünüyor. Üstteki barı gerektiğiinde kapatabiliyorsunuz ve bu bar sayesinde en gerekli menülere hemen ulaşabiliyorsunuz.

Yeni pakette, belki de animasyonlardan ötürü olsa gerek, lag'i daha iyi hissediyorsunuz. Bu biraz sınırlarınızı yırpatıyor tabii ki. Ekrana bakıp Türkiye'nin internet altyapısına bir kere daha saygılarınıza iletiyorsunuz.

Ama Third Dawn daha anlaşılır

Erger şimdide kadar paketle ilgili aklınızda şüpheler varsa bırakın kalsınlar çünkü mükemmel bir paket değil ama grafiklere getirdiği yeniliğin oyuna daha zevkli ve "anlaşılabilir"ıldığı da su götürmez bir gerçek. Özellikle büyüğünü efektlerini gördüğünüz zaman bana hak vereceksiniz. Karşınızdakının ne büyüsü yaptığıni bile bu şekilde anlayabiliyorsunuz. İnanın Third Dawn paranızın hakkını verecektir.

■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

MP FRP

Bilgi İçin • www.uo.com

Yapım • Origin

Dağıtım • Electronic Arts/Aral İthalat

Minimum Sistem • P II 400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı, internet bağlantısı

Multiplay • Sadece multiplayer



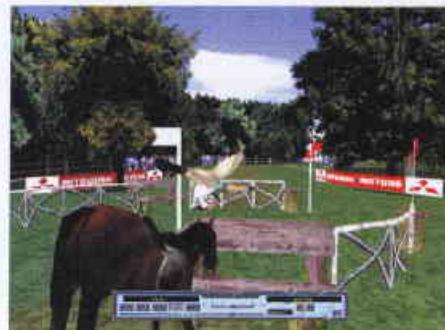
equestriad2001

Binicilik hassas bir mevzudur, öyle adada eşek binmeye benzemez.

Ne zaman berber gitsem kendimi bir şekilde altılı ganyan muhabbetinin ortasında bulum. Gerçi müşteri popülasyonuna göre muhabbet futbola veya arabalara da dönen bir ama ganyan geyiği gün boyunca tazeliğini korur. Oyunumuz Equestriad 2001 altılı ganyan ve berberler ile pek bir alakası yok ama binicilik sporuyla var.

Hiç binicilik dersi almış mıydınız?

Daha önce elime hiç binicilik oyunu geçmediği için en başta biraz afalladım ama oynamabilirliğine kısa



En iyi geri gidip bir daha deneyin.

EQUESTRIAD 2001

31

Grafik • Bu tarz bir oyun için gayet yeterli. Ortamlar 3D ama ağaçların ve insanların 2D olması komik olmuş. Replay seçenekleri iyi tasarılmış.

Atmosfer • Oyun ilk başta ilginç geliyor ama sonra hep aynı şeyleri yaptığınızı farkediyorsunuz.

Ses • Kışnemeler liginç, spiker yorumları da fena değil ama çok tekrar edince insana gına geliyor. Müzikler için de aynı şey geçerli.

Oynamabilirlik • Basit ve insanı yormayan bir oynamabilirlik tasarlanmış. Derinliği var denemez ama kolay alışılabilmesi bir olay.

Kafayı gözü yarmak olası bir durum.

sürede alıştığımı söyleyebilirim; çünkü gerçekten hiçbir numarası yok! Oyun üç bölümden oluşuyor. Dressage denilen olay at üzerindeki hakimiyetinizi puanlayan bir tür yarışma. Ekrandaki direktiflere ve rotanın rengine göre atınızı ya normal yürütüyorsunuz ya tırıs sürüyorsunuz ya da dörttnal koşturuyorsunuz. Önemli olan bu üç farklı komut arasındaki geçişler; örneğin dörtnal için geç kalınca bir faul alıyorsunuz ve haliyle puanınız düşüyor. Jüriyi selamlamak, durmak ve dönüşler de Dressage bölümünün bir parçası. İkinci olarak Cross Country geliyor. Adından anlaşılaçağı gibi kırsal bir alanda sizin ve önünüzde atlamanız gereken engeller var.

Amaç parkuru en kısa zamanda bitirmek. Kafanızı gözünüzü yarmadan atlamanız için 'jump' tuşuna yanıp sönen zeminlerin üzerine gelince basmalısınız. Show Jumping ise bir engelli atlama yarışması. Bu sefer kapalı bir pistteyiz ve biraz daha şov amaçlı takılıyoruz. Turnuvalara katılmadan pratik yapabilirsiniz.

Dört ünlü pistte ve benim tanımadığım ama ünlü olduğunu tahmin ettiğim 21 binicile yarışyorsunuz. Grafikler tamamıyla 3D demek isterdim ama 2D ağaçlar ve seyirciler buna izin vermiyor. Hava şartlarıyla oynayabiliyorsunuz. Replay seçeneği iyi hazırlanmış. Birçok açıdan kendinizi izleyebiliyorsunuz. Equestriad 2001 biraz tekdüze olsa da ilginç bir oyun. ☺ ☺ ☺

combatcommand2: danger forward

2. Dünya Savaşı'nın bereketi oyun dünyasında devam ediyor...

Savaş oyunlarıyla hazırlıksız yakalananlar bu türde detay seviyesinin ne kadar yüksek olduğunu bilir; hatta bazen detaylardan dolayı oyuna odaklanamaz, bilmemne topunun hacmine takılıp kalsınız. Danger Forward o kadar derine inmek yerine sade ama yeterli bir oynamabilirlik sunuyor. Grafiklerin kalitesi malum; şu anki teknolojiye karşılaştırmaya bile değermez. Seslerin de pek farklı

olduğu söylemenem. Ama zaten oyunun görsel bir şölen vermek gibi bir kaygısı yok. Hala hiçbir 3D oyunda bu kadar çok birliği beraber yönetmek mümkün değildir.

Senaryolar yine varolan savaşlardan uyarlanmış. Birlik sayıları kadar savaş saatleri de gerçeğe uygun hazırlanmış (örneğin hava kararınca sadece altı saat savaşabiliyorsunuz). Paraşütlerle veya hücum botlarıyla çatırmaya yapmak ve gece operasyonu düzenlemek hala geçerli. Hatta oyunda bu tarz saldırı veya savunmayla ilgili birçok ekstra var.

Dedigim gibi oynamabilirlik karmaşık hesaplara dayanmıyor. Karar vermek için her manevradan sonra birliklerinizin gücüne ve özelliklerine bakmanız yeterli. Oyunun başı biraz arayüz ve biraz da yapay zeka ile dertte. Basit birkaç işlemi yapmak için bir sürü 'tık' gerekiyor ve düşman birlikleri özellikle savunmadaysalar

COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD

63

Grafik • Grafikler şu anki 3D teknolojisiyle karşılaşırız; çünkü hepsi 2D. Renklerle ve grafik tasarımla biraz daha oynamabildi.

Atmosfer • Oyunu oynarken bir yandan da bir savaş filmi izliyorsanız belki hayatı girebilirsiniz ama diğer türlü CC2'nin pek şansı yok.

Ses • Sesleri zar zor duyuyorsunuz. Size bir şeyler anlamak isteyen efektler kulaginiza çalışıyor ama oziardan da şüphe etmek gerek.

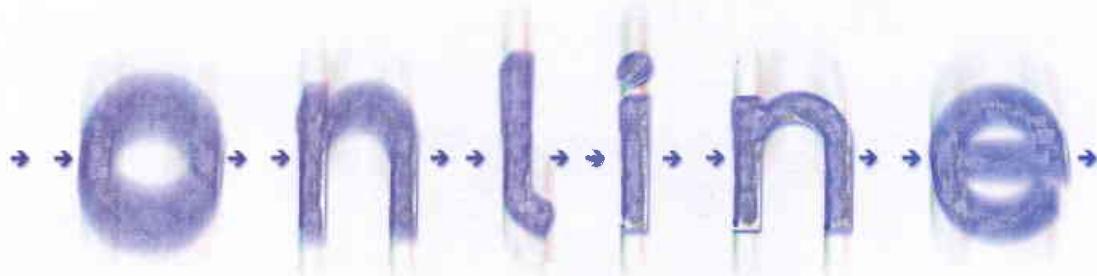
Oynamabilirlik • Oynamabilirlik dozajı çok iyi ayarlanmış. Fazla derinlere inmeden savaş meydanında yolunuza bulabiliyor ve taktik geliştirebiliyorsunuz.



Birliklerinizin durumunu sağ üst köşeden öğrenebilirsiniz.

saçma sapan davranışları. Oyun bir senaryo editörüne sahip ve multiplayer oynamabiliyor. CC2 mağazası strateji severlerin ilgisini çekebilir. ☺ ☺ ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Internette Ultima Online kaynakları

Ülkemizde gün geçtikçe oyuncusu çoğalan Ultima Online şu "sayı değer" korsan oyun piyasası yüzünden ayağa düştüğü için bir çok oyuncu oyunu bilincsizce ve son derece eksik bilgilerle oynar oldu. Oysa UO tüm dünyada yüz binlerce insan tarafından oynanan bir oyun. Bu yüzden hem yeni oyunculara yol göstermek hem eski oyuncuların listesinde eksik olan birkaç yeri tamamlamak ve oyunun eğlenceli yanları yanında bir çok başka boyutu olduğunu da göstermek amacıyla internetteki UO kaynaklarından en bilinenlerini sizlere anlatmayı kendime bir görev saydım. İşte internetteki belli başlı kaynaklar, içerikleri ve adresleri.

www.ultimetr.com

Şu anda Türkçe olarak bulabileceğiniz en geniş içerikli site adresi bur-

sıdır. Yurtdışındaki Stratics ile anlaşması olan site tecrübeli oyuncular tarafından yazılmış son derece ayrıntılı yazılarıyla en çok başvurabileceğiniz rehber. Site ilk online olduğu zamanlar çok hızlı bir şekilde update ediliyordu ama şimdi bu hız biraz yavaşlamış durumda. Genede şu anda UO oynayan Türklerin adını duyurmak adına hazırladıkları dinamik harita ile göğümüzü kabartıyorlar. Kesinlikle üye olmanızı tavsiye ederiz. Herkes mutlaka yararlanacak bir şeyler bulacaktır.

www.ultimetr.com

Ultima ile ilgili en kapsamlı bilgiler bulabileceğiniz tüm dünyadaki en kapsamlı site. Çok iddialı bir cümle olduğunun farkındayım ama kesinlikle öyle. Burada ne ararsınız vardır. Hatta fazla bile bulunur. Zaten sol taraftaki barın uzunluğu buna

en güzel kanittır. Eğer İngilizceniz iyi ise bu sitede çok rahat bir iki saat harcayabilirsiniz. Bir karakter yaratmadan önce ve yaratıktan sonra tüm gelişim süreci boyunca bu siteye başvurarak ihtiyacınız olan bilgileri bulabilirsiniz. En alttaki tools kısmından indirebileceğiniz ufak programcılar da size çok yardımcı olacaktır. Ayrıca oynadığınız Shard'da ne oluyor diye merak ediyorsanız her gün bu siteyi bir defa kontrol etmenizi tavsiye ederim. Bunun dışında www.stratics.com ise diğer Massively Multiplayer oyuncularla ilgili bilgiler sunan sitelere gidebileceğiniz rehberin sadece kapağıdır. Stratics her online oyuncusunun mutlaka elinin altında bulunması gereken çok kapsamlı bir sitedir.

www.ultron.com

Ultima Online'in resmi sitesi. Zaten oyunu resmi serverlerde oynuyorsanız bu siteyi çoktan ziyaret etmişinizdir zira hesabınızla ilgili tüm ayarları buradan yaparsınız. Oyunla ilgili yeni bir şeylerin gelip geldiğini ya da ne gibi gelişmeler olduğunu buradaki haberlerden öğrenebilirsiniz. Özellikle hikayeleri kaçırmayın derim. Bunun dışında her link sizi aynı bir hizmete götürecektr ki hepside çok işinize yarayacak sayfalardır.

www.ebay.com

Burası bir satış sitesidir. Burada aradığınız her şeyi bulabilirsiniz ki buna satılık oyun hesapları, satılık büyülü

silahlar, ingotlar vs de dahildir. Eğer bir gün resmi serverda oynadığınız karakterini satmak isterseniz bu siteye sergileyebilirsiniz. Tabii ki para aktarımı için kredi kartı gerekecektir. Bir girip göz atmanızı tavsiye ederim. Oynadığınız karakterin gün gelipte 1000\$ edebileceğini gördüğünüzde şaşırmayın. Buraya girdiğinizde neden bazı oyuncuların sırf bu işi ticaret için yaptığına daha iyi anlayacaksınız.

www.ultraligan.com

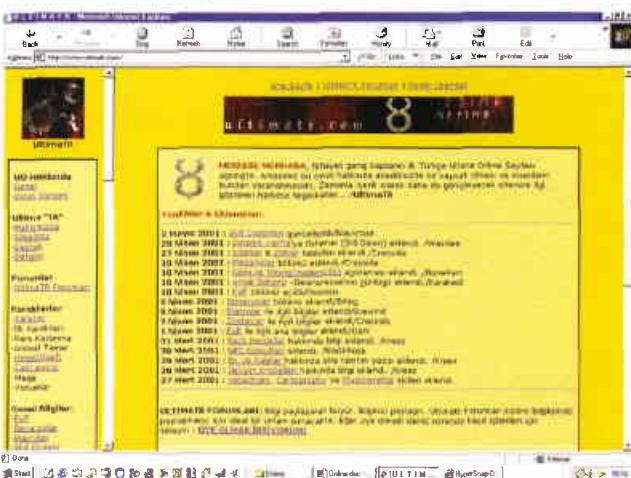
Shardlarda ne olup bittiğini izleyebileceğiniz başka bir adres. Ayrıca oyuna ilgili son gelişmeler hakkında anketler yaparak oyuncuların genel fikrini de yansitan site özellikle boardları ile çok popüler. Buradan genel türli iletişimini gerçekleştirebilirsiniz gibi sitenin solundaki barda aşağıda yer alan linkler ile diğer online oyuncuların sayfalarına da gidebilirsiniz.

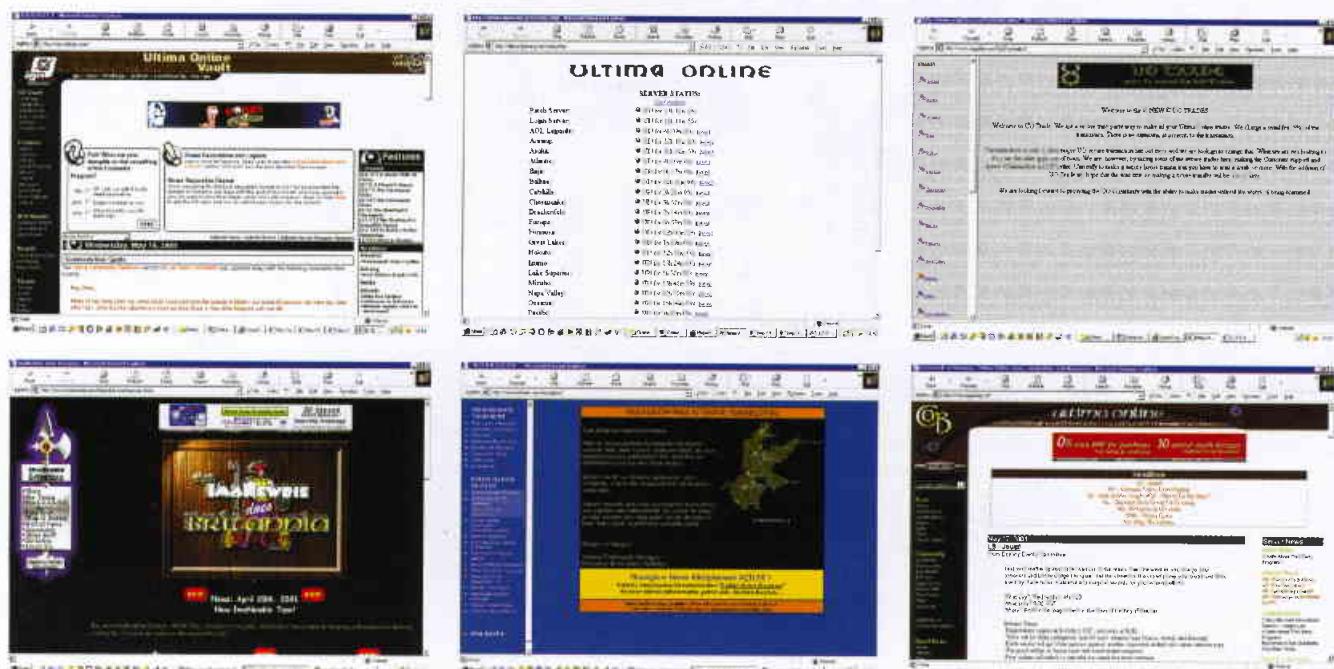
<http://ultima.lightning-newstatus.htm>

Shardların durumu hakkında bilgi alabileceğiniz site eğer serverinize bağlanamıysanız problemin nerede olduğunu görmemeniz açısından size yardımcı olabilir.

www.ultimeworld.com

İste UO'nun en eğlenceli yanı. Bu siteyi hazırlayan kişiler UO ile dalga geçiyorlar. Daha doğrusu oyuna yeni başlamış ve aynı zamanda kay-





bilmeye mahkum olan bir karakter aracılığıyla UO ile ilgili seri karikatürler yapıyorlar. Eğer UO ile ilgili biraz bilginiz varsa bu sitedeki karikatürler siz çok güldürecek. Bilmeyenler için söyleyelim newbie oyuna yeni başlayanlara verilen bir sıfatı. *Ace-mi gibi* bir manası vardır. Ayrıca gene bu sitede Diablo ile de ilgili karikatürler bulabilirsiniz. Site sık sık güncelleniyor o yüzden en az iki haftada bir falan ziyaret edin derim.

<http://cob.xrgaming.net/>

Bir başka UO buluşma noktası. Tüm shardlardan haberler alabileceğiniz gibi ufak rehberinden de yararlanabilirsiniz. Ama asıl işlevi community kısmında. Buradaki forumlarda işinize yaracak bir çok haber ve duyuğu bulabilirsiniz. Ayrıca karakterinize

isim bulmakta zorlanıyorsanız buradaki name generator ile bir isim yaratıbilirisiniz. Dilerseniz gene bu site den diğer online oyunlar için ayrılmış sayfalar da gitmeniz mümkün. Özellikle hayvanlarla ile ilgili tablo ve evlerle ilgili bilgiler dikkatinizi çekectir.

<http://www.ultimatr.com/moonglow>

Ultimatr'ın altındaki bu site tamamen sanane serverındaki Moonglow şehri için yapılmış. Burada şehirde yapılan tüm etkinlikler ve şehrin tüm özellikleri anlatılıyor. Sanki gerçek bir şehir tanımı şeklinde yapılan site gerçekten çok enteresan bir düşünceyi yansıtıyor. Sanane'de ki en organize şehrlerden biri olan Moonglow burada da kendini gösteriyor. Si-

te şu anda yapım aşamasında olsa da mevcut haliyle bile resimli hikayeler ile siz oyalayacaktır.

Bu siteler dışında şu anda yapım aşamasında olan ya da yapılmış fakat daha geliştirilmesi gereken guild siteleri de mevcut. Eğer bu adresler dışında sizin bildiğiniz başkaları da varsa lütfen linklerini email adresime yollayın ki diğer oyuncularda faydalansılsın. Ayrıca eğer guild siteleriniz varsa onları linklerini de bana yollamayı rica ediyorum. Bir ara hepsini yayınlarsam herkesin elinde tam bir liste olabilir diye düşünüyorum.

Yeni ve mevcut oyunculara tavsiyeler

Siziere biraz ukalalık yapacağım simdi. Ama önce şunu söyleyeyim ki bunu yapacak kadar UO geçmişim var. Bir zamanlar Atlantic serverında ilk Türk guild'ini (GKV) o zamanki fedakar UO oyuncularıyla beraber kurup ilk guild masterlığını yapmış ve bu oyunu yaklaşık olarak 1.5 se- neddır oynayan bir oyuncu olarak size tavsiyem bir karakter yaratıp oyunu girmeden önce mutlaka oyunun el kitapçığını hiçbir sayfasını atlaman dan bir iki kez baştan sona okumanız. Daha sonra geliştireceğiniz karakterin yapısını belirleyip buna göre GM yapmayı planladığınız 7 skill'i seçin ve bunları geliştirmeye başlayın. Skillerinizi geliştirdikten gerekli tüm tabloları ve rehberleri elde edin

ve bunı harfiyen uyun.

Oyunda arkadaşlığa önem verin ve mümkünse adam akıllı üyelerden oluşan bir guild'e mutlaka üye olun. Bu hem parasal destek almanız açısından hem de yeni karakterinizin güvenliği açısından çok önemlidir. Ayrıca UO'yu arkadaşları oy- namanın zevki gibisi yoktur. Ben bir zamanlar aynı ofiste Cornelius'la beraber oynarken heyecandan az bağırmıştım "Öldüm aman malları kurtar" diye.

Asla ama asla PK'lerin ola- bileceği alanlarda yalnız dolşamayın.

UO oynarken RP yaparsanız oyunun zevki 100 kat artar ama bunu yapmak zarunda değilsiniz. Genede oyun yapısı gereği ister istemez oyun zaten sizin buna iter. Örneğin blacksmith'le savaşmazsınız ama ticaret yaparsınız ve sonuçta onunla aranızda geçecek konuşmalar ticaret üzerine olacaktır. Bunları RP havasında yaparsanız karakterleriniz sizin gözünüzde et ve kemiye kavuşacaktır ki siz oyuna asıl bağlayan kesinlikle bu olacaktır.

Eğer UO ile ilgili herhangi bir sorunuz ya da sorununuz olursa ve bu sorunlarınızı verdiğim adresler de çözemiyorsanız bana her zaman email atabilirsiniz. Tüm email'larınızın mutlaka cevaplanacağını biliyorsunuz.

Görüşmek üzere ■ ■ ■

Burak Akmenek |Burak@level.com.tr





playstation'ın gücünü küçümsemeyin!

oyun=yasam



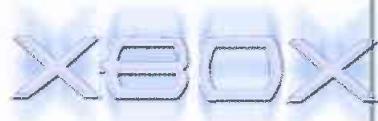
Hiç oynadığınız oyunlarla hayatı büyük bir bağ olduğunu düşündürün mü? Oyunların hayatımızda karşılaştığımız gerçekliklere en yakın eğlence araçları olduğu akılınız gelmedi mi? Örneğin oyunun kahramanını ele alalım. Aslında Leon Kennedy, Squall Leonheart ve ya Solid Snake oynayanın ta kendisi değil mi? Bütün o maceralar biz yaşayalım diye hazırlanmamış mı? Bir gün buna benzer maceralara bızat atılmayacağımızı kim garanti edebilir ki? Bazen bir oyunda üzerinde düşen her şeyi yaparsınız ve artık hedefinizi göremez hale gelirsiniz; típkı hayatı olduğu gibi. Artık olayları aksına bırakmak ve her yolu denemek durumundanızdır. İşte bu andan itibaren ya hakkınızı kaybedersiniz, ya da oyunların tekrar patlak verdiği yerde bulur ve yeniden işe koyulursunuz. Bazen de bu koşutturmadan yorulur ve sıkılırsınız. Abort game, oyunda bir bölümü geçmemeyip daha fazla işkence çekmek istemeyenlerin başvurduğu bir yoldur. Bunun gerçek hayatıktaki adına intihar denir. İyi bir oyuncu ve ideal bir insan, çok zor durumlarda bile sabırıdık çıkış bulabilir, kitabında abort veya quit kelimeleri yazmaz.

Peki ya oyunlarda olan save ve load imkanı, hayatı da olsayıdı? Hayatınızı sürekli save edebilseydiniz neler olurdu bir düşününüz... Çoğu sevdığınızı ölümden donmuşlardınız, güzel anıları geriye dönüp tekrar yaşayabilirdiniz, utanç ve vicdan azabı duygularını yaşamana hiç gerek kalmazdı. Her şeyi doğru yapan bir insan oluverirdiniz birden. Ah hayaller...

Oyunlarda da, hayatı olduğu gibi fazla alternatif yoktur. Her şey yapımının elindedir. Bir bölümü geçmek için değişik yollar kullanabilirsiniz. Oyun dallara ayrılmıştır, siz en zorunu seçersiniz. Sonuç ise hiçbir zaman değişmez. Zaten önceden belli olan bir yada birkaç senaryo ile oyun tamamlanır. Hayatta da işler aynı şekilde yürürlür. İşin en hizmeti tarafı ise sudur! ■ ■ ■



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Oyunların da sonu gelir; típkı hayatı gibi...



the bouncer

Square görsel şölenlerine bir dövüş oyunu ile devam ediyor...

Square, PlayStation2 için bir dövüş oyunu 'Sarayıp Iaponya' da piyasaya sürmüştü. Hâlde kirliği yaratın bu versiyondan sonra Avrupa versiyonuna özen gösterdi ve sonunda bitirdi. Yeni versiyonda da belli başlı problemler var ama esasına çok daha üstün. The Bouncer, Erhgeiz veya Tosal oynayanlara tanındık gelecek bir oyun. Aynı anda dört kişiye kadar multiplayer desteği sunan bu oyun, hikaye, kafa kafaya, survival gibi seçenekler sunuyor. Kontrolleri oldukça kolay; üçgen = yüksek seviye, kare = orta seviye, X de aşağı seviye vuruşlar. Yuvarlak = zıplama, L1 = özel hareketler ve R1 = koruma oluyor. Tuşların tepki süreleri kısa ama Tekken Tag Tournament veya DOA 2: Hardcore oyuncularına biraz yavaş gelebilir. Oyunda, her dövüş oyununda olan klasik çok vuruşlu kombolar, atmalar, özel hareketler ve takım vuruşları var. Aynı zamanda analog kolları da kullanabiliyorsunuz.

Oyunun üçte birini oluşturan hikaye modu, üç artist bar fedaisinin hikayesini anlatıyor. Scion,



TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.squaresoft.com

Yapım • Dream Factory

Dağıtım • Square Electronic Arts

Minimum Sistem • 4 Oyuncu, Analog Joypad, Dual Shock

neler ve karakterler fışkırmıyor. Square' in klasik 3D karakterleri, kendilerini hemen belli ediyorlar. Bosslardan Mugetsu ve Echinda, fedailerden Scion ve Volt, bu fantastik dizaynlara örnekler. Oyun gelecekte geçiyor, alışlageldiği gibi fantastik ve utopik fikirlerin bir kombinasyonu görüntüsünde. Tarz olarak Final Fantasy serisini andırıyor, fakat üç boyut ve gerçeklik olarak çok daha ötesinde. Her karakterin kendisine göre ince ayrıntıları var. Örneğin Kou acayıp dövmeli; bir şehir fedaisinden çok, Yeni Zelanda yerlilerine benzeyen. Karakter kıyafetleri gerçek fizik kurallarına uygun olarak hareket ediyor. Saçları da eh işte. PlayStation 2 deki en büyük problem olan aliasing, DreamFactory tarafından çözülmüş. Adamlar ekranındaki her pikseli düzeltken özel bir filtre kullanmışlar. Oyun içi videolar olayı bitiriyor çünkü çok detaylı ve keskin görünüyorlar, fakat oyun içi grafikleri ile aralarında olan uçurum gibi fark atmosferi kötü yönde etkiliyor.

Oyunun müzikileri de gayet güzel. Sert rock müziki ile başlayıp, doğu tadındaki müzikiyle devam ediyor. Aksiyon sahnelere çok iyi entegre edilmiş müziki yanında, alışlagelmiş ah, uh sesleri de duyuluyor. Bu efektlere gerçek hayatı göre çok alakazılar ama oyuna ayrı bir hava katıyorlar. Seslendirmeler çok iyi ama salakça hazırlanmış diyaloglar yüzünden keşke konuşmasalarmış diyoruz. The Bouncer, PlayStation 2 için Dolby Digital 5.1 ses sistemini destekleyen ilk oyun. Bye&Smile... ☺ ☺ ☺

MegaEmin | megeemin@level.com.tr



THE BOUNCER

79

Grafik • PlayStation 2 için bu güne kadar yapılan en kaliteli grafikler denenebilir. Aliasing sorunu, bir yazılımdan kaldırılmış.

Atmosfer • Videolarla oyun içi grafikler arasındaki fark atmosferi kötü yönde etkiliyor.

Ses • Dolby Digital 5.1 desteği ve mükemmel müzikiyle, kötü diyaloglar bile gülge düşürememiş.

Oynamabilirlik • Hikaye modu kısa ama renkli. Dört kişi ile oynaması artı ama yaratıcılıkları mahrum kılmak eksiz.



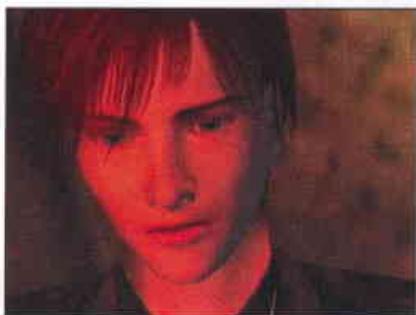
residentevil

codeveronica



Resident Evil yuvaya dönüyor...

CapCom'ın Resident Evil adındaki gerilim macro oyunları serisi, PlayStation oyun konsolunda doğdu ve bugün olduğu noktaya geldi. Capcom'ı çok iyi yapıyordu ve tam istediği gibi bir kitle elde etmişti. Sadece bu oyular için PlayStation alanlarının sayısı azımsanacak gibi değildi. Firma sürekli daha iyiye oynamak istediğiinden midir nedir, DreamCast oyun konsolu duyurulduğu anlarda Sega için çalışacağını açıkladı. Aşağıda o zamanlar, bunu ben bile ciddiye almamıştım. Bir noktadan sonra ise işin ciddi olduğunu ve Resident Evil serisinin son oyununun Dreamcast için hazırladığını anladık. Sonunda oyun DreamCast'de çıktı, bir süre hüküm sürdü ama yine benim tahminlerim tuttu. Sega' da bir şeyle ters gittiğini fark eden Capcom, anlaşmasını iptal edip tekrar Sony' ye, yani



doğduğu yere, yani yuvasına döndü. Ayibini örtmek istermişesine DC için hazırladığı oyunu daha da geliştirerek PlayStation 2' de çıkartacağını duyardığı zamanlarda ise DreamCast üretimi durdurulmuştu bile.

Yeni oyunun adındaki X siz şaşırtmasın, oyun son zamanların X modası gibi X-Box' ta değil, PlayStation 2' de çıkacak (örneğin Metal Gear Solid X). DreamCast versiyonundan bariz farklılıklar gösterecek olan oyunda daha önceden anlaşılmamış birçok gerçek de su yüzüne çıkacak. Örneğin kötü karakter Wesker hakkında yeni bilgilere ulaşacağız. Yeni oyunda en az on dakikalık yeni video ve yeni bölümler olacak. Demo öyle ustalıkla hazırlanmış ki, Namco veya Square' deki babalar bile hayretler içerisinde izleyebilir. Kontrol edeceğimiz karakterler yine çok farklı değil, hani hep o abisini arayan şirin kız mesela; Claire Redfield. Resident Evil 2' den üç ay sonra geçen hikayede terk edilmiş bir adada hapis olarak oynaya başlıyorsunuz. İşin kötü tarafı etrafınız hala yaşayan ölüler ile çevrili Claire yavaş yavaş abisi Chris Redfield hakkındaki sırları çözüyor ve en sonunda ona ulaşıyor. Oyun boyunca Claire ve Chris arasında gidip geliyorsunuz. İleride Leon Kennedy de aranızda katılıyor.

Oyun teknik olarak çok iyi yapılmış. Bir kere her karakter en az 1500 poligondan oluşuyor. Dumanlar, kan sıçramaları, et parçaları, dışarı sarkmış mor bağırsaklar ve benzer korkunç öğeler çok gerçekçi işlenmiş; öyle ki oyun esnasında içiniz bir tuhaf oluyor. Fon diğer PlayStation versiyonlarındaki gibi pre-rendered değil, tümüyle poligonal. Daha da etkileyici oyunun ışıklandırma efektleri. Her noktaya ayrı uygulanan renkli ışıklandırma sayesinde patlamalardan gözlerinizi alamayacaksınız. Di-



RESIDENT EVIL X

07.2001

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

İlk İzlenim • İzlenimi mi kaldı artık. Adı üstünde "Resident Evil!" Gerilim seven birisi iseniz bu oyunu alacaksınız. Hatta değilseniz bile alacaksınız. Alın yani, benden son söz bu. Bye&Smile.

Tamamlanma Oranı • %90

namik kameranın inanılmaz sonuçları iyi bir yapının elinde rahatlıkla fark edilebiliyor.

CapCom' un bir diğer oyunu Dino Crisis' de oyunun başından raptorlara kadar ilerleyip anlatmak istediği daha net görevleriniz. Oyunda yerine göre sabit, yerine göre ise sağa sola oynayan, zoom yapın kameralar kullanılıyor, haliyle gerilimi acayıp tırmadırıyor. Claire sıslı bir mezarlıkta dolaştığı zaman kamera sürekli değişik pozisyonlar alıyor ve siz korkudan öldürüyor. Tüm çevre dinamik esaslarla hızlanmış. Oyundaki hareket eden veya aktif olan nesneler hemen kendilerini belli ediyorlar. Örneğin Claire' in ilgilendiği bir nesne aydınlatken, fon kapkarlık kabiliyor.

Muhtemelen Code Veronica X de, Resident Evil 2' de olan iki disklik sistemi kullanacak, birinci disk Claire ve diğeri de Chris için. Fakat bu kez aynı bulmacalar her karakterle çözüdüğünüz bir geriye dönüş sistemi olmayacak. Bu kez aynı mekanda ama tamamen farklı bir maceraya dalacaksınız. Bu da oyunun oynaması süresini artıracak tabii ki. Gerçi benim hayatmda en fazla bitirdiğim oyun RE 2 olmuştu, daha ne kadar uzayabilir ki zaten? Unutmadan, Capcom bu oyunun sadece ilk on dakikasında bile koltuklarınızdan en az üç kere fırlayacığınızı garantiyor(muş). Size bol panikli ve kanlı geceler diler, ışıklarınızı söndürüp müzik sistemini açarak oynamanızı tawsiye ederim. Ufak bir ayrıntı, bu dediklerim için Temmuz 2001' i beklemeniz gerekiyor:) ■ ■ ■





70 İLK BAKIŞ ■ ONIMUSHHA



ONIMUSHHA warlords

Hey gi! be? Atari salonlarında en sevdigim oyunlarından biriydi Captain Commando. Onlarca defa bitirmekten hor pixelini eberlemistik. Ta o zamanlar ogrenmislik Capcom firmasının ismini. Simdi ise bambaşka bir şekilde, bambaşka bir oyunda aniyoruz ismini. Uzakdoğudaki bir action-adventure da....

Onimusha bir Undead ordusunun kaçırıldığı bir prensesi kurtarmaya çalışan bir samuray konu alıyor (vey be!). Resident Evil oyun tarzını sevdiyse-



niz, her ne kadar Onimusha bazı yönlerden çok farklı olsa da çok yabancılık çekmeyeceksiniz. Kesin olan bir şey varsa o da oyumuzun PS2'deki bu yıl boyunca çıkışmış ve çıkacak olan en parlak, en iyi action-adventure'larından biri olduğu. Öyle ki yönetecögümüz karakter Samanosuke yaklaşık 10.000 poligondan oluşuyor ve dolayısıyla oldukça gerçekçi grafiklerle karşımıza çıkıyor. Ustelik oyun içindeki bir çok sahne değişik kamera açılırlıa süslenmiş (heş ben tüm ekranlarda kullanılan sabit bir kamera açısını yeğledim, her ne kadar bu söylediğim heyecanı düşürse de, oyuncu için rahat olabiliyor çok zaman).

Çalıntı ruhlar

Oyunda dikkati çeken en önemli özelliklerden biri kesinlikle level dizayni ve arka planlar. Arka

ONIMUSHHA WARLORDS

09.2001

Tür • Action Adventure

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Tamamlanma Oranı • %80

Bu, gelecek kuşak oyunlarının ilk temsilcisi olabilir.



planlara oldukça fazla dikkat edilmiş ve Japon havası gayet güzel bir şekilde çok geniş renk paletleriyle beber oturtulmuş. Prensesin kaçırıldığı sisli kaledeñ yüzlerce iskelelin saklandığı yeraltı geçitlerine kadar her dekor her mekan birbirileyle uyum içerisinde ve az önce bahsettiğim dinamik kamera açılırlıa birbirleri arasında geçiş yapıyor. Bu da oyuncunun neredeysse hiç bir zaman yön duygusunu kaybetmesini veya kaybolmasını engelliyor.

Oyunun adventure kısmındaki bulmacalar oyle ahim şahımla kastırıcı olan cinlerden değil. Onun yerine sanki oyunun savaş kısmına daha fazla ağırlık vermiş gibi. Adamız bir kaç kılıç harçında, tekme atabiliyor (ki bu da kalabalık düşman gruplarında bir hayli etkili olabiliyor), block yapabiliyor, yanlara doğru kayabiliyor ve son olarak çok hızlı bir şekilde kendi etrafında 180 derece dönebiliyor. Özellikle bu son üç tane sini önemli ve kuvvetli yaratıklarda bir hayli kullanmak zorunda kalacağınızdan emin olabilirsiniz.

Oyunda kimi yerler oldukça ilginç olacak. Mesele oyunun bir yerinde Samanosuke astral bir boyuta yolculuk yapacak ve orada bir zamanlar yaşamış ama çoktan yokolmuş bir ogre irkiyla tanışacak ve onlardan büyülü bir kılıç alacak. Bu hem Samanosuke'nin savaş yeteneklerini artırtırken, hem de düşmanlarını öldürdükten sonra ruhlarını alıp, yaralarını iyileştirmekte veya bazı özel ataklar yapmaka sağlanacak.

Yıldırımdan kılıç, ateşten kalkan

Sılahlar konusunda da epey bir seçenekiniz olacak. Başlarda bir yıldırım-katanasıyla idare ederken daha sonra pyrotechnic (ateş) güçlere sahip kılıçlarınız olabilecek. Yol boyunca kimi yerlerde büyülü aynalar çıkacak karşınıza. İşte az önce bahsettiğim çalıntı ruhlar burada devreye girecek ve bir şekilde sılahlarınızı geliştirecek yenilikler ekleyecek.

Oyunun ses düzenine gelince henüz her şey tam olarak bitmediğinden kesin bir şey söylemek güç, ama müziklerin kalitesinden eminiz. Şöyle ki



Code Name: Veronica'dan daha güzel olacağı söylenen müziki CapCom'daki arkadaşlar kastırılmışlar ve 200 kişilik 'yeni japon flamen: orkestrası'na yaptırmışlar. Yetmez mi?

Sonuç itibarıyle Onimusha bize kukladan karakterlerden ve ucuz senaryoların çok daha fazlasını getiriyor. Gelecek kuşak oyunları sadece grafik, ses veya senaryo bakımından gelişmiş olmalıdır. Bu öğelerin hepsi daha iyi olmalı, çok daha iyi olmalı. İşte onimusha bu kuşak oyunlarının ilk temsilcisi olabilir, bunu birlikte göreceğiz.

Sanırım katanaları tozlu raflardan bir kere daha çıkarma vakti... ☺

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.namco.com

Yapım • Namco

Dağıtım • Namco

Minimum Sistem • 2 Dijital, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

malice

içinde ne olduğu bilinmeyen bu kutuya X-Box adını koymalar. Yıllar sonra gözleri hafif şassi, tükürüklerinden ne dediği anlaşılmayan şapkasını saksı örtüsü, kendini de saksi zannederek yarı deli bir şekilde dışarı çıktıığında ise bambaşa bir Alice'le beraber olduğumuzu biliyorduk. Ya da kısaca Malice'le...

Malice X-box'ın son action adventure'larından biri (hmm...aslına bakarsanız ilk olacak). Alice'in korkunç şeytan Malice Incarnate'i kazara (nasıl oluyorsa??) serbest bırakmasıyla başlayan hikayemiz ekranlar dolusu pek çok büyük dünyalarda gezinerek bu şeytanı yok etmeye çalışmamızla devam ediyor. Bildiğim kadarıyla oyunun 40 tane farklı bölümü olacak, ki bunların içinde labirentler, adalar, iskeleler, kaleler ve daha neler neler olacak.

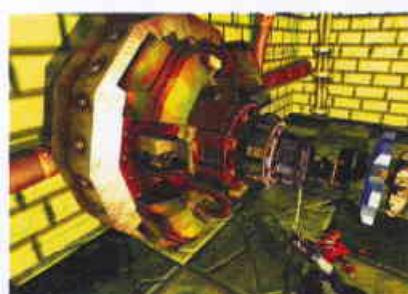
Tabii kız kurusu olacak değil ya, Alice de sosyal bir yaşamın hayaliyle yanıp tutuşurken oyun boyunca bir çok kişiyle irtibat kurmaya çalışacak. Hatta bunlardan bazılarıyla birleşecek ve voltrani oluşturup büyük şeytan Malice'in cücüğünü durmeye çalışacak.

Argonaut'un Shadowcaster motoru sayesinde, oyunda bir çok zengin ve detaylı grafiklerin tadına bakabileceğiz. Oldukça yüksek sayıda poligon-

Efsaneler Alice'in tavşan deliğinden çıktıktan hemen sonra karanlık bilinmeyen bir kutuya hapsedildiğini yazar.



İ karakterler eş zamanlı ışıklandırma eşliğinde ve hacimsel sislendirme, yumuşak ve yine eş zamanlı gölgelendirme salatasıyla beraber servis edilecek. Tüm bunların yanında "bump mapping" ve "alpha blending" gibi tekniklerde yüksek dozda oyuncuya verilecek. Demek ki neymiş? Oyun X-Box teknolojisini sonuna kadar kullanmaya çalışacaktır. Ne



kadar başarılı olacağını ise hep beraber göreceğiz sevgili okur, ok?

Bana verilen süreyi bitirmeden önce, oyunun ses bakımından da bizi hayal kırıklığına uğratmayacağının buraya ulaşan haberler arasında yer aldığıni belirtmek isterim.

Hem olaya iyi yönünden bakın. Ya yukarıdaki kutuya Ocarhas Tası adlı biri girseydi, o zaman oyunun ismi n'olurdu? ■ ■ ■



MALICE

11.2001

Tür • Action Adventure

Yapım • Argonaut Games

Dağıtım • Argonaut Games

Tamamlama Oranı • %60

amped: freestyle snowboarding

X-Box ordusunun yaklaşmasıyla beraber ufukta da güzellik ta buradan belli olan bir sürü oyun hızla belirmeye başladı.

normal yollar çizerek ağaç mavi veya beyaza boyarak bir kar pisti yapamazsınız. Derinliğe göre değişen, parçacıklar ve yol üzerinde farklı etkileri olan daha gerçekçi efektlerle ihtiyacınız olacak. Ki oradaki snowboard'in üzerinde olabilesiniz, monitörün karşısında değil.

Oyundaki pistlere gelince, şimdilik bildiğimiz 3 tane gerçek pist var (California'dan, Utah'tan ve Vermont'tan). Tabii ki bunlardan başka yollar da olacak, hatta diyebiliriz ki aşağıya doğru 120 (yazılı-ayızırmış) farklı iniş yolunuz olacak. Eğer bu kadar çeşit size yetmezse oyunun Multiplayer kısmında yine farklı tatlar yaşayabileceksiniz. Bir sürü fark-



lı sıçramalarla, çığın manevralarla ve ilginç tricklerle bu pistlerin tadını çıkartacak, yaptığınız hareketlere göre puanlar alacaksınız.

Snowboard zevkini yaşamamış insanlık! Tutsak tutkularınız serbest kalacak! ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

AMPEDE: FREESTYLE SNOWBOARDING

11.2001

Tür • Spor

Yapım • Microsoft

Dağıtım • Microsoft

Tamamlama Oranı • %70





X-men mutantacademy 2



Mutantlar geri döndü! Daha fazla karakter, daha fazla hareket, daha fazla her şey ile...

Elindeki Marvel Lisansını çok iyi kullanan Activision, çok beğenilen aksiyon oyunu Spider-Man'ın ardından, şimdilerde yeni bir dövüş oyunu üzerinde çalışıyor; X-Men: Mutant Academy 2. Devam niteliğindeki bu oyun, ilk bakişa eskisi gibi görünüyor, fakat biraz dikkat edildiğinde her şeyden daha fazla sunduğu rahatlıkla anlaşılıyor; yeni karakterler, yeni dövüş hareketleri, yeni kabiliyetler, hava savaşı ve tonlarca ekstra.

zim.

Yeni X-Men'de, eski oyundaki Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Mystique, Toad, Sabretooth, ve Magneto'ya ilave olarak Rogue, Forge, The Dark, Nighthawer, Havok ve Cyclops' Crazy Brother adında altı yeni karakterimiz de olacak. Bunların haricinde açılması gereken iki de gizli karakter var.

Bilmeyenler için söylüyorum, X-Men çok hızlı,

belli başlı hareketleri yapmanız gerekecek. Bir de dengeler daha hassas olacak. Artık hızlı dövüşçüler, güçlü ama yavaş dövüşçülere karşı çok da fazla ezik olmayacaklar.

Oyundaki seviyeler de yenilenmiş. Bu sık devam oyundan, birçok yeni çevre dizaynı zengin X-Men atmosferine müthiş bir derinlik katmış. Eski oyundaki X-Men evrenine uygun ve filmindeki mekanlara yakın seviyelere, X-Mansion, Ürkünç



Yeni nesil konsollardaki tüm poligon sayısı sayışları ve gerçek zamanlı ışıklandırmalarla rağmen, X-Men: Mutant Academy 2 bize alışlagelmiş, sade ve eski moda 2D dövüş grafiği sunuyor. Ama neredeyse kendi dalındaki en hatalız grafikleri hazırlamışlar denebilir; çok dikkatli incelediğinde bile hata bulmak güç. Aslında Tekken Tag Tournament veya Street Fighter gibi dev 3D dövüş oyunlarının da, mükemmelİYE ULAŞANA Kadar 2D oyunlardan beslendiklerini unutmamak la-

iki boyutlu, geliştirilmiş Wu-Tang motoru ile hazırlanmış bir dövüş oyunu. Aslında fon ve çevre elementleri 3D hazırlanmış, ancak oyunun oynanışı iki boyutlu. Hareketler resmen Street Fighter'dan aralıksız. Bol bol yarıv ve çeyrek daire hareketi yapıyoruz. Düğmeler yine küçük, orta ve büyük olarak sıralanıyor, aynı atmalar, tekmeler ve süper kombolar var. Tabi oyun çok fazla yeni harekete sahip; en kendini gösteren ise havada savaş. Artık oyuncular çok yükseğe zıplayıp havada tekmeler ve yumruklar sallayabiliyorlar. Yerden kalkmak için çok uğraşan oyunculara da müjde, yeni hızlı ayaga kalkma özelliği sayesinde parmak nasırlarınız azalacak; otomatik olarak hemen ayaga kalkıp saldırabileceksiniz.

Oyunda ilki gibi, verdığınız hasara göre yükseliyor olan bir özel barınız olacak. Bu kez üç bölüme ayrılan biri daha kolay doldurabilmeniz için

Kilise, Muir Island, X-Men Üssü, Asteroid M (Magneto'nun yeri) gibi altı yeni seviye daha eklenmiş. Ayrıca açılması gereken iki de gizli seviye var.

Oyunda artık ezberlediğimiz Arcade, survival, versus gibi modların yanı sıra gizli videoların bulunduğu Cerebro modu da var. Burada filmin kamera arkalarını, kostüm dizaynlarını, karakter konseptlerini ve diğer yapıp basamaklarını görme şansınız olacak. Bir diğer mod da Academy Training. Burada Profesör X, size hangi hareketi nasıl kolay biçimde yapabileceğinizi anlatıyor. Oyunda kullanılan yeni müziks, çevreye ve atmosfere tam uyum sağlayacak şekilde hazırlanmış ve yerleştirilmiş. Bütün karakterler için de yeni seslendirmeler yapılmış ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

X - MEN MUTANT ACADEMY 2 09.2001

Tür • Beat – em Up

Yapım • Paradox Entertainment

Dağıtım • Activision

Tamamlanma Oranı • %70

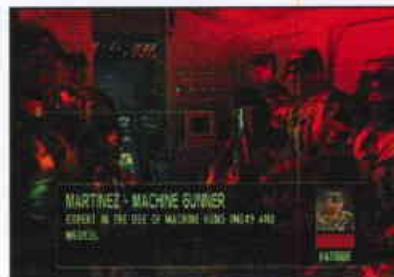
specops

rangerelite

Ekinizi kurup, operasyona hazır olun...

Spec Ops: Ranger Elite, SO: Stealth Patrol'ın devamı niteliğini taşıyor. Aslında özellikleri birbirinden çok da farklı olmayan beş askerden birisini seçerek oynaya başlıyorsunuz. Askerlerin en beşirgin farklı silahlanmalarında; keskin nişancı(sniper), yakın savaş birimi(shotgun), makineli tüfekçi(machine gunner), el bombacı(grenader), ve tüfekçi(assault). Tabii ki askerlerin silahlarını istediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz. Bunun yanında silah eklemeyle, çantalarını el bombası ve sağlık kiti gibi yarınlı şeylerle doldurabilirsiniz.

Oyunda bir ana karakter yönetiyorsunuz. Diğer askerlerin görevi ise size destek olmak; açıkçası görevlerni de fena yapmıyorlar. Görevi tamamak için girdiğiniz yolda oldukça fazla kullanılıyorlar. Ayrıca görev boyunca hepçyle yapmanız gereken farklı hareketler var. Bunun için kontrol ettiğiniz askeri bırakıp, ekipteki diğer bir askerin kontrolünü alabiliyorsunuz. Farklı silahlara sahip olmalarından dolayı bazen keskin nişancı, bazen de yakın savaşçı kullanmak sizin için işleri çok kolaylaştırıyor. Ayrıca "follow me" veya "move out" gibi ko-



mutlar vererek timinizdeki diğer askerleri yönetiliyorsunuz. Hem bir ana karakter, hem de destekçi birkaç askeriniz olması oyunu takım bazlı hale getiriyor. Dürüst olmak gereklirse, oyun sırif olsun diye dört gereksiz tipin eklendiği basit bir aksiyondan öte değil. Sizi takip eden, ayrı özellikleri olan, siz emir vermedikçe hiçbir şey yapmayan bir avuç salak yerine, birçok silahı taşıyan tek kişi ile daha güzel olunabilmiş gibi geldi bana. Oyunun iki kişilik modu ise pek de fena olmamış, çok daha eğlenceli ama link kablosunu kullanıp iki televizyonda oynansaymış daha da eğlenceli olabilmiş.

Oyunun grafikleri oldukça kaba, çizimler kar-makarışık. Görev sırasında neyin ne olduğu anlaşılıyor bile. Düşmanların saklandıkları yerlerden size ateş etmek gibi kötü alışkanlıklar var. Üstüne üstüköyde bir gizleniyorlar ki, tam yanlarında değilse-niz kesinlikle bulamıyorsunuz. Bazan de salak salak görünüp kayboluyorlar. Adamları yakalayabilmek için binoculars veya scopes kullanarak ilerlemek istiyorsunuz, ama fayda yok, oyun anomal derecede yavaşlıyor. E zaten PlayStation'daki takım oyuncuları-

SPEC OPS RANGER ELITE

62

Grafik • Kaba ve özensizce hazırlanmış. Makinenin kapasitesini aşan bir oyun yapılmış, sık sık yavaşlama oluyor.

Atmosfer • Çok iyi sayılmaz, teknik problemler nedeniyle bir türlü havaya giremiyorsunuz.

Ses • Müzikler iyi ama çok sık tekrar ediliyor. Ses efektleri de kalitesiz.

Oynanabilirlik • Bilmeyen birisi için kontrolleri kavramak yarı saat alabiliyor. Zorluk seviyesi normal ama kamera açları bir felaket

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.taketwo.com

Yapım • RuneCraft

Dağıtım • Take Two Interactive

Minimum Sistem • 2. Oyuncu, Analog Joypad, Dual Shock

larının geneli böyle yavaş. Link kullanılmamasının sebebi bu zaten, bu sefer oyun çalışmazdı bile.

Kamera açık alanda çok iyi çalışıyor ama bir duvara karşı ilerlediğiniz dar köşelerde, nerede durması gerektiğini bir türlü bulamıyor. Eğer görevde öldürülürseniz, kamera sağa sola, yukarı aşağı oy-



nayarak sonunda kapanıyor; beyinsiz oyuncular ölü-düklerini anlasın diye herhalde. Arada bir görünmez köşelere yakalanıp kurtulduğunuza da oldukça sık görüyorsunuz.

Müzik tatmin edici ama çok da can alıcı değil. O kadar fazla tekrar ediliyorlar ki, bayılmamak elde değil. Ses efektleri tam yerlerinde kullanılmış ama kayıt kalitesi düşük. Sanki kayıt edilirken patlayacak kadar yüksek seviye kullanılmış da sonradan indirilmiş gibi.

Spec Ops: Ranger Elite, eski versiyonu olan Spec Ops: Stealth Patrol'ın üzerine kesinlikle hiçbir şey eklememiş, ötesine geçmek için çaba bile harcamamış. Oyundaki bölümler haricinde neredeyse her şey aynı kalmış. Şimdi takım bazlı aksiyon oyun severler alabilir diyeceğim ama onu da diyemiyorum, çünkü bu makinede doğru dürüst çalışan bu tarz bir oyun görmedim; kaldırırmıyor işte meret, zorlanmanın ne anlamı var ki? Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr





black&white

İnsanları bir darbede ezebilmek zevkli olsa gerek...

Iste ben buna sürpriz derim. PC için bile neredeyse şimdiden 2001'in en iyi oyunu olan edilen Black & White'ın, emektar PlayStation'larımıza çıkışına ben sürpriz derim. Hayır efendim, yanlış anlamaya yok, PlayStation 2 falan değil, bildiğiimi PSX!

Peter Molyneux'un, büyük ilgi gören tanrı simülasyonu, PC'nin hemen ardından PlayStation için de geliyor. Bir Avrupa şirketi olan Midas Interactive,



Dynasty Warriors 2 PAL sürümünden sonra, Black & White'a da kafayı taktı. Oyun önlümüzdeki ay PSX PAL formatında satışa çıkacak. Bence bu oyun, hem "-PlayStation öldü", hem de "-konsolda strateji oyunu mu olur?" diyenlere toplu bir yanıt olacak (Tuğbek, orada misin?)

Oyun geçen ay PC bölümünde detaylı anlatıldı ama ben size bir özet geçiyim. Çaresiz insanları yönetmeye çalışan çaylak bir büyüğüsünü. Tanrı

değilsiniz, fakat birçok insan tanrı olduğunuzu inanıyor. Peki işiniz ne? Daha fazla insanı tanrı olduğunuza inandırılmamak ve onları yönetmek; ister problemlerini çözerek, ister seniz karınca gibi ezer. Keyfinize göre iyi kalpli veya sadist bir tanrı olmayı seçebilirsiniz. Oyun, insanlar, dünya, ve Titan'ınız, verdığınız kararlarla göre gelişecektir ve deği-

şecek. Ha şu Titan mı? Oyunun başlarında tüm buyruklarınızı gerçekleştirecek olan Titan adında dev bir yaratığa sahip olacaksınız. Bu eleman, insanlarla ve diğer tanrılarla mücadele etmenizi sağlayacak, ayrıca sürekli sizin moral durumunuzu yansıtacak. (Saçmamadığından emin misin Emin? - BLX)

İlk izlenim: Dürüst olmak gereklidir; ki gerekir, oyun PC versiyonu kadar iyi bir görsellik sunamayacak. Fakat ara yüz ve kullanım olarak neredeyse PC ile başa baş olacağı söyleniyor. Bir analog pad ile, hatta tek el ile bile kolaylıkla oynanabilecek olan bu oyun, konsolcuların da favorileri arasındaki yerini alacaktır. ■ ■ ■

BLACK & WHITE

07.2001

Yapım • Lionhead Studios

Dağıtım • Midas Interactive Entertainment

İlk Izlenim • Dürüst olmak gereklidir; ki gerekir, oyun PC versiyonu kadar iyi bir görsellik sunamayacak. Fakat ara yüz ve kullanım olarak neredeyse PC ile başa baş olacağı söyleniyor.

Tamamlanma Oranı • %90

finalfantasychronicles

Ah nerede o eski nostaljiler?

Square, yıllar önce çıkan Japonca versiyonlarının ardından, Final Fantasy IV ve Chrono Trigger'ın Amerikan versiyonunu ikili bir paket halinde çıkartmaya hazırlanıyor. Peki neden böyle bir karar aldı? Ekipten birisine vahşi mi geldi? Yoksa birisi çıkış tarihlerine bakıp da bugün ile Final Fantasy X arasında büyük bir boşluk olduğunu düşünüyor mu?

Her neyse, paketin en beklenen oyunu kuşku-

suz Final Fantasy IV. Hikaye Super Nintendo versiyonundan farklı değil. Kara şövalye ve Redwings hava filosunun kapitanı olan Cecil, hizmet ettiği imparatorlukta yolsuzlukların türediğini kişisel bir araştırma – temizleme operasyonuna başlar (Türkiye'ye de bir Cecil lazımdır). Aslında bu oyun Final Fantasy II' den önce İngilizce olarak çıkmıştı, fakat hikayede eksiklikler vardı (yalnız çarpıklığa bakar misiniz?). Bu yeni versiyonda yeni eşyalar, büyüler, yeni kabiliyetler, daha yüksek HP' li dahanız düşmanlar, karmaşık saldırı teknikleri ve görünmez geçitler var. Ayrıca etrafı hızlı araştırmak için bir "dash" özelliği eklenmiştir.

En önemli fark şu ünlü "iğrenç Japon İngilizsesi" olayı. Japonca'dan tekrar yapılan çeviriler bu kez işini iyi bilen profesyonel çevirmenler tarafından ve yapılmış. İşte bazı düzeltmeler: düşmek – ölmek, kutsal – beyaz (büyük adı), bomba çemberi – paket (Cecil' in taşıdığı patlayıcı paketi) gibi... Oyunu karakter tasarımcısı Yoshitaka Amano'nun hazırladığı bir açılış, bir de kapanış videosu hazırlanmış. Maalesef, oyunun Japonca versiyonu, Square' in ilk PlayStation deneyimi olduğun-

dan, oyunındaki yüklemeler çok uzun, ses emülatörünü ve diğer bazı teknik ayrıntıları kötü olmuş. Bunların düzeltileceği konusunda bir yorum geldi.

Koleksiyonun bir diğer ismi Chrono Trigger, SNES' tekinden çok az farklı. Dövüşlerden önce bir yükleme ekranı eklenmiş ama CD bazlı oyunların kaderi bu. Bir de CD' de boş kalan yerleri bu oyun bonus olarak kullanılmış. Karakter tasarımcısı Akira Toriyama'nın hazırladığı 20 dakikalık videolar oyunun belli bölümlerine eklenmiş. ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

FINAL FANTASY CHRONICLES

07.2001

Yapım • SquareSoft

Dağıtım • SquareSoft

İlk Izlenim • Nostalji yaşamak veya şimdilerde oynadığınız mükemmel oyunların köklerini görmek istiyorsanız işte size fırsat. Bu klasik paketi kaçırmayın. Bye&Smile...

Tamamlanma Oranı • %70



harrypotter

Hogwarts büyüğünü ve büyülü okuluna hoş geldiniz...

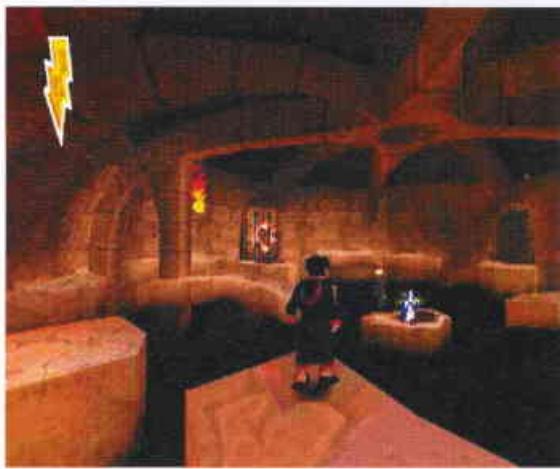
and the sorcerer's stone

Büyüler, semenderler, büyüler ve kurbağalar. Electronic Arts, ilginç ve heyecanlı bir başka macerayı PlayStation'a getiriyor. Hogwarts büyüğünü büyülü okulunun bir öğrencisi olan enterten-san bir karakter ve okulu bu maceranın konusu. Hem hiç de tahmin ettiğiniz gibi, son zamanlarını yaşayan zavallı konsola gelen, dandik lisanslı bir

oyun değil. Harry Potter And The Sorcerer's Stone'da, diğer çoğu oyunda olmayan bir çok özel taraf var. Firma serinin hayranlarını hayal kırıklığına uğratmamak için elinden geleni yapıyor. Argonaut Software tarafından hazırlanan bu yaratıcı oyundaki grafikler, firmanın daha önce hazırladığı Aladdin In Nasira's Revenge ve The Emperor's New Groove gibi oyunlarından çok daha iyi bir çizgiye. Daha güçlü renkler ve iyi bir resim oranı kullanılmış. Harry Potter, çizgi film görüntüsüyle etkileyici, ayrıca oldukça da detaylı canlandırılmış. PlayStation zor olanı başarıp, bu yaşında bile hala bizi etkileyici oyunlar yapıyor.

Oyunda çoğunlukla klasik platform tarzı ilerleme olacak. Bunun yanında Harry bazen iki koltuklu devasa garip zimbirtillerde kullanacak. Bir madende ilerlerken duvar kenarlarındaki paraları toplamaya çalışacaksınız; tip-

kı yeniden hortlayan Hugo' da olduğu gibi. Tolga Gariboğlu' nun kulağını o kadar çınlatmış ki, dayanamadı, yine geldi:) Neyse konuya dönemlim; bu para toplama işinde yalnız olmayacaksınız mese-la, bir diğer büyüğü de aynı paraları toplamak isteyecek ve doğal olarak da size rakip olacaktır. Fırtına gibi oynanışa sahip olan bu oyun sevenlerine gerçekten güzel bir final yapacak bence. Ekim 2001'de piyasaya çıkacak olan oyun, Kasım 2001'deki filmi ile çok daha fazla ilgi toplayacak gibi görünüyor. ■ ■ ■



HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE 11.2001

Tür • Macera

Yapım • Argonaut Software

Dağıtım • Electronic Arts

İlk İzlenim • Bu oyunun üzerinde çok çalışıldığı belli oluyor. Eskimeye yüz tutmuş bir konsolda, hem de yıl sonuna doğru çıkacak olan bu oyun yine de sevenlerini üzmeyecek. Gidişat iyi görünüyor ama kesin konuşmak için daha çok erken.

Tamamlanma Oranı • %20

syphonfilter3

Gabriel Logan hala yorulmamış anlaşılan...

Sıralar oyun dünyasının kalbinin attığı yerden, E3 2001 oyun fuarından haberler gelmeye devam ediyor. PlayStation oyun konsollarımızdaki en iyi aksiyon macera oyunlarının başında yer alan Syphon Filter, serinin üçüncü oyunu ile geri dönüyor. Bu yeni oyun da PlayStation ve Psone formatlarını terk etmiyor. Oyunda yeni bölgeler, yeni silahlar ve daha da genişletilmiş iki kişilik oyun modları olacak. Kahramanlarımız hala aynı; CDBC Ajansı Gabriel Logan ve Lian Xing! Bölgeler, görsel ve kültürel zenginlik açısından on sekiz uluslararası arası alana dayalı olarak düzenlenecek.

Oyunda görevlerin durumuna göre Gabriel Logan, Lian Xing, veya diğer görevlilerin yerlerini alarak ilerleyeceğiz. Syphon Filter 3'de tek kişilik oyunun yanı sıra, geliştirilmiş bir de multiplayer modu olacak. Burada oyuncular birbirleri ile savaşabilecekler



Monotonluğu kırmak için yapılanlar bu kadarla da kalmıyor. Yepyeni mini oyunlar sayesinde oyuna çok daha kolay alışabileceksiniz. Syphon Filter 3, PlayStation için Eylül ayına hazır olacak. Bu denli tutulan ve sevilen bir oyunun neden bir PlayStation 2 versiyonu olmadığı da merak konusu doğrusu. Oyun hakkında daha fazla detay açıklanmadı. Bye&Smile... ■ ■ ■

Mega Emin | megaemin@level.com.tr

SYPHON FILTER 3

11.2001

Tür • Aksiyon Macera

Yapım • Eidetic

Dağıtım • 989 Studios

İlk İzlenim • Eski Syphon Filter oyunlarından daha güzel olacaksa bir şaheser geliyor denebilir.

Tamamlanma Oranı • %20



playmail

Merakla beklenen bazı PlayStation2 oyunlarının çıkış tarihlerini verip ardından okur mektuplarına geleceğim; afiyet olsun.

Haziran 2001

Crazy Taxi
Red Faction

Yaz 2001

Gran Turismo 3 A-Spec
Half Life
Legacy Of Kain: Soul Reaver 2
Resident Evil Code Veronica X
Silent Hill 2

Sonbahar ve Kis 2001

18 - Wheeler American Pro Trucking
Ace Combat 4
Age Of Empires 2: The Age Of Kings
Alien vs Predator
Armored Core 2: Another Age
Baldr's Gate: Dark Alliance
Black And White
Commandos 2
Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex
Devil May Cry
Evil Dead
Evergrace 2
Grand Theft Auto 3
Heroes Of Might & Magic
Lotus Extreme Challenge
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty
No One Lives Forever
Resident Evil 4
Romance Of The Three Kingdoms VII
Silent Scope 2
Soldier Of Fortune
Star Wars: Obi - Wan
Undying
Virtua Fighter 4
Wipeout Fusion

2002

Austin Powers
Final Fantasy X
Final Fantasy XI
Medal Of Honor Fighter Commander
Medal Of Honor Frontline
The Matrix
Tomb Raider Next Generation



Sevgili MegaEmin,

Sana iki tane sorum olacak.

- 1- Tamam anladık orijinal PlayStation oyunları, PS2' de çalışıyor, peki PS2' nin oyunları PSX' de çalışır mı?
- 2- Kopya PC oyunları PC'ye zarar veriyor, peki kopya PSX oyunları PSX'e zarar verir mi?

Burak Bekdemir "Hollanda İngiliz"

1- Gerçekten bu garip sorunun bana bu kadar çok sorulduğuna inanamıyorum. Sen Sony' nin sahibi olsan ve piyasaya yeni bir konsol sürsen, onun için yapacağı oyunların eski konsolda oynanabilmesini ister misin? Ya da en azından şöyle düşünün, PlayStation'ın sistemi çok daha düşük, hatta DVD-rom' u bile yok. Yani yanıt koca bir HAYIR!

2- PlayStation2'de bir hard disk olacak ama karmaşık bir işletim sistemi olmayacağından, virüs tehlikesinin olabileceğini pek sanmıyorum; ama bu olamayacağı anlamına da gelmez. Bir diğer mevzu da düşük frekanslı kaydedilen CD'lerdir. Bu CD' ler de okuyucu lensinizi yavaş yavaş yıpratabilir

Merhaba Mega,

Biz senin iki hayranızın ve birer PSone sahibiyiz. Hemen sorular...

- 1- Amerika ve Japon yapımı orijinal oyunları nerede bulabiliriz?
- 2- Dergiye gelerek sizinle tanışabilir miyiz?
- 3- Psone' a daha fazla yer verirseniz iyi olur (bu ay çok az yer vermişiniz)
- 4- Sizce ölümden sonra yaşam var mı?
- 5- Kaç dil biliyorsunuz?

Thanx,

Gencay Soylan & Emre Çavdar

Aman ha, sakın bana hayran falan olmayın, sonra gördüğünüzde hayalleriniz yıkılabilir. Ben gözlüklü, sivildeli, kambur ve körüm:) (yorum yok - BLX)

1- Çok güzel bir soru. Avrupa' nın diğer ülkelerinde oyunlar ithal ve bölgelser olarak ayrılırken, bizim ülkemizde orijinal ve kopya olarak ayrılıyor. E Avrupa

versiyon orijinal oyunlar bile doğru dürüst satmazken, kim bir de ithal eder ki?

- 2- O biraz zor çünkü ben sürekli dergide olmuyorum. Belki ileride olacak bir fuarda Level standında tanışırız.
- 3- Elimizden geleni yapıyoruz, çok da az yer vermeyiz aslında. Şu piyasa bir düzeltirse PSone bölümde düzeltir merak etme sen.

- 4- Yaşam hep vardır, hiç bitmez. Sadece biz biteriz. İnsan ölü, toprağa karır, ot olur, hayvanlar onu yer ve daha sonra döksi olur. Yani anlayacağın, hayatı varsa bile biraz b. tan olur bence.
- 5- Sen de iyice geyiye çektin beyaw. 27 dil biliyorum ama konu ile alakası yok.

Selamlar,

Ben Level Dergisi' nin Nisan 2001 sayısındaki Grand Theft Auto 3 yazınızı okudum. Elimizde bir demosunun olduğu yazıyordu.

Dergide

iyicene ballandıra ballandıra anlatmış resimlendirmişsiniz, fakat demosunu vermemiştiniz. Neden vermediniz, PC versiyonu değil miydi? O oyunu gördükten sonra oynamadan yapamam. Bütün serilerini almıştim ve çok sevdim; bu daha güzelmiş. Sizden bir ricam mümkünse Mayıs sayınızda Demo CD' nize bu oyunu eklemeniz. Byes...

Cankut Seker

Gerçekten de ilgilendiğin kadar baba oyun olan Grand Theft Auto 3' ün yazısı, derginin konsol sayfalarında çıktı. Oyun şu anda PlayStation 2 için tasarlanıyor, fakat büyük bir ihtimalle pc için de çıkar. Oyunun PC demosu da çıkarsa zaten bulabileceğin ilk yer Level Demo CD' si olacaktır.

Merhaba Emin Abi,

Ben Antalya' da oturuyorum ve Level buraya çok geç geliyorum. Yani ayın ne bilim birinde ikisinde değil, sekizinde falan geliyor. Bunu düzeltmem misiniz? Ben ve birkaç arkadaşım sürekli kulaklarınızı çinlatıyoruz da.

Kutay Aykul

Oh oh, iyisin ha, Antalya, deniz, güneş, kızlar ve fazlası... Hadi bakalım. Evet, geçtiğimiz aylardan berisinde abartıp ayın yedisinde falan çıktı. Sorun Antalya ile ilgili değil yani. Bundan sonra dergi çok daha erken çıkacak, fakat kulağımızını çinlatmayı ke-

Merhaba Mega Abi,

Biz senin iki hayranızın ve birer PSone sahibiyiz.

Hemen sorular...

- 1- Amerika ve Japon yapımı orijinal oyunları nerede bulabiliriz?

2- Dergiye gelerek sizinle tanışabilir miyiz?

3- Psone' a daha fazla yer verirseniz iyi olur (bu ay çok az yer vermişiniz)

4- Sizce ölümden sonra yaşam var mı?

5- Kaç dil biliyorsunuz?

Thanx,

Gencay Soylan & Emre Çavdar

Aman ha, sakın bana hayran falan olmayın, sonra gördüğünüzde hayalleriniz yıkılabilir. Ben gözlüklü, sivildeli, kambur ve körüm:) (yorum yok - BLX)

1- Çok güzel bir soru. Avrupa' nın diğer ülkelerinde oyunlar ithal ve bölgelser olarak ayrılırken, bizim ülkemizde orijinal ve kopya olarak ayrılıyor. E Avrupa

playmail

LEVEL DERGİSİ



→ sin, yazı yazamıyorum:)

Selam sana MegaEmin,

Derginizi keyifle okuyorum, bir PlayStation 2, bir PlayStation, bir DreamCast ve bir de bilgisayar sahibiyim. Oyun manyağım yani. Birkaç sorum var.

1- Ben PS2 için bir oyun alacağım, orijinal oyunları sonuna kadar destekliyorum. Ne var ki ekonomi denen bir şey var. Bana Dead Or Alive 2 dışında bir oyun öner misin?

2- PlayStation 1 ne zaman vefat eder acep?

3- PS2 için özellikle beklediğim iki oyun var: Silent Hill 2 ve Metal Gear Solid 2. Bunlar ne zaman geliyor? Sneyyk nerdesin??

Koçum sen olayı abartmışsan ya, oldu olacak bir dergi de sen aç yani, harcayıorsun...

1- Şu anda çok fazla orijinal PS2 oyunu yok. Ama Tekken Tag Tournament, Ridge Racer 5, Street Fighter EX3 ve Fifa 2001 gibi oyunları önberebilirim.

2- PSOne' in da çıkışını hesaba katarsak daha dört yıllık ömrü var diyebiliriz. Fakat neden PlayS-

tation' in vefatını istediğiini anlayamadım.

3- Beklediğin oyunlardan MG2 oları için yazın sonunu beklemen bile gerekmeyebilir; çok yakında geleceğini tahmin ediyoruz. Silent Hill 2 için ise henüz tam tarih yok. Bağırmaya yaw, Snake duymaz seni.

Selamlar MegaEmin Kardeşim,

Sana çok önemli bir sorum var, Ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu Mayıs sayınızı aldım, PSX bölümünden birkaç oyun ilgimi çekti, alayım dedim, fakat su yeni çikan yasa yüzünden hiçbirini bulamadım. Benim burada sormak istediğim peki siz bu oyunları nereden bulabiliyorsunuz? Aradığım hiç bir oyunu kopya yada orijinal olsun bulamıyorum. Yardım edin...

Orçun Güles

Kopya oyunları cızt yapacak yasanın çıktığını biliyorsundur herhalde. Bu yüzden kopya oyunlarının yurda girmesi çok zorlaştı. PC' cilerin işi zor, çünkü orijinal oyunlar hala zor bulunuyor. Ancak PlayStation için orijinal oyunları kolaylıkla bulabilirsin. Bir çok mağazada ve Sony bayisinde oyun satılıyor. Olmadı ithalatçısını arayıp nasıl alacağını sorabilirsin. Malum firmanın her tarafta reklamları var.

Merhaba MegaEmin,

Derginin bu hali gerçekten süper olmuş, Böylelikle hem PSX, hem PS2, hem DC, hem de X-BOX ile ilgileniyorsunuz. Hazırladığın siteyi de çok beğendim; hele o oyun müzikleri bölümü çok sıkı olmuş. Orayı elinden geldiğince yenilersen çok sevinirim. Senden Silent Hill' daki okul bahçesinin müziğini rica ediyorum. Bir de ben bu kopya oyunların kalkacağına hiç inanmıyorum. Zaten milletin karnını doyuracak hali yok, birde böyle 20 - 25 milyona oyun almaya çalışılırsa oyun piyasası ölü.

Deniz Gürültü

Dergi için elimizden geleni yapıyoruz. Oyun müziklerine bir iki ekleme yaptım ama Silent Hill müziğini hiçbir yerden bulamadım; üzgünüm. Kopya oyunların kalkacağına ben de inanmıyorum ama sanırım inanmalyız. Şimdi hedef çok zor görünüyor ama hepimizin iyiliğine olduğu için önce kopyayı kaldırmalı, sonra da orijinali ucuzlatmaya çalışmalıyız. Yoksa zaten olmayan Türkçe oyun kavramı iyice tarihe karışacak.

Slim Emin,

Geçen ay Okur Mektupları kısmında Mad Dog' un senin için söyledikleri doğru mu? Gerçekten o kadar gevezeli misin?

Şahin Yetiş

Walla aslında polemik olayını pek sevmem ama olayın asılını açıklamam lazımdır. Mad Dog' un yazısındaki toplantı ile ilgili kısım gerçek. Her toplantının son yirmi dakikasında bir şekilde herkesi susturup benim konuştuğum doğru, bazen silahlı timimi devreye sokuyorum, bazen de üzerinde C4 dolu bir yelek giyip toplantı odasına giriyorum. Aslında makul birisiyim, ben isteyen çababilir diyorum ama elimdeki kırmızı düğmeyi gören ayaktaki editörler bile oturuyor nedense. Gevezelik olayı ise külli yalan, Mad Dog çok şeker çocuktur, oyun yapmış size. İlahi Mad yani, ay hah haş, ölmeye sen e mi... (yok abi öyle demek istemedim walla, o an ağzından kaçtı abi, başımızın tacısın abi; abi ne voruyorsun ya, aaaahhhhhh, acidi!!!) ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr





strateji ustası

BLACK & WHITE

Başarılı olmak için ihtiyaç duyacağınız bütün stratejiler bu sayfalarda...

Içinizdeki tanrıyı uyandırmaya hazır mısınız? Black & White strateji yazımızda iyi veya kötü bir tanrı olmak için bilmeniz gereken her şeyi bulacaksınız. İsterseniz yazımızdaki konulardan birazlık bahsedeyim:

Öncelikle iyi veya kötü tanrı olmanın avantajları ve dezavantajlarını öğreneceğiz. Oyunda vermeniz gereken ilk ve en önemli kararlardan biri bu, çünkü oyunun gidişatını tamamen değiştirmektedir. Sonra, oyunda size hizmet etmesi için görevlendirebileceğiniz Disciple'ler (mürit) ve oyunda kullanacağınız tüm Miracle'lar (mucize) hakkında ayrıntılı bilgi bulacaksınız.

Oyundaki

en önemli faktörlerden biri olan yaratık seçimi hakkında da doyruca bir bölüm ve ilk iki bolumun çözümleri de yazıcı bulacağınız kısımlardan ikisi, Gördüğü-

nüz gibi anlatacak çok fazla şey var, o yüzden hemen strateji yazımıza başlıyoruz.

Nasıl bir tanrı olacağınız?

İyi bir tanrı mı olmak istiyorsunuz?

Eğer iyi bir tanrı olmayı tercih ederseniz açıkçası işiniz oldukça zor. Zamanınızın çoğunu köylerinizi yöneterek geçirmeniz gerekiyor ki bunun ne kadar zor olabileceğini oyun ilerledikçe göreceksiniz. Ayrıca yaratığınızı da ihmali etmemeniz gerektiğinden çok zor saatler sizi bekliyor. İyi bir tanrı olmanın birkaç şartı var elbette. Mesela köylerdeki köy amba-

rında istek bayraklarının alçak olması, hatta hiç olmaması gereklidir. Yani yemek ve odun miktarına çok önem göstermelisiniz. Açıkçası bu zaman kendi başına çok büyük bir sorun. Ayrıca size tapan kişileri de kesinlikle aç bırakmamanız gerekiyor, eğer insanlar size taparken ölülerse bu sizin için çok büyük bir eksiyi oluşturur.

Tabi kimse aç kalmasın diye insanlara bolca yemek verirseniz üreme istekleri de artacak, nüfus çoğalacak ve bu yüzden adada adım atacak yer kalmayacaktır.

İyi bir tanrı olmanın diğer bir şartı da sebeple olursa olsun hiç bir canlıyı öldürmemek. Yani rakip köyleri ele geçirmek için o köye misyonerler göndermeli, siz ve yaratığınız yemek ve odun gibi etkileyici mucizeler yaparak insanların aklullarını çelmemelisiniz. Ayrıca Heal mucizesi de insanları ayartan mucizelerden birisidir. Özellikle de yaratığınızı hastaları iyileştirmek için eğitibilerseniz bunun yararıni görsünüz.

İyi bir tanrı olduğunuz için kurban edebileceğiniz şeyler de sınırlı. Kesinlikle canlı birini kurban edemezsınız, ama eğer birinin olduğunu görünün onun iskeletini kurban edebilir ve dua gücü kazanabilirsiniz. Ayrıca bitkiler ve ağaçlar da kurban edildiklerinde size dua gücü kazandıracaklardır. Ancak sakin taş veya kaya kurban etmeyein, bu turbenize zarar verecek ve insanların kaçmasına yol



→ aacaktır.

Geldik iyi bir tanrı olmanın en kötü taraflarından birine: düşman size saldırsa bile ona şiddetle karşılık vermemelisiniz. Köyünüzü korumak için kalkan mucizesini kullanmalı ve çok istisna durumlar hariç yaratığınızın diğer yaratıklarla dövümesini engellemelisiniz.

İyi bir tanrı olduğunuzda oyunun görünüşü şu şekilde değişecektir: beyaz bir tapınak, beyaz el, beyaz veya bir yaratık, açık gökyüzü, daha uzun gündüzler, kısa geceler, tapınağınızın üzerinde gökkuşağı. Eğer hem siz, hem de yaratığınız iyi olursa, gökkuşağını renklerine burunmuş bir yaratık sahibi bile olabilirsiniz.

Ya da kötü bir tanrı?

Gelelim aranızdaki kötü tanrılar. Öncelikle şunu bilin ki kötü olmak demek sadece öünüze geleni öldürmek ve aptalca oynamak demek değil. Kötü bir tanrı gerçekten şeytanı ve sinsi olmalı. İnsanları öldürmek yerine onlara işkence etmeli, aç bırakmalı, yaratığınıza yem yapmalı, evlerini yıkmalı ve kurban etmelisiniz.

Sizi kötü bir tanrı olmaya özendirmek gibi olmasın ama kötü tanrı olmanın en büyük avantajlarından biri insanlarınınızı beslemeye çalışmak gibi bir derdinizin olmaması. Hatta insanların yeterince beslenmemesi için çiftliklerin sayısını iyice azaltmalı ve insanların açlıktan ölmesini keyifle seyretmeliiniz.

Peki kötü tanrılar nasıl dua gücü elde edebilirler? Dua gücünün büyük bir kısmını vereceğiniz kurbanlardan alacaksınız. Özellikle de küçük çocukları kurban ettiğinizde yaklaşık 16000 dua gücü alırsınız ki bu oldukça iyi bir rakam. Bunun dışında her turlu köylüyü ve hayvana da kendinize kurban edebilirsiniz. Özellikle Breeder olarak görevlendireceğiniz köylüler üreyerek size oldukça fazla dua gücü kazandıracıklar (üreyen köylüler = daha çok çocuk)

Eğer bir köye oldukça zarar vermek istiyorsanız köy ambarındaki yemeklerin içerisine zehirli mantar veya yaratığınızın dışmasını koyabilirsiniz. Gorduğunuz gibi Black & White'ta kötü bir tanrı olmak, iyi bir tanrı olmaktan daha fazla yaratıcılık istiyor.

Kötü tanrılığın size kazandıracağı görsel efektler ise şunlar: dikenli siyah bir tapınak, uzun tırnaklı kırmızı bir el, boynuzlu siyah bir yaratık, kırmızı gökyüzü ve uzayıp giden geceLER.

Disciple (Mürit) görevleri

Bir köylüyü elinize aldığinizda eliniz üzerinde bulunduğu yere göre kafasının üzerinde bir simge çıkar. Köylüyü yere bıraktığınızda ise kendini simgesi çıkan o görevre adar ve siz onu tekrar elinize alıp silkeleyene kadar bu görevi gerçekleştirmeye devam eder.

Breeder (Üreyici)

Bir köylüyü, karşı cinsten bir köylünün yanına bıraktığınızda Breeder haline gelir. Burada dikkat etmeniz gereken şey Breeder olarak seçegeniz köylülerin yaşılarının yaklaşık 20-30 arası olması, bu sayede bu çiftlerin çocuk sahibi olma olasılıkları daha yüksek olacaktır. Bir dişi hamile kaldığında gerçek zamanla 2 dakika sonra 1 yaşında bir çocuk daha köylüleriniz arasına katılır. Hamile kişiler doğurduktan hemen sonra tekrar üreme olayına girerler, erkekler ise vakit ve yer buldukça kendilerine uygun kişiler arayacaklardır :) Yani köyünüz için iki tane erkek, bir tane de dişi Breeder yeterlidir.

Farmer (Çiftçi)

Her ne kadar çiftçinin yapacağı işi Food mucizesiyle siz de gerçekleştirebilirseniz de birkaç köylüyü bu işe vererek hasatların zamanında yapılması ve köy ambarının yeterince dolu olmasını sağlayabilirsiniz (tabii kötü bir tanrısanız bu pek de umurunuzda olmayacağı). Çiftlikteki besinlerin büyümesi için Water mucizesini veya yaratığınızın dışlarını kullanabilirsiniz.

Forester (Ormançı)

Ormançı olarak görevlendirilmiş köylüler sürekli olarak köy sınırlarının dışına çıkacaklar ve budukları ağaçları indirerek köy ambarına katkı sağlayacaklardır. Wood mucizesiyle bir köylünün bütün gün boyunca toplayabileceği kadar odunu yaratabilse de, işlerin süreklilığı için bir iki köylüyü bu işe görevlendirirseniz hiç



de fena olmaz.

reklî çalışlığından emin olabilirsiniz.

Fisherman (Balıkçı)

Köylerinizin etraflarındaki sularda genellikle balık bulabilirsiniz. Bu balıkları kendi elinizle alıp köy ambarına bırakabileceğiniz gibi, bir iki köylüyü bu işi sizin yerinize yapmaları için görevlendirebilirsiniz.

Builders (İnşaat İşçisi)

Bir bina zarar gördüğünde birçok köylünün boş boş gezinmeyi bırakıp binayı tamir etmeye geldiklerini göreceksiniz. Bu yuzden bu görevi, gerçekten acıl bir inşa durumu söz konusu olduğu zaman birilerine vermelisiniz. Böyle bir durumda inşaatın yapılacağı yere odun taşırsanız, işçilerin boşu boşuna ambara kadar gidip zaman kaybetmelerini önleyebilir ve zamandan kazanabilirsiniz. Uzun süre yapacağı iş çıkmayan bir Builder, kendiliğinden başka işlere yönelecektir.

Craftsman (Usta)

Köy atölyesinin yanına bırakılan köylüler, ustalık görevini alırlar. Bu köylüler en yakın kaynaktan odun alarak işe koymular ve atölyenin çevresindeki tüm alan iskelelerle doldurunda çalışmaya bırakırlar. Bir iki Craftsman sayesinde atölyenin sü-

Missionaires , Traders

(Misyonerler ve Tüccarlar)

Başa bir köyü kendinize çekmek istiyorsanız misyonerler ve tüccarlar oldukça işinize yarayacaklardır. Elinizde aldığınız bir köylüyü, komşu bir köyün yanına bir yere bıraktığınızda kafasında beliren simgeye göre misyoner veya tüccar haline gelecektir. Size karşı hiçbir inancı olmayan bir köyü almak için misyoner kullanabilirsiniz. Eğer kötü bir tanrısanız düşman köyündeki herkesi öldürülür ve köyün hiç insancı olmayan hâyalet bir köye dönüşmesini sağlayabilirsiniz. Sonra bu köye misyoner gönderdiğinizde köyü size döndürecektil. Köyün nüfusu pek olmadıktan, buraya birkaç azgın Breeder getirmeniz gerekecektir.

Tanrıının Mucizeleri!

Black & White'ta mucizelerini bolca kullanacaksınız. Yalnızca siz değil, bunları yapmayı öğrettiğiniz yaratığınız da öğrendiği şekilde bu mucizeleri yapmaya çalışacak. Mucizeler sayesinde size ait olmayan bir köyü kendinize çevirebilir, insanları nıza yemek ve odun sağlayabilir, düşmanlarınıza korku salabilirsiniz. Aşağıdaki kısımda yapabileceğiniz



mucizeleri ve bunları yapmak için gerekli olan dua gücünü bulacaksınız.

Food (7000)

Bu mucize ile köy ambarınızı yemekle doldurabilirsiniz. Bu mucize özellikle de başka bir köyü kendinize çevirirken en çok işinize yarayacak mucizelerden biridir. Köy ambarında yemek isteği bayrağı bulunan bir köy, bu mucize karşılığında büyük ihtimale size inanmaya başlayacaktır. Nors harikası Food mucizesini geliştirdikten, Japonların harikası size inanınların iştahını azaltır.

Wood (7000)

Odunda aynı yemek gibi oyunda oldukça önemli yer tutan bir şey olduğundan, fırsat buldukça köy ambarına bu mucizeyi kullanarak odun yığmaya bakın. Eğer ambarınızda odun sıkıntısı varsa, bu mucizeyi yaptığınız anda size olan inancın oldukça arttığını göreceksiniz. Sinsilik yapıp önce ambardan odun çalıp, sonra da bu mucizeyle doldurabilirsiniz. Kelt ve Nors harikaları Wood mucizesini geliştirirler.

Heal (6000)

Yerde sürünen birini gördüğünüzde sağlığı 10'un (100 üzerinden) altına düşmüş demektir. Eğer bu durumda bir kişiye Heal mucizesi yapmazsanız büyük ihtimalle ölü. Eğer iyi bir tanrı iseniz hastalara karşı bu mucizeyi yaparken yaratığınızın da seyretmesini sağlayın. Böylece hastalara Heal mucizesi yapmayı öğrenecek ve bu sayede size karşı olan inanç yükselicektir. Japonların harikası tüm Heal mucizelerinin gücünü artırtır.

Water (5000)

Tarlatları ve ağaçları sulamak, yanıkları söndürmek, hatta önce yanın çıkarıp sonra söndürmek için Water mucizesini kullanın. Bu şekilde hem kendi köyunüzde, hem de diğer köylerde size duyulan inancı artıtabilirsiniz.

Fireball (3500)

Fireball mucizesi ile hem etrafı zarar verebilir, hem de inanç toplayabiliyor. Düşman yaratığına Fireball

göndererek onu yakabilsiniz mesele. Hatta kendi yaratığınıza bu büyüyü öğretirseniz, o da gerekli görüyü yerde kullanmaya başlayacaktır. Fireball mucizesini köylülerin veya köyün ne kadar yakınına yaparsanız, inancı o denli etkileyecektir. Aztek harikası Fireball mucizesinin gücünü artırtır.

Lightning (5000)

Bu da Fireball mucizesi gibi hem saldırlı, hem de inanç toplama amacıyla kullanılabilecek bir mucizedir. Ancak bu mucize köylülerı aşırı derecede korkutabilir, hatta onları ve evlerini alevler içerisinde bile bırakabilir. Bu yüzden yanlış kullandığınız takdirde hemen bir Water mucizesiyle verdığınız hasarı telafi etmelisiniz. Hindu harikası Lightning mucizesinin gücünü artırtır.

Storm (8000)

Storm mucizesi yaparak yağmur, fırtına, hatta hortum bile yaratılabiliyor. Kendiliğinden beliren fırtına sayesinde köylüler size karşı inanç besleyebilirler.

Physical Shield (7000)

Physical Shield mucizesi köyünüzü her türlü fiziksel saldırılardan koruyabilir. Her ne kadar dua gücü kalkanı aktif tutsa da, ard arda gelen kaya veya Fireball saldıruları kalkanı etkisiz hale getirebilir. Nötr veya düşman köyünü Physical Shield kullanarak korursanız, bu sayede inanç kazanabilirsiniz. Tibet harikası kalkanın gücünü artırtır.

Spiritual Shield (7000)

Bir Spiritual Shield mucizesiyle köyünüzde mucize yapılmasını engelleyebiliyoruz. Mesela düşman yaratığı köy ambarınıza Food mucizesi yaparak insanlarının aklını çelemez. Tibet harikası kalkan mucizelerinin gücünü artırtır.

Forest (13000)

Açilen odun ihtiyacınız olursa Forest mucizesi sayesinde aynı anda birçok ağaç sahibi olabilirsiniz. Bu ağaçları suladıkten sonra sökerek köy ambarına yerleştirebilirsiniz. Wood mucizesini ard arda kullanırsanız bundan daha fazla odun sahibi olursunuz,

ama eğer tek seçenekiniz olarak bu kaldıysa kullanmaktan çekinmeyin. Kelt harikası Forest mucizesinin gücünü artırtır.

Winged Creatures (12000)

Bu mucize, insanların inancını değiştirmek için kullanabileceğiniz en etkili mucizelerden biridir. Bu mucizeyi her bir yapışınızda 100'den fazla inanç sahibi olabilirsiniz. Eğer yapabilerseniz yaratığınıza da bu mucizeyi öğretin. Eğer iyi bir tanrısanız güvercin, kötü bir tanrısanız yarasası sürüsü yaratılabiliyor. Misir harikası bu mucizenin gücünü artırtır.

Pack of Wolves (14000)

Winged Creatures mucizesinin yerinde gerçekleşen cinsi olan Pack of Wolves inanç toplayabilmesine rağmen, köylülerin ölümüne de neden olabilir. Bu mucize özellikle de kötü tanrıların oldukça işine yarayacaktır. Yunan ve Tibet harikaları, Pack of Wolves mucizesinin gücünü artırtırlar.

Teleport (5000)

Köylülerin bir yerden bir yere hızlı hareket etmelerini sağlamak veya yaratığınızı tehlikeli bölgelerden uzaklaştırılmak için teleport yerlestirebilirsiniz. Misir harikası Teleport mucizesi için gereken dua gücü miktarını azaltır.

Megablast (16000)

Köydeki bir binayı yerle bir etmenin en kolay yolu Megablast mucizesidir. Bu yıkıcı mucize aynı zamanda inanç kazanmak için de kullanılabilir. Bu mucizeyi yaptıığınız sırada etrafta siz izleyen bir sürü köylü olması oldukça yararına olacaktır. Ayrıca kötü tanrılar bu mucize yardımıyla kreşleri falan yerle bir edip eğlenebilirler. Aztek harikası Megablast mucizesinin gücünü artırtır.

Her Tanrıının Bir Yaratığı Olmalı

Black & White'da aynı bir evcil hayvan büyütür gibi yaratık büyütenebilirsiniz. Yaratığınıza hangi davranışlarını iyi, hangilerinin kötü olduğunu siz öğreteceksiniz. Bu konuda pek ayrıntıya girmeyeceğim, çünkü oyunun kılavuzunda bu işlerin nasıl ya-

pilacıği çok iyi anlatılmış (oyunun orijinalini almışsınızdır umarım :)).

Öncelikle oyunda sahip olabileceğiniz yaratıkları ve bunlara nasıl sahip olacığınızı anlatılmış, ayrıca her bir yaratığın avantajlı taraflarını verelim ki karar vermekte zorlanmayın. Bu arada, Level CD'sindeki LvL Underround klasörünün altındaki Blaxis klasöründe bir göz atın. Üç tane gizli yaratığın dosyasını orada bulabilirsiniz.

Ape (Maymun)

Maymun, oyuncunun başında Gold Story Scroll sayesinde seçebileceğiniz üç yaratıktan birisi. Maymun özellikle de iyi bir tanrı olarak oynamacaksanız başlangıçta tercih edebileceğiniz en iyi yaratık. Keskin zekası sayesinde öğretmeye çalıştığınız şeyleleri hemen anlıyor, böylece oyuncunun başında ona kolayca mucizeler öğretilebilir, pek zorluk çekmez ve kafayı yemezsiniz. Maymun dövüşlerde de pek fena değil, özellikle özel hareketi çok iyi.

Cow (Inek)

Inek, oyuncunun başında seçebileceğiniz üç yaratıktan ikincisi. Şişman gövdesi onun ortalamasının üstünde bir kuvvette sahip olmasını sağlamış. Koyflerle karşı oldukça sevecen davranışları ve mucizeleri pek de zorlanmadan öğrenebiliyor. Zekası için ise ortalama diyebiliriz, ayrıca özellikle de iyi ineklerin çok sevimli göründüklerini söylemeliyim.

Tiger (Kaplan)

İşte oyuncunun başında en çok tercih edilen yaratık. Nedense insanların içinde bir kaplan sevdası oluyor bu yaratığı görünce. Zaten daha baştan çok şirin görünen bu yaratık oyuncularında iyice şirin hareketler yapmaya başlıyor. Kaplannın en büyük falsozu biraz aptal olması, mucizeleri doğru düzgün kullanılmamasını sağlamak için oldukça uğraşmam gerekiyor. Kaplannın en büyük avantajı ise kuvvetli olması. Dövüşlerde hızlı hareket etmesi ve fazla zarar vermesi ona artı puan kazandırıyor,

Horse (At)

At yaratığı için öncelikle <http://www.blackandwhiteuniver> →

→ se com adresinden bu yaratığın dosyasını indirip çalıştırın, sonra da 1. ve 4. bölümlerdeki Creature Breeder'a gitmelisiniz. Atın pek iyi bir dövüşçü olduğu söylemenemez, çünkü saldıruları çok fazla zarar vermiyor. Ancak dövüşler dışında atın mükemmel bir yaratık olduğunu söyleyebilirim. Onu birazlık eğittikten sonra tasmasını bıraksanız bile kendi başına hastaları iyileştirecek, köy ambarını sürekli dolu tutacak ve elinden gelen iyiliği yapacaktır. Oldukça kuvvetli bir zekaya sahip yani. Özellikle de iyi tanrılar için çok iyi bir alternatif, ayrıca yüksek hızı sayesinde köylere arasında oldukça çabuk gidip gelebilir.

Zebra

Zebrayı seçebilmek için 2. bölümdeki "Riddles" görevini tamamlamalısınız. At ile neredeyse aynı olan zebrenin tek farkı görünüşü.

Leopard (Leopar)

Leoparı da at için verdığım adresten indirip çalıştırıldıktan (veya bu ayki Leve CD'sindeki Lvl. Undersgrund/Blaxis klasöründen alıp kurduktan sonra) sonra Creature Breeder'da bulabilirsiniz. Leopar için söylenek tek söz mükemmel bir savaşçı olduğu. Tüm hareketleri çok etkili ve oldukça fazla zarar verebiliyor. Ancak dövüşler dışında leopar da aynı kaplan gibi pek parlak değil. Hatta aptal bile diyebilirim. Mucize kullanmayı öğrenmesi çok zaman alıyor ve pek de eğitilemiyor. Yani eğer iyi bir leopar istiyorsanız biraz fazlaca uğraşmanız gerekecek, ama kötü tanrılar için oldukça güzel bir yaratık. Ama hemen şunu da hatırlatıym, yaratığınızı değiştirdiğiniz zaman yaratıklar arasında beyin transferi yapılır. Yani bir önceki yaratığınızın öğrendiği her şey, bu yeni yaratığa aktarılır. Bu yüzden eğer önce maymun gibi zeki bir yaratık alıp iyice eğittiğinden sonra leopara geçerseniz, eğitimli bir leopar sahibi olabilirsiniz.

Mandrill

Ya açıkça itiraf etmeliyim ki bu yaratığın tam olarak ne olduğunu karıştıramadım. Mandrill'i seçmek için de aynı leopar ve at gibi verdığım ad-

resten dosyasını indirmeli (veya CD'den kurmalı), çalıştırımlı ve Creature Breeder'a gitmelisiniz. Oldukça ortalamaya bir yaratık, kuvveti de, zekası da ne çok kötü, ne de çok iyi. Özel hareketini çok hızlı yapabiliyor ama pek fazla zarar veremiyor. Kolay eğitlebilse de mucize kullanmayı çabuk öğrenemiyor. Tek avantajı oldukça sevimli görünmesi.

Gorilla (Goril)

Goril de önceki üç yaratık gibi indirdikten sonra oyuna eklenebilen bir yaratık. Kendisini yine 1. ve 4. bölümlerdeki Creature Breeder'da bulabilirsiniz. Dövüşçü için mükemmel bir seçim olan gorilin saldıruları oldukça güçlü, hareketler arasındaki zaman birazcık uzun olsa da ulaşabildiği menzil yüksek ve sağlam vurduğunda rakibi bayılabilir. Ayrıca özel hareketi de çok hızlı. Ancak dö-

ğu görünse de çabucak kuvvetlenebilir. Dövüş sırasında özel hareketini çok çabuk yapabiliyor ve oldukça fazla zarar veriyor. Ayrıca yakın dövüşte de çok hızlı vuruşlar yapabiliyor. Dövüşler dışında da parlak zekası sayesinde gösterdiğiniz mucizeleri kullanmayı, daha doğrusu yerinde kullanmayı hemen öğreniyor. Genel olarak iyi olan koyun, siz söylemeniz bile köylülerinize yardım etmeye çalışıyor. Eğer kötü bir tanrısanız, onu kötü davranışması için eğitmeliyiniz.

Polar Bear (Kutup Ayısı) ve Brown Bear (Boz Aylı)

Bu iki yaratık görünüşleri dışında birbirlerinin neredeyse aynılıklar. Kutup Ayısı için ilk olarak 1. bölümdeki "Explorers" görevini tamamlamalısınız (hani şu yemek, odun falan isteyen denizciler görevi), 5. bölümde

geçtiğinizde denizcilerle tekrar karşılaşacaksınız ve ödül olarak size bu yaratığı açacaklar. Boz Aylı için ise 5. bölgedeki "Swap to Brown Bear" görevini tamamlamalısınız. Aylar, her işe yaranan yaratıklardan; dövüşerde de, köy bakımında da iyi sayılabılır. Akıllılar, güçlü ve dövüşte çok iyi. Dezavantajları bu yaratıkları aştığınızda zaten oyunun sonlarına gelmiş olmanız.

Chimp (Şempanze)

Şempanze için 3. bölümdeki cadıya bir çocuk götürmeniz gerekiyor. Bu oldukça değişik bir yaratık, çünkü dövüşlerde kelimenin tam anlamıyla berbat. Tüm yaratıklar içerisinde dövüşte en başarısız olanı. Ancak dövüş dışında da tüm yaratıkların en iyi diyebilirim. Mucizeleri diğer tüm yaratıklardan çok daha hızlı öğreniyor. Eğer şempanze'ye Leash of Learning'i bağlaysanız, yaptığına hâreketi neredeyse daha

ilk seferinde öğreneveriyor.

Eğer

savunma-
ya yönelik oyna-
yan iyi bir tanrı iseniz, bu yaratığı
seveceksiniz.

Tortoise (Kaplumbağa)

Kaplumbağa için 3. bölümdeki "Fish Puzzle" görevini tamamlamanız gerekiyor. Oyundaki en iyi dövüşçülerden biri, özellikle de küçük yaratıklara karşı bir tekmesi var ki sonsuz vuruş kombosu şeklinde kullanabileğiniz (her ne ka-



Sheep (Koyun)

Koyun yaratığı için 1. bölümdeki "Lost Flock Silver Scroll" görevini tamamlamalısınız. Aşağıda açıklamasında da okuyacağınız gibi tüm koyunları getirdiğinizde bu yaratığı da seçebiliyorsunuz. Hemen söyleyelim, koyun oyundaki en iyi yaratıkların başında geliyor. İyi bir tanrı olmanız da, kötü bir tanrı olmanız da (her ne kadar görevi iyi biçimde tamamlamanız gereksiz de) bu yaratığı edinmeye çalışın. Gücü başlarında az

dar bu hileye girse de). Büyük yaratıklara karşı da yine ard arda durmadan yapabildiği vuruşlar var. Tek sorunu kenara çekilmeye hızının yavaş olması. Dövüş dışında da kaplumbağanın iyi olduğunu söyleyebiliriz, işgündüsel olarak köylerini koruyacak ve köylüler etkileyecektir. Eğitimi kolay olan kaplumbağa, mucizeleri de kolayca öğreniyor. En büyük dezavantajı çok yavaş hareket etmesi.

Lion (Aslan)

Aslan için 5. bölümdeki aslan bilimcisi görevini tamamı malısınız. Oyundaki en kuvvetli yaratık olan aslan hem çok hızlı, hem de oldukça zeki olmasına rağmen onu elde ettiğinizde oyuncunun da neredeyse sonuna gelmiş olacağından pek bir şey fark etmiyor.

Geldik ilk iki bölümün

→ çözümleme

Bölümdeki Gold Story açıklamalarını yapmaya pek gerek görmedim, zaten ilk bölmelerde Gold Story görevlerinde ne yapacağınız açıkça anlatılıyor. Bunun yerine ilk iki bölümdeki tüm Silver Scroll görevlerinin hem iyi, hem de kötü çözümlerini vereceğim. Silver Scroll görevleri oyunda ilerlemeniz için yapmanız gerekmeyen, ama yaptıığınızda çeşitli ödüller (mucizeler gibi) kazandığınız görevler. Bu yuzden tüm Silver Scroll görevlerini tamamlamaya çalışın.

Birinci Bölüm

Görev: Throwing Stones

Yeri : Tapınağın yanındaki kıyının orada

İyi Çözüm: Aynı anlatıldığı gibi yapın ve iyice nişan alarak kayaları vurma ya çalışın. Eğer bu sırada Leash of Learning'e bağılılığınız yaratığınız da yanınızdaysa, o da taşları sağa sola fırlatmayı öğrenebilir, böylece daha çabuk güçlenecektir. Taşı fırlattıktan sonra tekrar eski yerine koymayı da öğretirseniz, ileriki bölmelerde sınırlı sayıda olan taşlardan daha iyi faydalanabilirsiniz. Eğer kayalara doğru taş atmayı sürdürürseniz, bir müddet sonra Water mucizesi vermeye başlayacaktır.

Ödül: Plaj Topu

Kötü Çözüm: Taşı kayalara değil de

sağ taraftaki eve doğru atabilirsiniz. Eğer yaratığınızı Leash of Aggression'a bağlaysanız, o da kayalara değil eve atacak ve evi yıkacaktır. Ayrıca eğer ister seniz kayalara atmak için taş yerine köylülerini kullanabilirsiniz.

Ödül: Plaj Topu

Görev: The Savior

Yeri : Tapınağınızın yakınındaki balıklı kıyı

İyi Çözüm: Meleğinizin söylediği gibi yaratığınızı kıyıya götürün ve sudaki üç adamı da tek tek dışarı çıkarın. Bu işlem sırasında Leash of Compassion'ı kullanmanız öneririm. Eğer yaratığınız biraz aptalsa ve eğer adamları almasya kıyıya tıklamanız arasında biraz zaman geçerse onları yiyebilir veya tekrar suya atabiiir. Bu

ginizda "me" sesi duyacağınızda. Bu sesi duyuncaya etrafı biraz daha yakından bakın, sesin geldiği yöne doğru ilerleyince koyunları bulabiliyorsunuz. Çiftçi sizden beş koyununu geri getirmenizi istiyor. Ancak söylememesine rağmen dokuz koyunu da verirseniz, oynadaki en iyi yaratıklardan biri olan koyunu kendi yaratığınız



görevde zaman çok önemli olduğunu, yaratığınız aptalca davranışrsa adamların biri veya birkaçı ölebilir ki iyi bir tanrı bunu istemez.

Ödül: Creature Strength mucize dağıticısı

Kötü Çözüm: Adamları ister boğulmaya bırakın, ister size bu görevi veren kadını da denize atın. Hatta ister seniz yaratığınızı onlarla besleyebilirsiniz.

Ödül: Creature Strength mucize dağıticısı

Görev: The Lost Flock

Yeri : Köyde, kreşin yanında

İyi Çözüm: Tüm koyunları bulup çiftçiyi geri vermelisiniz. Koyunları bulmak için etrafta dolanın, koyuna yaklaşın.

→ olarak seçebiliyorsunuz. Koyunları yerleri söyle.

Taş ustasının evinin yanında

Ana kapının arkasında

Köyün dışındaki çiftlikte, ağırlık içinde domuzlarla birlikte Hermit'e yakın bir dağ tepesinde Hasta adamı bulduğunuz ağaçların arasında, yine hermit'e yakın Denizin yakınındaki şarkı söyleyen kayalardan birinin yanında Taş fırıldatma alıştırması yaptığıñın kayanın yanına Oyun'a başladığınız plajın yanındaki palmiyelerin altında

Palmiye ağaçlarının yakınındaki dağlık bölgede

Ödül: Yemek Yiğini ve tüm koyunları götürürseniz Koyun yaratığı

Kötü Çözüm: Koyunları yaratığınıza yedirin, çiftçiyi öldürün, çiftliği yok.

Ödül: Yok (hayat görüşünüz kötüye kaymaya başlayacak)

Görev: The Explorers

Yeri: Büyük kapının ardındaki kıyıda

İyi Çözüm: Denizcilerin sizden istediklerini tek tek vermelisiniz. İlk olarak köy ambarından yüklüce odun alın ve hemen önlere birakin. Eğer gemi tamamlayamazsa biraz daha odun alın ve geminin bitmesini sağlayın. İkinci olarak yine köy ambarından yiyecek alın ve denizcilere verin. Son olarak sizden et isteyenler. Onlara et olarak koyun verebilirisiniz, ama bunu yaparsanız Lost Flock görevini tamamlayamazsınız. O yüzden ilk önce o görevi tamamlayın, sonra denizcilere koyun verin. Koyun yerine domuz da verebilirisiniz. Hatta yanlarına diși bir köylü biraktığınızda bile kabul ediyorlar.

Ödül: Water mucize dağıtıci

Kötü Çözüm: Kötü tarıflar için yapılacak tek şey denizcileri yaratığa yedirmek. Bunu yaptığınızda bir South Park esprisi ile karşılaşacaksınız.

→

Ödül: Yine yok

Görev: The Pied Piper

Yeri: Köy kreşinin hemen yanı ve arkasında dağda bulunan mağara

İyi Çözüm: İyi çözüm

zume ulaşmak için Piper'ı yakalamayı ve çocukların serbest bırakmasını sağlamalısınız. Bunun için ilk olarak Leash of Compassion veya Leash of Learning taktığınız yaratığınızı Piper'in olduğu yere getirin, Piper yaratığı görürse mağaraya kaçacaktır. Şimdi yaratığınızı biraz uzaklaştırın ve Piper'in mağaradan çıkışmasını bekleyin. Yaratığınızı fark etmeyip çocuklara doğru gittiğinde hemen tasmanın diğer ucunu Piper'a bağlayın. Yaratığa bağlanan Piper korkudan donacak ve böylece yaratığınız yanına gidip onu eline alabilecek. Şimdi mağaraya doğru gidip Piper'i yere bırakın, mağaraya girip çocuklar serbest bırakacak ve tekrar eski iyi günlerine geri dönecek.

Ödül: Heal mucize dağıtıci

Kötü Çözüm: Kötü bir tanrı olarak mağaradaki çocukların kafanızı takmamanız gerekiyor. Bu yüzden Piper'i işler yaratığınıza yedirin, ister başka bir şekilde öldürün.

Ödül: Lightning mucize dağıtıci

Görev: The Hermit

Yeri: Bölümme başladığınız yerin yakınındaki dağ

İyi Çözüm: Bu görevi tamamlamanın en kolay yolu yaratığınızın büyümüşü beklemek ve adadan ayrılmadan önce Hermit'i ziyaret etmek. Ancak yaratığınız buyutmak pek de kolay bir iş değil. Eğer yaratığınız yeterince büyümeden birkaç kez Hermit'i ziyaret ederseniz, artık sizinle ilgilenmemeye başlayacaktır. Yaratığınızın büyündüğünden, Meleğiniz yaratığın artık daha çok yiyeceğe ihtiyacı var dediğinde emin olabilirsiniz.

Ödül: Water mucize dağıtıci (ve ateşböceği hakkında ipucu)

Kötü Çözüm: Yaratığınızın Hermit'in evine kaya atmasını ve evi yerle bir etmesini sağlayabilirsiniz. Ancak bunu yaptığınızda Hermit gizlice köyüne girecek ve köy ambarını kundaklamaya çalışacaktır. Eğer isteriniz onu denize atarak da kesin bir çözüme ulaşabilirsiniz.

Ödül: Tek kulianılık Water mucizesi

Görev: The Ogre

Yeri: İkinci köyün dışındaki vadide

İyi Çözüm: İkinci köyün yanındaki

Food mucizelerinden birini alip Ogre'nin hemen önünde kullanabilirsiniz. Eğer mucizeleri ikinci köy etkilemek için kullandığınız, köy ambarından bir miktar yemek alın ve Ogre'nin önüne bırakın. Ogre'ye iki kez yeme verdığınızda uyuyakalacak, vadinin içinden ödülünü alabilirsiniz.

Ödül: Plaj Topu ve gelişmiş Healing mucize yapıcı

Kötü Çözüm: Leash of Aggression bağladığınız yaratığınızı Ogre'ya nına götürün ve dövüşe başlayın. Ogre'yi yenmek pek de zor olmayacağından, istedığınız kadar baştan deneyebilirsiniz.

Ödül: Plaj Topu ve gelişmiş Healing mucize yapıcı

Görev: The Singing Stones

Yeri: İkinci köyün dışındaki kıyıda

İyi Çözüm: İyi çözümü tamamlamak için hem doğru şarki söyleyen kayaları bulmalı, hem de onları doğru sıraya dizmelişiniz. Adanın etrafında birçok şarki söyleyen kaya bulacağınız ancak bunlardan bazıları sahte. Sahte olanları yerleştirdiğinizde nota sesi yerine daha tok bir ses duyacaksınız. Doğru kayalar nota sesi verecektir. Doğru kayaları bulduktan sonra da notaları alçaktan yükselge sıralamanız gereklidir. Doğru kayalann yerleri söyle:

Şarkı söyleyen kayalar çemberinin hemen yanında

Köydeki mezarlığın arkasında

Hermit'in orada

Hasta adamın olduğu ağaçların arasında

Başlangıç plajına yakın dağın arkasında

Ödül: Food mucize dağıtıci

Kötü Çözüm: Yapabileceğiniz tek şey size görevi veren adamın evini yıkmak.

Ödül: Maalesef hiçbir şey.

İkinci Bölüm

Görev: The Plague

Yeri: Adanın ortasındaki Hindu köyü

İyi Çözüm: Köydeki insanları tek tek iyileştirmeye çalışırsanız başarılı olamazsınız. Bunun yerine sorunun

kağanlığını bulmanız gerekiyor. Yapmanız gereken köy ambarındaki tüm yemeği alın (aslında köy ambarlarından yemek almak şeytanı bir eylem ama bu seferlik bunu yapmayı mecburuz) ve suya atın. Hemen köy ambarını yeniden yemekle dolduruya çalışın ve zaman kaybetmeden köydeki hasta insanları iyileştirmeye çalışın.

Ödül: Köy merkezinde Lightning Bolt mucizesi

Kötü Çözüm: Tüm köylüler çiftçiyeye çevirin ve hasat sonunda hepsiň ölmemesi seyredin. Geriye zehirli yemekler kalacaktır. Bu yemekleri çok etkili bir silah haline dönüştürebilirsiniz. Bozuk yemekleri düşman köylerinin yanında bıraktığınızda zavallı insancıklar bu yemekleri yiyecekler ve hastalanıp oleecekler. Eğer yetenice bozuk yemek topladıysanız adadaki tüm köyleri bu şekilde boşaatabilirsiniz.

Ödül: Hiçbir şey.

Görev: The Sacrifice

Yeri: Şarkı Söyleyen Kayaların yanındaki üçüncü Hindu köyü

İyi Çözüm: Bu görevi iyi şekilde tamamlaymanız için hiçbir canlı kurban olarak seçmemeniz gerekiyor. Etraftaki ağaçları ve bitkileri sökünen ve gerekli dua gücünü toplayana kadar bunları kurban edin.

Ödül: Köy merkezinde gelişmiş Heal mucizesi

Kötü Çözüm: Önce ilk doğan çocugu, sonra Shaman'ın karısını, sonra da Shaman'ın kentisini kurban edin.

Ödül: Artık iyiçe şeytanlaştınız.

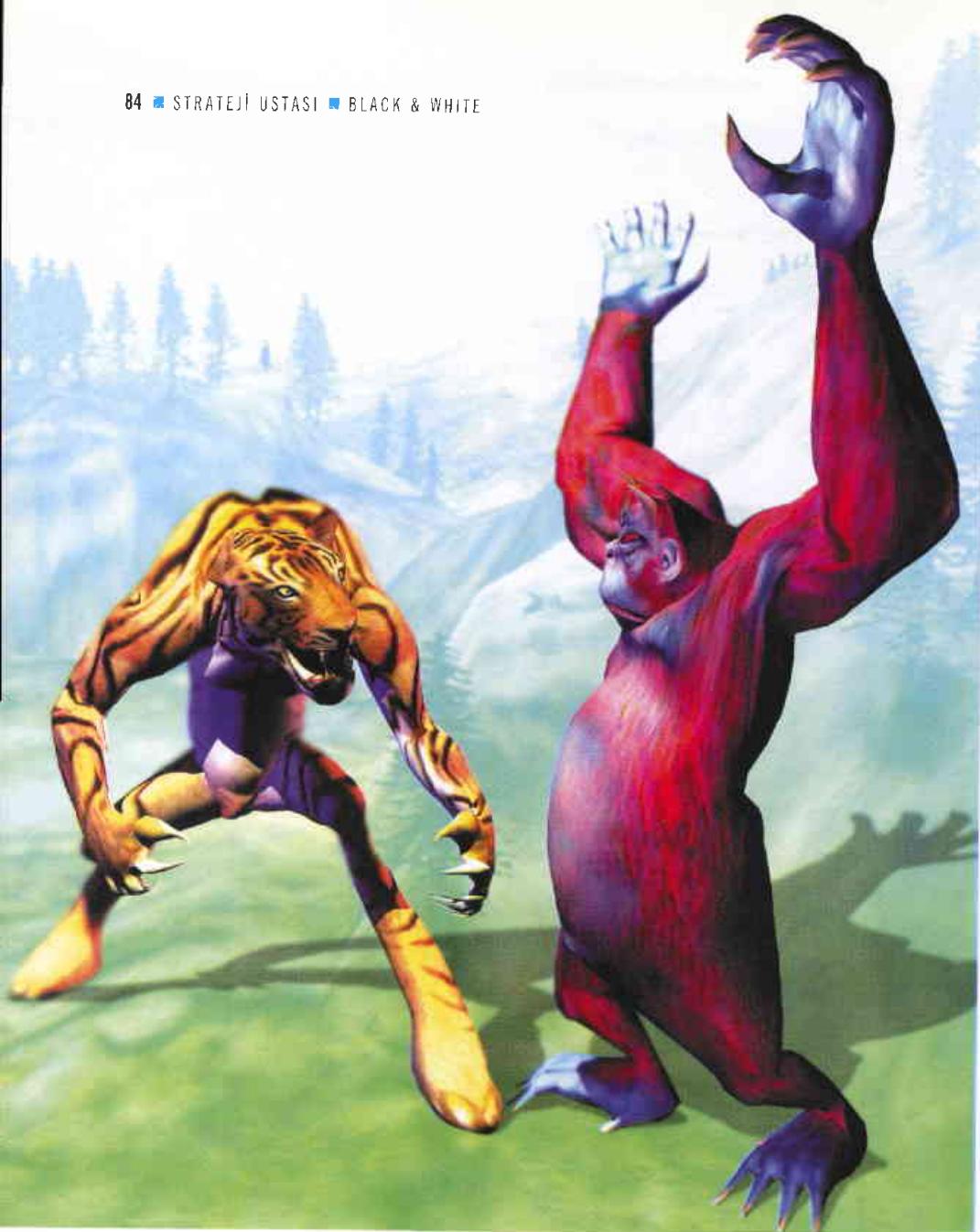
Görev: The Sea

Yeri: Adanın ortasındaki Hindu köyü

İyi Çözüm: Aynı birinci bölümdeki böğulan adamlar görevinde olduğu gibi yaratığınıza Leash of Compassion bağlayın ve birer birer çocukların sudan çıkarın. Bunun için çocukların üstlerine yalnızca bir kez tıkmanız yeterli, ikinci kez tıklarsanız lasmanın bir ucunu çocuğa bağlaysınız ki bu istedigimiz bir şey değil.

Ödül: Enlarge Creature mucize dağıtıci

Kötü Çözüm: Çocukların gözleri önünde anneyi öldürün, sonra da →



→ çocukların yarattığınıza yedirin.
Ödül: Yok

Görev: Singing Stones 2 Yeri: Adanın ortasındaki köyü yanındaki dağın ilerisinde

Çözüm: Bu görevde iyi veya kötü çözüm bulunmuyor. Yapmanız gereken şarkı söyleyen kayaları kullanarak müzik çalmak. Çalmanız gereken müziği öğrenmek için S tuşuna basın. Köylülerin kafaları üzerinde isimler çıkacaktır. Bu köylülerden isikla veya bir enstrümanla müzik çalanları bulmalı ve kaldıkları şarkıyı kayaları kullanarak çalmalısınız. Şarkılar şunlar (kayaları soldan sağa numaralandırırsak):

"Twinkle, Twinkle, Little Star": 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1

Bu şarkıyı çalınca gece olacak ve kaya-

"Funeral Dirge": 2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2

Bu şarkıyı çaläßinizda içinde ölüleri dirlitibileceğiniz bir dırılış çemberi oluşacak. Bu çember zamanla kayboluyor ama istediğiniz zaman şarkıyı tekrar çalarak çemberi aktif hale getirebilirisiniz.

"White Christmas": 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5
Bu şarkıyı çaläßinizde kar yağmaya başlayacak ve görevi tamamen tamamış olacaksınız.

Görev: The Greedy Farmer Yeri: Karlı dağlardaki ilk Kelt köyü

İyi Çözüm: Çocuklara zarar vermeden bu görevi tamamlamanın bir yolu yok gibi gözüküyor. İneği alıp ağıla geri koysanız bile çocuklar inek çalma işinden vazgeçmiyorlar. Belki de iyi yolla, kötü yol aynı kapıya çı-

yordur (sonuçta çocuklar aç olduktan sonra çalışırlar, onları kendilerine bırakmak da iyi bir tanrıının verebileceği kararlardan biri)

Ödül: Yok

Kötü Çözüm: Eğer çocukların öldürseniz ödül almayasakınız, çiftçi size teşekkür bile etmeyecek. O zaman buradaki tek alternatifimiz çiftçiyi bir şekilde zarar vermektir. Artık çiftçiyi yaratığınıza mı yedirirsiniz, denize mi atarsınız, eviyle birlikte yakar mısınız, tamamen size kalmış.

Ödül: Gelişmiş Lightning mucizesi

Görev: The Idol

Yeri: Dağ yolundaki ikinci köyün dışı

İyi Çözüm: Idolun yanında yanabilecek tarzda bir şeyler koyun (mesela çiçek, ağaç falan) ve ona doğru bir Fireball fırlatın. Yangın yüzünden idol

isınmaya başlayacak ve en sonunda kırılacak. Idol kırıldığında insanlar sizin daha güçlü bir tanrı olduğunu anlayacaklar. İyi çözüm için bu sırada hiç kimse de olmamış olması gerekiyor.

Ödül: Köy merkezinde gelişmiş Fireball mucizesi

Kötü Çözüm: Öncelikle idolün yanındaki köylülerini öldürün, sonra da iyi çözümde belirtildiği gibi idolu yok edin.

Ödül: Köy merkezinde gelişmiş Fireball mucizesi

Görev: The Slavers

Yeri: Adanın ortasındaki gölün ilerisindeki ikinci Yunan köyü

İyi Çözüm: Yapmanız gereken sirke der bulunan hayvanları verip, köle alınan köylülerini kurtarmak. Her hayvan karşılığında en fazla iki tane esir kurtarabiliyorsunuz, kurtaramanız gereken sekiz tane esir var ve her hayvan çeşidinden en fazla iki tane verebiliyorsunuz. Bulabileceğiniz hayvanlar şunlar:

- Aslan, 2 esir (sirkin yanındaki dağda)
- Kaplan, 2 esir (ilk Yunan köyünün dışında)
- Kurt, 2 esir (Beach Temple'in ilerisindeki Hindu köyünün yanındaki ormandan)
- At, 1 esir (adanın ortasında)
- Kaplumbağa, 1 esir (Tapınağınızın dışındaki adalarda)

Ödül: Flock of Wolves mucize dağıtıması

Kötü Çözüm: Eğer sirkteki köylere birini öldürürseniz diğerleri size savaş ilan edecek ve köyünüzü gidip köylülerini öldürerektir. Bu yüzden eğer hiçbir amacı olmayan bu kötü yolu seçerseniz, altı adamı da hemen öldürmeye çalışın.

Ödül: Yok

Postludium

Evet bölgelerdeki tüm Silver Scroll görevlerini de akladığımıza göre gönül rahatlığıyla Black & White yazımızı bitirebiliriz. Şu an saat 1:41 ve üç gecedir bu saatlerde, bu yazıyla uğraşıyorum. Gözümüzün önden kırmızı elin ve yaratıkların gitmesi için birazlık uyumanın vakti geldi sanırım. Gelecek aya görüşmek üzere. ■■■

Eser Güven Eser@level.com.tr

fallout tactics

brotherhood of steel

Si Wasteland'in yaban elliinde yalnız bırakılmamak için günümüz gecemize katip Brotherhood of Steel'in en sıkı savaşçı olmanın yollarını araştırdık. Önce karakterlerini yaratalım, ardından tek tek bütün görevleri birlikte bitireceğiz.

Karakter Özellikleri

Fallout Tactics aslında bir strateji oyunu olsa da oyunun gelişimi tüm RPG'lerde olduğu gibi karakterlerini nasıl şekillendirdiğinize bağlı. Strateji oyunları konusunda ne kadarusta olursanız olun eger karakterlerini iyili geliştirmeyeniz bir yerde kilitlenip kalabiliyoruz.

Karakterlerinizi özellikleri üçe ayıryor: Attribute, Trait & Perk ve Skill. Bunları karakter ekranında gö-

rebilirsiniz. Attribute'ler karakterinizin genel yetenekleri, Trait'ler oyunun başında perk'ler level atladiça aldiginiz ek özellikler, skill'ler ise karakterinizin belli konularındaki becerileri.

Attribute'larınızı oyunun başında belirliyorsunuz ve bir iki istisna durum dışında değişmiyor. Trait'ler de oyun başında alınıyor, perk'ler ise perk rating'ınızla bağlı olmakla birlikte normalde 3 level'da bir geliyor. skill'lerinizi ise başta aldığınız Trait'ler ve attribute'leriniz belirliyor. Ancak her level atladiğinizda belli mikarda skill point kazanıyorsunuz ve bunları istediğiniz gibi dağıtabiliyorsunuz. Ayrıca oyunun başında skill'lerden tıç taneşini TAG yanısı uzmanlık alanınız olarak belirliyorsu-

nuz. Bunlar hem baştan yüksek oluyor hem de daha hızlı yükseliyor. Normal skill'leri belli bir dereceden sonra bir puan artırmak için 2-3 skill point harcarken TAG seçeneklerinizde bu çok daha sonra oluyor.

Attribute'ler

Karakter ekranının sol üst kısmında bu özellikler sırasıyla: Strength (ST), Perception (PE), Endurance (EN), Charisma (CH), Intelligence (IN), Agility (AG) ve Luck (LK).

Strength yanı güç karakterinizin ne kadar Hit point'e sahip olacağı: yani Life'ını ve Carry Weight'ını yanına kadar yük taşıyabileğini belirliyor. Ayrıca Unarmed (silahsız) ve Melee (ateşsiz silahlar) yeteneklerini artırıyor. Bunun yanında her silah kullanmak için belli bir Strength'e sahip olabilmeyi gerekiyor ve düşük Strength'lı karakterler geneide

ağır silahları kullanamıyor.

Perception karakterinizin algılama gücü ve karakterinizin uzaktan kullandığı tüm silahlardaki nişan kabiliyetini artırıyor. Ayrıca Sneak (gizlenme) halindeki düşmanları görme ve duvarın arkasındaki bir düşmanı fark etme yeteneğinizi artırıyor. Bu nedenle First Aid, Doctor, Lockpick, Traps ve Pilot skill'lerini de artırıyor.

Endurance dayanıklılığınızı belirliyor. Hit point'ınızı Strength'e göre iki kat daha fazla artırıyor. Bunun yanı sıra Healing Rate'ınızı yanı stimpak veya doktor tarafından iyileştirildiğinde ne kadar Hit point'ınızı geri kazanacağınızı belirliyor. Ayrıca radyasyon ve zehre karşı direncinizi artırırken Outdoorsman skill'ınızı de geliştiriyor.

Charisma diğer insanların üzerindeki etkileme gücünü belirliyor. Bu Barter skill'ınızı artırırken karşısındaki kişilerin size nasıl davranacağını etkiliyor.

Intelligence kafanızın ne kadar çalıştığını gösteriyor. Bu yüzden her level atladiğinizde kazandığınız skill point'ı artırıyor. Ayrıca Fist Aid, Doctor, Science, Repair, Gambling, Outdoorsman skill'leriniz de Intelligence ile birlikte artıyor.

Agility karakterinizin çevikliğini belirliyor ve çok önemli. Çünkü hem Action points'ı hem de Armor Class'ı artırıyor. Action points karakterinizin belli sürede ne kadar hareket yapabileceğini belirliyor, Armor Class ise karakterinizin vurulma şansını ve vurulduğunda alacağı hasar düşürüyor. Bunun dışında Agility bir çok skill'i artırıyor: Small Guns, Big Guns, Energy Weapons, Unarmed, Melee Weapons, Throwing, Sneak, Lockpick, Steal, Traps, Pilot.

Görevden önce haritalara dikkat edin. Ayrıca üzerinde N yazan yeşil ok kuzeyi gösteriyor.



Luck ne kadar şanslı olduğumuzu beliriyor. Luck sayesinde hem daha iyi kumar oynuyorsunuz hem de daha fazla Critical Hit yapıyorsunuz. Critical Hit birini vurduğunda onu sakatlamamanız veya fazla hasar vermeniz anlamına geliyor. Bunu bir adamı gözünden veya zırhının zayıf noktasında vurmanız gibi düşünebilirsiniz; kısacası balıksırtı.

Skill'ler

Bazı skill'ler level atladıkça kazandığınız skill Puanların yanı sıra kitap okuyarak da yükseltiler. Bu skill'leri belirtelim: skilleri birkaç bölgeme ayırmak mümkün. Birileri birkaç kişide bulunması gerekenler ve sadece bir kişinin sahip olması yeteneler. Birkaç kişide bulunması gerekenler şöyle...

SMALL GUNS: Tabanca, tüfek, shotgun gibi silahları kullanma yeteneği. Her karakterde olması gereken temel özellik. Kitabı var ama kitabı güvenmeyin. Çok çok nadir ve oyunun başında sizin için en hayatı olan skill bu.

BIG GUNS: Roketatar, ağır makineli, minigun gibi silahları kullanma yeteneği. Oyunun ortalarından itibaren ihtiyacınız olacak.

ENERGY WEAPONS: Laser ve Pulse gibi enerji silahlarının tümünü kullanmadaki yeteneğiniz. Bu skill oyunun oldukça ilerleyen bölgelerinde gerekecek. Genelde 6 kışkırt grubun içinde Big Gun diğer içinde Energy Weapons bulunması mantıklıdır.

THROWING: Her türlü el bombasını atmak yeteneğiniz (ibrak vs taş kullanmaya değil). Sadece bir kişide de bu-

Roachor'a pek yaklaşmayın.



lunabilir ama iki kişinin sahip olması işinizi kolaylaştırır.

SNEAK: Gizlenerek ilerleme yeteneğiniz. Bu sayede düşmanı arkadan sarabilirsiniz. Bir kişide mutlaka çok yüksek olmalı. Ama özellikle oyunun ilk üçte ikilik kısmında bütün ekip ile bir parça olması taktik gücünüzü artttır.

TRAPS: Mayın ve füzeler bulma yeteneği. Bu özellik de bir kişide yüksek olmalı. Ama en azından bir kişide daha mayınları fark edecek kadar yüksek olursa işin olur. Kitabı var ama çok sık çikmamıyor.

Sadece bir kişide olması yeterli olmalar ise söyle:

UNARMED: Çırpat elle dövüş tekniniz. **MELEE WEAPONS:** Bıçak, mızrak gibi ateşsız silahlardaki yeteneğiniz.

FIRST AID: First Aid Kit kullanarak iyileştirme yeteneğiniz. Eğer düşük seviyedeyken bu skill'i kullanırsanız adamlannızı daha kötü şekilde yaralayabilirsiniz. Kitabı var.

DOCTOR: Doctors Bag ve Paramedic Kit kullanarak iyileştirme yeteneğiniz. Kitabı var.

LOCKPICK: Kilitleri açmadaki ustalığınız. **STEAL:** Hırsızlık yeteneğiniz.

SCIENCE: Bilgisayar konsollarını kullanmanızı sağlar. Kitabı var ve bolca bulunuyor. Bu skill'i sadece kitabı ile geliştirebilir.

REPAIR: Araçları tamir etme yeteneği. Kitabı var ve bu skill de sadece kitabı ile gelişebilir.

PILOT: Her tür aracı kullanma yeteneği. Kitabı var.

BARTER: Pazarlık yeteneği.

GAMBLING: Kumar yeteneği.

OUTDOORSMAN: Haritada ilerlerken karşılaşabileceğiniz düşmanları önceden fark etmenizi ve isterseniz onları karşı-

laştmayı sağlar. Kitabı var ve bu skill için de değerli puanlarınızı harcamaya değmez.

Trait'ler

Oyunun başında karakteriniz için iki trait seçmeniz gerekiyor. Bu seçimi dikkatli yapın. Daha sonra ana karakterinizin de içindeki beş elemanın içinden Mutate perk'ini kullanarak birer trait kazandırılabilirsiniz.

FAST METABOLISM: Healing Rate'inizi artırır ama zehir ve radyasyon direncini sıfırladığı için faydası kadar zararı da var.

BRUISER: Bu özellik 2 Action point'ı alıp 2 Strength verir. Oldukça mantıklı bir alışveriş. Sonuçta Strength'den kisaca sizin Character points'ı Agility'ye vererek bu açıgi kapatıbilirsiniz. En iyi trait'lerden.

SMALL FRAME: Taşıyabildiginiz yük %50 azaltır ve Agility'ye 1 ekler. Faydalı ama daha iyileri de var.

ONE HANDED: Bir elinizi diğerine göre daha güçlü yapar. Böylece Small Gun skill'ini artır. Ama Big Gun kullanmak hayal olur.

FINESSE: Ataklarınızdan Bonus Damage'ı kaldırır ve yerine Critical hit şansınızı %10 artırır. Sniper karakterler için mantıklı.

KAMIKAZE: Daha fazla hasar verir ve daha fazla hasar alırsınız. İşe yaramaz.

HEAVY HANDED: Critical Hit şansınızı azaltır ama Unarmed ve Melee ataklar

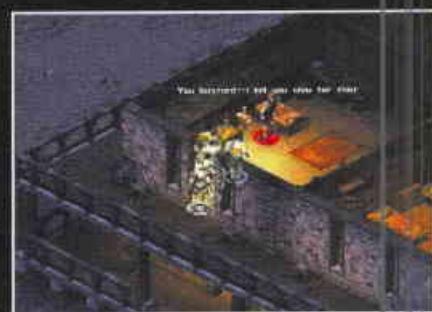
daha fazla hasar verir.

FAST SHOT: Tüm silahları 1 Action point daha az harcayarak kullanırsınız. Böylece daha hızlı ateş edebilirsiniz. Buna karşılık Targeted Attack yapamazsınız. Targeted Attack düşmanın belli bir yerini hedef almanızı sağlar ancak fazladan bir Action point daha harcar. Bu yüzden faydalı olduğu söylememez. Fast Shot en iyi Trait'lerden biridir.

BLOODY MESS: Sadece çevrenizde ölenlerin en karnı şeklinde olmasını sağlar. Bütünleyle gereksiz ama eğlenceli. Jimxed: Küfür talih sizin ve çevrenizdeki herkesin yakasına sıkı sıkı yapışır. Gereksiz başka bir trait.

GOOD NATURED: Savaş yeteneklerini azaltır First Aid, Doctor ve Barter'i artırır. Yararsız.

CHEMICAL RELIANT: Oyunındaki kimyasal maddelere daha çabuk bağımlılık kazanırsınız. Ama etkileri daha az süre. Gün içinde kimyasal maddeleri kullan-



Quincy'de Commander alarm vermeden ölmeli.

makta satmak daha mantıklı olduğundan gereksiz.

CHEMICAL RESISTANT: Kimyasallar sizin daha az etkiler ama bağımlılıkları da az olur. Yararsız.

NIGHT PERSON: Geceleri Perception'iniz 1 artar gündüzleri 1 azalır. Mantıksız.

SKILLED: Her level atladığınızda fazla 5 skill kazanırsınız. Ancak 3 level'da bir yerine 4 level'da bir perk alırsınız. Skill'ler bolca olduğuna ve perk'ler az bulunduğuna göre anlaşılmaz.

GIFTED: Başlangıçtaki tüm skill'lerini %10 azaltır ama tüm attribute'lere +1 verir. En değerli trait.

Perk'ler

Perk'lerin sayısı çok fazla olduğundan burada sadece yararlı bulduğumları anlatacağım. Pek çok perk'i alabileceğiniz için belli gereklilikler olmalıdır. Her perk'in sonundaki parantezde içinde bunları bulabileceğiniz.

ACTION BOY: Action point'inizi bir artırır. (AG 5, level 12)

AWARENESS: Düşmanınızın kaç Hit point'ı kaldığını ve elindeki silahı görmesiyi sağlar.

BETTER CRITICALS: Critical Hit şansınızı artırmaz ama Critical hit'lerin verdiği hasan %20 artırır. (AG 4, LK 6, PE 6, level 9)

BONUS RANGED FIRE: Uzaktan kullanılan tüm silahlarda verdığınız hasan %15 artırır. (AG 6, LK 6, level 6)

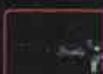
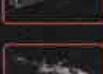
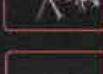
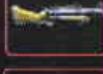
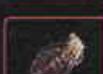
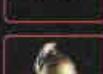
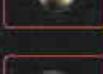
BONUS RATE OF FIRE: Uzaktan kullanılan tüm silahları 1 Action point daha az kullanırsınız. (PE 6, IN 6, AG 7, level 15)

COMPREHENSION: Okuduğunuz kitaplar %50 daha fazla skill puanı kazandırır.

(IN 6, level 3)

EDUCATED: Her level atladığınızda fazla 2 skill point kazanırsınız. (IN 6, level 6)

İsim	Açıklama	APS/APB ¹	Single ²	Burst ³	Menzil	Ammo/Sayı ⁴	ST ⁵
COLT .45	Bu tür tüküme Desert Eagle'ı alana dek kullanabilirsiniz.	4/5	12-18	12-18	22	45/12	3
DESERT EAGLE MARK XIX 44	Oyundaki tartışmasız en iyi tabanca. Her elemen yedekte bir tane bulunuyor.	4/x	15-23	x	25	.44MGN/8	4
MP5 H&K	İlk görevden itibaren uzun süre en sık kullandığımız silahlardan biri.	4/5	12-24	10-21	25	9mm/30	4
TOMMY GUN	Bu gangster klasığı oyunda en çok hasar verebilen SMG. Ama aynı zamanda en az verebilen de.	5/6	8-32	7-28	32	9mm/50	6
RUGER AC556F	Çok zor bulunusada oyunda ki en sıkı SMG.	4/5	16-30	14-26	22	5.56/20	4
FN P90C	Çok mermi atılabilmesi ve yüksek hasar gücü ile en iyi SMG'lerden biri.	4/5	14-22	12-19	18	9mm/50	4
PANCOR JACKHAMMER	Oyundaki en iyi yakın mesafe silahı. Penetration ve EMP fişekleri ile robotlara karşı da ölümçül.	4/5	20-32	17-28	30	12ga/10	5
H&K CAWS	Pancor'dan sonra en etkili shotgun.	4/5	18-28	16-25	30	12ga/10	6
NEOSTEAD COMBAT SHOTGUN	CAWS ve Pancor'dan daha güçsüz. Ama daha kolay bulunduğundan standart shotgun'unuz olacak.	4/5	15-25	13-22	17	12ga/10	5
PUMP-ACTION SHOTGUN	Oyunun başında elinizde olduğundan gelişmiş modeller bulunana kadar tek tercihiniz.	4/x	6-12	x	14	12ga/5	6
M72 GAUSS RIFLE	Hem çok güçlü hem de inanılmaz bir menzilli var.	5/x	60-80	x	50	2min/20	6
AK-47	Kalashnikov Fallout evreninde de kendini gösteriyor. Uzun süre standart tüfeginiz olacak. Hem kendisi hem de cephanesi çok kolay bulunuyor.	4/5	12-25	10-22	35	7.62/24	5
PULSE RIFLE PROTOTYPE	Pulse Rifle'in kendisini bulana dek en iyi energy tüfeginiz.	4/x	42-64	x	30	MFC/8	3
YK42B PULSE RIFLE	MFC kullanan en güçlü tüfek.	4/x	54-78	x	30	MFC/12	6
PLASMA RIFLE	Pulse Rifle kadar güçlü değil ama çok rahat bulunuyor.	4/x	35-60	x	25	MFC/10	6
FN FAL	Çok rahat bulunmasında en güçlü tüfeklerden biri.	4/5	24-36	21-32	35	7.62/20	5
HUNTING RIFLE	Oyunda uzun süre sniper'ınlardır. İçin standart tüfek olacak.	5/x	8-20	x	40	7.62	3
M1 GARAND	Hem kendisi hemde cephanesi çok nadır. Ama Hunting Rifle'dan daha iyidir.	4/x	12-24	x	40	30.06/8	4
M16A1	Sniper için Hunting Rifle'dan iyidir ve östeliğin yakınında etkili. Ama cephanesi oyuncu ortalarında zor bulunuyor.	4/5	10-22	8-19	42	5.56/24	5

İsim	Açıklama	APS/APB ¹	Single ²	Burst ³	Menzil	Ammo/Sayı ⁴	ST ⁵
	DKS-501 SNIPER RIFLE: Gauss Rifle'dan sonra tarihsiz en iyi sniper tüfeği.	4/x	14-36	x	50	7.62/6	5
	SUNBEAM GATTLING LASER: Son birkaç görevdeki en güçlü silahımız. Hem cephesine bol hem de robotlara karşı etkili.	x/5	x	20-40	30	MFC/30	6
	MEC GAUSS MINIGUN: Oyunun arka sonunda bulabileğinizden ve sadece son görevde cephesine ulaşabileğinizden çok iyi yaramıyor. Ama en güçlü minigün.	x/5	x	50-80	40	2mm/80	6
	VINDICATOR MINIGUN: Robotlara karşı zayıf ama özlük katalitik insan ve mutantlar için bir ölüm makinesi.	x/5	x	16-25	45	7.62/100	7
	BROWNING M2: Oyundaki en etkili silah. Cephaneleri az buluncularından tasarruf kullanır. Robotlar dahil her türlü düşman için.	x/5	x	40-50	50	50/30	9
	M2 kadar gücü değil. Ama daha rahat bulunan bir cephaneye sahip. Ayrıca daha zayıf kişilerde kullanılır.	x/5	x	20-30	40	7.62/30	6
	M79 GRENADE LAUNCHER: El bombasına yarın hasar vermesine karşı çok daha uzaya atabiliyor.	4/x	20-45	x	32	40mm/1	4
	FLAMER: Yakın mesafede çok etkili.	x/5	x	45-90	5	Fuel/5	6
	ROCKET LAUNCHER: Uzun mesafede özlükle büyük hedeflere.	6/x	50-100	x	40	Roket/1	6
	FRAG GRENADE: Kolay bulunduğundan en sık kullanacağınız el bombası.	3/x	31-51	x	15	x	4
	INCENDIARY GRENADE: Daha yüksek hasar veriyor ama bulması daha zor.	3/x	41-61	x	15	x	4
	PULSE GRENADE: Sadece oyuncunun sonunda ve kothi militardo debelense inanılmaz hasar verdiğiinden çok değerli.	4	100-150	x	15	x	4
	Plasma grenade'den daha önce ve daha çok bulunabilir ama verdiği hasar çok daha döşik.	4	47-97	x	15	x	4

¹ Single mode'de genken Action Points/Burst mode'da genken AP.² Tek atışta verdiği hasar.³ Burst mode'da verdiği hasar.⁴ Kullanıcı cephesine tırıp atılabileceği sayı.⁵ Silah kullanmak için gerekilen minimum strength.

→ **EXPLORER:** Random Encounter'ları bolma şansınızı artırır.

FASTER HEALING: Healing Rate'ınıze iki ekler. (EN 6, level 3)

FLEXIBLE: Egili kalkmalarda bir Action point az harcısınız. (AG 6, level 4)

GAIN X: Her attribute için farklı bir versiyonu vardır ve toplam 7 tanedir. Hangi attribute için alırsanız o özelliğinize +1 verir. Her birinden bir tane alıbilirsınız. (level 12)

GHOST: Geceleri ve gölgeli mekanlarda Sneak skill'ınız %20 artar (Sneak %60,

level 6).

GUNNER: Bir aracın içinden ateş ediyor-sanzıvurma şansınız %10 artar. (Small Guns %40, AG 6, level 3)

HERE AND NOW: Hemen bir level atlarsınız. (level 3)

LEAD FOOT: Tüm araçları %25 daha hızlı sürersiniz. (Piloting %60, Pe 6, AG 6, level 3)

LEADER: Yakınınızdaki tüm grup elemanlarının Agility'si 1, Armor Class'i 5 artar. (CH 5, level 4)

LONER: Diğer grup elemanlarından

uzakta iken tüm özellikleriniz %10 artar. (Outdoorsman %40, CH 5'in altında, level 4)

MORE CRITICALS: Critical Hit şansınız %5 artar.

MUTATE: Trailer'inizden birini değiştirebilirsiniz. Asıl karakter dışındaki trait olmadığından hemen bir trait kazanır ancak tüm skill'leri düşer. (level 9)

SHARPSHOOTER: Uzaktan ateş ettiğinizde vurma şansınız Perception'ınız +2 daha fazlaysmış gibi hesaplanır. (PE 7, IN 6, level 9)

SNIPER: Uzaktan birini vurdugunuz her seferinde bu Critical Hit sayılır. (Small guns %80, PE 8, AG 8, level 24) (Oyunu Patch'lemezseniz bu perk çalışmıyor)

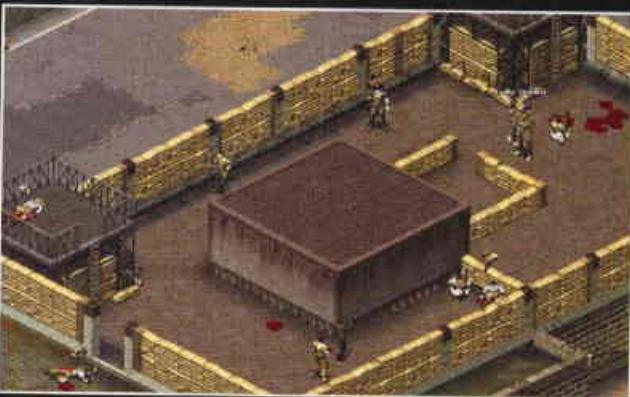
SWIFT LEARNER: Bu perk ile her seyden %5 daha fazla experience kazanacaksınız. (IN 4, level 3)

TAG: 4. bir tag seçebilirsiniz. (level 12)

TUNNEL RAT: Sürünürken yürüme hızınız kadar hızlı olursunuz. (AG 6, level 8)

Karakter Yaratımı

Attribute, skill, trait ve perk'lere göz →



Felix'i kurtarmak için çok hızlı olmalısınız

attıktan sonra karakter yaratımına gelebiliriz. Oyun içinde ilk görev haric sürekli 5 kişi yöneteceğiz. Ancak bu karakterlerden sadece birini, asıl kahramanımızı, kendimiz yaratabiliyoruz. Diğerlerini sadece geliştirilebilir veya atıp bir başkasını alabiliriz. Karakter yaratırken aklınıza bulunması gereken şey, farklı skill'lerin hepsi ne başarı için sahip olmak zorunda olduğunuz. Bunlara oyun içindeki

zin dibine kadar sessizce girip bir anda onları boğazlayabilirsiniz. Ama oyun ilerledikçe Super Mutant'lar ve Robot'lara karşı pek işe yaradığı söylememez. O yüzden böyle bir karakteriniz olmama da olur. Hatta bence hiç olmasa daha iyi. 0 kadar yaklaştıktan sonra boğazlamak yerine Shotgun'u kafalarına dayamak daha fazla acı verir.

SNIKER: Uzaktan is bitirmek daima en temizdir. Genelde kurşunun nereden geldiğini anlamazlar bile. Ama Fallout evreninde Sniper atışları tek seferde öldürmeden uzun süre israrla ateş etmelisiniz. Bu yüzden birden fazla Sniper'a sahip olmak en iyisidir. Bu karakterin İşine yaranan perk'ler: Sharpshooter, Sniper, Bonus Ranged Damage, Bonus Rate of Fire, Gain Perception. Sniper'iniz en az 8 Perception'a sahip olmalı. Ama Perception ne kadar yüksek olursa o kadar iyi. Skill'lerden de Small guns'i çok yüksek olmalı.

STEALTH: Mutlaka sahip olmanız gereken bir adam tipi. Eğer elinizde çok yüksek Sneak yeteneği olan bir karakter varsa bir yere saldırmadan önce onu silip düşmanın kurdugu pusulan, nereye meyilendiklerini görebilirsiniz. Ayrıca önden gizlice gidip taretleri kapatmak veya jeneratörlerini patlatmak, devriyelerin geçtiği noktalara patlayıcı ve mayın yerleştirmek gibi keyifli işler de yapılabılır. Bu karakter için yüksek Perception ve Agility gerekiyor. Elbette Sneak yeteneği 100'ün üzerinde olmalı. Traps skill'inin yüksek olması hem mayınlarla yakalanmasını sağlar hem de tuzak kurabilmesini. Lockpick skill'inin yüksek olması pek çok görevde işinizi kolaylaştırır.

BARTER: Oyun içinde sürekli olarak Bunker'lardaki Quarter Master ile alışveriş yapmanız gerekecek. Ama bu adamlar



5 kişi ateş ederken biri düşmanları peşinde koşturursa işiniz kolaylaşır.

roller gözüyle de bakılabilir. Bu rollerde sahip herkesten bir tane bulunmalı. Ancak bu rollerin sayısı 6'dan fazla olduğu için kimileri birden fazla rol üstlenmeli.

Assaulter: Birlerinin ara sıra bir odaya dalıp içerisindeki kötü adamları öldürmesi veya siper almış birinin dibine kadar gitip işini bitirmesi gerekiyor. Yüksek Shotgun ve Small Guns yeteneği, yüksek Hit points, Armor Class ve Action points mutlaka gereklidir. Action Boy, Flexible ve Fast Shot tam bu role göre özellikler. Yanında iyi bir Sneaking yeteneği işe yarığını artırır. Strength, Agility ve Endurance ne kadar yüksek olursa iyidir.

SLAYER: Yüksek Sneaking ve Melee Weapons yeteneği sayesinde düşmanlarını-

sürekli bizi kazıklamaya meyilli. Bu yüzden 6 adamdan biri çok iyi pazarlık edebilmeli. Bir görev bittiğten sonra bütün haritayı dolaşıp bulabildiğiniz her şeyi toplayın mutlaka. Çünkü Barter skill'iniz 100 bile olsa Quarter Master size aldığından 10 misli satacak. Eğer adamlarınızın taşıma yükü haritadaki her şeyi almaya yetmiyorsa yapabileceğiniz üç kağıt var. Adamlarınızdan birini yeşil renkli Extraction point'e bırakın. Diğerleri sırayla gelip üzerlerindeki her şeyi bu adama bırakırlar. Hepsi birden Extraction point'e girerlerse haritadan çıkarırsınız. Ama tek tek girmelerinde mahsur yok. Yükünü boşaltan gidip haritada toplanabilecekleri aramaya koyulsun. Bu sayede mümkün olan her şeyi toplamış olursunuz. Daha sonra bütün adamlarınızı Extraction point'e getirip haritaya çıkar ve ilk fırsatla fazladan yükü arabaya boşaltırız. Arabaların Inventory sınırı yok. Barter karakteriniz yüksek Barter skill'ine ve iyi derecede Intelligence ve Charisma'ya sahip olmalı. Bu iş için perk harcamaya bence değmez.

DEMOLITION EXPERT: Adamlarınızdan biri her türlü mayın ve bubi tuzağını etkisiz hale getirebiliyor olmalı. Böylece tuzak kurulmuş dolap ve sandıkardaki değerli malzemelerden mahrum kalmaz, mayınlarından sakınabiliyor olursunuz. Bu arkadaşınız yüksek Agility ve Trap skill'i dışında hiçbir şeye gerek duymaz. Eğer adamlınız bir mayını etkisiz hale getiremiyorsa mayını yüzerek imha edebilirsiniz. Bu iş için en pratik silah Shotgun ve Minigun'dır.

MR. FIXIT: Hasar vermek kadar alacağından hasarların tedavisini de unutmayın. Bu yüzden biri hem adamlarımızın hem de araçlarının yaralarını ile ilgilenmelii. İyi seviyede Perception ve mümkin olan en yüksek Intelligence' a ek olarak bu adamlız First Aid, Doctor, Science ve Repair konusunda uzman olmalı. Ancak bu dört konunun yanı sıra Small Guns, Energy Weapons ve Big Guns'dan ikisinde de uzman olmasını isteyebiliriz. Sonuçta bu adamin aynı zamanda savaşmasını için hiçbir neden yok. Ama bu aynı anda 6 uzmanlık konusu demek. Bunu saglamak için adamlarımızın baştan First Aid, Doctor ve Small Gun konusunda uzman olması yeterli. Daha sonrasında TAG! perk'ile Energy Guns'i dördüncü perk ile edebiliriz. First Aid, Doctor, Science ve Repair'in dordu üzerine de bel miktarında kitap bu-

lacaksınız. Bu yüzden bu kitapları adanızıza okutmaya başladan önce mutlaka Comprehension perk'ünü almayı bekleyin. Böylece kitapların etkisini %50 artırırsınız. Adanızın zaten çok yüksek Intelligence sahibi olduğundan en fazla skill point'ı alan o olacaktır ve 6 alanda birden uzmanlaşma çok da dert olmayacağı.

WEAPON SPECIALIST: Daha önce söylediğim gibi adamlarınızın tümü Small Guns konusunda uzman olmalı ve bu skill'i en azından 150'ye getirmeli. Ancak bu yeterli değil. Çünkü oyunun sonlarında rahat etmek için Energy Weapons ve Big Guns'ı iyi kullanıyor olmanız gerekecek. Ancak bir insanın her ikisi birden uzmanlaşması çok zor. Bu yüzden adamlarınızın yarısını Energy'e yarısını Big Guns'a yollanın. Big Guns kullananlar mutlaka M2 Browning kullanabilmeli ve bu silah 9 Strength gereklidir. Bu yüzden yüksek Strength'e sahip olan elemanları Big Guns'a yollanmak daha mantıklı. Ancak yine de adamlarınız 9'un altında Strength ile de M2 kullanabilirler. Bunun için onlara Power Armor giydirmeniz lazım ki bu oyunun sonlarına doğru çıktıktan uzun süre beklemeniz gerekiyor. Diğer bir yol da Weapon Handling perk'ile silahların gerektirdiği Strength'ı 3 düşürmek. Bu perk ile 6 Strength'lı bir adam da M2 kullanabilir.

OUTDOORSMAN: Haritada dolaşırken sadece istediğiniz rakiplerle karşılaşmak için bu skill en az bir kişide yüksek olmalı. Bunun için bulduğunuz tüm Outdoorsman kitaplarını sadece bir kişiye okutun. Böylece skill point harcamak zorunda kalmasınız.

PILOT: Birinin arabayı stirmesi gerekiyor. Pilot skill'ının yüksek olması yeterli.

Rol Dağılımı:

Sıra anıda karakterlerinizi iyice okuduysanız kendi karakterinizi yaratırken veya karakterlerinizi geliştirmeden pek zorlanmayacaksınız. Ama ben kendimce oyun için en ideal bulduğum çözümü anlatacağım. Ben oyunun başında bize verilen iki kişi Stich ve Farsight'i ve sonrasında eklenen Jo, Brian, Trevor üçüsünü oyunun sonuna kadar götürdüm ve takımda hiç değişiklik yapmadım. Çünkü adamları şekillendirdiğimde hepsi 2-3 görev birden yükleniyor. Recruit Master'da kim zaman super

bir Sniper veya düşmanı ezip geçebilecek bir Deathclaw bulunabiliyor ama bunlar başka bir işe yaramıyor.

Oncelikle kendi karakterimiz yani Asıl Oğlan. Onun sıkı bir Assaulter olması en mantıklı çünkü oyuncu içinde en değerli ve işe yarar karakter bu. Adamınız için Gifted ve Fast Shot Trait'lerini alın: skill Tag'ları ise Small Guns, Sneak ve Energy Weapons olarak belirleyin. Attribute'ları ise şu şekilde dağıtmak: ST 7, PE 9, EN 7, CH 2, IN 7, AG 10, LK 5. Bu özelliklere bakarak adammızın kolaylığı Assaulter'in yanı sıra Stealth, Demolition Expert ve Sniper görevlerini sırtlayabileceğini söyleyebiliriz.

Farsight 8 olan Perception'ı ile zaten bir Sniper ayrıca bir Sneak Tag'ı sayesinde bir SHealth. Onu ayrıca kilitli kapıları açan adamımız yapacağız. Asıl Oğlannıza ile ikisini göründen düşman safarının arkasına sokun ve arkadan Sniper ile işlerini bitirmesini izleyin keyifle. İleride onu da Energy Weapons'a kaydıracağiz. Sticht elbette tam bir Mr Fixit.

Ama Doctor skill'i dışında ki First Aid, Repair ve Science'in kitaplarını gelişmesini bekleyin. Onu Small Guns ve ilerde Energy Guns konusunda geliştirin.

Jo bizim Pilot'uuz olacak ayrıca Outdoorsman kitaplarını da okuması gereken o. Ayrıca birinci Big Gun ustası, Brian ikinci Big Gun ustası, Trevor ise üçüncü. Ayrıca Trevor el bombalarını kullanacak olan kişi. Bir yerde düşmanı kışırınca onu yollayıp kafşanına bomba yığıracaksınız. Barter işini de Trevor'a bırakın.

İste mayınlar yeri. Kendiniz bulamazsanız buradan bakın.



9 Strength'ı olduğu için daha fazla yük taşıyabilir ve alşveriş daha kısa sürer.

Adamlarımız ilk perk'lerini 3 level olduklarında alacaklar. Farsight ve Asıl Oğlan'a Thief verin, Stich Compensation alın, Brian Awareness, geniye kalınlar ise Swift Learner alınsınlar. Level 6'da ikinci perk'ler gelecek. Eğer oyunu turn-based oynuyorsanız asıl oğlan ve Farsight'a Flexible verin. Eğer CTB oynuyorsanız Bonus Ranged Damage veya More Criticals. Jo'ya Lead Foot, Trevor'a More Criticals ve Stich'e Educated verin.

9. level'da geldiğinizde Asıl Oğlan'a Sharpshooter, diğer 5 elemanna Mutation perk'ü vasıtıyla Gifted Trait'i verin. 12. level'da Stich'e Gain Perception, diğer tüm elemanna Action Boy verin. 15. level'da tüm elemanna Bonus Rate of Fire alınsınlar. 18. level'da her elemanna bir TAG ekleyebilirsiniz. Ama Farsight'a Sharpshooter vermeyi unutmayın. 21 ve 24. level'larda Action Boy ve

Gain attributes'leri ihtiyacınıza göre kullanın. Ama Asıl Oğlan ve Farsight'a Sniper almayı unutmayın

Görevler

1-Brahmin Wood

Burada Raider'ların bastığı bir köyü kurtarmamız gerekiyor. Köprüyü geçip kuzeye doğru ilerleyin. Buradakileri öldürdükten sonra kapıdan geçip kuzeye doğru devam edin. Brahmin'lerin olduğu çit geçip güneye doğru ilerleyin. Buradaki büyük çadırın içinde siviller var. Onları vurma-

maya çalışın. Daha sonra kapıdan geçip küçük çadirdaki adamı ve doğanın nöbetçisi vurun. Kuzeydoğu yönünde dikenli tellerle çevrili bir bina var. İçinde sadece bir kişi var. İçerdeki kapıdan geçin. Karşındaki teke ile çevrili alandaki adamlara dikkat. Daha sonra güneye doğru inip varilleri siper alarak ilerleyin. Buradaki mevziyi aşınca yıkık evlerin arasında ilerleyin. İki kere pusu ile karşılaşacağınız. Bu evleri geçince öldürmeniz gereken çete liderinin bulunduğu binanın önüne geleceksiniz. Bir kişiyi çatıya çıkarıp yukarıda deliklerden ateş etmesini sağlarken ikinci kişi ile önden girin. Üzerinden sona Shaman ve Elder ile konuşup Bunker'a dönün. Recruits Master'a uğrayıp yeni adamları alın ve Quarter Master'da onları donatın. General Barnaky'yi görün. Size ikinci görevinizi verecek.

2-Freeport

Nehrin karşısına geçmeden karşı tarafta ve köprü çevresinde bulunan adamları uzaktan temizleyin. PIP-BOY'daki haritada en aşağıda gösterilen merdivenlerden nehir geçin. Burada evin içinde eğilmiş halde bizi bekleyen kırmızı zırhlı ajanımızı bulun. Sonra doğunuzda kalan iki evdeki adamları temizleyin. Ateş yanın meydanı geçip yuvarlak pencereleri olan eve sessizce yaklaşın. İçeride uyuyanları temizleyin. Sonra onun hemen batsındaki kilitli oda bulunan evdeklileri temizleyin. Burada Ripley the Prisoner'ı mutlaka kurtarın. Sonradan size 3-4 kitap kazandıracak. Burada biraz soluklanıp mühimmatınızı gözden geçirin. Çünkü ilerdeki ana caddede işler kışacak. Ortadaki çadırda Village Elder var. Onu mutlaka güvene alın. Çevredeki her siperin arkasında ve her çadırda mutlaka birileri var. Bu yüzden dikkatli olun. Yol üzerindeki herkesi temizledikten sonra yolun doğu ucundaki evi ve çevresini güvene alın. Daha sonra Village Elder ile tekrar konuşup ona çıkış noktasına kadar eşlik edin ama siz çıkmayın.

Doğu yönündeki açık alan ve iki taraftaki binaları temizleyin. Aşağıın sonundaki alkol damıtıcısını patlatmayı unutmayın. Bunker'a



Arabaya binmek ve inmek için CTRL'a basılı tutun



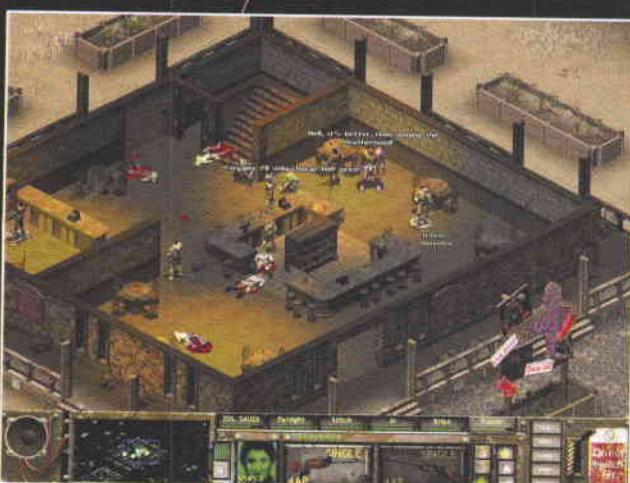
Rock Falls'da ki bu gizli geçit işinizi kolaylaştırıyor.

döndüğünüzde kitabı satan kişi bulun ve kitapları alın. Quarter Master ve Barnaky'yi görüp Rock Falls'a doğru hareket edin.

3-Rock Falls

Göreve başladığınız açık alanda çok devriye var. Ayrıca ana kapının nöbetçileri de oldukça sıkı mevzilenmişler. Bunları experience kazanmak için temizleyebilir veya sizi zorlarla sahne es geçebilirsiniz.

Daha sonra güneydoğu yönüne arabalardan yapılan duvara doğru ilerleyin. Sağ tarafınızdan 3 devriye gelecek, dikkatli olun. Daha sonra yıkık binayı geçin. Karşındaki diğer binada pusu var. Alt kattaki iki kişi ve merdivenin üstündekini Sniper'iniz ile temizleyin. Arabalannın arkasındaki adamı da öldürdükten sonra duvarın sonunda ki yıkının altından sürünerek geçin. Buradan önceki Trap ve Sneak skill'i iyi olan birini geçirin ve döşenen mayınları yerini tespit edin. Karşındaki iki nöbetçi uzaktan temizleyin. Dikkatli olun çünkü mayınlara basmasınız bile çatışma sırasında yanlışlıkla vurup patlatılabilirsiniz. O yüzden ateş açarken yakınınzdamayın ola-



Quincy'de kızları kurtarın ama tekli türfere kulak asmayın.

mamasına dikkat edin. İçerideki binada öldürmeniz gereken ilk çete lideri var. Ekin bir kısmını yukarı çırıp balkondakileri temizleyin. Buradaki bir bug alt kattan size ateş açılmasına neden oluyor. Dikkatli olun.

Çete liderini öldürdükten sonra mayın tarlasının yanındaki binadan geçin. Burada siki bir çete elemanı var. Brahmin'lerin yanından geçip üç binanın baktığı açılığa gelin. Güneydeki binada bulunanlar iyi mevzilenmiş. Bunları hakladıkten sonra ana kapının baktığı açılığa geleceksiniz. Bu açılığın her iki tarafındaki binalarda öldürmeniz gereken iki çete lideri var. Önce güneydeki binaya girin. Binanın sonundaki dar alanda Daisy ve iki adamı var ve çok tehlikeler. Onlara sürünerken yanaşın ve bir anda saldırın. Buradaki hücrede tutulan adamı ortaçı iyice temizlemeden salıvermeyin.

Daha sonra diğer binaya girin. Burada daha geniş bir alan ve daha çok düşman var. Ama çete lideri dışındakiler çok tehlikeli değil. Bu lideri de öldürdükten sonra kuzeydoğuya doğru ilerleyin burada hapis tutulan bir adamı kurtardıktan sonra görevleriniz tamamlanmış olacak.

Muhtemelen level atlamış olacaksınız ve haritanın diğer kısımlarında kalınanları temizlemek pek zor olmayacağı. Ama isterseniz direkt olarak çıkış noktasına da gidebilirsiniz.

Bunker'a varınca general size Beta Bunker'a taşınacağınızı söyleyecek. Dediğini yapın ve yeni Bunker'a yolunun. Yolda pek çok kez düşmanın

karşılacaksiniz. Yeni Bunker'da yine Quarter Master ve General'i görüp iki yeni görevinizi alın. Quarter Master'in yanındaki Merchant'i es geçmeyin.

4- Macomb

Bu görevin diğerlerinden farkı ilk defa bir araca sahip olmanız. Oyunun başında size bir Hummer verilecek ve bunu haritanın çıkışına sağ salım götürmeniz istenecek. Bu yüzden Macomb'a gelirken elden geldiğince fazla toolkit getirmeye bakın.

Araçlar açık arazide ve bazı görevlerde çok faydalı olsa da Macob gibi dar sokakların olduğu görevlerde sorun olabiliyor. Bu yüzden benim tavsiyem hummer'i arkadan ortalığı temizledikten sonra getirmeniz. Elbette bütün adamlarınızı içeri doldurup düşman saflarına dalabilir ve orta tık sakınlıkla araci tamir edebilirsiniz. Ama böyle başarılı olma şansınız çok düşük. Özellikle bu haritada izlememiz gereken yolu büyük bir S şeklinde bütün haritayı dolaştığını ve üzerine her tür pusunun kurulduğunu düşününce.

Arabayı arkada bırakıktan sonra yoldan aşağı doğru ilerleyin. Bu bölüm boyunca bir istisna hâncı sürekli olarak bu yolu takip edeceğiz. Yol üzerindeki binaların çatlarında ve içlerinde düşmanlar var. Eğer sniper'inizi yeterince geliştirdiyseniz çatılardakiler pek sorun olmayacak, ölmeyenler de başlarını ekip bir daha kaldırılamayacaklar. Binalarda olanlar ise iki kişinin aynı anda dalmasıyla kolayca halledilebilir. Yolun sonunda

ki binada yolu tikyan ilk kapıyı açan mekanizma var. Bu kapıyı geçtikten sonra bir grup köpekle karşılaşacaksınız. Köpeklerin yanındaki ceste bir sürü tıbbi malzeme var. Buradaki araba mezarlığının karşısındaki caddeyi temizlemeniz gerekiyor. Burası bir dolu tuzak dolu ve pek kolay değil. Burada ilk yapmanız gereken uzaktan caddenin girişinin hemen üzerindeki devriyeleri temizlemek. Daha sonra caddenin batı yakasındaki binanın içinden geçerek arka tarafından çatısına çokin. Bu işi en iyi iki assault adamanız yapın çünkü yol boyunca pek çok kez düşmanla burun buruna gelecekler. Onları arkadan bir sniper takip ederse kişi çatındaki adamları da rahatça temizleyebilirsiniz. Bu ilk çatığınız çatıda sandıkta anahtarları almayı unutmayın. Eğer ilk çatıya her çatığınızda vuruluyor ve bir türlü bu noktayı aşamıyorsanız yolun sonuna kadar ilerleyip çatıya oradan çakarak tersten aynı yolu ilerlemelisiniz.

İki assault ve bir sniper'iniz cadde nin sonuna kadar batı yakasındaki çatıya geçerken bir çok pusuya karşılaşacak. Bu yüzden yavaş ve dikkatli olun. Bu arada diğer üç kişi caddeyi aşağıdan kat edip binaların içini temizlemeli. Bowlama yayan binaya dikkat. İçerde üç kişi var. Ancak diğer binalar daha sessiz. Yolun sonunda ikinci engeli açan mekanizmaya ulaşacaksınız. Burada karşısındaki binanın dibinde sizinle konuşmak isteyen bir Raider bulacaktır. Size yemek karşılığı mekanizmanın bulunduğu odacığın kapısını açan anahtarın yerini söyleyemeyi vaat edecek. Siz pazarlığın üstünüze düşen kısma ulyanız da o her hâl karda saldıryor. O yüzden onu direkt öldürülebilirsiniz. Sonuçta anahtar ilk çatındaki sandıkta.

Daha sonra kapıya açıbilirsınız. Ama kapıdan geçmeyeceğinizde etmenin çünkü karşısında bir roket atarı dağır. El bombalı üç kişi var ve el bombalı karşısında ki evin köşesinde sneak vaziyette bekliyor. Onları öldürdükten sonra haritada işaretlenmiş olan Kütüphanede ki görevli ile iki kere konuşun. Sizden gözlüklerini bulmanızı isteyecék.

Daha sonra 3. kapıdan geçebilirsiniz. Bir sonra ki kapının her iki tara-

finda ki ewer dolu. Güneydeki evin çatısında molotov kokteyl atan siviller var. Kuzeydeki evde ise 3-4 Raider var. Kapıya açmak için bunları temizleyip balkona ulaşmalısınız.

Kapıya açtıktan sonra acele olmayın çünkü yolu bu kısmı mayın dolu. Aracı geçirebilmek için bu mayınları temizlemelisiniz. Bunun en kolay yolu onları önce trap skill'i yüksek olan adanızla iyice tespit etmek daha sonra size hasar vermeyecek bir mesafeden shotgun veya AK-47 ile vurmak. Mayınlar bir sonra ki kavşağa kadar olan mesafenin yansına döşeli. Bu arada çevredekı devriyelere de dikkat edin.

Arkasında radyoaktif atık olan evin içindeki sandıkta kütüphanecinin gözlükleri var. Eğer gözlükleri ona geri götürün ve barter ile verin. Görevi tamamladığınız için XP alınan yanı sıra kütüphaneci size bir kitap hediye edecek.

Yolda çevredekileri temizleyerek ilerleyin. Bir sonra ki kapıya ulaştığınızda bir sürü sivil size taşla saldıracak. Onları öldürmek zorundasınız. Daha sonra kuzeydeki binayı temizleyip kapı açın. Artık yolu sonuna geldiniz. Kapıya geçince hemen solda ki binada pek çok adam var, ayrıca yol barikatları ve onun altında ki sniper'larla kesilmiş. Son olarak en uzakta ki binanın balkonunda roket ataklı bir adam var. Öncelikle solda ki evi sonra barikatları ve son olarak da roketatarlı adamı temizlemelisiniz. Roketatarlı adama çok yaklaşmaya veya balkona çıkmaya kalkmayın. Çünkü yakından tek atışta işinizi bitirebiliyor. Hepsini ölüme arabayı da alıp yolda ki cesetlerin üzerini boşalta boşalta çıkış noktasından geçin.

Bunker'da aracınızdan inip alış verişini yapın. Bir sonra ki görev Preoria'yı zaten önceden almıştır. Yola çıkmadan elden geldiğince çok Rad-X ve Rad Away alın.

5-Preoria

Burada görev köyün altında ki base'den BOS için gerekli olan fusion battery'leri almak. Köydeki insanlar size saldırmayacak. Rahatça dolaşırı toplayabileceğiniz her şeyi topladıktan sonra köyün sonunda ki merdivenden aşağı inin.

Asağısı cockroach'larla dolu taşıyor ama genelde odalar dalar. Onları haklamadan en kolay yolu 5 adanızı koridorda yan yana dizip altınısı ile cockroach'ları bu adamların menziline sokmak. Yem yaptığınız kendi adınızı vurmamaya dikkat ettiğiniz sürece bu tuzak özellikle ufaklarda hep işe yanyor.

Aşağıda önce tam merdivenin karşısındaki kırıftalarla dolu odayı ve onun arkasında ki odaları temizleyin. Son odadaki raf'ta bulunan san geçiş kartını mutlaka alın. Daha sonra koridor boyunca tüm odalar tek tek temizleyin. Büyüğün olanlara dikkat edin çünkü hem uzaktan saldırıyorlar hem de baya hasar veriyorlar. Bulmamız gereken fusion battery'lenden ilk san kapı ofisi içinde. Bu kapıyı san geçiş kartı ile açıksınız.

Daha sonra yan yana duran iki otomatik kapıdan geçin. Buradaki konsolu çalıştırınca önündeki kapatıcılar açılacak. Ama bu aynı zamanda ilerdeki taretleri aktif hale getirecek. Bir sonra ki kapının üzerinde duran iki taret bütün takımıza işini bitirebilir. Onları aşmanın en kolay yolu aşağıda indiklerinde rasgele ateş ederek turn-based moduna geçmek. Siz end combat yapana kadar öyle kalacaklar ve kolayca geçip gidebileceksiniz. İkinci bir yol olarak onlar yukarıdayken turn based'e geçin. Daha sonra sürekli olarak sper olarak döllerine kadar girin. Çok yakından dayken taretler nadiren sizi vuruyor. O kadar yakınlarına gitmekten sonra shotgun, ripper, crowbar gibi silahlara işlerini bitirebilirsiniz. Toplam 350 HP'leri var zaten,

Taretleri geçtikten sonra süratı karşısındaki odaya dair. Çünkü yan tarafta bir taret daha var. Yolda ki bir ortu böceği temizleyerek ilerleyin ve mavi dolaptan ikinci fusion cell'i alın. Daha sonra ilerleyerek en sonda ki odaya girin ve konsolu çalıştırın. Burada ki tarete dikkat. Daha sonra konferans odasına geçip böcekleri tekrar temizleyin. Ilerdeki medical room ve san kapılı odalar geçip eşyaları toplayın. Taretlere dikkat etmeyi unutmayın. En sonda ki tarenin yanında ki dolapta bir M16 ve çeşitli mühimmat yer. Sorga geldiğiniz yolu geri dönün ve ikinci

büyük kapıya gidin.

Burada ki konsolu çalıştırıldığında 10 saniye içinde kapıdan geçip konsolu tekrar kapamanız lazım. Eğer kapamazsanız içindeki bütün taretler kapalı kalacak ama yukarıdaki köyde bir sürü koylu dış taretlerin kurbanı olacak. Seçim sizin.

Yol üzerindeki biri ölü dört tareti geçtikten ve yan yana duran üç dolaptan ikinci M16'ını aldıktan sonra sola ve sağa iki ayrı geçiş bulunan koridor geleceksiniz. Soldan devam ederseniz bol radyasyonlu küvetlerin bulunduğu odalar oldukça fazla radyasyona yol açacak ve sonunda bir şey kazanamayacaksınız. Bu yüzden onu boş verip sağдан devam edin. Böcekleri temizleyerek odaları geçin. Sonunda ortasında kule bulunan büyük aplika geleceksiniz. Burada cockroach'ların devi Roach'ı bulacaksınız. Brahmin'lerden bile büyük olan bu yaratık çok tehlikeli. Onu öldürdükten sonra mavi dolaptan son fusion battery'yi alıp yukarı çıkabilirsiniz. Eğer arada ki konsolu açık bırakın köylüler ölüme terk ettisiyse yolda tekrar kapamayı unutmayın. Eğer köylülerini öldürmediyse köyün Elder'i size bir battery daha verecek.

Bunker'a gen dönün. Ve alış verişinden ardından altıncı görev olan Quincy'e doğru yolaçın.

6- Quincy

Arlene'i bulup konuşuktan sonra basket sahanının yanından Mayor'un tutulduğu eve yaklaşın. Gözükmemeye dikkat edin. Sneak vaziyette en az iki kişiyi merdivenden yukarı çıkarın sessizce odaya sokun. Commander arkası dönük olduğu için sizi fark edemeyecek. Onu siren çalıştırmasına imkan vermeden öldürün. Daha sonra yan odadaki mayor'dan anahtarını alıp çatıdaki siren susturun. Daha sonra alt kata önden ve merdivenden salındıktan sonra adamları temizleyin. Siren'i susturduğunuzdan artık birisi alarm çalışmışsa bile bu sadece o binada tutulan rehinin öldürülmesi. Bir seferde bütün rehineri kaybetmeyeceksiniz.

Daha sonra haritanın batı ucundaki yan yana dizilmiş küçük binaları temizleyerek ilerleyin. Sonunda

Ghoul'un bulunduğu binaya geleceksiniz. Burada Eliot ile konuşun. Daha sonra karşı binanın çevresindeki Deathclaw'ları temizleyin. Eliot ile tekrar konuşduğunda kardeşi Gor'yi kurtarmamız isteyecek. Gor' çevresinde deathclaw'lar olan bina ve bir iki beast lords kafasına silah dayamış bekliyor. Onu kurtarmak için sessizce yaklaşırın bir anda içeri dalmamız gerekiyor. Ancak bu çok zor. Genelde sizi farkedip Gor'yi öldürdürüyorlar. Gor' ölse bile Ghoul'ları kurtardığınız için onlarda OS'a katılmay başlayacaktır.

Daha sonra Mayor'un kızını kurtarmak için yanında ki Town Hall'a doğru ilerleyin. Çevredeki öldürüldükten sonra yan ve ölü kapıya yaklaşın. Yan kapıya açığınızda muhtemelen içerisindeki deathclaw dışarı çıkmaya hazır bekliyor. Onu oyalayıp kosturken diğerleri uzaktan işi bitirebilir. Ama bir yandan birilerinin de içeri girip alarmın çalışmasını önlemesi lazım. Aksi takdirde kızı hemen öldürürebilirler. Sonra kızla konuşun ve ardından son odada uyanıkları temizleyin. Bu kadar patırtı gürültüde hala uyuyabiliyorlarsa ölmüş hak etmişlerdir. Sonra burada ki merdivenden aşağı inin.

Yer altındaki holu geçip merdivenin yukarı çıktığında kendinizi hapishanenin içinde bulacaksınız. Süratlı merdivenlerden ekip olarak çıkışın ve çatıda infazını bekleyen Felix'ı kurtarıın. Adamlarınızdan sağlam olan biri super stimpack'ını hazırla bulunarak Felix'e doğru koşun. Böylece hem onun yerine size ateş ederler hem de yaralansa bile stimpack sayesinde kurtarabilirsiniz. Çatıda ki bütün kötü adamları temizledikten sonra aşağı inip alt kattakilerle ilgilenebilir. Burada ki hücrelerden birinde bir sandık ve sandığın içinde Neostead Shotgun var. Oyunuda ki en güçlü silahlardan biri olduğunu hemen kullanmaya başlayın.

Hapishanenin girişinde ve çevredekileri temizledikten sonra arkaya taraf taki kiliseye doğru ilerleyin. Eğer hapishanenin arkası yerine önden dolarsanız mezarlığa yakın bir yerdeki ağaçta sneak olarak bekleyen iki deathclaw ile burun buruna gelebilirsiniz. Kilisenin içindeki iki



Alcohol Still'i vurmak XP kazandırır.

deathclaw var. Ama bunları da öldürdüğünde içerde sizi bir Metal Armor Mark II bekliyor olacak.

Sırada ki göreviniz Quincy'nin gecelevindeki küçük hanımları kurtarmak. Arma boşuna heveslenmeyin çünkü içerdeki bayanlar sadece Ghoul ve Mutant. Bu iş kolayca başşarkı için geneleve giden alt geçidi kullanmak en iyi. Ama oyunda ki bir bug yüzünden bu pasajı giyen merdiven gözükmüyor. Bunun için bir adamınızı hapishaneye geri yollayın (ya da orda binin önceden bırakın) ve hapishaneye aşağıdan giren tünele indirin. Şimdi minimap'de geneleve giden pasaj görüyör olmalı. Haritada scroll yapıp bu pasajın sonunda ki merdivenin üzerinde mouse'unuzu tutun. Daha sonra mouse'unuzu bir parça ileri götürüp F tuşlarını kullanarak yerin üstünde olan bir adamınıza geçin. Bu sırada mouse'u hiç oynatmayın. Şimdi mouse'un merdivenden inme işaretini aldığını göreceksiniz. Böylece alt geçitten gidip geneleve ki bayanları kurtarabilirsiniz.

Artık tek yapmamız gereken power plant'e yollanmak. Burada önemli olan beast lord liderinin bombaları patlatmasını önlemek. Bu yüzden sessizce yaklaşırın bir anda üzerine çullanın. Onu temizledikten sonra kamikaze misali odadaki diğer dört adama saldırın. Yoksa rehineri vurma vakit bulabılır. Rehinerler kurtardıktan sonra bombaları dışarı ederek XP kazanabilirsiniz.

Sonra gidip Mayor'la konuşun.

Bunker'a döndükten sonra Quarter master'dan yeni Metal Armor'larınızı alın ve yedinci görev olan Martin için generelle konuşun. Ne yazık ki diğer bölümülerin çözümü için bir ay daha bekleyeceksiniz. ■■■

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



CLIVE BARKER'S UNDYING

Ambrose Görevi Çözümü

Lizbeth'ten sonra sırada Ambrose var. Cesedin yanından mutfak anaharlarını alın. Sağdaki merdivenlerden aşağı inin. İlerleyip sola döndüğünüzde hizmetçi ile karşılaşacaksınız. Seraya girin. Buradaki bitkileri öldürün ve aflat arasıdan ilerleyerek Aaron's Jaw kitabını alın.

Görev: Mutfak Yoluyla Malikaneyeye Gir

Serañan çıkışın ve bahçevanının cesedini bulduğunuz yere dönerek sağdaki mutfak kapısından girin. Mutfaktan sağa giderek yemek odasına girin. Bahçevanın girdiği kapidan dışarı çıkışın. Sağdaki merdivenlerden inerek sola dönün. Buradaki Trsanti'leri öldürün. Etraftaki malzemeleri alın. Malikaneye geri dönün. Mutfağa gidin ve şöminenin karşısındaki sol kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkışın ve sağa dönerken kapılı kordora ulaşın. Holun sonundaki kapidan girek kahya ile Ambrose hakkında konuşun. Kahyayı takip edin ve tekrar konuşun. Soldaki kapıdan çıkışın ve sağ taraftaki günlüğü alın.

Görev: Ön Kapıdaki Görevliyi Bul

Trsanti'leri öldürdükten sonra sol taraftan Pirate's Info isimli kitabı alın. Dışarı çıkışın ve kahyanın solundan geçerek sağdaki merdivenlerden aşağı inin. Burada yeni bir uçan düşman ile karşılaşacaksınız. Merdivenlerden inince sağa dönün. Sola doğ-



ru gidin ve ilerleyerek kilise kısmasına ulaşın. Önce sağa, sonra da sola gidin ve merdivenlerden çıkarık rahi-bin odasına ulaşın. Buradaki Trsanti'leri öldürüp sağlığı alın ve kurşuya doğru ilerleyin. Burada "Priest's Confessional" isimli bir günlük kaydi alacaksınız. Kiliseden çıkışın ve hole dönerken soldaki ilk odaya girin. Merdivenlerden inin ve soldaki Trsanti ile dövüşün. Önüzdeki kapıdan geçin ve Scrye büyüsünü kullanarak "Ambrose Scrye Event" isimli günlük kaydını alın. Bu odadan bitişik odaya geçin ve kapıyı kullanarak sonraki odaya ulaşın. Sağdaki merdivenlerde Trsanti bulunuyor. Önce sola, sonra da sağa giderek merdivenlerden çıkışın ve kapıdan geçin. Resim odasının sonundaki merdivenlerden çıkışın, soldaki kapıdan gelen Trsanti'leri temizleyip açık kapıdan girin. Sağdaki büyük merdiveni görmüşünüzdür. Sola giderek malikaneye girişin-

Hadi hepbirlikte şu korkunç oyunu bitirelim bu ay...

ne ulaşın. Soldaki kapıdan geçince görevliyi bulacak ve onunla konuşacaksınız.

görünzde görevli size daha fazla bilgi verecek.

Görev: Standing Stones Adasını Araştır

Bahçevanın açtığı kapıdan ilerleyin ve sağdaki kapıdan çıkarık merdivenlerden aşağı inin. Üzerinize gelen Howler'ları öldürün, yolu takip ederek aşağıya ulaşın ve bota binin. Taşlara doğru gidin ve parşomeni alarak Shield büyüsünü kazanın. Uçan cadı size saldırıldığından Shield büyüsünü yaparak saldırılardan korunun. Tabancınızı kullanarak onu öldürün

Görev: Görevliyle Tekrar Konuş

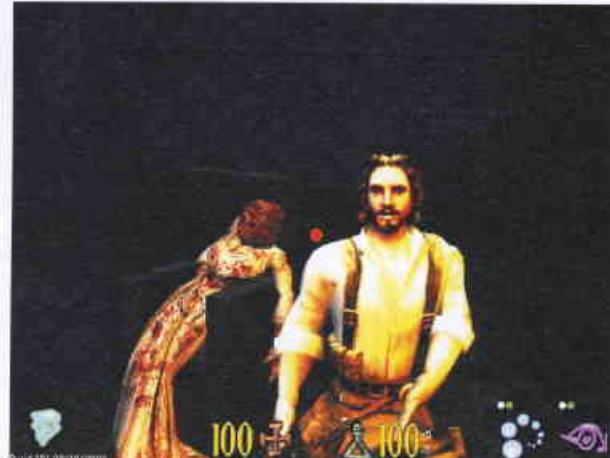
Bota geri dönün ve malikaneye ulaşın. Shield büyüsünü kullanarak saldırılardan korunun, ön kapıya ulaşıti-

Görev: Deniz Fenerindeki Sedgwick'i Bul

Sağda giderek deniz fenerine ulaşın. İçeri girin ve spiral merdivenlerden çıkarık Sedgwick ile konuşun.

Görev: Pirate's Cove'a Gi-den Tünelleri ve Fener Ka-pısı Anahtarını Bul

Fenerden çıkışın ve yandaki eve girin. Yukarı çıkışın ve sandığın içinden fener kapısı anahtarını alın. Evden çıkışın ve sağa doğru ilerleyin. Kapıyı anahtar ile açın ve sol taraftaki harabelerdeki Trsanti'leri öldürün. Ortadaki delikten aşağı atlayın. Ağları kullanarak en aşağı kadar inin ve Trsanti'leri öldürün. İlerleyin ve sağ tarafta havada duran tahta parçalarından geçerek yukarıdan dinamit →



→ atan Trsanti'lere ulaşın. Attıkları dinamitler bitince yukarı tırmanın ve onları öldürün. Spiral merdivenlerden yukarıya çıkış ve sağa giderek mağaralara ulaşın. Buradaki Trsanti'leri öldürüp malzemeleri toplayın. Soldaki holün sonunda bir top bulunuyor, Shield büyüsü yaparak içeri girin ve top ateşinden korunun. Hücrenin yanındaki kolu çekerek içeriideki malları alın ve dışarı çıkış. Şimdi sola giderek asansöre ulaşın. Kolu çekin, asansöre binin ve yukarı çıkış. Buradaki Trsanti'leri öldürüp suya girin ve tünel boyunca yüzün. Tünelin sonundaki merdivenlerden yukarı çıkış, ilerleyin ve merdivenlerden inerek kapalı kapıyi açın. Bu holde iki taraftaki pencerelerden Molotov kokteyli atan Trsanti'ler bulunuyor. Shield büyüsü yapın ve Shotgun ile hepsini öldürün. Sağda gidin ve TNT sandıklarına uzaktan ateş edin. İçeri girin ve Amplifier'i alın. Sol taraftaki merdivenlere çıkış ve TNT sandıklarına ateş edin. Pasajdan geçin ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkış. Yukarıdaki çadıri öldürün ve Trsanti Witch isimli kitabı alın. Odadaki delikten çıkış ve harabelerde doğru yüzün. Merdivenlerden çıkış sola gidin. Trsanti'yi öldürüp kolu çekin. Açılan kapıdan gerek malzemeleri alın, çıkış ve sağa gidin. Holu takip edin ve soldaki kolu kullanın. Hernen mana well'i alın ve çıkış. İlerleyin ve her tarafta TNT sandıkları olan yere gelin. Kapının yanındaki TNT'lere ateş ettiğiniz gibi içeri girin, yoksa tavan çökçek ve öleceksiniz. Burada Ambrose ile karşılaşacaksınız ve kendinizi hazine odasında bulacaksınız.

Görev: Hazine Odasından Kaç ve Malikaneye Geri Dön

Odadaki tüm sandıkları boşalttıktan sonra platformdaki parşomeni alarak Skull Storm büyüsünü kazanın. Büyüyü aldiğinizda odaya giz dolmaya başlayacak. Skull Storm veya Dinamite kullanarak parşomenin arkasındaki duvarı havaya uçurun. İçeri girince malikaneye geri döneceksiniz. Ön kapıdan girin ve diğer kapıya doğru ilerleyin. Merdivenlerden sola gidin ve hizmetçiyle konuşun.

Görev: Büyük Holdeki Jeremiah ile Konusun

İllerlein ve yolun sonundaki kapıya ulaşın. Spiral merdivene yaklaşığınızda havadaki pencere kırılacak ve uçan yaratıklar saçıracak. Shield ve Shotgun ile onlardan kurtulun. Sağda giderek açık kapıdan geçen ve Jeremiah ile konuşun. Ambrose konuşmanızı yarında kesecek ve Gel'ziabar taşınızı ele geçirecek.

Görev: Ambrose'u Öldür

Ambrose'u öldürmek için baltasına taktığı Gel'ziabar laşına ateş etmeliyiniz. Taşa yeterince ateş edip geri aldıktan sonra Scythe'ye geçin ve Lizbeth'e yaptığınız gibi Ambrose'unda kafasını kesin, ileri ve sağa giderek kahya ile konuşun.

Görev: Jeremiah'in Odasını Araştır

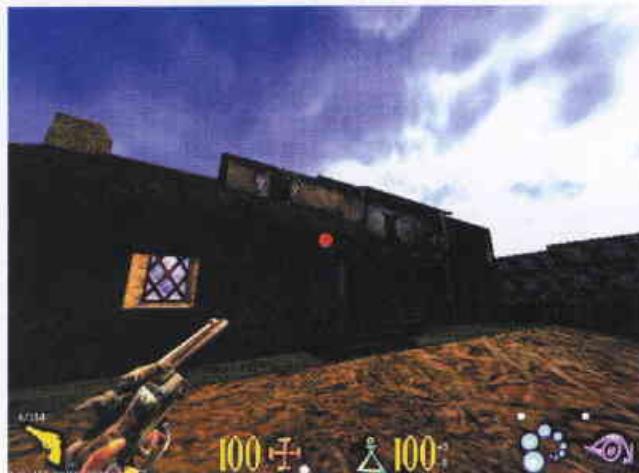
Kahyanın arkasındaki holu takip edin ve ilk dönüşten sola dönün, sonra da sağa ilerleyin. Burada Mon'to-shono! ismindede yeni bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Shotgun ve Shield kombinasyonıyla onu da hallettikten sonra ilerleyin, önce sola sonra da sağa giderek kapıdan girin. Soldaki ilk kapıdan girdiğinizde Jeremiah'in odasına gireceksiniz. Buradan Study Key'i alın ve Jeremiah'in günlüğünü okuyun.

Görev: Çalışma Odasını Araştır

Sağdan çıkış ve büyük merciveleri geçerek bölümün başına kadar gelin. Holün sonuna kadar ilerleyin ve çalışma odasına girin. Buradan Widow's Watch anahtarını, kitabı ve Ether tuzaklarını alın.

Görev: Widow's Watch'a Git

Bu eşyaların tümünü alıp ayrılmak istedığınızda Aaron belirip saldıracağ. Onun üzerinde ether tuzağı kullanılabilir veya kaçabilirsınız. Bence kaçmak en mantıklı. Dışarı çıkış ve sağa gidin, sonraki bölgeden ise sola gidin ve holu sonuna kadar gidin. Aynayı gördüğünüzde sola dönün ve sonra ağa dönün. İlk soldan dönünce kapılı, uzun bir hole geleceksiniz. Holün sonundaki kapıdan girin ve merdivenlerden sola gidin ve hızmetçiyle konuşun.



giderken kapıdan geçen ve Widow's Watch'a ulaşın.

Görev: Malikane Kulesinin En Üstüne Ulaş

Sağda gidin ve soldaki ilk odaya gerek merdivenlerden aşağı inin. Hava akımından yararlanarak çatıya çıkış. Paratoneri alın ve çatidaki delikte paratoneri kullanın. Böylece Lightning büyüsünü öğreneceksiniz. Ortaya çıkan Howler'ları öldürün.

Görev: Malikane Kulesinin Yanındaki Çatıya Bir Yol Bul

Soldaki merdivenlerden aşağı inin. Merdivenlerin solundaki kapı üzerinde Lightning büyüsünü kullanın ve içerdən cephaneyi alarak ilerleyin. Notu alın ve "Headmaster's Letter" günlük kaydına kavuşun. Dışarı çıkış ve buradaki paratoneri Lightning büyüsünü ile vurarak merdiveni açın. Yukarı çıkış ve pencerenin yanındaki kısına ziplayın. İçeri girin ve yukarıdaki merdivene doğru çıkış. Yukarıdaki mor havâ akımının içine girerek portala ulaşın. Böylece "Keisinger and Oniers" günlük kaydına sahip olacaksınız.

Keisinger Görevi Çözümü

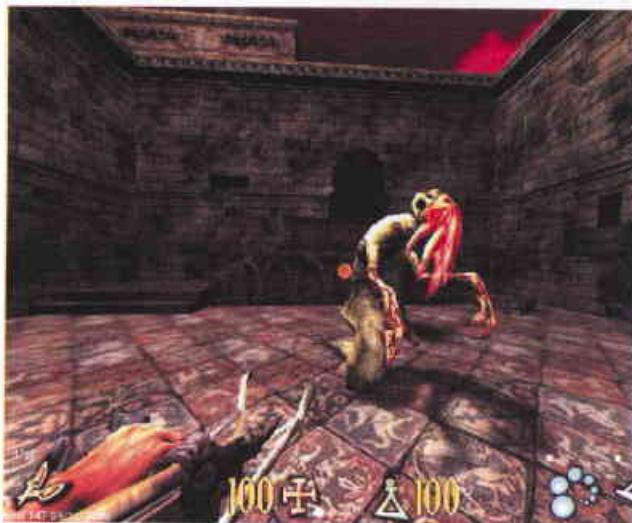
Köprüyü geçince bu bölgeye özgü kargası yaratıklarla karşılaşacaksınız. Bınlara karşı Amplify ile güçlenirilmiş Skull Storm çok işe yarıyor. Üç kurukafalı bir atışla bınları öldürübilsiniz. Eğer sizi zihin saldırısıyla vururlarsa Dispel Magic ile eski haline dönebilirsınız. Sağa doğru ilerleyin ve Sil Lith History kitabını alın. Merkeze geri dönün ve sola gidin. Buradaki portallardan mavi olanlar

giriş, yeşil olanlar çıkış portalları. Mavi portalı kullanın ve ilerleyin. Scrye büyüsü ile buradaki portale görün ve içine girip Energy Key'i alın. Portaldan geri dönün, sola giderek hava akımını geçin ve mavi portala girin. İllerdeğinizde anahtarları kullanabileceğiniz bir kapı bulacaksınız. Kapıya açın ve deliğe atlayın. Hasta buyusu yaparak uzun bir atlayış yapın ve Dispel büyüsü ile öndündükde mavi duvarı kaldırın. İllerleyip sağa dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Boşluğ sandığınız yerde karolar oluşmaya başlayacak. Yavaş yavaş karolardan ilerleyerek merdivenlere ulaşın ve yukarı çıkış. Portala girin, köprüyü geçin ve yeşil portaldan sola dönerek buradaki portala girin. Merdivenlerden çıkış ve odaya gerek "Keisinger's Presence" günlük kaydını alın. Merdivenlerden çıkış, sola gidin ve kapıyı açın. Merdivenlerden inin. Vanayı çevirerek suyun akmasını sağlayın. Merdivenlerden çıkış soldaki kapıdan girip havuzu atlayın. Boradan yüzün ve Sextant'ı alın.

Görev: Sextant'ı Pedestale Yerleştir

Havuzdan çıkış ve pedestale doğru yürüün. Sextant'ı yerleştirdikten sonra sudan yukarı yüzün ve köprünün geçerek portala ulaşın. Buradaki yaratığı öldürmek için biraz uğraşacaksınız. Haste ve Shield büyülerini devamlı hazır edin, elinize Shotgun alın ve Dispel büyüsüyle mavi duvarları kaldırıp yaratığı öldürün. Yeşil portaldan sağa gidin, vanayı kullanın. Skull büyüsüyle kazanın altında ateş yakın. Yeşil portala dönün ve sağa giderek odadaki kolu





→ çekin. Kapı açılınca içerisindeki anahtarı alın. Merdivenlerden çıkışın ve anahtarla kapıyı açın. Odanın ortasındaki tabutu açın ve beliren ayak izlerini takip edin. Portala ilerleyin ve mavi portala ulaşana kadar devam edin. Yukanda uçan Verago'ları Skull büyüsüyle veya tabancanızla öldürübilsiniz. Hepsini ölünce odaya irin ve Verago Background isimli kitabı alın.

Görev: Oracle'in Tepesine Ulaş

Kan havuzuna atlayın ve yüzerken Ancient Artifact'i alın. Heykelin önünde Scrye büyüsü kullanın ve kalbine ateş edin. Kalp düşunce onu alın, odaya kan dolmaya başlayınca yukarı doğru yüzün ve kapıdan çıkışın. Merdivenlerden çıkışın ve kan tünelinden yukarı yüzün. Dışarı çıkışın ve kalbi sunağa yerleştirin. Yer alçalınca Arcane Whorl'ı alın ve hemen mavi portala girin. Buradaki kapılardan birini açın ve artifact'ı içeri yerleştirin. Odanın ortasındaki parşömeni alarak Flight yeteneği kazanın. Uçarak mavi portala ulaşın. Portallardan geçerek yeni bölgeye ulaşın. İçerde mor duvardan Shield büyüsünü kullanarak geçip Arcane Whorl alabilirsiniz. Yukarıdağı kapıdan geçirin ve uçarak mavi portala ulaşın. Dışarıda yapmanız gereken bu dev binanın en yukarısına kadar tırmanmak. Eğer yolda Keisinger ile karşılaşsanız ona birkaç kez ateş ederek uzaklaşmasını sağlayabilirsiniz. En yukarı ulaşığınızda Keisinger ile savaşacaksınız.

Görev: Keisinger'i Öldür

Ben Keisinger'i Skull büyüsü kullanarak rahatça geçtim, yapmanız gereken Shield büyüsünü devamlı olarak hazır tutmanız, sağlığınız azaldıkça kendinizi iyileştirmeniz ve Keisinger'in etrafındaki mor koruma kaybolduğunda ona saldırmız. Aslında siz çok fazla zorlayacak biri değil. Onu yeterince vurdugunuzda yeşil bir parlamaya ortadan kaybolacak. Açılan kapaktan aşağı inin, altındaki köprüler hareket etmeye başlayacaklar. Yandaki deliklerden birine düşün, Keisinger'i burada bir kez daha yenmeniz gerekiyor, yine aynı taktiği kullanın ve Keisinger'den kurtulun. Kuleden aşağı inin ve kapıdan çıkışın. Sağa gidip merdivenlerden çıkışınca Aaron'un ruhu gelecek ve yeni göreviniz başlayacak.

Aaron Görevi Çözümü

Aaron yine siz takip etmeye başlayacak. Shield büyüsünü aktif hale getirin ve evin içinde ondan kaçmayı başlayın. Eninde sonunda aynaya ulaşacaksınız, buradan sola dönün, ilerleyin, sağa, sağa ve sola giderek kahyanın yanına ulaşın. Size Aaron hakkında bilgi ve çalışma odası anahtarını verecek.

Görev: Aaron'un Stüdyosuna Giren Bir Yol Bul

Dışarı çıkışın ve soldaki merdivenden tırmanarak balkona çıkışın. Tekrar merdivenden çıkışın ve Haste büyüsünü kullanarak açık pencerenin olduğu yere ziplayın. İçeri girin ve Aaron's Journal isimli kitabı alın. Merdivenden inin ve Aaron ile yüzleşin.

Üzerinize bir yaratık salacak. Shield ve Shotgun ile yaratığı öldürebilirsiniz. Resimden düşen anahtarı alın. Dışarı çıkışın ve ilerleyerek demir kapıdan geçirin. Sola doğru gidin ve ahşap kapıyı aldığınız anahtarla açın. Yol ayrılmadan sola giderek kulubeye girin. Scrye büyüsüyle yapmanız gerekeni görün ve tahtalar üzerinde dinamit kullanın. Buradan Aaron'un anahtarını ve çenesini alacaksınız.

Görev: Aaron'un Çenesiyle Vücutunu Birlestir ve Odasını İpcu İçin Araştır

Kulübeden çıkışın ve karşılaşığınız yaratıkları öldürerek eve geri dönen. Mağaraneye geldiğinizde önce sola, sonra sağa giderek açık kapıdan mutfağa girin. Mutfakta tekrar Aaron ile karşılaşacaksınız. Sol kapıdan çıkışın ve merdivenlerden yukarı ilerleyin. İlerleyerek soldaki kapıdan birini Aaron'un anahtarıyla açın. İçeriden Bethany'nin oda anahtarını alın. Kapılar açılıp da sizi içeri çekmeye çalışırlarsa sağ sol yarapar bunu engelleyin, etraf sakinleştiğinde odadan çıkışın.

Görev: Aaron Hakkında İpcu İçin Bethany'nin Odasını Araştırın

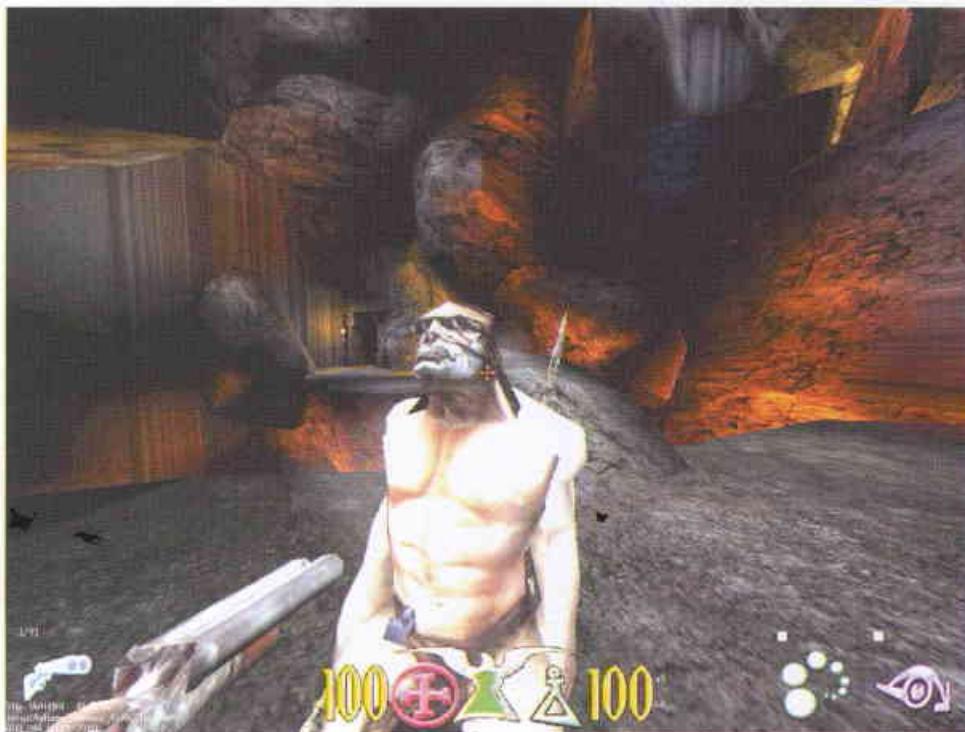
Sola gidin ve üzerinde "B" harfi olan odaya girin. Masadan Bethany'nin günüğünü alın ve kabile savaşçısını Scythe ile öldürün. Yoldan sola doğru gidin, merdivenlerden aşağı inerek ilerleyin. Buradaki odada Aaron'u zincirlere asılmış şekilde bulacaksınız. Yanına yaklaşığınızda otomatik olarak çenesini takacaksınız.

Görev: Aaron'u Öldür

+Aaron'u öldürmek aslında çok kolay. Önce ona Scythe ile saldıracak kolunu koparmalısınız. Sürekli olarak Shield büyüsünü kullanın ve kolunu kesene kadar ona saldırın. Aaron kolu koptuğuunda odanın ortasına geçecektir ve size zincirle saldırılaya başlayacak. Şimdi odadan sarkan zincirlerden birinin arkasına geçin ve bir adım sola kayın. Amacınız Aaron'un zincirinin, bu zincirlere takılması. Zinciri takıldığı anda hemen yanına koşun ve kafasını Scythe ile kesin.

Bethany Görevi Çözümü

Aaron'u yendikten sonra gece garip bir rüya göreceksiniz. Uyandığınızda artık Eternal Autumn ismindeki yeni bölgedesiniz. Kitabı alıncá gönüfüne kayıt eklenecektir. Buradaki bitkileri uzaktan Skull büyüsüyle öldürün, siz gördükleri anda dalları olduğunuz yerden çırıp size zarar veriyor. İlerleyin ve ağaç kovluğunun yanındaki kavanozu kırp Spear Gun'ı alın. Bu bölüm aslında çok düz bir bölüm, yapmanız gereken tek şey sürekli ilerlemek ve gördüğünüz düşmanları öldürmek. Bu düşmanlar arasında kabile savaşçları en zor olanları. Sürekli olarak Shield büyünü aktif tutun ve özellikle kabile savaşçları üzerinde Scythe kullanın. Eninde sonunda mağaranın alt katına inmemiz gerekiyor, üst tarafta şimdilik yapabileceğimiz bir şey yok. Mağaranın alt katına inmemiz gerekiyor, üst tarafta Scythe kullanın. Karşı duvardaki deliğe bastığınızda odanın alt tarafındaki mazgal açılacak. Hemen odadan çıkışın ve mağaranın yukarıya doğru ilerlemeye başlayın. En üstteki odaya ulaşığınızda alev kuşu ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün. Üçün ve köşedeki sönük muma dokunun. Pencere açılacak ve ortadaki alevler kenara çekilecek. Uçarak alevlerin üzerindeki Phoenix silahını alın. Şimdi dışarı çıkışın ve ilerlemeye devam edin. Burada da oldukça uzun süre ilerlemeniz gerekecek. Yol bittiğinde aşağı ve karşa bakanak, uçarak ulaşabileceğiniz bir yerler arayın. Zaten doğru yol üzerinde olduğunuza, gelen düşmanlardan anlayabiliyorsunuz. Bu şekilde ilerlemeye devam edin, gördüğünüz kulübelere girin ve kavanozları kırarak cepheye ve sağlık toplayın. Daha fazla ilerlemeyeceğiniz bir yere geldiğinizde uçarak bir üst yamacı ulaşın ve nobetçi kulesindeki vanayı kullanarak dışarıdaki büyük kapıyı açın. İlerleyin, nehre ulaşığınızda uçarak nehir üzerindeki taş blokların üstlerine inin ve bu şekilde karşa geçin. Dağdan yukarı çıkmaya devam edin. Büyük kapıdan içeri girin ve bir sonraki odanın girişinde bekleyin. İçeride sağda ve solda kırık du-



Skull Storm kullanmanızı tavsiye ederim, böylece elinizde sürekli olarak Phoenix silahını bulundurabileceksiniz. Undying King'i ağızından vurduğunuzda acı çekerek ve tek zayıf yanı olan beyni ortaya çıkacak. İşte tam bu anda beyne Phoenix gönderin. Onu vurduktan sonra tekrar siper alın çünkü ağını açacak. Bu şekilde önce ağızı vurup, sonra da beyne Phoenix göndererek onu öldürün. Eğer Phoenix cephaneniz biterse Lightning ile şart edilmiş Spear Gun ve üçlü Skull Storm büyüsü de oldukça işe yarıyorlar.

İşte keşke bitmeseydi dediğim bir oyun daha böylece sona ermiş oldu. Kim bilir, belki de Undying 2 yoldadır :). Hazır oyunu bitirmişken size bir de kiyak yapayım ve oyun-daki gizli yerlerden bir ikisine nasıl ulaşacağınızı anlatayım.

Bunun için herhangi bir kaydınızı yükleyin ve Tab tuşuna basın.

"Open Oneiros_HowlingWell" yazın (bu işe yaramazsa Open yerine Start yazın). Büyük binaya doğru uşun ve içeri girerek merdivenlerden aşağı inin. Duvarda kare bir düğme göreceksiniz (mor güç alanının yakınında). Düğmeye basın ve dışarı çılayın. Binanın çatısına

uşun ve Scrye büyüsü yapın. Mor sisi gördüğünüzde ona doğru uşun. İşte Ölüm Diskosu! Yine Tab tuşuna basın ve "Open Manor_EntranceHall_FromKitch" yazın. Sol taraftaki resimlere doğru gidin Ziplayın ve en uzaktaki iki resmin üstlerine dokunmaya çalışın. Başarılı olduğunuzda bir klik sesi duyacaksınız. İşte size Minyatür Tiyatro! Ve sonucusu... Oyunu baştan başlayın ve eve girerek hizmetçinin sizi gezdirmesini bekleyin. Gezinti tamamlandıında koridorun sonuna kadar yürüün. Sağlığın yanındaki kapının üst tarafındaki iki kare panele ateş edin. Kapı açılacak ve 10 seviyeli bir atış galerisine gireceksiniz. Yalnız baştan uyarayım, bu bölüm oldukça zor. Gelecek aya görüşmek üzere.



varlar göreceksiniz. Skull büyüsüyle önce soldaki duvarı kırın ve içindeki bitkiyi öldürün. Hemen içeri girin ve öldürdüğünüz bitkinin bulunduğu deliğe girin. Şimdi karşı duvardaki kırıga Skull ile saldırın ve içindeki bitkiyi öldürün. Bunu yaptıgınız anda kapı açılacak ve içeri kabile savaşçıları girecek. Eğer bu deliğe gitmezseniz bu üç savaşçıyı öldürmemi yorsunuz (daha doğrusu ben onlarca kez denememe rağmen öldürmedim) çünkü hem hızlılar, hem de sayıca çoklar. Onları bulunduğuuz delikten Skull büyüsü ile rahatça öldürbilirisiniz. Şimdi onların geldikleri kapidan girin ve köyden ilerlemeye devam edin. Bu bolgede uçan büyütüler bulunuyor, onlar üzerinde en etkili silah Lightning büyüsü ile şart edilmiş Spear Gun. Tepelerine yıldırım indirdiğiniz anda ölüyolar çünkü. Şimdi dağın tepesine doğru ilerleyin, kısa bir yüklemeden sonra karşınıza Bethany çıkacak.

Görev: Bethany'i Öldür

Bethany ile savaşırken bulunduğu-nun dağ tepesinde kalmak zorunda değilsiniz. Az önce yükleme olan yerden aşağı atlayıp kulüpleri kendinize siper alarak da Bethany ile rahatça savaşabilirsiniz. Bethany ile uğraşmadan önce yapmanız gereken bir iki şey var. Öncelikle etrafta çıkan büyütülerden kurtulmanız ge-

rekiyor. Bunun için az önce söylediğim gibi Lightning – Spear Gun kombinasyonunu kullanabileceğiniz gibi, kullanarak onları seviesine yükselp Shield – Scythe kombinasyonunu da kullanabilirsiniz. Bu büyütülerden kurtulduktan sonra artık Bethany'e saldırabiliriz. Bethany size saldırması için bir yaratık gönderiyor. Yine Lightning ile bu yaratığı öldürdüğünüzde Bethany başka bir yaratık çağrımak için bir süre bekliyor. Hemen elinize Scythe alın ve Bethany'nin yanına yükselin. Yaratık geldiği anda (ki bu an Bethany'nin zayıf düşüp zarar görebildiği tek an) başladığında Scythe'yi savurarak kafasını kesin.

Görev: Undying King'i Öldür

Bethany'yi öldürdüğünüzde Standing Stones adasına işinlanacaksınız. Eski dostumuz Jeremiah bir kez daha karşımızda! Onunla karşılaşmanın şokunu üzerinden atamadan başka bir yaratığa dönüşmeye başlayacak, daha doğrusu gerçek kimliğine bürnecek: Undying King. İlk olarak hemen arkanızı dönün ve kıydaklı Phoenix Egg cephaneleri



ni alın. Bu silah Undying King'e karşı en büyük kozumuz olacak. Suya pek yakın durmamaya çalışan cümlü sudan çıkan kollar size oldukça zarar verebiliyorlar. Hemen Shield büyüsünü yapın. Undying King ile olan savaşınız süresince Shield büyüsünün sürekli aktif olmasına dikkat edin. Shield büyüsüyle birlikte Undying King'in hemen önüne gidip 1-2 tane dinamit bırakın ve geri kaçın. Birkaç dinamit patlamasından sonra ön kollarını kaybedecek ve ağını açmaya başlayacak. Ağını açtığında hava akımı sizi kendine doğru çekiyor, eğer ağıza kadar sürüklenebilirseniz hemen ölüyorsunuz. Burada yapmanız gereken ağını açtığında ağızin içine Revolver, Ectoplasm, Skull Storm gibi herhangi bir silah veya büyüyle ateş etmeniz. Burada

■ ■ ■

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

M.I.A Missing in Action



KOD	SONUÇ
mia_dog	Limitsiz cephe ve tam zırh
mia_level	Tüm levellere girebilmenizi sağlar
mia_complete	Leveli geçeriniz
miz_full	Atışlarınızın yeniler
log_mask	Log mask'ı ayarlar
draw_all_frames on/off	Tüm frameleri açar/kapar
history	Aile tarihçesini siler.
edit_char	Karakter yaratma menüsünü açar.
draw_floorable on/off	Yer gridlerini açar/kapar
draw_routes on/off	Seçili sim'in izini açar/kapar
move_object	Herhangi bir objeyi hareket ettirir
prepare_lot	Onarım gerektiren objeleri onarır
preview_enims on/off	Animasyonların ön görünümünü açar
rotation (0-3)	Kamerayı çevirir
house #	# ile belirtilen evi yükler
visitor_control	Konukları klavye ile dolaşmaz açar
!	Son hileyi tekrarlar
	Bir çok hile komutunu ayrırmır

Aladdin

Level geçmek için oyunu pause edin ve **ABBAABBA** yazın.

Insane



KOD	SONUÇ
INEEDMORECARDS	Generator hariç her şey açar
GOKARTZ	Araçların tekerleklerini ıftahır
BIGFOOTZ	Araçların tekerleklerini büyütür
BIGHEADZ	Sürücülerin kafalarını büyütür
BOXERZ	Sürücülerin ellerini ve zyaklarını büyütür
FONEKART	Gizli Level
SPEEDRACER	Hızlı yansır

Evil Islands

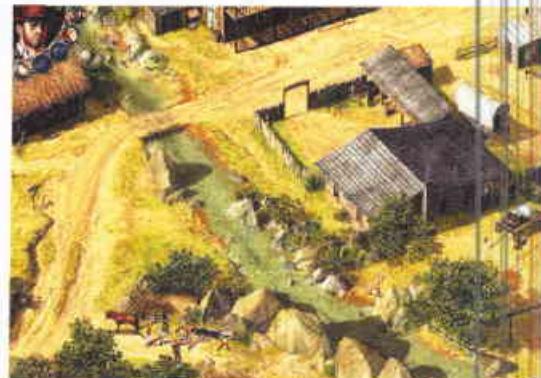


-Konsolu açmak için " ~ " tuşuna basın	
- "thingamabob" yazın	
Şimdi aşağıdaki kodları girebilirsiniz	
KOD	SONUÇ
@godmode(0,1)	Tanrı modunu açar
@godmode(0,0)	Tanrı modunu kapar
help	Kodları listeler
give 0 money x	X yerine yazdığınız sayı kadar parayı size verir
give 0 exp x	X yerine yazdığınız sayı kadar experience puanınızı size verir
fps 0 or 1	Framerate gösterir

Desperados: Wanted Dead or Alive

Hile modunu açmak için sol shift + F11 tuşlarına basın. Daha sonra hileleri girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
timeless	Zamani Durdurur
fidel castro	Diyaloğları gösterir
medic	İpuçlarını gösterir
powerman	Yeni silah verir
schnneider	Level'i bitirir
clint	Level'i kazandırır
jackal	Cepheye verir
hollow man	Görünmezlik
show me all	Tüm eşyaları gösterir
zeus	Tanrılardan yardım alırsınız



SUMMONER

Aşağıdaki kodlar eğer GameShark'ınız yoksa çalışmamayacaktır.

Bu kodları girmek için GameShark'tan New Game'i seçin. Buradan New Code'u seçin ve kodları girin. Eğer birden fazla kod satın varsa hepsini girmeliiniz.

Sonuç	Kod
(M) Must Be On	ECB8C7E81456E60A
Hızlı Level Artışı	Eğer bu kod GS2 de gelmişse kullanmayın DO NOT USE
Altında başlatır	1DBFB00144F25CC
Level 9.999	Eğer bu kod GS2 de gelmişse kullanmayın DO NOT USE
Sonsuz level up puanları	

4D2625101456E788

4D2628C81456E788

Maksimum Axe Silahları

Maksimum Staff Silahları

Maksimum Ağır Silahlar

Maksimum Counter Attack

Maksimum Magic Resist

Maksimum Fire

Maksimum Holy

Maksimum Dark

Maksimum Heal

Maksimum Push

Maksimum Double Attack

Maksimum Dodge

Maksimum Parry

Maksimum Bow Silahları

Maksimum Blunt Silahları

Maksimum Sword Silahları

ONIMUSHА: WARLORDS

Alternatif Kostümler

Oyunu en az on Fluorite bulmuş olarak bitirin ve kaydedin. Yeniden oyuna başlayacağınız zaman "Shinnosuke Normal/Special" seçeneğini göreceksiniz. Special versiyonda Shinnosuke bir panda kostümü içinde görünecek. Önündeki cepte ise ellerini çırpan bir yavru panda olacak. Panda kostümü bir çok kısa kliptede gösterilecek. Kostümün kafasını da giymek için L2 ye basın.

ONIMUSHА 2 FMV

Star Trek: Away Team



Bu kodları görev sırasında yazın.

KOD	SONUÇ
cheater	Hile modunu açar
medic	Takımınızı iyileştirir
iwin	Görevi kazandırır

The Settlers 4

Hile modunu açmak için oyun sırasında ?wqa yazın.
!win yazarak o anki level'i kazanırsınız
F12 tuşuna basarak zamanı bir dakika ileri alabilirsiniz



Oyunu bitirip kaydedin. Yeniden oyuna başlayacağınız zaman "Special Report" Seçeneğini göreceksiniz. Bu sayede Onimusha 2 FMV'yi görebilirsiniz.

Küçük speed trial oyunu

Oyunu en az on Fluorite bulunmuş olarak bitirin ve kaydedin. Bu küçük oyun aklımlı olacak. Bu oyunu başarıyla bitirdiğinizde ise normal oyunu Bishamon Sword, sınırsız cepheane, 99 Soul Absorber, ve automatic magic regeneration ile oynayabileceksiniz.

Kolay Mod

Oyunu başlayıp on ile onbeş defa arkaya ölüñ. Aşağıda kolay modun açıldıgına dair bir mesaj alacaksınız. Bu modda oynarken S rütbesine ulaşamazsınız.

Fate of the Dragon



Aşağıdaki kodları girmek için ENTER tuşuna basın

KOD	SONUÇ
!om+god!	God Mode (Birimler seçili olmalı)
!om+speed!	Oyunu hızlandırır
!om+godblessovermax!	Tüm generalerin Level'ları maksimum olur (Önce generalen seçin) ve kaynakları arttırır
!om+win!	Oyunu kazandırır
!om+fog!	Tüm haritayı gösterir
!obj+gold!	Altın verir
!obj+timber!	Kereste verir
!obj+rawmeat!	Et verir
!obj+corn!	Misir verir
!obj+food!	Yiyecek verir
!obj+iron!	Demir verir
!obj+wine!	Şarap verir
!obj+all!	Hepsini verir

ALTERNATIF KODLAR

Eğer versiyonunuzdan dolayı yukarıdaki kodlar çalışmazsa bu kodları deneyebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
!om+superman!	Tann modu (Önce birimler eçilmiş olmalı)
!om+gonzales!	Oyunu hızlandırır
!om+icansecegin!	Tüm haritayı gösterir
!om+smartbomb!	Ekrandaki tüm askeri birimleri öldürür
!om+godblessgreed!	Tüm kaynakları 10000 ekler
!obj+moolah!	Altın verir
!obj+splinter!	Kereste verir
!obj+chips!	Misir verir
!obj+piggy!	Yiyecek verir
!obj+ingboard!	Demir verir
!obj+booze!	Şarap verir
!n	
HDISPY	Rakiplerin hareketlerini gösterir
HDIKARNAGE	Aktif olmayan kıralkı asker gruplarını harekete geçirir

MEDAL OF HONOR : UNDERGROUND

Bu kodları Options/Passwords ekranında gireceksiniz. Eğer doğru girerseniz Send butonu yeşil olacaktır. Ondan sonra Options/Secret Codes ekranından kodları açabilir ya da kapatabilirsiniz. Bouncing bullets hariç tüm kodlar yalnızca bitirdiğiniz level-larda çalışır.

ENTREZVOUS + PORTECLEFS	Herşeyi açar
ENTREZVOUS + LEMONSTRE	Panzernacker salınır
PUISANCE	Yaralananızınız
BALLESVITE	4 x atış hızı
LATIREUSE	Podoski modu
RICOCHET	(Tek atışta ölüm)
AUTODINGUO	Bouncing bullets
	Wacky taxi modu

The Moon Project

Bu kodları oyun sırasında girebilirsiniz

KOD	SONUÇ
Cheater I	Hile modunu aktif hale getirir
MyBrainsFaster 1	Hızlı research
Limit_Up #	Birim limitlerin # yerine yazdığınız rakam kadar artırır.
MoneyForNothing #	Paranızı # yerine yazdığınız rakam kadar artırır.
ByeBye	Senaryoyu Kaybettirir
Shower	Sırmak yapar
beautifulmoon 1	Haritayı gösterir
hotground	Mavin döser
GoHome!	Seçili bina yok eder
Smash	Seçili çalışan binayı yok eder
JudgementDay	Görünün tüm düşman birimlerini yok eder
ScienceForNothing	Herhangi bir şeyi araştırır
HereYouAre!	Görülebilinen tüm düşmanları gösterir
Haze	Fog of War açar
Moonlight	Fog of War kapatır
NobelPrize	Herseyi artırır
Tremaville	Görünün tüm düşman birimlerine zarar verir
NewOne	Etkisi bilinmiyor
IDKFA	Etkisi bilinmiyor
UltraScience	Etkisi bilinmiyor



Starsiege: Tribes

Özel sesler

Chat bölümünde aşağıdaki kodları girin

~whello	
~wbye	
~whelp	
~wooh	
~woops	
~wsorry	
~wrefreal	
~wattack!	
Ekipman İpuçları	
- Plasma Gun ve Grenade Launcher alın	
- Silah dışında repair pack, energy pack ve shield packlarını ayarlı kullanın	
- Kaçarken arkana el bombalar serpin	
- Ağır zırh yerine orta zırh tercih edin	



MOHUEQUIPE

Team Gallery

MOHDESSINS

Cartoon Gallery

DWIECRANS

Deam Works takımı

özel ekran görüntüleri

NASCAR 2001

Alternatif John Andretti car

Options Menüsünden "credits" ve sonrasında "developers" seçin. FMV bittiğinden sonra R11 basılı tutun, kare, üçgen, kare ve üçgen'e basın. Credits ekranı açılacaktır.

Asher Boldt olarak oynayın

Options Menüsünden "credits" ve sonrasında "developers" seçin. FMV bittiğinden sonra L2ye basılı tutun ve kare, daire, üçgen ve X

Icewind Dale: Heart of Winter

Ek pakete beraber kullanmanız için oyunun hilelerini son kez veriyoruz.

Hile Kodları

Ctrl ve Tab tuşlarına basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.
GETYOURCHEATON(ExploreArea); Tüm haritayı gösterir
GETYOURCHEATON(Hans); Grubu mouse'un bulunduğu yere ışınlar
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([rakam]); Karaktere belirtilen experienceyi verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([rakam]); Tüm grubu belirtilen altın verir
CHEATERDOPROSPER(Midas); Tüm grubu 500 altın verir
GETYOURCHEATON(FirstAid); 5 healing potion, 5 antidote, ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir.

Not: Bu hileyi yapmadan önce dosyaların kopyasını almayı unutmayın. Bir text editor ile "icewind.ini" dosyasını açın, "[Game Options]" bölümünde "Cheats=1" satırını ekleyn. Oyunu başlayıp [Ctrl] + [Tab] tuşlarıyla konsolu açın. Hile kodlarını aktive etmek için "GETYOURCHEATON(Enable Cheat Keys);" yazın.

[Ctrl] + J – Karakterlerinizi mouse'un bulunduğu yere yollar.

[Ctrl] + R – Seçtiğiniz karakteri heal ve ya resurrect eder.

[Ctrl] + Y – Experience vermeden seğilimsi olan karakter ya da yaratığı öldürür
[Ctrl] + 4 – Poligonları ve tuzakları gösterir.

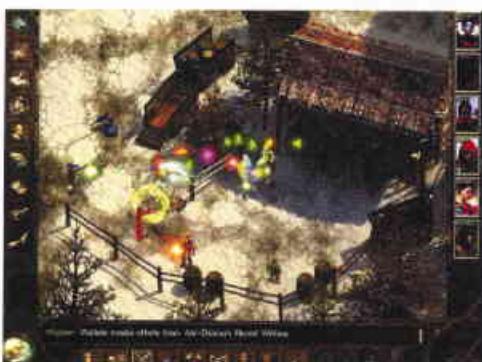
Heart of Winter

Bu kodları da gene konsola gireceksiniz

GETYOURCHEATON(ExploreArea); Tüm haritayı gösterir
GETYOURCHEATON(Hans); Grubu mouse pointerinin bulunduğu yere ışınlar
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([rakam]); Seçili karaktere rakam yerine yazdığınız experience'i verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([rakam]); Grubun parasına yazdığınız rakamı ekler
CHEATERDOPROSPER(Midas); Grubun parasına 500 altın ekler
GETYOURCHEATON(FirstAid); 5 healing potion, 5 antidote, ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir

Aşağıdaki hileyi yapmadan önce MUTLAKA dosyalarınızı yedekleyin. Notepad ile oyun dizinindeki "icewind.ini" dosyasını açın, "[Game Options]" kısımının altına "Cheats=1" satırını ekleyn. Oyunu başlatıp konsolu açın, "GETYOURCHEATON(Enable Cheat Keys);," yazarak hile modunu açın. Sonra oyun sırasında aşağıdaki kodlardan istedığınızı girebilirsiniz.

[Ctrl] + J – Grubu mouse pointerinin bulunduğu yere ışınlar
[Ctrl] + R – Seçili karakter veya resmi Heal veya Resurrect eder.
[Ctrl] + Y – Seçili yaratık veya NPC yi öldürür fakat size experience vermez.
[Ctrl] + 4 – Tuzakları ve telik mekanizmalarını gösterir



tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

Jocko Michaels olarak oynayın

Options Menüsün de "credits" ve sonrasında "developers" seçin. FMV bittikten sonra L1i basılı tutun ve kare, üçgen, kare, daire, kare ve X tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

KC Monoxide olarak oynayın

Options Menüsün de "credits" ve sonrasında "developers" seçin. FMV bittikten sonra L2ye basılı tutun ve kare, daire, X, aşağı, yukarı, sağ ve sol tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

Grounds Trackte gelisme

Options Menüsün de "credits" ve sonrasında "developers" seçin. FMV bittikten sonra L2ye basılı tutun ve kare, daire, X, aşağı, yukarı, sağ ve sol tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

Worms World Party

Aşağıdaki hileyi yapmadan önce MUTLAKA dosyalarınızı yedekleyin

1. /data/missions klasörünün altına gidin.
2. Herhangi bir mission.wam dosyası Notepad ile açılabilir. Burada görevlerle ilgili tüm bilgiler bulabilirsiniz.
3. [Human Team] e kadar inin. Burada değiştirebileceğiniz birkaç şey var. mission.wam dosyasında ailebeceğiniz iki silah var: Girder ve bazooka. Eğer sonsuz sayıda girder isterseniz bunu -1 şeklinde değiştirin. Ayrıca Worm_Energy gibi şeyleri de değiştirebilirsiniz.
4. .wam dosyasında aşağıdaki listede bulunan silahları da değiştirebilirsiniz. Burada # işaretli yerine istediğiniz rakamı koymak o silahtan o kadar alabilirsiniz. -1 koymazsanız sınırsız sayıda alırsınız.



Ammo_Girder=	Ammo_BlowTorch=
Ammo_Bazooka=	Ammo_Batropes=
Ammo_Parachute=	Ammo_Prod=
Ammo_BlowTorch=	Ammo_FastWalk=
Ammo_LowGravity=	Ammo_LaserSight=
Ammo_Handgun=	Ammo_PneumaticDrill=
Ammo_Firepunch=	Ammo_Batropes=
Ammo_Bungee=	Ammo_Longbow=
Ammo_CrateSpy=	Ammo_Mine=
Ammo_Jetpack=	Ammo_SelectWorm=
Ammo_BaseballBat=	Ammo_SuperSheep=
Ammo_Shotgun=	Ammo_BridgeKit=
Ammo_Grenade=	Ammo_Dragonball=
Ammo_ClusterBomb=	



Summoner

Xlpuçları

Rider'i yok etmek için

Ana karaya geri döndükten sonra direkt olarak Lenelle'ye girin. Yolda siyah bir atın üzerinde bir düşmanla karşılaşacaksınız. Üç ve daha fazla Meteor ve Inferno büyülerini alın. Bu büyülerni Rider üzerinden kullanın.

Lenelle'ye kolayca gitmek için

Yolculuğu başlayıp yarışma geldiğinde oyunu save edin. Rider'a rastlayınca saveınızı load edin. Bu hazır oluncaya kadar Rider ile karşılaşmanız engelleyecektir.

Kolay para kazanmak için

Sewers a inip bol bol Bacile olduğunu. Merden size kuyruk başına 1000 altın verecektir.



Gothic

Blood modu ve Hile kodları

Aşağıdaki hileyi yapmadan önce MUTLAKA dosyalarınızı yedekleyin. gothic ini dosyasının da bloodDetail'i 1 den 3'e değiştirin. Ve test modu 0 dan 1 e değiştirerek hileleri açın.

F2- Konsolu açar

F3- Windows Modu

F4- Normal Mod

F5- Sabit kamera

F6- Harekeli kamera

F7- Oyunun bölgeleri arasında dolasırsınız

F8- Health/Mana doldurur

H- Kendinize zarar verirsiniz

Z- Etrafınızca döneriniz

K- Yerde yak olursunuz

Hile Kodları

Konsola cheat god yazarak lann modunu açabilirsiniz. Konsola cheat full yazarak sağlığını tamamlarsınız.

Oyunu Sion olarak bitirin

Bonus Karakterler

Oyunu her seferinde başarıyla bitirdiğinizde başka bir karakteri açıcasınız.

Yükseltilmiş karakter derecesi

Oyunu hikaye modunda her bitirişinizde fazladan karakterlerin derecesi artacaktır. Bu Volt, Sion ve Kou için geçerli değildir.

Echinda

MSD Cargo Train level'i bitirdiğinizde Echinda açılacaktır.

Üstsüz Dauragon

Oyunu üçüncü defa aynı karakterle bitirin. Bu kez Dauragon üstünü çıkararak savaşacaktır. Bunu açmak için onu yenmelisiniz.



Tomb Raider: Chronicles

Bu hileler yapabilmek için kesimlikle pusulaya göre TAM kuzeye dökiyor olmalısınız.

Level Atlamak için

Inventorye gidin sonra oyunu yükleyip L + I + F + T tuşlarını basılı tutun.

Tüm Silahlar

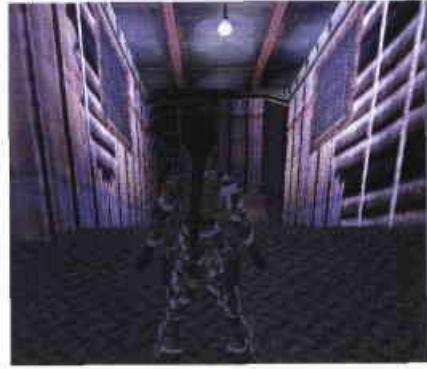
Inventorye gidin sonra large medipaka tıldan ve C + T + R + L tuşlarını basılı tutun.

All Items

Inventorye gidin sonra small medipaka tıldan ve A + L + T + G + R tuşlarını basılı tutun.

God Mode

Inventorye gidin sonra flares press tıklayın ve F + I + R + E tuşlarını basılı tutun.



NHL 2001

Bedavadan gol için oyun sırasında aşağıdaki kodları girin:

'HOME GOAL' - Ev sahibi takıma bir gol verir.

'AWAY GOAL' - Konuk takıma bir gol verir.

Oyuncular kenarına başlar

Credits ekranında 'Broken tomato' yazın.

Azaltılmış cezalar

Bu aslında tam olarak bir ile sayılabilir ama çok işe yaraman bir method. Kavgaya çıktıığında rakibinize vurmeyin. Hiçbir hareket yapmayın. Bu sayede 5 dakika ceza alacağınız 2 süre ceza alırınsız. Bu özellikle zaman azaldığında çok işe yaraman bir.

Süper oyuncular

Oyuncu isimleri yerine game credits kısmındaki programcının isimlerini yazın. Bu oyuncunuz tüm özelliklerini maksimum yapar.

Alay etmek için

Gol attığınızda veya karşı takım ceza alındığında V tuşuna basarak onları alay edin. Aynı zamanda gol attıktan sonra da aynı hareketi yapabilirsiniz.

Rüya takımı

Aşağıdaki isimleri oyuncu yarışma ekranında girdiğinizde aynı isimli bir oyuncunun olduğundan emin olacaksınız. Eğer OK derseniz aynı oyuncunun bir kopyasını yaratmış olacaksınız. Aşağıda oyundaki en iyi oyuncular var.

Peter Forsberg

Jaromir Jagr

Pavel Bure

Tek eliyle dövüşen Dauragon

Oyunu hikaye modunda oynayın ve Dauragon'u ilk seferinde yenin. Böylelikle tek kollu modu açmış olacaksınız.

Dominique

Oyunu Dominique bir grup PD-4 ü yok edene kadar oynayın. Böylece onu açmış olacaksınız.

Kaldea

Hikaye modunda Dauragon'la karşılaşmadan hemen önce Kaldea'yı yenin.

MSF kostümü ile Kou

Tüm oyunu yalnızca Kou'yu seçerek oynayın. Kou Mikado binasına bir MSF askeri olarak girdikten sonra oyunu saveleyin.

Keith Tkachuk

Chris Pronger

Golcüler

Ed Belfour

Adam Deadmarsh

Eric Lindros

Patrick Roy

Paul Kariya

Brian Boucher



Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel

Güncellenmiş hileler

Credit Yorumları

Shift tuşuna credits ekrandıkyken basılı tutarsanız yapımcıların oyunla ilgili yorumlarını duyabilirsiniz. Eğer Alt tuşunu basılı tutarsanız bu defa da başka bir komik konuşmayı duyacaksınız.

Fazla Para

Brotherhood of Steel üzerinde bir recruiter'a gidin, taktiklerin adam alın, recruit ekranından girebilir, yeni karakterlerinizin üstündeki armaları girebilir ve onları squad leader'si verin. Recruiter'e geri dönün ve yeni recruitleri taktiklerin içine alın. Sonra daha fazla zırh için yeni adamlar alın. Recruiter'dan ayrıldıktan sonra takımdan çıkartığınız adamları sıfırlanacak ve yeniden zırhlanacaklardır. Bunu teşvip halâ yürüyeboleceğiniz kadar zırhınız olunca dek yapın. Daha sonra quartermaster'a gidebilir ve zırhları satın. Bunu ihtiyacınız olan parayı biriktirince kadar tekrarlayın.

Bonus Action Puanları

Tüm-Based mode'da tüm Action Puanlarınızı bir harici harcayın. Oyunu Quicksave edin sonra quickload edin. Tüm Action Puanlarınız dolmuş olacak.



Sheep

Hile Modu

Oyun sırasında ana menüye gitmek için Esc tuşunu kullanın ve daha sonra aşağıdaki hile kodlarını yavaşça girin.

Sonuç Kod

Koyunlar otlamak yerine başka bir şey yapmaya başlarlar

PooSheep

Büyük koyun

Küçük koyun

Aktif olan hileleri kapatır CancefCheats

Zıplayan koyun

Oyun sırasında herhangi bir leveldeken Motley ile qwe yazın. Eğer doğru yapmışsanız en yakındaki koyunu ısıracaktır ve onu en yakındaki objeye ziplamaya zorlayacaktır. Eğer doğru yaparsanız koyun en yakındaki objenin üzerine ziplayacaktır.

Sheep trail:

[Alt] + [Shift] tuşlarına basılı tutun ve hızlı bir şekilde pnt yazın. Adam Half Pint koyunları gütmek için yere bira damlatacaktır. Modern Pastoral koyunu aynı objeyle beş defa kıovalarsanız istediğiniz her karakteri izler ama bu o koyunun hastalanmasına sebep olur.



Sudden Strike

Hile Modu

Oyun sırasında [Enter]'a basın ve aşağıdaki kodları girin:

Sonuç Kod

Yenilmezlik **superman

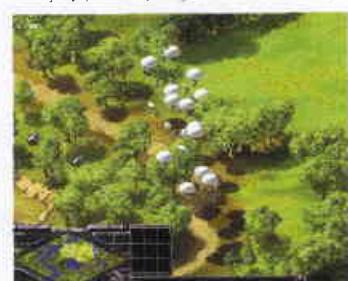
99 Star Bomber **starcraft

Tüm harita **nolog

Gizli harita **staticfog

Bedavadan Asker

Bir medic truck, iki asker gerektiren herhangi bir silah, bir tank, iki officer/sniper ve bir supply truck alın. İki officer/sniper'i silahla gönderin ve sonra tanka gil emri verin. Silahla bir kez ateş edin ve sonra hemen C tuşuna basın. Supply truck silahı tamir ettikten sonra silahı medic truck'a verin. Sonra da silahı bırakın. Bir fazladan officer/sniperiniz olmuş olmalı. Bunu ihtiyacınız olduğu kadar tekrarlayın ama çok yaparsanız oyun çökebilir haberiniz olsun.



Survival modu Sion başlıklıken bitirin.

Wong Leung

Tüm oyuncu yalnızca Wong Leung'ı seçin. Volt veya Kou'yu kulanın. Fakat savaşacığınız zaman onları bırakıp Sion'u seçin. Oyun bitince Sion bir flashback yaşayacaktır. Wong Leung'u yenin.

Kou'nun telefon konuşması

İlk kavgada Fate'te Kou'yu MSF ile kaptırtır. Kou Leann'ı arayınca onun Kou'ya ne dediğini duyacaksınız.

Takım Saldırısı

Takım Elemanlarınızdan biri bir iğnelemeye yapınca hemen oyunu durdurun. Bu hareket boss harici tüm yaratıklarda çalışacaktır.



donanım



adsl



dvd-rom testi

haberler	sf 106
adsl	sf 108
dvd-rom testi	sf 110
lg drd-8120b	
acer dvp 1640a	
asus dvd-e612	
aopen dvd-1640 pro	
aopen dvd1240	
sony ddu1211	
samsung dvd-master 12e	
hitachi gd-7500	
pioneer dvd-105sz	
creative dvd1241e	
ez's zone	sf 112
teknik servis	sf 114

Bu ay farklı bir Donanım ile karşınızdayız. Aylardır piyasaya giren yeni ürün sayısı azalıyordu biliyorsunuz. Ama bu ay tam anımlıyla dibe vurdu. Biz de bu ay piyasaya çıkan bir iki önemsiz ürünle vakit kaybetmektense fırsatı değerlendirip ilk grup testimizi yaptık. Piyasada ki en önemli 10 DVD-ROM'u sizin için karşılaştırdık.

Ayrıca bu ay şu sıralar en çok konuşulan konulardan biri olan ADSL'İ ele aldık. Diğer tüm bağlantılarından daha avantajlı olan ADSL'le ilgili merak ettiğin her şeyi ele aldık.

Bu ayın EZ's Zone'unda ise sizden çok fazla istek alan sürücü ve BIOS güncellemelerini işledik. Her zaman ki gibi bilgisayar ve teknoloji dünyasından son haberler ve Teknik Servis'de Onur'un size, benim Onur'a verdiğim cevaplar sizlerde. ■ ■ ■



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Tüm özellikler ile beğendığımız ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdigimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışlarıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.



LEVEL HIT

ati ve nintendo el ele

Gamecube E3'de XBOX'ı terletti!

Bu sene E3'te herkes tam bir XBOX şovu bekliyordu. Ama beklenenin tersine E3'e damgasını vuran



Ravenblade'in grafikleri muhteşem.

Nintendo'nun Gamecube'ü ol- du. Microsoft'un Nvidia ile işbirliği- ne gitmesinin ardından ATI ile an- laşan Nintendo rakibini baya zorla- yacak gibi gözüküyor. ATI'nın Gamecube için hazırladığı Flipper isimli çip bugüne kadar gör- düğümüz en entegre çip. Bu çip grafikleri, sesleri, işlemci ve belle- ğin yönetimini, sürücülerini ve hatta kontrol cihazlarının yönetimini üst- leniyor. Teknik detay olarak çok fazla açıklama yapılmadı ama

E3'de gösterilen videoları izledikten sonra ağızımızın açık kaldığını söyleyebilirim. Bizi en çok etkileyen ise RavenBlade isimli RPG oldu. Oyun gördüğü- müz videolarda ki gibi olacaksa eğer kesinlikle bugüne kadar yapılmış RPG'ler içinde en iyi grafiklere sahip olan olacak. Gamecube'ün bu başarısı aynı zamanda ATI'nın ekrani kartları konusundaki yarışa NVIDIA'nın peşini bırakmaya hiç de niyetli olmadığını gösterdi. ■ ■ ■

yamaha 20x yazıyor

Yamaha CD yazılıcılarda hız liderliği işini bayağı sevmiye benziyor. 16X ile bir ilki gerçekleştirdikten kısa süre sonra Yamaha 20X CDRW yazılıcısını duyurdu. Üstelik ürününü şu an piyasada olması bekleniyor. Yamaha CRW2200, 16X hızındaki CRW2100 modelinde olduğu gibi 8MB Buffer'a sahip. Bu CD yazılıcının onun hızına dayanacak boş CD bulabilecek miyiz pek kestiremiyo- rum. ■ ■ ■

logitech'in yeni cicileri

Dört yeni ürün ile Logitech yine iddialı

Her sene olduğu gibi, Logitech bu E3'te de ye- ni oyun kontrol cihazlarını tanıttı. Önümüzdeki aylarda piyasada olması beklenen 3 yeni cihaz üçü de USB bağlantısını kullanıyor. Bu da artık oyun kontrol cihazları için gameport bağ- lantısının tarihe karışığının bir göstergesi. Bu yeni cicilerden ilki WingMan Attack 2. Çar- pıcı özellikleri olmamasına rağmen WingMan

Attack 2 yüksek duyarlılıktaki throttle'ı ve ergo- nomik tasarımını ile tüm standartları karşılıyor.

WingMan Precision USB ise daha düşük bir model. ABD satış 10\$'ın altında olan cihaz USB bağlantısı ve programlanabilir 6 tuşu ile fi- yatına göre oldukça başarılı gözüküyor. Wing- Man Formula GP ise standart Formula serisinin

son üyesi. Dört programlanabilir tuş ve ergo- nomik yapısı ile standart bir direksiyon.

Bu arada Logitech geçtiğimiz ay dünyanın ilk, hem kablosuz hem de topsuz mouse'unu du- yurmuştu. Radyo iletişim ve optik mouse teknolojilerini birleştiren ve özellikle oyuncular için sınırsız bir özgürlük sunan cihazın şu sıralar bize de gelmesini umabiliyor. ■ ■ ■

via'nın bug avi

4-in-1'a update geliyor



VIA'nın tüm anakartları ile uyumlu olan, tüm Windows işletim sistemleri altında çalışabilen ve aynı anda dört işlevi birden yerine getirebilen süper 4-in-1 (yükle ve çık) sürücüsünün yeni versiyonu geliyor. Yeni versiyon pek çok VIA karta kullanılan 686B south bridge'indeki bir Windows

uyumsuzluğu bug'ını düzeltiyor. Bug'in henüz ne olduğunu bilmiyoruz ama tüm dosya kopyalama sırasında işlemci kullanırmı %100'e çkaran bug olma şansı yüksek. Yeni sürücü henüz VIA'nın sitesine konmadı ancak www.viahardware.com sitesinden bulunabilir. Aman dikkat! Her ne kadar site sürücünün orijinal olduğunu söylese bile siteye konmadığına göre halen test aşamasında ve

beta kabul edilmeli. Bu yüzden dikkatli olun ve en güzel www.via.com.tw'den yayınlanmasını bekleyin.

Bu arada VIA'nın NVIDIA'ya uyup el altından sü- rürücü dağıtmaya başlamasının ardından ABIT de el altından BIOS güncellemesi dağıtmaya başladı. ABIT'in sitesinin adı http://www.adriansrojak- pot.com/ . İlginç. ■ ■ ■

NVIDIA YINE SÜRÜCÜ SİZDİRİ

Detanator sürücülerinin 12.40 versiyonu Internet'de dolanıp duruyor. NVIDIA'nın kendi web sitesinde halen 6.50 sürücüsü olmasına rağmen www.reactorcritical.com'da Detanator sürücülerinin bun- dan daha yeni 32 versiyonu var. Ancak en yeni iki sürücüyü çekerleceğiniz adres www.the-control-alt-del.com. Kısa süre önce çıkan 12.20 versiyonu Pentium 4 ile uyumluluğu artırmak dışında bir işe yaramıyor.

du. 12.40'in getirdiği farkı inanın ben de bilmiyorum.

FUJI'DEN YENİ KAMERA

Fujifilm yeni FinePix 6800 modelini piyasaya sundu. Küçük boyutlarına rağmen yüksek çözünürlük ve resim kalitesi sunan Fuji- film kameraları yeni modelde de bu özeliliklerini sürdürüyor. FinePix 6800 3.3 mega- pixel'lik resim kalitesini sanal olarak artırı- rak 6 megapixel'e kadar çıkabiliyor. Şarj

edilebilir Lithium-Ion pil ile gelen kameranın fi- yatı yur dışında 900\$.



NVIDIA'DAN QUADRO DCC

NVIDIA, GeForce 3'ün ardından onunla ay- ni mimariye sahip olan profesyonel kartı Quadro DCC'yi de duyurdu. Üretim sorun- ları yüzünden piyasaya çıkıştı geciken Ge- force 3 ile hem PC hem de MAC piyasasında başarısının peşinden koşan NVIDIA Quad-

yeni samsung mp3 playerlar

MP3 player mi foto albümü mü?

Samsung kısa aralarla bir birinden farklı 4 MP3 player sundu piyasaya. Bunlardan ilk ikisi Techno ve Hip-Hop özellik olarak birbirlerine benzeyen. Mavi ve turuncu renklerde üretilen ve son Samsung reklamında da boy gösteren Hip-hop Yepp'in üzerinde LCD ekran bulunan oldukça

gelişmiş bir kumandası var. Buna karşın kendi üzerinde LCD göstergesi yok. Techno Yepp ise bunun tam tersi. Ama asıl ilginç olan diğer modeller.

Mini Yepp benim bugüne dek gördüğüm en küçük MP3 playerlardan biri. Ebatları 42x70x22mm. Buna

rağmen 32MB hafızaya ve gelişmiş bir LCD ekranına sahip. Son model Photo Yepp ise daha da ilginç. Küçük bir TFT ekranına sahip olan Photo Yepp'e şarklarınızın yanı sıra resimlerinizi de yükleyebilirsiniz. Böylece bir yandan müzik çalarken diğer yandan resimler sıradan geçiyor. ■ ■ ■



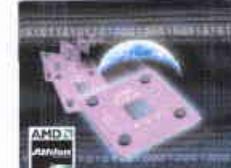
● Atechnoflying, hipop, minyepp, photoyepp2 (bunları birleştirdi kolaj faklı yaparsın. Yelpaze falan)

discmanlerde mp3 hükümdarlığı

Philips ve Aiwa'nın yeni modelleri mp3 çalışıyor

MP3'ün artık bir çılgınlık olmaktan çırp hayatımdan doğal bir parçası haline geldiği bugündeler sürekli olarak yeni MP3 Player'lar piyasaya çıkıyor. Ama bugündelerde en hızlı yükselen trend MP3 çalabilen CD çalarlar. Çünkü bu cihazlar hem standart müzik CD'lerini çalıyor hem de CDR'a doldurmuş yüzlerce megabyte'lık MP3'ü. Evet MP3 Player'lardan daha sevimsizler ama kapa-

siteleri 10 kat daha fazla. MP3 çalan CD çalarlar içinde şu an en çok ilgi gören Rio-Volt. Ancak daha klasik markaları tercih edenler içinde iki seçenek var. Bunlar Philips'in Expanium'u ve Aiwa'nın XP-MP3'ü. Expanium kötü LCD ekranı ve şarkı isimlerini ekranда göstermemesi sebebiyle XP-MP3'ün gerisinde kalmıyor. Ama fiyatı daha hesaplı. ■ ■ ■



donanim dünyasının en pembe dizisinde bu ay

Heyecan, macera ve aşk seli devam ediyor. Acaba Don Intello sevgilisi Tualatin'e kavuşabilecek mi? Pe ki Don AMaDO ile Palomino arasına kara kediler mi girdi? Az sonra!

AMD bu ay hala Intel'in egemenliğinde olan mobil işlemci pazarına saldırdı. Palamino ve Morgan kod isimli Athlon ve Duron çekirdeklerine sahip yeni mobil işlemcilerini Laptop Pazarına sundu. Yeni mobil Athlon'lar 850MHz ile 1GHz arasındaki hızlarda pi-

yasaya sürüyorken, yeni mobil Duron'lar 800MHz ve 850MHz hızlarında üretiliyor. AMD, Intel'e karşı bu atağı yaparken bir de nazire yaparcasına yeni mobil Athlon'un ismini Athlon 4 olarak açıkladı. Sanki Intel'in Pentium 4 serisini hala markete sunamamış olması ile daigia geçiyor gibiler. Ama bu saldırıyla hazır olan Intel cevabını aynı hafta içinde Tualatin kod isimli çekirdeğine sahip yeni mobil Pentium III'lerle verdi. Üstelik 866MHz ila

1.13GHz arasında değişen hızlar sayesinde AMD'yi geride bıraktı.

Sonunda AMD ne yapsa Intel'in yanında cevap verdigi fark etti sanırım. Çünkü ay sonuna doğru %45'i bulan fiyat indirimlerine gitmesine karşı bunun duyarısunu yapmadı. Bu sessiz operasyon sonucunda 1.3GHz Athlon 175\$'a, 1GHz Athlon ise 140\$'aindi. Şu kriz ortamında bundan güzel haber olamaz her halde. ■ ■ ■



→ ro DCC ile de profesyonel 3D tasarımcıları hedefliyor. Quadro DCC, Discreet'in ödüllü 3D Studio 4 programının satıldığı yerlerde satışa sunulacak. Kartın üretim ve pazarlaması ise tamamen ELSA'ya aitt.

PANASONIC'DEN AKILLI TELEVİZYON

Panasonic, Replay TV olarak anılan yeni nesil televizyonunu piyasaya sundu. İlk Replay TV örneklerinden olan PV-SS2710 30 saat dijital kayıt yapabiliyor.

● Firepix 6800 6 pixele çıkabiliyor.

Bu yeteneğini kullanarak kaçırılmak istediğiniz TV programlarını kaydedebiliyor, bir programı ortasında durdurabiliyor ve hatta programı geri sarabiliyor. Üstelik Internet'den kanalların program listelerini çekebiliyor. Bu sayede sadece program ismi ve rerek kayıt yapabiliyorsunuz. Mesela PV-SS2710'ye bana Digimon'un bütün bölümlerini çek dediniz mi kendisi saatlerini bulup tek tek bütün bölümleri çekiyor. Harika değil mi? Bu arada Digimon'a niçin gece tekrar yayını koymazlar ki? ■ ■ ■

ADSL

Bu bir rüya mı? Yoksa ucuz, sınırsız ve hızlı Internet bağlantısı hayallerimiz gerçek mi oldu?

Siz hala modem mi kullanıyorsunuz? Üstelik sabahlara kadar Battle.net senin SNN benim server server gezip Diablo'dur Starcraft'dır CS'dir ne kadar multiplayer oyun varsa kovalıyor bir yandan da Ultima Online'de en iyi karakteri yaratmaya çalışıyorsunuz. Yazık... Hem boş harcanan paralarınıza yazık hem de lag'lar yüzünden harap olan sinirlerinize. Çünkü günümüzde modem bağlantısı, Internet'i yoğun kullananlar için hem daha pahalı hem de çok yavaş. Bunun sebebi son zamanlarda telefon ve Internet fiyatlarına gelen zamlar. Sabah akşam Internet'de olan arkadaşlarınızın gelen 40-50 milyonluk telefon faturaları sayesinde bu gerçeğin farkına varmışlardır zaten. Bunun üstüne kalitesine göre 5 ila 18 milyon arasında değişen aylık erişim ücretlerini de koyunca Internet pek çok kişi için bir lüks haline geliyor. Üstelik gittikçe daha çok izdirip veren bir lüks.

Mesela dalmış gitmişsiniz Ultima Online'ne evrenine. Kahraman savaşınız kötüleinizi sürek atıyla ilerliyor ve karşında iki PK görüyorsunuz. Atınızı mahmuzlayıp üzerlerine atlıyorsunuz. O sırada her şey bir ağır çekim gibi yavaşıyor son gördüğünüz ise bağlantının koptuğunu söyleyen küçük bir kutucuk. Yeniden bağlandığınızda ise bütün eşyalarınızı kayıp adanızı ise hortlak olarak buluyorsunuz. Veya saatlerce CS oynuyorsunuz ama tam namluyu birinin kafasına dayamış teliğe basacaldıktan lag'a giriyorsunuz. Aslında siz çok iyi bir oyuncusunuz ama şu yüksek ping yüzünden kendinizi bir türlü gösteremiyorsunuz.

Belki haftada bir iki saat Internete girenler için modem bağlantısı hala en makulü. Ama her gün bir iki saat uğramadan edemeyen bizler için hem pahalı hem de yavaş. Bu yüzden modemlerimizden ve telefondan ne kadar çabuk kurtulursak o kadar kardayız. Bunu kısa süre önce dek tek

C Ericsson HM220'de evinde hub ile küçük çaplı network kurular için kolaylık sağlıyor.



Alcatel'in yurtdışında ki modelleri hem çok yetenekli hem de şık.

bir arlamı vardı gidip kablo modem bağlatmak. Ama şimdi ikinci bir alternatifimiz, ADSL var.

Nedir ADSL?

ADSL'in açılımı pek bir şey çağrıtmaması da Asymmetric Digital Subscriber Line. Performans olarak broadband olarak andığımız kablo, uydu ve ISDN tipi bağlantılarla aynı aileden de olsa onların tümünden farklı olarak ayrı bir hat çektiğimizde gerek yok. ADSL zaten hemen herkesin evine bağlı olan standart telefon hattı ile çalışıyor. İki bakır kablodan oluşan ve bugüne kadar sadece 56k veri transferine imkan tanıyan standart telefon hattından ADSL teknolojisi sayesinde 8Mbit'e kadar yanı standart modem bağlantısının 142 misli hızda bağlantı sağlanabiliyor.

Bu aslında kulağa biraz ironik geliyor. Çünkü bugüne dek sürüp durduğumuz telefon hatları aslında hayal bile edemeyeceğimiz kadar veri taşıyabiliyormuş. Bunu sağlayan kabloladaki verinin frekansının artırılması. Normal telefon konuşmalarında aktarılan ses 4Khz hızındadır. ADSL'de ise taşınan verinin frekans hızı 1.2Mhz'dır.

Frekansdaki bu farklılığım hız dışında bir avantajı daha var. Bu da farklı frekansdaki verilerin aynı anda taşınabilmesi. Yani telefon hattınız ADSL ile Internete bağlayken aynı anda telefon görüşmesi de yapabiliyorsunuz. Böylece ikinci bir telefon hattı başlatmanıza gerek kalmıyor. Ayrıca ADSL aynı KabloNet'de olduğu gibi 24 saat Internet'e bağlı kalıyor ve ücret sabit olduğundan sınırsızca kullanabiliyorsunuz.

Şu an sadece Internet erişim hizmeti sunulsa da ADSL'in potansiyeli bununla sınırlı değil. Yurt dışında örnek uygulamaları olan ama henüz bizde hizmete girmeyen başka kullanım alanları da var. Mesele online film kiralama ve izleme. ADSL'in yüksek veri aktarım kapasitesi ve sabit hızı sayesinde servis sağlayıcımızdan direkt olarak film kiralayıp izleyebiliyorsunuz. Bu sistem yaygınlaşabilirse VCD ve DVD'lere çok daha ucuz bir alternatif haline gelebilir. Diğer bir imkan ise Interactive televizyon. Her programı canınız istediği zaman izlediğiniz ve hatta izlerken bir yandan da katılabildiğiniz bir televizyon kanalı. ADSL'in eğitim, iş ve hatta tip alanlarını da kapsayan, burlara benzer daha pek çok kullanım alanı var. Ama şu an mevcut olan tek servis sağlayıcı Telekom olduğundan bu tip alternatif kullanımlar pek yakın bir tarihte gerçekleşmeyecektir.





Ericsson'un HM120dp modeli fiyatı çok yüksek olmazsa en iyi seçenek olacak gibi görünüyor.

Neye ihtiyacınız var, nasıl başlatıcaksınız?

ADSL bağlantınak için öncelikle PC'niz minimum sistem gereksinimini karşılamalı. Neyseki ADSL, oyunlar kadar yükü sisteme gereksinimine sahip değil, düşük hızlı bir Pentium II bile işinizi görebilir.

Elbette ADSL'i, PC'ne bağlayabilmek için bir ADSL modem gereklidir. Modemler konusu biraz karışık olduğundan bunu ayrıca inceleyeceğiz. ADSL ve telefonunuza aynı anda kullanmak istiyorsanız splitter adı verilen küçük kutucuğa da ihtiyacınız olacak. Splitter genelde modem ile birlikte gelir.

Parçalarınız tamamlandıktan sonra bağlı olduğunuz Telekom müdürlüğünne dilekçe ile başvurup bağlantınızın yapı-

Ancak pek çok kişi KabloNet bağlantısına göre daha avantajlı olup olmadığını merak ediyor? Evet ADSL, KabloNet'den çok daha avantajlı.

masını bekliyorsunuz. Elbette tüm bunları yapmadan önce bolgenizde ADSL bağlantısı bulunup bulunmadığını öğrenmelisiniz. Yan tarafındaki tabloda yazımı hazırladığım sırada ADSL bağlantısı kurulabilen bölgelerin bir listesi var. Ancak bu listeye <http://www.telekom.gov.tr/ttnet/> adresinden ulaşarak eklenen yeni bölgeleri öğrenebilirsiniz.

İlk bağlantıda sizden bağlantı masrafı olarak 10 milyon lira alınacak. Bundan sonra ödemeniz gereken tek ücret aylık 30 milyon lira'lık sabit ücret.

Modem Bilmecesi

ADSL sistemlerde 4 ayrı tip modem bulunuyor. Bunlardan ilki bilgisayara USB veya Firewire yoluyla bağlanan external modemler. İkincisi Bilgisayara network kartı ile bağlanan external modemler. Üçüncüsı PCI internal modemler. Sonuncusu ise aynı anda HUB olan ve proxy işlevi gören modemler.

Performans ve kullanım kolaylığı olarak en makul olan modem USB external modemler. Diğerlerine göre hem kurulumu kolay hem de çok daha sorunsuz. Network kartı ile bağlanan external modemler ise hem fazladan network kartı maliyeti getirdiği hem de daha çok sorun çıkardığı için

tüm dünyada ev kullanıcıları tarafından yavaş yavaş umutulmaya başlandı. PCI internal modemler ise diğerlerine göre daha ucuz ama hem yetenekleri hem de kullanılabilirlik olarak external'lar kadar iyi değil. Aynı zamanda HUB ve proxy görevi gören modemler ise daha çok küçük ofisler için.

Sonuçta ev kullanıcıları için en makul USB bağlantılı external modemler. Ne yazık ki ülkemizde şu an satılan sadece bir model var. Bu Türkiye'de ADSL'in alt yapısında üstlenen Alcatel'in oldukça eski olan ADSL 1000 modeli. ADSL 1000 az önce belirttiğim sebepten pek de tercih etmediğimiz network bağlantılı modellerden. Uzun süre önce üretimden kalktığını tahmin ettiğimiz ADSL 1000 ile ilgili bilgi almak için Alcatel'in web sitesine gittiğimde ADSL 1000'den bahsedildiğini gördüm. Ama burada çok daha yetenekli, modern ve sık görüntülü yeni modeller var. Bunlar içinde özellikle SpeedTouch USB gerçekten göz dolduruyordu. Ama nedense piyasaya Alcatel'in tarih öncesi bir model sunulmuş. Bununla ilgili bilgi almak için Telekom'a görüşmeye çalıştım ama soru-

laruma cevap bulamadım. Üstelik ADSL 1000, 275\$ gibi aslında hiç de hak etmediği bir fiyatla satılıyor. Yurtdışında kaliteli ve USB bağlantılı bir modem 160\$ civarında satılırken bizim bu kaba ve yeteneksiz cihaza 275\$ vermek zorunda olmamız üzücü. Bundan daha üzücü olan ise ADSL 1000'lerin ikinci elliinin eBay'de 5\$ ila 50\$ arası satılıyor olması.

Neyseki piyasa kısa sürede yeni alternatiflerle canlanacak gibi gözükmektedir. Şimdilik benim bildiğim kadariyle Ericsson ve D-Link de ADSL modemlerini piyasaya sürücekler. Ericsson'un piyasaya süreceği iki modelden HM220d hem network kartı hem de USB üzerinden bağlanabiliyor. Diğer model HM120dp ise sadece USB üzerinden bağlanabiliyor. Ericsson henüz bu ürünlerin fiyatlarını açıklamadı. D-Link de piyasaya iki ayrı model sürücük. Bunlardan PCI internal olannı fiyatı 220\$, hem network hem de USB bağlantıya sahip olan external model ise 325\$'a satılacak. Bu dört ürün de şu an Telekom'dan gerekli onayların alınmasını bekliyor ve kısa sürede piyasada olacak.

Kablo mu ADSL mi?

ADSL'in tüm avantajları ile standart modem bağlantısından çok daha üstün old-

ADSL ve KabloNET ücretleri

HIZI (Kbps)*	ADSL'in Ücreti
128/32	30.000.000
256/64	100.000.000
512/128	300.000.000
1024/256	800.000.000
2048/512	1.350.000.000

Hiz Download Hizi/ Upload Hizi olarak belirtilmiştir.

ADSL Hizmeti Verilen Yerler

Ankara-Ulus	İstanbul-Beşiktaş
Ankara-Balgat	İstanbul-Kaşimpasa
Ankara-Küçükşen	İstanbul-Ökmevda
Ankara-Yenişehir	İstanbul-Acıbadem
Ankara-Çankaya	İstanbul-Kadıköy
Ankara-Kavaklıdere	İstanbul-Kartal
Ankara-İskitler	İstanbul-Düdülle
İstanbul-Gayrettepe	İstanbul-Bostancı
İstanbul-Ataköy	İstanbul-Erenköy
İstanbul-Ayazağa	İzmir-Konak
İstanbul-Bahçelievler	İzmir-Bornova
İstanbul-Beyoğlu	İzmir-Karsıyaka
İstanbul-Fatih	İzmir-Çiğli
İstanbul-Levent	İzmir-Kemalpaşa
İstanbul-Şişli	Çanakkale
İstanbul-Tahtakale	Ankara-Bahçelievler

ğu açık. Ancak pek çok kişi KabloNet bağlantısına göre de daha avantajlı olmadığını merak ediyor? Evet ADSL KabloNet'den çok daha avantajlı. Öncelikle çok daha ucuz. 128Kbps download ve 32Kbps upload hızına sahip bağlantı ADSL ile 30 milyona mal olurken KabloNet'te 85 milyona mal oluyor. Yani neredeyse üç misli ne.

ADSL'in kabloya göre diğer bir üstün yanı ise bağlantı hızının sabit olması. KabloNet'de aynı bölgedeki kullanıcılar belli bir Internet hızını ortaklaşa kullanırlar. Bu yüzden yoğun kullanımın olduğu saatlerde hız düşer. ADSL'de ise hattınızı kimse ile paylaşmadığınızdan hızınız sabit kalır.

Sonuçta ADSL şu an Türkiye'de Internet kullanıcılarının yüzünü nihayet güldürerek beyaz atlı prens gibi gözükmektedir. Çok daha ucuz, istediğiniz kadar ve yüksek hızda Internet bağlantısı Türkiye'de Internet'in ve ona bağlı olarak online oyunların bulunduğu noktayı değiştirebilir. Şu an ADSL'in önünde ki tek engel ise başta mode 400 milyon vermek zorunda olmanız. Mevcut ekonomik durumda bu parayı sadece küçük bir kullanıcı kesiminin verebileceğini tahmin etmek sanırım yanlış olmaz.

ADSL modemlerin internal modelleri de mevcut.



DUD-ROM SÜRÜCÜ TESTİ

Piyasanın en önemli 10 DVD-ROM sürücüsü testte

Ilk grup testimizde bu ay DVD-ROM sürücülerini büyütçe altına alındı. DVD-ROM sürücüler ülke- mizde beklenmediği oranda yaygınlaşmadı. Bunun en önemli sebebi DVD filmlerin yüksek fiyatlara sa- tilması ve korsan filmler yüzünden DVD filmlere talep doğmaması. Ancak dünyada DVD-ROM sürücüler CD-ROM sürücülerin kullanımını iyice azalttı. Üstelik DVD-ROM'ların üretim maliyetinin sürekli ola- rak düşmesi ve daha büyük kapasiteli medyalara olan ihtiyaçın artması filmler dışında pek çok yeni alanda DVD-ROM'ların yaygınlaşmasını sağlıyor. Mesela yurt dışındaki pek çok dergi CD-ROM yerine DVD-ROM vermeye başladı. Her konuda olduğu gibi DVD-ROM'ların kullanımı konusunda da er geç dünyadaki trendi yakalayacağız. Bu yüzden DVD-ROM almak CD-ROM'a göre hala daha mantıklı. Üstelik DVD-ROM'lar ile CD-ROM'lar arasındaki fi- yet farkı her geçen gün azalıyor.

Nasıl tercih Yapmalı

Bir DVD-ROM seçerken dikkat etmeniz gereken ilk faktör elbette ki performansı. DVD-ROM'ların performansını iki ayrı kategoride incelemek gereki: CD-ROM'lar ve DVD-ROM'lardaki performansı. Bu iki kategorideki performansı da erişim süresi ve okuma hızı olarak ayrı ayrı değerlendirmeliyiz.

Her DVD-ROM sürücünün CD-ROM ve DVD- ROM okumadaki performansları ayrı ayrı değişir. Bir DVD-ROM sürücü DVD-ROM'ları çok yüksek hızla okurken CD-ROM'lar konusunda başarısız olabilir. Peki hangisine daha fazla ağırlık vermemeliyiz, DVD-ROM okuma hızına mı yoksa CD-ROM okuma hızına mı? Elbette bu sizin kullanım alışkanlıklarınıza göre değişir. Ama genelde CD-ROM performansı daha önemlidir. DVD-ROM'ların en yaygın olarak kullanıldığı filmlerde okuma hızı çok fazla anlam ifade etmez. Çünkü piyasadaki her



DVD-ROM sürücü sağlıklı olarak film oynatacak hiza sahip. Üstelik CD-ROM'ları DVD-ROM'lardan kat kat daha fazla kullanıyoruz.

İkinci konu olan erişim süresi ve okuma hızında karar vermek daha zor. Erişim hızı bir dosyanın okunması gerektiğinde sürücünün bu dosyayı bulup okumaya başlayana kadar geçen süredir. Yani sürücünüz bir dosyayı okuma emri aldıında bu işe ne kadar sürede başlayacağını erişim hızı, başladıkten sonra ise ne kadar sürede bitireceğini okuma hızı belirler. Sonuç olarak okunacak dosya küçük bir dosyaya DVD-ROM sürücünün per- formansını erişim hızı belirler ama dosya büyükse hızı belirleyen okuma hızıdır. Bu yüzden erişim hızı ile okuma hızı arasındaki denge üzerine pek çok tartışma yapılabilir. Benim şahsi fikrim okuma hızının daha önemli olduğunu. Çünkü bu özellikle büyük programların kurulumu, CD'den MP3 dinleme, oyundarda çikan ara videolar gibi sistemin en çok zorlanabileceği noktalardaki performansı art-

tırır. Eğer okunacak dosya küçükse zaten bir saniye içinde okunup gidecektir ve sadece bir sürü mini dosya okunacağı zaman performans düşecektir.

Elbette performansın dışında üretim kalitesi, beraberinde gelenler ve fiyat gibi önemli pek çok kısım var. Ama bunları değerlendirmek size kalıyor. DVD-ROM sürücüler bir tabloya sıkıştırıkmak yerine hepsine ayrı ayrı yer verdik. Karşılaştırma yapmanızı kolaylaştırmak için de her skorun yanına köşeli parantez içinde 10 DVD-ROM sürücünün skorları içinde bu skorun kaçını olduğunu yazık. Böylece her ürünün her skorda kaçını ol- duğunu görebileceksiniz. Ayrıca her DVD-ROM sürücünün beraberinde gelen DOS sürücü disketi, audio kablosu, vido ve kullanım kılavuzunu kutu içerisinde ayrıca belirtmedik. ■ ■ ■

Acer 16X/40X

Model	DVP 1640A
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	13577kps [3]
Rastgele Erişim	111ms [4]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	3014kps [6]
Rastgele Erişim	76ms [3]
Kutu içeriği	Power DVD, Türkçe Kullanım Klavuzu
İthalat	İhlal Acer
Telefon	(0216) 233 30 30
Fiyat	99\$ [8]



Testimiz- deki en başarılı DVD-ROM sürücülerden biri olan DVP 1640A DVD ortalaması okuma hızı ve CD rastgele erişim konusunda oldukça başarılı. Kullanma kılavuzunun aynı zamanda Türkçe olması da ona artı puan kazandırıyor. Ancak benzer özelliklere sahip olan kardeşi olarak adlandırmamız gerekiyor Acer 1640 PRO. Karşısında performans olarak zayıf kalyor. Bence DVD 1640 PRO'ya tercih edilebilmesi için tek sebep Türkçe kılavuz.

Aopen 12X/40X

Model	DVD 1240
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	12399kps [4]
Rastgele Erişim	
Rastgele Erişim	117ms [7]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	4514kps [3]
Rastgele Erişim	77ms [5]
Kutu içeriği	Power DVD
İthalat	İhlal Acer
Telefon	(0216) 233 30 30
Fiyat	75\$ [2]

LEVEL HIT



Elimizdeki 10 DVD-ROM sürücülerde performans ile ekonomiyle en iyili birleştirilen ürün DVD 1240 oldu. Okuma hızı konusunda tüm diğer 12X sürücülerdeki erişim hızına göre DVD 1240 16X sürücülerine bile zorluyor. DVD rastgele erişim hızında biraz basat kalsa da diğer tüm konularda çok başarılı. DVD 1240'yi ideal DVD-ROM sürücü olarak adlandırabiliz.



LEVEL HIT

Aopen 16X/40X

Model	DVD 1640 PRO
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	13651kps [2]
Rastgele Erişim	125ms [8]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	4631kps [2]
Rasgele Erişim	76ms [3]
Kutu içeriği	Power DVD
İthalat	Ihlas Acer
Telefon	(0216) 233 30 30
Fiyat	99\$ [8]



Aopen 1640 PRO testteki iki modeliyle de göz doldurdu ve Level HIT'i haktetti. 1640 PRO testteki en performanslı ikinci DVD-ROM sürücü. DVD rasgele erişim dışında her konuda çok hızlı. Özellikle ortalama okuma hızı konusunda hem CD hem de DVD'de kendini fazlasıyla ispatladı. Çekmece yerine Slot-in sistemi kullanılan 1640 PRO üst seviye üç sürücümüz içinde en makul olanı.

Creative 12X/40X

Model	DVD 1241E
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	8137kps [7]
Rastgele Erişim	114ms [5]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2832kps [9]
Rasgele Erişim	134ms [9]
Kutu içeriği	IDE kablosu, MediaRing Talk, Lava!
İthalat	Empa, Multimedya
Telefon	(0212) 599 30 50 (0212) 216 45 68
Fiyat	83\$ [7]



DVD'ler konusunda ortalama bir performans gösteren Creative DVD 1241E CD-ROM okuma konusunda testteki en kötü skorunu verdi. Beraberinde IDE kablosu gelen tek DVD-ROM sürücü olan DVD 1241E'nin yanında ayrıca bir program CD'si geliyor. Ne yazık ki bu CD'nin içinde DVD film izlemenize yarayan bir program yok.

LG 12X/40X

Model	DRD 8120B
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	9531kps [5]
Rastgele Erişim	98ms [2]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2693kps [10]
Rasgele Erişim	66ms [1]
Kutu içeriği	Power DVD
İthalat	Ufotek
Telefon	(0212) 274 56 50
Fiyat	79\$ [4]



LG DRD 8120B az önce GD 7500 için söylemeklere münzün tam tersine sahip. Ortalamanın üzerinde DVD okuma hızına sahip olmasına rağmen DRD 8120B'nin CD ortalama okuma hızı testte sonuncu oldu. Halbuki tercih yaparken en çok dikkat etmemiz gereken özellik bu. Bu nedenle DRD 8120B DVD rasgele erişim hızında ikinci ve CD rasgele erişim hızında açık farkla birinci oldu. Kısacası DRD 8120B dataya çok hızlı erişiyor ama aynı hızda okuyamıyor.

Samsung 12X/40X

Model	Master-12E
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	6102kps [10]
Rastgele Erişim	171ms [10]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2928kps [7]
Rasgele Erişim	92ms [7]
Kutu içeriği	
İthalat	Ufotek
Telefon	(0212) 274 56 50
Fiyat	78\$ [3]



Samsung'un DVD Master-12E modeli bizi hayal kırıklığına uğrattı. DVD'lerde hem ortalama okuma hızı hem de rasgele erişim süresinde sonuncu olan Master-12E aynı zamanda gürültülü çalışan bir sürücü. Üstelik zaman zaman minimum hızda sabitlenip bütün DVD'yi minimum hızda okumak gibi bir adeti var. Tartışmaz testimiz en başarısız sürücüsü.

Asus 12X/40X

Model	DVD E612
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	7982kps [8]
Rastgele Erişim	114ms [5]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2921kps [8]
Rasgele Erişim	101ms [8]
Kutu içeriği	AsusDVD 2000
İthalat	Çizgi, Boğaziçi
Telefon	(0212) 356 70 70 (0212) 217 29 29
Fiyat	80\$ [6]



Hemen her konuda satış altına çıkan Asus E612'yi açıkçası pek beğenmedik. Özellikle CD ortalama okuma hızı konusunda DVD E612 oldukça başarılı başarısız ve bu çok büyük bir handikap. Bunun yanı sıra cihaz çalışırken çok fazla gürültü çıkarıyor ve CD'leri görmesi çok fazla zaman alıyor.

Hitachi 12X/40X

Model	GD 7500
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	8599kps [6]
Rastgele Erişim	142ms [9]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	3971kps [4]
Rasgele Erişim	180ms [10]
Kutu içeriği	
İthalat	Ölcsan
Telefon	(0212) 229 60 65
Fiyat	69\$ [1]



Ortalama okuma hızı olarak oldukça iyi skorlar veren GD 7500 ne yazık ki erişim süresi konusunda testin sonucusu oldu. Okuma hızının erişim süresinden daha önemli olduğunu söylemiştim. Ancak bu kadar düşük erişim hızını kastetmemiştüm. GD 7500'un en önemli artışı ise ekonomik DVD-ROM sürücü olması. Fiyatı nerdedeyse bir CD-ROM sürücü fiyatı ile aynı.

Pioneer 16X/40X

Model	DVD 105SZ
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	14724kps [1]
Rastgele Erişim	88ms [1]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	4646kps [1]
Rasgele Erişim	75ms [2]
Kutu içeriği	Elsa Movie, Baldur's Gate DVD, X-Files DVD
İthalat	Multimedya, SKY
Telefon	(0212) 216 45 68 (0212) 225 68 08
Fiyat	146\$ [10]



Geldik testimizin performans birincisine. Dört kriterimden üçünde birinci ve sadece birinde ikinci olan DVD 105SZ tam anlamıyla rakiplerini ezip geçti. Ama bunu sadece performansıyla değil fiyatıyla da yaptı. Çünkü DVD 105SZ pek çok rakibinin nerdeyse iki katı fiyatına sahip. Ama DVD 105SZ'nin fiyatını değerlendirdirken beraberinde 2 tane tam sürüm DVD oyun geldiğini unutmayın. Bu oyunlar biraz eskimiş olalar da 60\$ değerindeler.

Sony 12X/40X

Model	DDU1211
DVD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	7803kps [9]
Rastgele Erişim	109ms [3]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	3573kps [5]
Rasgele Erişim	85ms [6]
Kutu içeriği	IDE kablosu, DVD yazılımı
İthalat	Empa, Pampa
Telefon	(0212) 599 30 50
Fiyat	79\$ [4]



Sony DDU1211 testimizin ortalama sürücülerinden biri. DVD ortalama hızı konusunda zayıf kalan DDU1211 bu erişim süresi ile kapiyor. CD okuma ve erişim hızlarında da DDU1211 tam ortada yer aldı. DDU1211'in diğerlerinden üstün olduğu yan makul fiyatı ve beraberinde gelenler. Ancak Sony DDU1211'in performans dopingine ihtiyacı olduğu açık.

BIOS VE SÜRÜCÜ GÜNCELLEMENİN BAŞTA GÖZÜKMEMENİNE DİKKAT!

Herkes eninde sonunda bir gün sürücülerini veya BIOS'unu güncellemek zorunda kalır. İşte size bu işi kolayca halletmek için bilmeniz gerekenler.

Sürücü ve BIOS güncellemeleri iki sebepten yapılır. Ya mevcut sürücü veya BIOS'da bir sorun vardır ya da daha yeni bir sürücü veya BIOS'a geçmek istiyorsunuzdur. Daha yeni bir sürücü ve BIOS kullanmak hem bilgisayarınızın performansını artırır hem de daha önceden karşılaşmanız gereken sorunları giderir.

Adı anıldıında işin başındaki kullanıcılar için korkutucu da gelse BIOS veya sürücü güncellemeleri nasıl yapacağını bilen biri için çocuk oynamasıdır. Zaten bütün işlemin 3-4 dakika sürdüğünü

Sürücü güncellemenin başta gözükmeyen çok zor bir yanı daha vardır: Sorun çıktığında her şeyi eski haline getirebilmek.

nü fark edecek siniz. Güncelle de, yeni sürücüyü göster, restart hop bitti işte. İnanın gözüm kapalı yaparım. BIOS ve sürücü güncellemelerinde ki en büyük tehlike budur: işlemin aslında çok basit olması. Pek çok kullanıcı bir iki kere sürücü güncelleyip bunun ne kadar kolay olduğunu görünce her canı sıkıldığından sürücü güncellemeye başlar. Ama sürücü güncellemenin başta gözükmeyen çok zor bir yanı daha vardır: Sorun çıktığında her şeyi eski haline getirebilmek. Mesela anakartınızın Inf update'ini yaptınız. Daha sonra bilgisayarı açmaya çalışınız ama Windows açılmıyor. Veya ekran kartı sürücüsünü yüklediniz Windows açılırken kilitleniyor. Pek çok kullanıcı bu noktada kilitlenip kalır ve sonunda bilgisayarı kucakladığı gibi bir teknik servise taşır.

Güncellemenin Altın Kuralları

Sürücü güncellemeleri konusunda unutmamanız gereken 5 altın kural vardır. Genel geber bir şey değil aslında bunları ben uydurdum ama mutlaka akılınızın bir köşesinde bulunsun.

- 1- Doğru sürücü veya BIOS'a sahip olduğunuzdan emin olun. Güncelleyeceğiniz yeni sürücü veya BIOS mutlaka sizin donanımınız için yapılmış olmalı. Sizinkine çok benzer başka bir marka veya model %95 çalışmazacaktır. Eğer kendi ürününüzün sürücüsünü bulamıyorsanız başka markalarının denemek yerine kullandığınız ürünün

çipset üreticisinin hazırladığı generic sürücüler veya Windows ile birlikte gelen genel sürücüler kurun. Unutmayın ki her tür donanım için generic veya genel sürücü olmak zorunda değildir.

- 2- Yeni sürücü veya BIOS'u yüklemeden önce elinizde eskisinin bir kopyasının bulunduğundan emin olun. Çünkü bir sorun çıkması durumunda ilk yapacağınız hareket eski sürüme dönmek olacak. Ayrıca bir açılış disketini de hazırda bulundurmayı unutmayın.

3- Farklı üreticilerin sürücü ve BIOS güncelle-

meleri için farklı yöntemleri olabilir. Bu yüzden sürücüyü yüklemeden önce kullanma kılavuzunun ilgili bölümünü dikkatlice okuyun veya üreticinin web sitesine gidip güncellemenin nasıl yapılacağına bakın.

- 4- Gerekli yere sürücü güncellemeyin. Yani sadece bir sorun ile karşılaşığınızda veya yeni bir versiyon çıktıığında güncellemeye gidin. "Dur bugün de şu 3 ay öncesinin sürücüsünü kullanıyorum, arkadaş şu versiyon daha iyi dedi onu bir yükleyeyim" gibi anlamsız düşünceler akınından bile geçmesin. Çünkü mevcut Windows'larda sisteme ilgili yaptığından her türlü hareket bir sonraki format zamanını yaklaştır. Windows'da yaşadığınız sorunlar artar.

- 5- Bozuk olmayanı tamire kalkmayın. Bir donanım zaten tamamen sorunsuz çalışıyorsa boş boşa sürücü güncellemeyin. Bunun iki istisnası var. Birincisi donanımın ekran kartı, anakart gibi sürücü güncellemesi ile performans kazanabilir olması. Yani scanner, webcam gibi sürücü ile performans kazandıramayacağınızdonanımlarda sürücü güncellemek gereksizdir. İkincisi istisna ise yeni sürücünün donanımına yeni özellikler getirmesi. Aksi takdirde sorunla karşılaşmadığınız sürece sürücü güncellemenize gerek yok. Çünkü pek çok sürücü güncellemesi daha önceki bulunan bug'ları gidermek için yapılır. Mesela bilmem ne marka anakartlarla bir uyumsuzluk söz



● BIOS programlama aracının ana menüsü



● Programlama işlemi sona erdiğinde Flashed Successfully mesajı alacaksınız.

konusudur. Ama sizin anakartınız bu marka değilse yeni sürücü size hiç bir şey getirmeyecektir. Kisacası bir sürücüyü yüklemeden önce eski versiyonla arasında ne gibi farklı olduğuna bakıp güncellemeye degeip deymeyeceğine karar verin.

Ya Sorun Çıkarsa

Elbette ki sorun çıkacaktır. Bilgisayarı yeterince uzun süredir kullanıyorsanız her an her yerde sorunla karşılaşabileceğinizin farkındasınızdır. Sorunları azaltmanın yolu dikkatli olmak ve ne yaptığıni bilmektir. Peki sorun çıkarsa ne yapacaksınız.

Öncelikle sakin olun. Bilgisayarda çıkan her sorun sizin için yeni bir şey öğrenme vesilesidir ve aslında çok yararlıdır. Pek çok kullanıcı sorun çıkışına sınırlı veya panik olur. Doğal olarak bu işleri daha çok karıştırmalarına neden olur. Eğer

sinirli veya panik halinde iseniz bilgisayarın başında kalkın ve sakinleşmeden geri dönmemeyin.

Daha önce söylediğim gibi bir sorun çıktıığında ilk yapmanız gereken eski sürücüye dönmeye çalışmak olmalı. Yeni sürücüyü yüklediğiniz yöntemini aynıını tekrarlayarak eski sürücüyü kurun.

Eğer bilgisayar açılmıyorsa disket sürücü ile açmayı deneyin. BIOS güncellemeleri DOS'da yapıldığından Windows açılmıyorsa bile disket sürücü ile açarak sorunu giderebilirsiniz. Eğer bilgisayarınız hiç açılmıyorsa tek deneyebileceğiniz BIOS'u resetlemek. Bunun nasıl yapıldığını kullanma kılavuzunda bulabilirsiniz. Genelde bir jumper'in yerini değiştirip bilgisayarın açma kapama düğmesine birkaç kez basarak yapılır. Bu sırada bilgisayar düzmeye basmanıza tepki vermeyecektir. Ama jumper'i eski haline getirip tekrar bastığınızda bilgisayar açılacak ve BIOS resetlenmiş olacaktır.

Eğer sürücü güncellemesi yapıyorsanız DOS'dan açmanın size pek faydası olmayacaktır. Çünkü sürücüler DOS'dan güncelleyemezsiniz. Bu durumda yapmanız gereken açılış sırasında sürekli F8'e basarak açılış menüsüne ulaşmak ve buradan güvenli kip'i (safe mode) seçerek bilgisayarı bu modda açmak. Güvenli Kip'de sistem ayarlarıyla oynama konusunda sınırlamalar vardır. Ama bunların ne zaman ne kadar olacağı kesin değildir. Burada en iyisi olan güvenli kipte ağıtktan sonra Bilgisayarım ikonuna sağ tık yaparak özelliklere girin ve aygit yöneticisi sekmesine gelin. Daha sonra sürücü güncellemesinde hata olan aygıtı seçip kaldır tuşuna tıklayın. Böylece bu donanım için yüklediğiniz sürücüyü kaldırmış olacaksınız ve bilgisayıri baştan ağıtınızda Windows aygitı bulup sizden sürücüsünü yüklemenizi isteyecek. Şimdi yeni sürücüyü yüklemeyi tekrar deneyebilir veya eski sürücüyü kurabilirsiniz.

Adım Adım Güncelleme

Eğer yükleyeceğiniz sürücü veya BIOS henüz elinizde değilse ilk yapmanız gereken sürücüyü bulmak. Yeni sürücülerini edinmenin en güvenli yolu üreticinin web sitesinden download etmektir. Eğer üreticinin sitesinin adresini bilmiyorsanız veya sitesde sürücülerini bulamadıysanız endişelenmeyin. Hemen web sitemize yani www.level.com.tr adresinde girip solda ki

menüden Download'a tıklayın ve açılan sayfadan sürücülerini tıklayın. Burada kategorilere ayrılmış şekilde belli başlı tüm Donanım üreticilerinin sürücülerini çekileceğiniz sayfalarına linkler bulacaksınız. Üstelik bütün linklerle birlikte sürücüyü çekmek için yapmanız gerekenleri de açıkladık.

Sürücü Güncellemeleri

Sürücü güncellemeleri Windows üzerinde yapılır ve güncelleme sırasında sistem sizden Windows kurulum CD'sini isteyebilir. Bu yüzden Windows kurulum CD'sini sürekli el altında tutmakta fayda var.

Sürücüler kurulum metoduna göre ikiye ayrılır, kendi kurulumuna sahip olanlar ve sadece sürücü dosyası bulunanlar. Kendi kurulumu olan sürücüler kurmanın her hangi bir programı kurmaktan farklı yoktur. Kurulum dosyasının üzerine iki kere tıklarsınız, çıkan diyalog kutularını geçersiniz. Sonunda program bilgisayarınızı restart eder ve yeni sürücünüz kurulmuş olur. Bu tip sürücüler kullanıcının işini kolaylaştırdığı için her geçen gün daha fazla yaygınlaşıyor.

Eğer elinizdeki sürücü kurulum tipinde değilse sürücüyü sizin kurmanız gerekiyor. Öncelikle sürücü .zip dosyası halindeyse bunu bir klasör içine alın. Daha sonra Bilgisayarım ikonuna sağ tık yapın ve özelliklere girin. Buradan Aygit Yöneticisi sekmesine gelin ve sürücüsünü güncellemek istediğiniz aygıti seçin. Daha sonra özellikler düğmesine basın ve sürücü sekmesine gelin. Bu pencerenin alt kısmındaki güncelle düğmesine basın. Şu andan itibaren sürücüyü güncellenen arayüzdeyiz.

Burada iki seçenekiniz var. Üstteki sürücüyü arama seçeneği ve altındaki sürücü listesini görüntüle seçeneği. Sürücü güncellemeyi her iki seçeneği kullanarak da yapabiliriz. Eğer birinci seçeneği seçip ileriye tıklarsınız sisteme sürücünün yerini gösterdiğimiz pencereye gelirsiniz. Burada konum belirt dişındaki bütün seçenekleri kaldırın. Daha sonra "gözat'a tıklayıp sürücünün bulunduğu klasörde, sürücüyü sisteme tanıtmaya yaranan .inf uzantılı dosyayı seçip tamama tıklayın. Daha sonra sistem bilgisayıri resetleyene dek ileriye tıklayın. Eğer yükleme sırasında kopyalanacak dosyanın varolandan daha eski olduğunu söyleyen bir uyarı çıkarsa "hanya" tıklayıp devam edin.



● Sürücü güncellerken buradaki iki yoldan istediğiniz izleyebilirsiniz.

Eğer ikinci seçeneği seçerseniz Windows size sistemde varolan tüm sürücülerin bir listesini hazırlayacak. Bu pencerede Disketi Vary seçip yine aynı şekilde sürücünün bulunduğu klasördeki .inf uzantılı dosyayı bulun ve bilgisayar yeniden başlayana dek ileriye tıklayın.

BIOS Güncellemeleri

Tüm BIOS güncellemeleri DOS'da yapmak zorundadır ve sürücülerde olduğu gibi bir sürü dosya yoktur. İhtiyacınız olan sadece .bin uzantılı BIOS güncelleme dosyası ve işlemi gerçekleştirmemizi sağlayan BIOS programlama aracıdır. Güncelleyeceğiniz dosya ile birlikte bu yardımcı programa da sahip olduğunuzdan emin olun. Ayrıca kullanma kılavuzu veya web sitesinden bu yardımcı programın nasıl kullanıldığını öğrenin.

BIOS güncellemenin en sağlıklı yolu bir açılış disketini hazırlayıp bunun içine BIOS güncelleme dosyası ve programlamayı sağlayan yardımcı aracı koymak. Daha sonra bilgisayıri bu açılış disketini kullanarak açın. Bundan sonra tek yapmanız gereken yardımcı araç vasıtıyla yeni dosyayı eski ile değiştirmek. Genelde bu işlem sırasında eski dosyayı kaydetmek isteyip istemediğiniz sorulur. Bu basamağı sakin atlamayı ve eskbios bin gibi bir isimle kaydedin. Bu arada kesinlikle Update işlemi sırasında bilgisayıri kapamayı veya resetlemeyin.

Her üreticinin geliştirdiği BIOS programlama aracı farklı çalışır ve her üreticinin BIOS programlama yazılımının nasıl çalıştığını anlatma şansım yok. Ancak size örnek olması için Asus'un programının kullanımını anlatabacağım.

Asus'un BIOS programlama yazılımı *aflash.exe*'dir. Bu programı DOS'da çalıştırıldığınızda size mevcut BIOS'un model ve versiyonunu söyler. Ana menüde iki seçenek vardır; eski BIOS'u kaydetme ve yeni BIOS'u yüklemeye. Öncelikle 1'e ve ardından enter'a basın. Size dosyayı hangi isimle ve nereye kaydetmek istediğiniz soracak. Buraya *c:\bios\eskibios.bin* gibi tam dizin adresi ve uzantısında dahil ettiğiniz bir dosya ismi girmeniz gerekiyor. İşlem bitince ESC'ye basarak ana menüye dönün.

Bu sefer önce 2'ye daha sonra Enter'a basın şimdi yükleyeceğiniz yeni dosyanın bulunduğu yeri ve ismini yazın. Meseala *A:\bx3f1006.bin* gibi. Daha sonra size sorulduğunda Y tuşuna basın ve programlamayı bitmesini bekleyin. Daha sonra iki kere ESC'ye basarak programdan çıkışın ve bilgisayıri tamamen kapatıp daha sonra tekrar açın. ■ ■ ■

Tugbet Ölek

teknik servis

Selam arkadaşlar. Gittikçe mektuplarla ilgilenme oranımız artıyor. Sanırım biraz daha memnunsunuzdur (Şu aralar Onur'un cevap yüzdesi daha yüksek- TÖ). Hem artık son zamanlarda çok da düzgün yazıyorsunuz maillerinizi. Böylece onları düzeltmek çok da zorlamıyor eskisi gibi. Yalnız sorularınızı cevaplarken eksik bilgi vermemeye lütfen dikkat edin. Özellikle size zor gelse de anakartınızın marka ve modelini yazmaya özen gösterin. Birçok sorunun anakartlarla uymusluştan kaynaklandığını ve özellikle overclock sorularınızın bu konuya alakalı olduğunu hatırlatırım. Önümüzdeki ay tekrar görüşmek üzere.

Onur Bayram



Overclock yapacaksanız elden geldiğince büyük bir fan kullanın.

Merhaba Tuğbek ve Onur,

Öncelikle başarılarınızın devamını dilerim. Teknik servis bölümü çok seviyorum ve bana yardım etmenizi istiyorum.

1. Bilgisayarında Windows ME yüklü. Gayet iyi fakat bilgisayar uzun süre çalışıktan sonra kapatırken mavi ekranda Windows koruma hatası diye bir ileti alıyorum. Bu sorun neden kaynaklanmaktadır açıklarsan sevinirim.

2. Derginizle verdığınız DirectX network'te hata veriyor bilgisayarı kilitliyor Direct Media Files ve driver bölümü ise hiç görünmüyör. DirectX beta mı yoksa orjinal sürüm mü?

3. Altı yeşil CD'ler sistemi kötü etkiler mi? 4. İşlemci olarak Athlon 1,3GHz'mı yoksa PentiumIV 1,5GHz'mı daha iyi?

5. Sisteminde 64MB RAM var. 128MB RAM eklettirmek istiyorum. Alırsam bilgisayarı hızlanır mı? Acaba bir hata verir mi?

6. Nvidia TNT2 M64 markalı bir ekran kartım var. Oyunları en son 1024x768, bazı oyunlarda ise 1152x948 oynayabiliyorum monitörüm 1048 Philips bu ekran kartı daha yüksek çözünürlükleri desteklemiyor mu yoksa monitörden dolayı mı? Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim. Lütfen e-mail atmayı unutma.

Güneş Alemlər

Selam Güneş,

Hemen sana yardım ediyoruz. Çünkü sen teknik servis bölümünü çok seviyorsun. Bütün de seni seviyo-

rız. Di mi Tuğbek?

1. Karşılaştığın sorun fi tarihinden beri Windows'la beraber gelen bir sorun. Yani ME ile ilgili değil. Sorununun Türkçe'si: Windows artık seni sevmiyor. Ama biz seviyoruz. Ve sana Windows'unun çıktığını, onu tekrar kurman gerektiğini söylüyoruz. Ya onun esiri olacaksın ve onu çok çalışıtmayacaksın ya da acımadan eski anıların üstüne bir sünger çekercesin (Onur be sende potansiyel var. Roman yazmayı hiç düşündün mü? -TÖ).

2. Sorun dergimizle verdığımız DirectX'de değil. Çünkü DirectX bizim yaptığımız bir şey değil. Dün yanın her yerinde aynı DirectX kullanılıyor. Sorun tamamen senin makinandan kaynaklanıyor. Kurulum sırasında sorun çıkıyor veya zaten sorunu olan bileşenlerin üstüne kurunca sorunu yüklenmiş oluyor. Zaten makinenin durumu iyi değildi. Sen onu her ihtimale karşı temiz bir format işleminden geçir (Bugün paso asıp kesiyoruz. Hadi bakalım- TÖ).

3. CD'lerle ilgili ufak tefek bilgiler vereyim. Piyasada birçok kopya oyun ve film CD'si var. Bunların altına baktığınızda yüzde doksan ihtimalle yeşil renkle karşılaşırınsız. Yazılabilir CD'lerin kalitesi renginin koyuluğu ile doğru orantılıdır. Yeşilden maviye doğru koyulaşırlar. Piyasadaki en kaliteli CD'lerden TDK'ların altı oldukça koyu mavidir. Zaten aldığınız kopya CD'leri (ki almayın) işığa tuttuğunuzda arka dakisleri cam gibi görebilirsiniz. Bu da ne kadar kısa ömürlü olduğunu gösterir. Fakat bu CD'lerin sisteme herhangi bir zararı mümkün değil. Sonuçta CD çalışmaz ama makinenizin içine de akmaz. Esasında böyle demese miydim? Şimdi siz yarın onu da akitirsiniz...

4. Donanım tavsiyesi olarak almadığım bir soru. Güneş Alemlər

Athlon CPU'lar son dönemde Pentium'lara göre oldukça performanslı çalışıyor. Bu sistemleri test etmeye şansım olmadı. Ama Athlon belki de aradaki 200MHz'yi kapabilecek kadar iyi çalışıyor bile olabilir. Kaldı ki aradaki fiyat farkı ve o hızlarda 200MHz'cık fark kesinlikle Athlon'u daha öne çıkarıyor (Athlon hem performans bir yana fiyat olarak kat kat daha iyi- TÖ).

5. Hızlanır. Fakat aynı boyutlarda RAM kullanmak her zaman daha performanslıdır. Yani 2x64, 2x128 gibi. (64MB RAM'ı olan herkes bir 64 daha alın. Farkı gözlerinize göreceksiniz- TÖ)

6. Sorun monitöründen de kaynaklanıyor ekran kartından da. Ama zaten o kartla 1024x768 çözünürlükte oyun oynayabilmen bile mucize! Nasıl yapıyorsun bunu?!? (Ekran kartının ne olursa olsun monitorün 1024x768 çözünürlüğün üzerinde çalışmaz. Muhtemelen bu çözünürlüğü seçtiğinde monitör kararlı bir mesaj veriyordur- TÖ)

Merhaba Tuğbek ve LEVEL halkı,

Benim ve birkaç arkadaşımın bir sorunu var. Bu sorunu muza bi çare bulabilirsınız ne mutlu bize. Bir süre önce 32MB Winfast GeForce 2 MX ekran kartı aldık. Ancak nedendir bilinmez, istediğimiz performansı alamıyoruz. Sonra ekran kartı ayarlarında bir menü gözümüze çarptı. Burada şu şekilde ayarlar var:

- Graphic Clock:175 Mhz

- Memory Clock: 166 Mhz

Bunlarla oynamaya korktuk çünkü ne olabileceğini tahmin edemedik. Bu ayarlar

yükseltilmeli mi? Yükseltilmeli ise tavsiyen nedir? Çünkü 300 MHz kadar çıkabiliyor. Eğer sorun bu değilse ne olabilir? Cevabın için şimdiden çok teşekkür ederiz. Herkese selamlar, sevgiler ve kolay gelsin... Sistem: Pentium II 400MHz, 192MB RAM, 20GB Quantum LM, 8X DVD-ROM, SB Live. Şimdi öncelikle istediğiniz performansı değil ürününüz performansı alacaksınız. Burada kurallar böyle. MX şu sıralar piyasadaki iyi kartlardan biri ve bunun 3 katı para ödemek istemiyorsanız bunun performansı ile yetinmelisiniz. Diğer söylediğiniz sırılara gelince, onlar kartınızın hızını kapasitesinin üstüne çıkarabilecek için kullanılabilecek ayarlar. Bu işlem overclock deniyor. MX kartınız varsa bunu çok da fazla yukarılara çekmeniz mümkün değil. Fakat sınırlar makinaya göre de değişmekte. Bunun için her iki rakamı ayrı ayrı ve azar azar artırıp çökmeye kadar götürebilirsiniz. Her rakam arttırmışında yüksek çözünürlülüklü bir oyun açıp sorun olup olmadığına bakın. Çökme veya görüntüde bozulma gibi bir sorunlar karşılaşırsanız bir önceki stabil hızı dönersiniz. Bu işlem bir anda abartı hızla çıkmayıp sakin ilerlediğiniz sürece hiçbir tehlike içermez. Yine de kartınıza çok fazla yüklenmeye özen gösterin.

Selamlar. Ben Level'i 2000 senesinin başından beri takip etmekteyim. Derginiz gerçekten çok güzel. Size birkaç sorum olacak;

1. Windows XP'nin beta versiyonunu neden indirdiniz? Internet'te birkaç illegal sitede var fakat oralardan indirmek istemiştim. (BSA olayı...=)
2. Lan Party yapmayı düşünüyor musunuz? İyi olur aslında :)
3. Bu soru size özel. Sanırım YİM olmuşsunuz. Kutlanım :) Fakat web sitenizdeki "Künye" bölümünde hala "Yayın Koordinatörü" olarak görünenizsiz. Her neyse, eğer siz YİM değil de, Sinan Abi YİM ise, lütfen bunu Sinan Abiye bildiriniz. Yazilarinizdaki "-ki" bağlaçlarını neden ayrı yazıyorsunuz? Bu konuya Türkçe öğretmemle beraber de konuşuyor ve yanlış dedi. Mesela az önce "yazilarinizdaki" dedim ama siz "yazilarınızda ki" olarak yazıyorsunuz.)
3. Benim konfigürasyonum i810 Chipset, 64RAM, Celeron 533, DirectX 7.0, OpenGL (son sürüm). Counter-Strike'ı OpenGL ile oynamaya çalışığında, server kuramıyorum. Oyun kurma penceresinin açılmasından 14 dakika sonra bir hata penceresi açılıyor ve o pencereyi kapatıyorum. Sonra oyundan çıkıyorum. Nedeni nedir?
4. Internet Explorer 6.0 Beta yükledim.

Fena değil fakat ara sıra hata veriyor. Yeni bir IE5.0 durumuyla mı karşı karşıyayız acaba?

5. Windows XP ne zaman çıkar?

6. Geçen gün kasadan ambulans sesi gibi sesler geldi. Ben de kapattım. Sonra yine açtım, yine çıktı. Ertesi gün açtığımda ise sorun yoktu. Sorunu nereden kaynaklıyor olabilir? Fazla ısınmasından mı acaba? Sorularımı yanıt verirseniz çok sevinirim...

By&Style Skello

Madem soru bu denli kişiye özel bizzat cevap vereyim. Keşke Onur burada olsaydı da aralarla not serpiştireydi.

1- Windows XP'yi Microsoft'tan indirdik. Telefon açıp bir tane istiyorsun sana güzel bir CD içinde yolluyorlar. Tabii bunun için bir dergide editör olman ve seni tanımları gerekiyor.

2- Aslında böyle süper bir planımız var. Şöyle yakın güzel bir Ege veya Akdeniz sahilinde 3-4 günlük bir Oyun Kampı. Ama hem zor hem de masraflı. Belki bir gün olur.

3- Valla karambolde Gókhun, Sinan ve ben makamları değiştik. Kâra mı geçti zarara mı artık bilmiyorum. Ama web sitesinde düzeltmemiştir demek ki. Bir saniye "Buraaakk!!! Site'de künye değişiklik pozisyon 345-23, öncelik sırası delta5, erişim seviyesi epsilon, erişim kodu hgdr-hedehodo. Bir zahmet güzelm, hadi". YİM'iz ya olacak o kadar havamız.

Şimdi gelelim -ki ve -da bağlaçlarının kullanımında, ayrı ve bitişik yazma konusuna. Öncelikle söylemek istiyorum ki benim imla kuralları konusunda bir sorunum yoktur. Zaten bana yolladığın mektup metni ile benim dergiye koyduğum arasındaki farklılar bakacak olursan toplam 24 imla hatasını düzelttiğimi görecesin. Ne yazık ki -ki ve -da bağlaçlarının ayrı ve bitişik yazılması bu konuda bir ıstısa oluşturuyor. Bunun hazır bir hikayesi var. Ben ilkokulda iken dilbilgisi dersinde öğretmenimiz

-ki ve -da bağlaçlarını işliyordu. Ben ne zaman ayrı ne zaman bitişik yazılacaklarını sorunca şu cevabı verdi, "-ki ve -da'ları kullanırken anımlarına bakacaksınız. Eğer dahı veya daha anlamına geliyorsa ayrı yazacaksın". Ben o gün bu gündür öğretmemizin ne demek istediğini anlamaya çalışıyorum. Bu hain bağlaçları her kullandığında durup dakikalarda tekrar ve tekrar bu bilinmezi sorguluyorum. Eğer bir gün çözübelirsem bu dilimizin nadide bağlaçlarını hakkı ile kullanabileceğim.

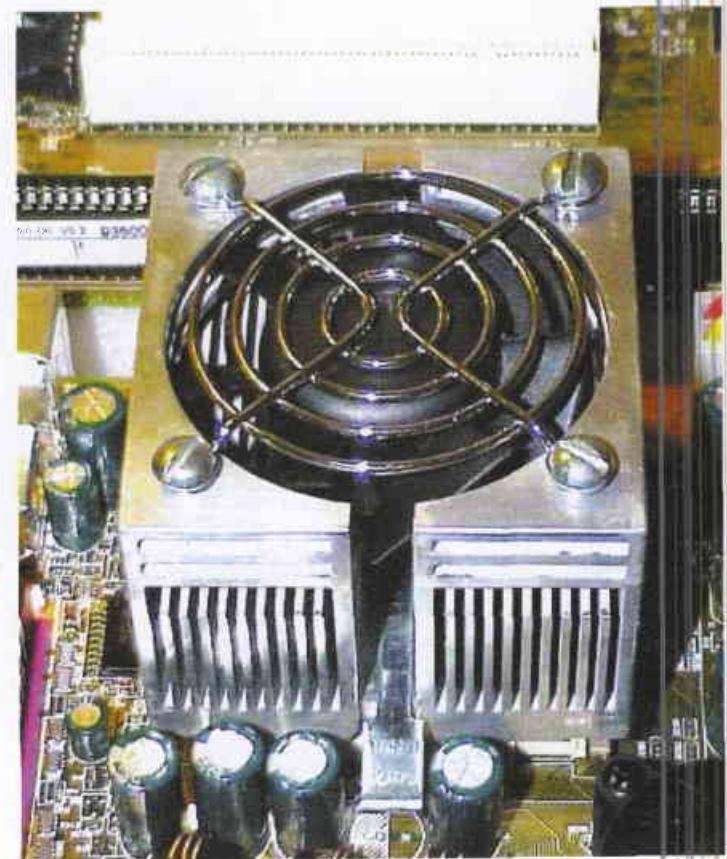
4- Internet Explorer 6.0 hem beta aşamasında olduğundan hem de aslen Windows XP için yapıldığından sorun çıkıyor olmalı. Ben XP ve IE 6.0'in ikisi de Beta olmasına rağmen hiçbir sorun yaşamıyorum.

5- www.windowsxp.com sitesine bakarsan tam olarak ne kadar kaldığını görebilirsin.

6- İstinma, ekran kartı gibi önemli bir parçanın yeriinden oynamış olması ve dâha bir çok sorundan dolayı bilgisayarın seni uyarmaya çalışmış olmalı. Verdiği mesajı kullanın kılavuzunda bulunması gereken tablo ile karşılaştırarak sorunu tespit edebilirsin. -TO ■■■

Evet arkadaşlar Teknik Servisin bir bölümünün daha sonuna geldik. Bu ay ben biraz fazla gevezelik yaptım galiba ama bir yandan Cem yılmaz dinlerken bir yandan soruların arasına not atmak insanın gevezelik potansiyelini arttırıyor. Mektuplarınızı tugbek@level.com.tr ve onur@level.com.tr'ye bekliyoruz.

Tugbek Ölek



ne izliyoruz ne dinliyoruz?

album çıktı sıra konserde

İki ay önce Depeche Mode'un 30 Ekim'deki konserinden ve 14 Mayıs'ta çıkacak yeni albümünden bahsetmiştik. Albüm şu anda piyasada ve konserde bir hayli zaman var ama biletlerini bu araya almak gerekiyor. Bazı ticari kaygılar yüzünden biletler sadece 10 Mayıs-10 Haziran arası satışta 28 veya 35 milyon gibi bir meblağ söz konusu (tabii bunlar saha içi biletleri için geçerli). Bu milyonla-



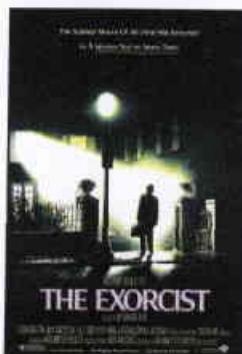
ra konserin dışında konserden sonra gerçekleşecek ve Depeche Mode'un da katılacağı parti de dahil; yani o kadar paraya kesinlikle değer, hele 20 yıl beklediğimizi düşünürsek bir an bile tereddüt etmemeliyiz.

Birazda albümünden bahsedelim. Exciter elime 3 Mayıs'ta geçti, yanı dünyada çıkışından yaklaşık iki hafta önce. Tabii ki Martin Gore bana bir kıyak yapmadı; bu önceliği bir üçüncü dünya ülkesi olmamızla borçluyuz diyebilirim. Moda çevresindeki bir kill-senin önündeki film bakiyordum. Kİ bir de ne göremiyim? Onlarca Exciter poşetlerin içinde duruyordu. Bir tanesini hemen kaptım ve evin yolunu tuttum. Bazıları MP3'ten yapıldığını söylüyor, olabilir tabii. Gerçi grubun web sitesinde parçaların sadece int-

roları var ama anlaşılan olay bir şekilde el altından yürümüş. Albümde 13 parça var, ikisi enstrümantal (kanunsuz versiyonunda 2 bonus track var, hatta birinci potpuru). Bir arkadaşım albüm için 'Black Celebration' ve 'Violator'ın karışmasına biraz Ultra eklenmiş' dedi. Bence de biraz öyle, Exciter önceki albümlerin hepsinden birer parça taşıyor. Hatta zaman zaman U2'nun Pop albümünü andırdığını bileyebilirim. İlk dinleyişte ilgimi çeken parçalar 'Shine' ve 'Comatose'. Şu an albümünden sadece 'Dream On'un klipi mevcut; Number 1'da falan yakalayabilirsiniz. Saniyorum konsere kadar herkes Exciter'i sindirmiş olur. Kaldı 163 gün, sıkın dinşiniz!

bır kez daha şeytan...

Geçenlerde Emek sinemasında bir filme gitmiştim, filmden önce acayıp tempolu, çılgık eğlendiği, sinemaların Dolby Surround olaylarını sonuna kadar sömürmen bir fragman gösterildi. Ben tam 'bu filmi bir yerden gözüm isırıyor ama nerden?' diye düşünürken, fragmanın son bulmasıyla filmin 70'li yılların korku klasiği 'Şeytan'ın yeni versiyonu olduğunu anladım (aslında yanındaki arkadaş söyledi). Aradan iki hafta geçmeden Şeytan gösterime girdi ve ben de yanındaki arkadaşın israr-



lariyla kendimi filmde buldum.

Şeytan'ın mazisi 28 yıl öncesine dayanıyor. Kişasız özetlemek gerekirse bir aktris olan Chris MacNeil 12 yaşındaki kızı Regan ile birlikte yaşamaktadır. Tekduze ama mutlu sayılabilen yaşamaları bir süre sonra Regan'ın garip sesler duymaya ve anlaşılmaz sözler mirıldanmaya başlaması ile değişir. Kızının durumundan endişe duyan annesi doktorlara başvurarak her türlü libbi olayı dener ama sonuç olumsuzdur. Çünkü Regan olsindik bir hastalığa yakalanmamıştır; onun içine şeytan girmiştir. Durumu keşfeden Peder Karras 'şeytan çıkışma' konusunda isim yapmış Peder Merrin'den yardım ister ve gerilim tırmamaya başlar...

Filmde şeytan temasına bazı psikolojik ve ahlaksal öğeler de yoğun bir şekilde eşlik ediyor (zaten 'Şeytan' gösterime girdiği muhafazakar dönem için oldukça radikal bir filmdi ve büyük yankılar koparmıştı). Orneğin şeytanın özellikle bu eve girmesini altında aslında anne Chris'in ateist olması ve dul yaşamayı tercih etmesi yatiyor. Filmdede Peder Karras'ın nıancını sorgulayan bir din adamı olarak görüyoruz ama Peder Merrin dindilik ayakta ve şeytanla sonuna kadar mücadeleye elmeye hazır durumda. Şeytan şu an pek geçerli olduğunu söyleyemeyeceğimiz bakış açısı dışında mekanik efektleriyle de bir hayli ilgi toplamıştı. Regan'ın yatakta stavrozla 'oynarken' başına 180 derece çevirmesi filmin en ünlü sahnelerinden biri. Bu yeni gösterim eskisinden 13 dakika daha uzun ve sesler tamamıyla dijitize edilmiş. Uzatma devresinde 'örümcek yürüyüşü' gibi filme konulmayan birkaç sahne yer almıyor. Şeytan'ın yerini bir numarası yok ama kesinlikle sinemada izlemeyi hak ediyor. Kitabını okumak da bir alternatif tabii.



'ARA'DA KALMAK

Son günlerde fırsat bıduşka takıldıgım bir yerden bahsetmek istiyorum biraz. Mekanın ismi 'Ara'; açılımı iki ya da üç olmuş nezih bir kafe. Festival günlerinde bir arkadaşımın tavsiyesi üzerine buldum kendimi 'Ara'da ve o gün bugündür haftada bir kez uğrar oldum. Kafe tabii ki İstik-

lal'de; Yapı Kredi Kitapevi ile Galatasaray Postanesi'nin arasında yer alıyor. Hayvanın durumuna göre dışarıya masalar konarak o küçük ara sokak değerlendiriliyor; tipik bir Floransa kafesinin havasına sürünyor. Beni bu mekana neyin bu kadar çektiğini sorarsanız, cevabım mekanının kendisi ve sinema olur herhalde (servisi yapan güzel garson kızlar da bir etken tabii). Sokağa açlıyor olması ve sade iç dekorasyonu Ara'yı benim için oldukça ferah bir mekan yapıyor. Sinema dememin sebebi ise takılan tipler ve kafenin küçük kitaplığı. Sıkça sinema-

ya giden binyseniz, 10 dakika aralarda karşılaşığınız insanları Ara'da görmeniz mümkün. Sinemaya ilgilenenlerin dışında kafeyi fotoğraflar ve kitaplar dolduruyor. Kafeye ismini üst katta atölyesi bulunan Türk fotoğrafçılığının ustası isimlerinden Ara Güler vermiş Kafe çok leziz de bir menüye sahip. Ben genelde filtre kahve içip kitapları karıştırmayı tercih ediyorum ama yemekleri de kesinlikle tavsiye edebilirim. Fiyatlar şimdilik ekonomik, öğrenci standartlarına uyacak cinsten. İki 'ara'da bir derede kalınız mı hemen kendinizi buraya atın derim.

ne okuyoruz ne yapıyoruz?

mamigeridönüyor!

Film festivalinden sonra 'Mumya Dönüyor' ile iki haftalık diyetimi bozmuş oldum. Vizyonda pek elle tutulur bir film olmadığı ve canım da biraz aksiyon çektiği için kendimi attım mumyanın kollarına. İlk filmi izlememiştim ama fena olmadığını duymuştum. Zaten bu tarz bir filme büyük bekleniler içinde gidilmemeli. Ben de öyle yaptığımı sanıyorum ama içimden galiba biraz İndiana Jones kokan ve açık da mistik Mısır uygarlığına dokunan bir film geçiyormuş. Tabii bu cık-cık kaygılarım filmden çıkışca biraz daha olgunlaşmış. Tam bir düşkünlüğü dileğemem ama o 2.5 saatli ve 3.5 milyonu daha iyi değerlendirebileceğim kesin.

Neyse, ilk filmi izleyenler maceraperest Rick ile ejiptolog Evy'nin kötü rahiş İmhotep'e dersini verdiği hatırlayacaktır. Aradan geçen on yılda bu



getiyor.

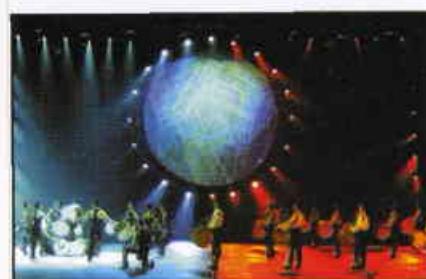
Tabii İngiltere'den Mısır'a kadar uzanan bu macerayı gorsel efektler yalnız bırakmıyor; hatta filmin hemen hemen tamamının dijital çekildiğini söyleyebilirim (tüm çekimler binlerce GB tutmuş olmalı). Bu anlaşıma 'Mumya Dönüyor'da ne ararsanız var. İmhotep'in ilk filmde kumla yaptığı gösteriyi bu sefer de suyla kasmışlar. Ayrıca filmin "hatun" dönüş sahnesi ve çölde geçen meydan savaşı da görülmeye değer (zeplin-gemiyi de unutmayalım!).

Tamam, bütün burlara eyvallah ama filmi baştan sona efektlerle donatmak ve aksiyonun dibine vurmak yerine biraz daha mumyalardan ve lanetlerinden bahsedilebilirdi. Sanırım bu sefer sadece Amerikan izleyicisi hedef alınmış ve ortaya böyle bir eğlence anlayışı çıkmış. Açıktası film boyunca kendimi bir an bile Eski Mısır'da hissetmedim. Tabii ki bir Indiana Jones beklemiyordum ama az da olsa Indy serisini matruk bir şekilde taklit eden bir film olabilirdi. *Fate of Atlantis*'n daha dedikodu aşamasında olduğunu düşünürsek en iyisi Disney'in *Lost Atlantis*'ni beklemek olacak.

saltinsofdüdens

Bu sıralar Maydonoz gösteri merkezi gerçekten olağanüstü bir olaya, Anadolu'nun bağlarından kopup gelen bir şölene ev sahipliği yapıyor (artık biraz da yabancılar bizi izlesin, değil mi?). Tabii ki 'Sultans of the Dance'den bahsediyorum. Her şey "Biz neden anlatmayalım?" diye başlamış ve ortaya muhteşem bir tiyatral dans gösterisi çıktı.

Iuyu ve binlerce yıl üzerinde yaşanan insanların oykusunu anlatıyor Sultans of the Dance. O kadar çok farklı dinden, dilden ve ırktan insanın Anadolu'da yaşamış olduğunu düşünürseniz, gösterinin içeriğinin ne kadar zengin olduğunu anlayabilirsiniz. Tabii böylesine nitelikli bir ürünün ortaya çıkması oldukça sıkı bir çalışma gerektirmiştir. Önce gazetelere ilan verilmiş. Başvuran 750 kişiden 90 genç balerin ve halk dansçısı seçilmiş. İşin içine diyet uzmanları, modern ve oriental dans hocaları, halk oyunu uzmanları ve Anadolu'nun müziğini iyi



ilden eğitmenler girmiş. Anadolu'nun efsanelerini Anadolu'nun diliyle canlandıran Sultans of the Dance özeriyle oluşturulmuş gerçekten bizden bir şeyler anlatıyor. İnsanın gavuristanda göğsünü gerek gere bağısedebileceğinin türden bir çalışma, Sultans of the Dance'in başarısının altında Mustafa Yılmaz Erdoğan kardeşlerin yaratıcılıkları yatıyor. Ben daha



gösteriyi izledim ama en kısa zamanda gioegeğim. Orada buluşmak üzere! ■ ■ ■

Güven Çatalak | guyen@level.com.tr



müthiş ikili evlenmiş, aşkları ilk meyvasını vermiş ve o meyva buyuyup sekiz yaşında bir 'eve tek başına'ya dönüşmüş. Konumuz standart dünyayı kötülükten kurtarma. Kötlere karşı savaş bu sefer üç ayrı cepheye veriliyor. Ruhunu Ölüler Tanrısi Anubis'e satan Akrep Kral ile onun yenilmez ordusuna hükmetmek isteyen İmhotep arasındaki savaşa Rick de dahil olunca şenlik başlıyor. Önceki hayatlarında Nefertiti (firavunun kızı) ve Anck-Su-Namun (rahibin yasak aşkı) olan Evy ve Meela saç saç, baş başa birbirine giriyor. Ve son olarak da bir tür cihat savaşçısı olan Medyahalar ile Anubis'in kumdan askerleri arasında görkemli bir çöl savaşa patlak veriyor. Biliyorum biraz karışık oldu ama olaylar gerçekten filmin sonunda sizin bu üçlemeye karşı karşıya

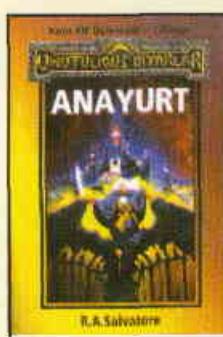
UNUTULMUŞ DİYARLAR

Kara Elf Üçlemesi 1.Kitap

Yazar: R.A. Salvatore

Arkabahçe Yayıncılık

Menzoberranzan, yeraltı itilmiş bir ırk olan Kara Elf'lerin yeraltındaki şehirlerinden biri. En önemli özelliği ise bir efsanenin Drizzt Do'urden'in doğumuna şahit olması. Drizzt R.A. Salvatore'nin fantezi dünyasına kavuşturduğu en etkileyici



cı karakterdir. Uzun zamandır tüm dünyanın maceralarını okuduğu Drizzt'in hayatı anlatan bu ilk kitap şimdide kadar Türkçe'meye çevrilmiş fantezi eserleri arasında belki de Yüzüklerin Efendisi ve Ejderha Mızrağı serilerinden sonraki en müthiş eser. Kitap Kara Elf'lerin yeraltındaki sosyal hayatlarının düzenini ve bu kaos düzeni içerisindeki üstün yetenekli ve soylu bir Elf'in kendi ırkına tamamen ters ruh yapısı içerisinde kendi

benliğini bularak tüm yetiştirlisine ve düzene karşı çıkışını anlatıyor. Sade anlatımı ve ayrıntıların çokluğuyla okuyucuya bogmak yerine yalnızca gereklili olayların derinliğine giren yazar yarattığı kaotik düzeni o kadar güzel anlatıyor ki olanları aklına yerleştirmekte zorluk çekiyorsunuz. Doğru bir çeviri ile kitabı okumak bir kat daha zevkli oluyor. Ben kitabı bir gecede okuyup bitirdim ve tadi damağında kaldı. Serinin devamını çok büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Eğer fantezi romanlarını seviyorsanız bu kitabı kesintile kaçırmayın.



ERP

Sorularınız, cevaplarımız

■ Selam Batu & Gökhan (ilginç oldu) Vallahi derginizin ilk sayısına ve son sayısına bakıyorum da siz gene aynısınız önemli olan bu zaten, neyse sorularıma geçeyim: Ben FRP oyunu oynamadım bilgisayarda baya bi şey öğrendim ama bu masaüstü FRP oyunının o kadarda yanından geçtim hiç anlayamamıştım yani haberim yokmuş ilk gördüğünde fuarda biri diğerine sanki gizli gizli bişey anlatıyordu ve sira vardi. Kartlar falan çıktı onun tanıtımı vardı. Şimdi senin bu ayki sayınızda ki yazınla ilk kez anlamaya başladım. Hayır anlamadım çünkü çok üstü kapalı anlatmışsun (o dandik Counter oyunu yüzünden herhalde. He bu arada bence Opposing Force turnuvası yapın çünkü heyecan onda ve bizim gibi çok fazla fanatığı var asla Opforce'u bırakmayız.) sonra gittim Türkçe sitelere girdim FRP ile ilgili olarak baktım bu masaüstü FRP baya güzel bi şey. Esas sorular şimdidi:

1-Ben bu Player's Handbook olmadan M.Frp oynayabilmiyim?

2-Sonra ben Level atladiğimda Mesela Level 5'lim giderim başkasına 10 derim nasıl oluyor bunu açıklarsan sevinirim bayaa. Yani kayıtlar varsa nerede tutuluyor?

3-Mesela benim arkadaşımın hiçbir M.frp oynamamış bilgileri de yok. ben kiminle oynamacağım. Cafeler varmış herhalde, bunlar nerdedir?

Bu ay söyle bir etrafa bakındık da, posta kutusunda mektup yanıtlamayan kimse kalmamış, millet artık kime hitap edeceğini şaşırır olmuş; donanım sayfalarında Onur'la Tuğbek de mektuplara karşılık veriyorlar her ay.. Dedik "Bizim başımız kel mi?", "Haydi biz de mektuplarını dökelim ortaya!" Kissadan hisse, hazırlan köşesinin yarısı bizim, yarısı sizin!

Ben bu arada İstanbul'dan katılıyorum. Mümkünse Avrupa yakasında? Soruyu anladın herhalde, cafelerin adresleri yada isimleri ?

4- Bu fantastik resimleri (guzel oldu) çizenlerin Çizerlerin yani internet siteleri adresleri var mı? var tabi verirsen sevinirim bayaa (DiTerlizzi hariç)

Yxunomei

Selam Yxunomei (1.Selam demenin nesi İlginç onu çözemedim! 2.Eğer ilginçse Selam Yxunomei çok daha İlginç değil mi?) Gökhan, bak değişmemiştir diyorlar. Çok teşekkür ederiz, biz de böyle kalmak için uğraşıp duruyoruz ama inan derginin ilk sayısında başında bu kadar beyaz saçım yoktu (Şaka diil hal). Masaüstü FRP'si deyince üstü kapalı anlatmak zorundayım, çünkü bu oyunun kural kitapları ortalama iki yüz üç yüz sayfa, bizim buradaki yer iki sayfa, o yüzden Coun-

ter'in da pek bir suçu yok aslında! Opforce olayı zevk meselesi, karışmayız, etmeyiz. Sorularına gelince:

1-M. FRP ile masaüstü FRP'yi kastediyorsun herhalde (Mektubunu görünce "M. Nedir?" diye soran çok oldu, o yüzden anlamazdan geliyoruz, caktırmadan açıklamak için!). Player's Handbook, FRP'ye sıfırdan başlamak isteyenlerin ilk okumaları gereken kitabı gardaş, bu nedenle çaren yok okuyacaksın. İngilizce olması belki biraz canını sıkabilir ama merak etme, başlangıçta biraz ağır aksak gitse de, diline alıştıktan sonra çok hızlı ilerlersin. Ama ortalıkta tecrübeli bir parti varsa onlar sana bazı temel bilgileri verecek oyuna katılmanı sağlayabilirler. Bana kalırsa öğrenmenin en lyl yolу çevrende oyuncularını seyredebileceğin ve sık sık sorularıyla rahatsız edebileceğin bir grup oyuncunun bulunması.

2-Bu kaydı tutan senin oyun yöneticin ya da diğer adıyla DM'in. Eğer başka bir grupta oynayacaksan karakterini yeni grubun DM'ine tanıtmak durumundasın. DM'i kandırman elbette mümkün ama kuralları uygulayan o olduğu için bunu yapman anlamsız olacaktır. Dilyelim sen karakterini 10. level olarak tanıttın, DM seni 5. level biliyorsa tüm zarları 5. level bir karaktere göre atacağı için otomatik olarak 5. level muamelesi göreceksin.

3-Avrupa yakasında Beşiktaş'ta Sihir ve Saklikent cafeler, Anadolu yakasında ise Kayıp cafe var (Başka atladiğimiz varsa kusurumuza bakmasınlar). Gidip panoları takip edersen kendine bir grup bulman zor olmayacağındır (Yalnız arkadaşlarının →



→ suçu ne, sen kendine grup buluyosun, onlar yayan kalıyor?! Ha, dönüp onlara da anlatırım dersen o başka:)

4-Var tabii, olma mı? Örneğin Richard Kane Ferguson, Rebecca Guay (ki kendilerinin pek çok Magic kartının altında imzaları vardır.) Larry D. Elmore gibi. Bir arama motorundan adları gir, başına birkaç site muhakkak çıkıyor zaten. Grup bulmakta sorunun olursa tekrar ara, sor belki eş, dost oyun oynatırsa size de bir yer ayarlanabilir. Haydi kal sağlıcakla!

¶ Selam,,, Mart 2001 Level sayısında yazılarını okudum .. FRP ile ilgili bi kaç sorum olacak Player's Handbook, DM's Guide, Monstrous Manual kitaplarını indirdim internetten. Player's Handbook'u okumuşluğum var biraz onun dışında da Diablo 1-2 ve de şu şikan Yüzüklerin Efendisi falan gibi kitaplar kadar FRP bilgim var :) yani hiç yok!!

Once şey sorucam ben .. Neden ellı bin tane zar var?? Hangi zar nerde kullanılıyor? Karakter yaratırken bazı zar kuralları varmış. Handbook Ingilizce olduğundan tam anlayamadım. Onları da bi zahmet)))) thanx

-PEACE-

Şimdi sevgili peace kardeşim, nick'in peace ama burada yer darlığından yayınlayamadığım ikinci mektubunda "...bunu bi tehdit olarak algılama ama eğer o sularımın yanıtını vermezsen..." gibi bir ifade var. İşte zar bu gibi durumlarda atılıyor. Ben mesela on ikilik zar attım, on bir ve aşağısı gelseymi inadına yanıt vermeyecek, on iki gelirse "Yapmış bir yanlış, bi daha olmaz herhalde!" deyip senti mevkinden arındırıracaktım. Neyse ki şansı günündeymişsin. İşte yanıtların, ama şansını çok da zorlama :)

FRP oynarken tipki gerçek hayatı olduğu gibi sonsuza yakın olasılık karşına çıkarıyor. Sonsuz yüzü blr zar henüz yapılmadı ama zar adedinin ve çeşidinin çok olması, bu hesapların daha kolay yapılabilmesini sağlıyor. Örneğin bir savaşçı aynı hedefe eşit güçte iki saldırısı yapın, biri kılıç, diğeri ise sopayla. Kılıçın verdiği hasar için sekizlik zar kullanırken, sopanın hasarı dörtlük zar ile belirleniyor. Elbette şans faktörü her zaman mevcut (Sopayla dört üzerinden dört atarsın da kılıç için attığın zarda bir gelir). Karakterleri yaratırken de özelliklerini 18 üzerinden belirliyorsun. Bunun için zar atabileceğin gibi toplam bir puanı dağıtma yöntemi de uygulanabilir. Kitapta bunun İçin pek çok farklı yöntem bulabilirsin, ama benim en çok hoşuma gideni özellikler İçin dört kez altılık zar attırmak. Her seferinde en küçük zarı dışarıda bırakıp kalan üçünü toplayırsun. Bunun dışında oyunda zar atmak gereken milyonlarca durumla karşılaşabilirsin ama lyl bir DM, gerektiğinde oyuncuya zarlarla boğmamasını da bilmeли, bazı durumlarda kendi inisiatifini kullanabilmelidir. Sana lyl düşeşler !

¶ Öncelikle su DL fragmanı ile uğraşan arkadaşları kutluyorum ve desteklemek istiyorum ama mal durumum el vermiyo. İsterlerse kendi lenslerimi veriyim:) Bu günlerde Baldur's Gate 1 oynuyorum ve bana daha uzun gibi geldi BG 2'den ve harita ve gidilecek yerler açısından daha iyi bence. Ama Falout gibi simrsiz dil :(Bi de FRP kösesinde oyunla biraz da oynanışlara yer verin lütfen. Ya da ben karışımıyım size güveniyorum. Ya da bazi artifact ve büyüler ve BU COK ONEMLI Online FRP durumu olursa haber verin. Ben burada kimse bulamıyorum Baldur's Gate 1'de Gnoll Stronghold videosundan bi sorun var ve bu yüzden en az ikisinin grubu

bumda bulunmasını istediğim Edwin Minsc ve Dynheir(yanlıs yazdım galiba) gruba katılmıyorlar veya sabırsızlıktan düşman oluyorlar.((Bu çok önemli umarım çözümünü biliyorsundur. Bulursan LÜTFEN haber ver. İkincisi ben Thieves Guild isimli bi kitap aldım DL'de geçen İngilizce.Güzel hoş da Lance dünyasına n'oolmuş ??? Etrafta güvenliği Takhisis şövalyeleri sağlıyo ve belli ki ortam kararmış. Tanis ve diğerleri n'oldu?

Ekrem Alamer

Ekrem, gördüğün üzere yer açıbilmek için iki mektubunu birleştirdi tek mektup yaptı, birazcık da budadım. Ama merak etme yanıtlar için yer kaldı.

Şimdi, videodaki sorun ayrı, o adamlarının yıldızlarının barışması daha ayrı. Videoda sorun varsa ve oyun takılıyorsa, şu anda ne yazık ki hatırlamadığım bir yerlerden o video dosyasını açan komutu silecek ve yerine başka bir videonun adını yazacaksın. Böylece Gnoll Stronghold yerine örneğin açılış demosu çıkacak ama oyunun takılmasını engellemiş olacaksın. Diğer soruna gelince, Edwin ile diğer ikisi birbirlerini hiç çekemezler, çünkü yanılış yoksa Dynheir ile Edwin'in zıt karakterli iki büyüğü, Minsc'in ise Dynheir'in sağlığı olmaları gereklidir. Sonuç olarak Üçü beraber olamazlar, ya Edwin, ya diğerler!

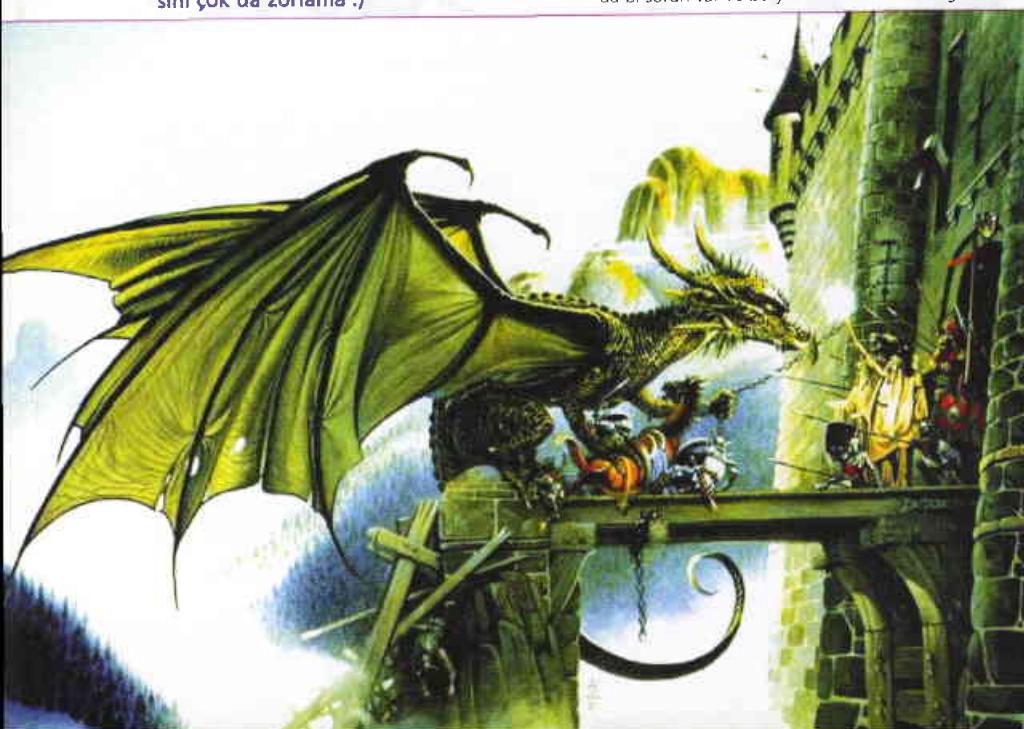
Bahsettiğin kitabı, yani Crossroads: Thieves Guild bldlglme göre Dragonlance Fifth Age serisi içinde piyasaya sürüldü. Eğer Dragons of Summer Flame'i okumayıdysan Dragonlance'deki değişikliklere alışman bir hayli zaman alacaktır. Sen yine de Crossroads'in Fifth age olup olmadığını bir kontrol et! Sevgiller, selamlar diyorum, online FRP projesi henüz yok, ama olursa haber veririz merak etmeye!

(Not: Önerilerin güzel ama büyü ya da artifact açıklamak için henüz biraz erken diye düşünüyorum, özellikle de masa üstü FRP'si nedir soruları hala çok sık gelirken.. Ama ilerisi için uygun olabilir.)

Muakkak FRP ile ilgili olmak zorunda değil kafanızda ne takılrsa yazabilirsiniz! Yalnız ayın on beşinden sonra yolladığınız mektuplar doğrudan diğer aya sarkıyor. "Ne bu gecikme ?!" demeyin. Ben müsaadenizi isteyiyim, iki gündür uykusum ama yatmaya değil bu köşenin diğer yarısı Gökhan'ın grubunu dinlemeye gidiyorum (reklam yapıyorum sanmayın ondan habersiz yazdım!), gelecek ay beni buralarda göremezsenez "Kırk yılda bir sahneye çıktım, onda da uyudun!" diyen Gökhan'ın gazabına uğramış olabilirim, bilesiniz :)

Not: Sinavda herkese başarılar ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



Bilgisayaroyunu nasıl yapılır?

Sık sık mektup, faks vs. gelir biz dergi editörlerine, "Baba kafamda süper fikir var, oyun nasıl yaparım?" diye...

Tabii memlekette bu işin bir geçmişi, bir kültür olmadığı için genç insanların bakiş örnek alabilecekleri pek fazla kişi ya da kuruluş mevcut değil. Biz dergi editörleri ise iyi kötü işin içinde sayılırız ve az çok bilgi sahibiyiz denebilir. O yüzden bu sayfada size bir bilgisayar oyunun nasıl yapılacağını basitleştirme istiyorum. Böylece konu hakkındaki kısıtlı bilgimi sizinle paylaşmış olacağım. Ancak şunu hemen söyleyeyim ki, buradaki anlatım genel bir yaklaşımdır. Yanı yarın mektup yazıp "Yanlış biliyorsun! İşte, RTS öyle yapılmaz, dumhukt!" gibisinden yaklaşım sergilemeye!

Neyse, öncelikle bir bilgisayar oyunu yapabilmek için, belirli konularda uzmanlaşmış olmanız gereklidir. Bu konular programcılıktan senaristlikte kadar geniş bir yelpazeye yayılırlar. Hiç kimse tek ba-

reklidir. Bu takımda en azından bir adet iyi programcı, bir adet çizimlerde uğraşacak ressam, iyi bir senaryo yazarı ve bir de hepsini denetleyen lider bulunmalıdır. Tabii bu işlerden biri ya da ikisini aynı kişinin yapması mümkün değildir. Ne var ki programcıların senaryodan, metin yazarlarının da programcılıktan hiç anlamadıkları doğrudan kanıtlanmış bir gerçektir (Cem? – BLX). İyi oyun yapmak ve ilgi çekmek için işin ustası elemanlara ihtiyacınız olacaktır.

Takımı kurarken dikkat etmeniz gereken bir nokta da üyelerin yeteneklerinin sınırlarıdır. Mesela bir programci özellikle 3D konusunda korkunç başarılı olabilir, ama fizik kuralları ya da Network konusunda da yeterince bilgili midir? Ne yaptığıni bilmeyen bir programcinin elinde bir oyunun Multipl-



● Bir oyundaki tek bir karakterin modellenmesi bile haftalar alan ve zor bir süreçtir.

şına bu kadar çok konuda uzmanlaşmış olmaz, ayrıca olsa bile her hâli aynı zamanda tek başına yapıp bitiremez. Bu yüzden bir bilgisayar oyununu saçıncıza ak düşmeden oynanabilir hale getirmek istiyorsanız, küçük bile olsa bir takım kurmanız gereklidir.

● Tam dört yıldır biliremediler! Max Payne oyun yapımının ne kadar zor olduğunu en iyi örneği.



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Oyun yapmak için ille de programcı mı olmak lazım? Hayır ama yanında programcı yoksa oyunu taş tablet üzerine mi kazıyacaksın?

Oyun müziklerini nasıl yapabilirim? Bağlama olur, keman olur, sana kalır. Sağdan soldan arakıma yeter!

Ben strateji sevmiyorum! Sen de FPS yap o zaman. Fesuphanallah!

Baba bir şey daha sorabilir miyim? Nasıl oyun yaparım? Dağa mı geçtiyorsun sen benle? Git!

yacın olacak, ya da o işi başarabilecek bir takım üyesine. Çünkü gereksiz yerlerde kullanılan anlaşsız ara sahneler bir oyunu öldürmenin en kolay yöntemlerinden biridir ve bunu ancak "yönetmen" önlüyor. Bu arada, ara sahneler yüzünden de ta-

• Şu ana dek en iyi ihtimalle yüzbinlerce dolar harcadınız ve oyununuz bitmek üzere •

layer kısmı bambaşka bir kabus haline dönüşebilir. Öte yandan bitmap grafikli ve 2D bir RTS yapacaksanız, ressamınızın çizim kapasitesi ve hayalgücü apayrı bir önem kazanacak demektir. Peki ya senaristiniz dengeli ve ilci çekici bir hikaye ortaya koyma olabilecek mi? Ya siz? Siz senarist + programci + ressam üçgeninde dönüp duracak olan kavgalara hâkim olabilecek ve projeyi ilerletebilecek kapasitede etkili bir lider misiniz? Bu kavgalar yaşanacaktır, çünkü programci ressamın verdiği çizimleri yeterli bulmayacak, ya da senarist olaylar ekranında istediği gibi gelişmediği zamanı programcının yeteneklerini acı birimde sorgulayan cümleler kuracaktır. İşler kisa sürede kontrolden çıkabilir ve siz daha ağzınızı açamadan herkes kendi yoluna gidebilir.

Modern bir oyunda müzik ve ara sahneler de oldukça önemlidir tabii. İyi bir müzik için iyi bir müzikeye ihtiyacınız olacaktır, olayların özünü anlayıp, buna uygun müzikler yapabilecek birini bulmak kolay değildir. Ara sahnelerde ise set kurup aktör kiralayarak çekim yapmayı deneyebilirsiniz, ama en iyi bilgisayar grafikleri kullanmaktadır. Yine de bunları hazırlamak için bir eleman, donanımı ve yazılım gerekecektir. Ayrıca bir de yönetmene ihti-

kim içinde birkaç ciddi kavga yaşanabileceğini bertirmeyi unutmayın, sebepler yukarıdakilere benzer olacaktır.

Ve tabii oyunun dengelenmesi, hatalardan arındırılması işi de var. Oyunun en başında birinci seviye bir karakterin karşısına ejderha çıkmamasını sağlamak, ya da ikinci seviye bir karakterin deliller gibi yıldırımlar yağdırmamasını sağlamak gerçekten önemlidir. Buna oyunun "dengelenmesi" denir ve bir oyunu daha ilk dakikada çöpe gitmekten kurtarır. Tabii program hatalarına da dikkat etmek gereklidir. Bunun için yapılacak en iyi şey güvenilir bir grup oyuncu bulup, onların oyunu suyunu çıkararak dek oynamalarını sağlamaktır. Güvenilirlik önemlidir, yoksa siz daha Beta versiyonu üzerinde çalışırken oyununuz rafplarda yerini almış olur, bilmem anlatıbildim mi?

An evet, uzun ve acılı bir süreç. Şu ana dek en iyi ihtimalle yüzbinlerce dolar ve aylar harcadınız, ama oyununuz bitmek üzere. Ve üstelik çakılmanın 20 dakika çalışabiliyor, ya da test ekibinin kusmasına sebep oluyor! Harika! Hmmm, peki bunu nasıl satacaksınız? O da bambaşka bir maceradır, bizi izlemeye devam edin! ■ ■ ■

esinti

Atari, Commodore, Amiga, 486, Pentium, 3Dfx, GeForce derken, bir de bakmışsınız ki bıçak gelip kemiğe dayanmış

Son bir aydır nostalji rüzgarları esiyor dergide. Artık yaşandık da olsanız midir biliyoruz ama herkes bir yerden eline emulator geçirip ilk bilgisayarında oynadığı oyunları yeniden oynamak peşinde. Ben Selçuk'la oturup eski Amiga zamanlarından dem vuruyorum. Ve son zamanlarda geçen oyunlar hakkında Tuğbek'in verdiği bir karar var: İki boyutlu grafik kullanan oyunlar, üç boyutlu olanlara nazaran çok daha güzel. Bu fikir belki bir yere kadar doğru olabilir, ama gerçekten üç boyutlu grafik kullanan oyunlar, hadi genellemeyip, yeni jenerasyon oyunlar bu kadar kayda değmeyecek şeyler mi? Bence değil. Bence problem yeni oyunlarda değil, eski oyuncularda.

Hasta mıyız yoksa?

Eski oyunları oynarken grafik namına sunulan, sekiz renk ve onbeş-yirmi pikselden fazla olmayan karakterlerdi. Oyunlarda atmosferden bahsetmek mümkün olmadığı için, hayal gücümüz kontrolü eline alır ve atmosfer açığını kapatır. Mesela, C64'te Commando veya Amstrad'da Ikari Warriors oynarken hayal gücümüz devreye girdiğinde, ekranda gördüğümüz kare kafalı bir cüce değil, dişlerinin arasında biçağıyla koşturan gözükpe bir komando oluyordu. Amiga'da Superfrog oynarken o yeşil kurbağacık, sadece yeşil bir sprite değil, gerçekten prens olmayı hakeden muzip ve gerçek bir kahramandı. Hayał gücü tuhaf, ama tatlı bir yanıdır insan doğasının. Tek bir renkten bir dünya, basit bir gölgeden ölümcül bir yaratık

Altı sene önce oynadığım Cannon Fodder, belki de Commandos 2 kadar eğlenceliydi. Hele o giriş müziği yok muydu. Aah ah, savaş bir daha hiç o kadar eğlenceli olmuştu.

yaratabilir. Eski oyunlarda da bu sınırsız gücü kullanıyordu farkında olmadan, işte bu nedenle "eski oyunların tadı hiçbir yeni oyunda yok" oyuncular arasında günümün en gözde sözü.

Şimdilerde ise bütün oyunlar "en gerçek benim" iddiasıyla çıkyor. Oynadığımız karakterin poposundaki kıvrımlardan, çektiği acıya göre yüz ifadesinin değişmesine kadar her türlü yönünü görebiliyoruz. Oyunların geçtiği dünyalar ağaçları, hayvanları sesleri, güneş ışığıyla, içinde yaşadığımız dünyamız birer kopyası. Ama bu kadar gerçekçilik, hayal gücünün devreye girmesini onluyor. Olmuyor, hayal edemeyince de, bir iki oyuncu yapısının bizler için tasarladığı dünyadaki, bizim için

Sinan Akkol sakkol@nivei.com.tr

Abi, ne biçim yazdı bu? Utanıyor musun?

Evet utanıyorum. Burada böyle aptal sorular sorma fikri ni çıkarlığım için kendimden utanıyorum.

Peki ekonomik kri... ?? Sust! Kiram kemiklerini, o iki kelimeyi yanyana tekrar etmem yasak dedim mi ben?

Bir dakika, burada soruları ben sorarım, anlaşıldı mı? Nereden çıktı bu kural? Hein, sen de kimsin?

Hmm, işler sarpa sarıyor gibi. Hemen kaçalım:

Çikolatalı mı, vanilyalı mı? Tabii ya, dondurma mevsimi geldi değil mi? Yaz geldi, güneş geldi, insanlara bir güzellik, bir mutluluk geldi, değil mi ya? Savulun... (Çikolatalı)

şeyin suyuna kadar incelediği, rahatsız edici bir detay seviyesine gelmiş dayanmış durumda. Ama

«Sadece eğleniyorsun dostum, hepimiz gibi.»

tasarıldığı karakterin içinde sıkışıp kalıyoruz. İnanıyoruz orada olduğumuza, o karakteri yönettiğimize.

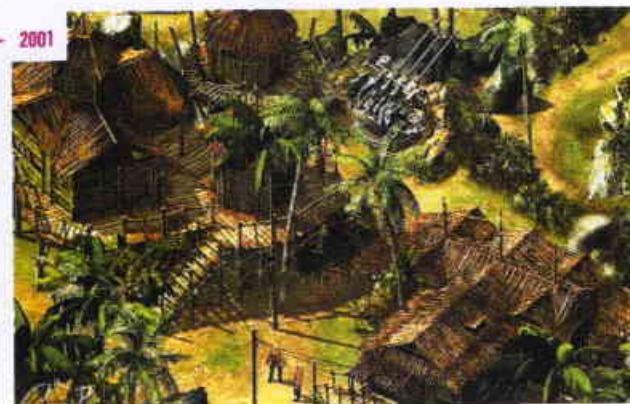
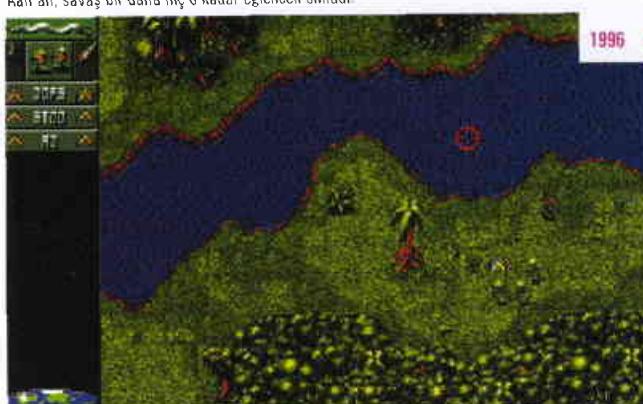
Hayır, sadece yaşılanıyor dostum...

Eski oyun (yani bayağı eskiden) oyun dergilerindeki incelemeler bile basit ama tatlıydı. "Tek yapacağınız etrafta bol bol hoplayıp ziplamak. Oyunun grafikleri capcanlı, ve çok çekici. Oynarken o kadar eğlendim ki, yerimde durmadım" gibi sade inceleme cümleleri şimdilerde "Oyundaki karakterlerin el parmakları yapışık olduğundan hoş gözüküyor. Ayrıca yorulduğunda adamımızın nefes nefes kalmaması da atlanmış bir detay" gibi her

bu kadar detay, teknoloji, 3D, sanal gerçekçilik vs. vs. vs. derken oyunların en önemli yönünü es geçiyoruz! Eğlence.

Bırakın oyun oynarken hayal gücünüz çalışın. Programcının sizin için hazırladığı kalıba歧maya çalışmayın. Taşın. Oyun siz alsin başka bir dünyaya götürünsün. Günlük yaşamınızdaki sorunlardan, hayatın pıslığından uzaklaşın ve ruhunuzu yeni bir maceraya dirlendirin. Ve saatler sonra Quit'e tıklayıp gerçek hayatı döndüğünüzde hepimizin kendimize sorduğu o soruya siz de sorun: Ne yapıyorum ben? Deli miyim?

Cevap: Hayır, sadece eğleniyorsun dostum. Hepimiz gibi. ■ ■ ■



iki boyutun muhteşem dönüşü

Uzun bir aradan sonra tekrar 2D oyunlara kavuştuğ

Son 10 sene içinde inanılmaz bir yol kat eden: oyunlarda yaşanan en büyük gelişme kuşkusuz 3D grafiklerdi. Yeni oyun türlerinin gelmesine, oyun tasarımcılarının önündeki engellerin bir bir kalkmasına yol açan üçüncü boyut kısa sürede oyunlar için bir "olmazsa olmaz" oldu. Oyun kutularına koca koca "tamamen 3D grafikler" fala yazılması boş değil. Arma iş bir noktaları sonra öylesi-

ceğini görebiliyoruz. Her şeyden önce Civilization 3 geliyor. İlkinden beri bizi hastalık derecesinde kendine bağlayan Heroes of Might and Magic'in dördüncüsü ve benzeri Disciples'in ikincisi de yolda. Age of Empires serisi de 3D'ye geçti ama Anno 1503 ve Stronghold onun boşluğunu dolduracak güzellikte. Elbette Commandos 2'yi de unutmamalı. Com-

«İki oyun Diablo II ve Suddenstrike, 2D grafiklerle harikalar yaratabileceğini kanıtladı. »

ne çığırından çıktı ki bir oyunun 2D olması kötü bir şeymiş sanki 3D'yi beceremeyenler 2D oyunlar yapsamış gibi bir hava doğdu. Tek tek bütün oyun geliştiricileri bu eski metodu bir yana bırakıp yeni oyunlarını 3D olarak tasarlamaya başladılar.

Ve 2D Dönüyor

İki oyun Diablo II ve Suddenstrike, 2D grafiklerle harikalar yaratabileceğini kanıtladı. Sadece iki başarılı 2D oyun istisna olarak görülebilirdi elbette. Ama şu an çok daha net görüyoruz ki bu aslında 2D oyunların yeniden doğuşunun bir habercisiydi.

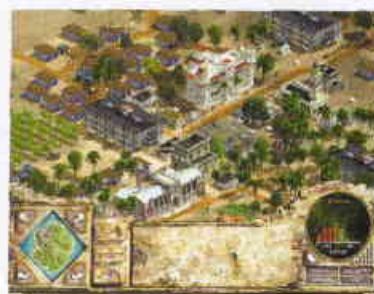
Şimdi durup son iki ayın en iyi üç oyunun ne olduğunu düşünelim. Benim için cevap çok basit; Fallout Tactics, Desperados ve Tropico. Bu üç oyun da 2D ve bu üç oyun da inanılmaz güzellikte grafiklere sahip. Kisacasi 2001 baharı aşk olarak 2D oyunların geri dönüşüne ve hakimiyetine sahne oldu. Üstelik bu kadarla da kalmayacak. Ben bu saatları yazarken hala devam etmekte olan oyun dünyasının kalbi E3'te boy gösteren oyunlara göz atınca 2D oyunların ortalığı sallamaya devam ede-

mand and Conquer'i hala unutamayanlar Real War'a hasta olacak. Ayrıca 2D geleneğini hiç bırakmayan Sid Meier ayrıca SimGolf isimli yeni bir hastalık vesilesi ile uğraşıyor. Son olarak Sierra Arkanum ismindeki RPG'sinin son aşamalarına geldi. Kisacasi 2001'in geriye kalan kısmında ve 2002'de de bol bol 2D oyun göreceğiz.

Başarının Sebebi

Peki ne oldu da uzun süre baş aşağı giden 2D oyunlar bir anda patladı? Bunun birinci sebebi bilgisayar donanımlarındaki gelişme. 2D oyunların performansını işlemci ve RAM gücü belirliyor. AMD ve Intel'in 1GHz için girişikleri mücadele sonucu İşlemci hızları da bir anda roket gibi fırladı ve aynı zamanda RAM fiyatları düştü. Böylece oyun geliştiricileri bilgisayarları daha fazla terleten oyunlar yapmaya cesaret etti. Bakar misiniz Fallout Tactics'in minimum sistem gereksinimi 500MHz işlemci ve 128MB RAM. Üstelik bu konfigürasyonda oyun sık sık takılıyor. Sağlıklı bir oynanış için 800MHz işlemci ve 256MB RAM gereklidir.

• İşte Civilization III ve benim ilk Tropico Cumhuriyetlerimden biri.



Tuğbek Ölek tugbek.level.com.tr

Anlat bakalım nasıl düştün buralara? Her şey gazetede gördüğüm bir ilanla başladı. "Oyun dergisi için editör aranıyor" cümlesini görünce gazeteyi kaptığım gibi koştur editör oldum.

İyi görünmüyorsun hayatım. Nen var? Derginin bitmesine yakın böyle oluyor işte. Sandalyede uyumak öldürüyor adamı. Bu arada hayatım fala ne oluyor?

Konuşacağın köpek! Söyle Nalan nerede? Valla kendini tanımıyorum. Ama çok lazımsa bizim şurada bir Sinan var onu alabilirsiniz.

Size baba diyebilir miyim? Mümkünse hayır.

Diger bir gelişme ise, ilginç ama, 3D efektlerinin 2D oyunlara uyarlanması. 3D oyunlarındaki grafikler poligon adını verdığımız üçgen parçalarından oluşur ve 3D ekran kartları bu poligonlara pek çok efekt uygulayabilirler. 2D oyunlar ise sprite'lardan oluşur. Çalışma mantıkları aynı çizgi filmler gibidir. Karakterlerin farklı hareketleri için onlara ayrı çizimi yapılır ve bunlar üst üste geliştirildiğinde hareket ediyor gibi görülür. İşte bu çizimlerin ismi sprite'dir. 2D oyunlarda her karakterin yüzlerce sprite'i vardır. Şimdi sprite'lara, poligonlara uygulanın efektlere uygulanmaya başlıyor. Yine Fallout Tactics'de bunun en iyi örneklerinden birini anti-aliasing'i görüyoruz.

Ama tüm bunlar 3D'nin önenemez çıkışının sonuna geldiği anımlına gelmiyor. 3D oyunlar tam gaz ilerliyor ve 2D oyunları strateji ve RPG'ye sıkıştırmış durumda. İzometrik perspektiften oynadığımız strateji ve RPG'leri 3D'ye çevirmek oyunun genel görünümündeki detayları azaltıyor. Çünkü küçük küçük bir çok obje ve karakteri hem 3D hem de detaylı olarak yapmak çok fazla poligon kullanıma ve dolayısıyla performansın çok fazla düşmesine yol açıyor. Ama 2D oyunlarda detayın performans ile bağlantısı yok. Düz teneke bir kutu ile pul pul derisi, boynuzları ve kanatlıyla çok fazla detay içeren bir ejderhanın performans gereksinimi aynı. Kisacasi 3D teknolojisi bir Diablo II'yi veya Fallout Tactics'i 3D yapabilecek kadar gelişmedi. Ve o seviyeye gelinenin kadar biz daha pek çok 2D oyun oynaması şansı bulacağız. ■ ■ ■

yağmurdan sonra

"Eylem sadece eylem, artık yazmayacağım!" demişti Pavese. Ben bir süre daha yazacağım sanırım

Bu yıl, tuhaftır, serin bahar çabucak bırakıp gitmedi. Hala ellerim üşüyor, oradan bilyorum. Haziran yazısını yazarken rüzgara maruz kalmak hoş bir şey tabii...

Aynı olayı Civilization III. Oyunun E3'deki tanıtımından bize ulaşabilen birkaç screenshot, doğrudan Civ. hayranlarının tükürük bezlerini harekete geçirip ağız sultanması denen vakanan gerçekleştirmeyi sağlayan cinsten. Şahsen yaşadım, oradan bilyorum. Talihsiz bir haftasonu sabahı screenshot'ları gördükten sonra hemen ilk ve tek çare olan Civil'ye sarıldım ve sanırım ertesi sabaha doğru bir-

ama Civilization III'de böyle bir tehlke de yok, merak etmesin kimse...

Tekrardan Test of Time ve Call to Power hikayelerine dönüp "olmamış işte, olmamış işte" diye Hasbro'ya ve Electronic Arts'a díl çıkarmak, dalga geçmek istemiyorum. Bunu son bir yıldır bu köşede düzenli aralıklarla yaptım çünkü ama ufak dokunmadan da geçmemek lazım. Ben başından beri söyleyordum da dinletememiştim, bu işi olsa olsa Sid yapardı zaten, diğerleri olsa olsa Civilization klonları ola-

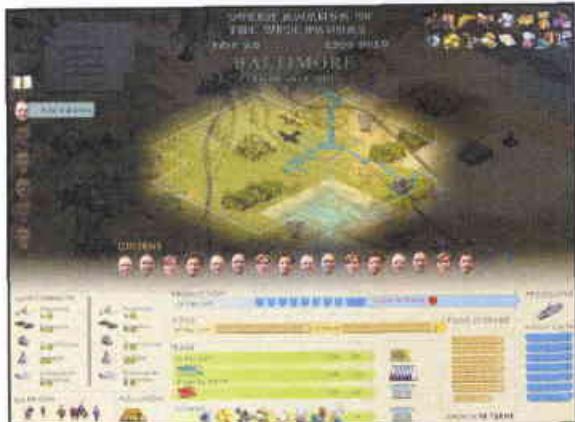
«Yapabileceklerinin yerini *hayallerle* doldurmamalı insan. Biz sadece kuruyoruz. »

kaç kişi kollarından tutup, bilgisayarın başından ayıranca kadar da oyundan ayrılamadım. Olayı tüm detaylarıyla anlatamıyorum, bilincimi kaybetmiş o arada çünkü. Her neyse, E3'e gidip oyunun yapımcılarıyla ve tonton amca Sid Meier'la konuşların yazdıklarına bakılırsa oyun hala tüm zamanların en iyi oyunu. Üstelik teknolojinin nımetleriyle buluşsunca daha da bir renklenmiş, hareketlenmiş. Gerçi ilk bakışta arayüzler aynen Alpha Centauri'yi anımsatıyor ama bunu bir olumsuzluk olarak algılamak haksızlık olur. Zira Alpha Centauri'de hiç de zorlanmamıştık, üstelik bu kez çok daha evcil, ıyal menüler var gibi. Yani uzay atmosferini soğuk ve itici bulanlar Alpha Centauri'den irkmiş olabilir

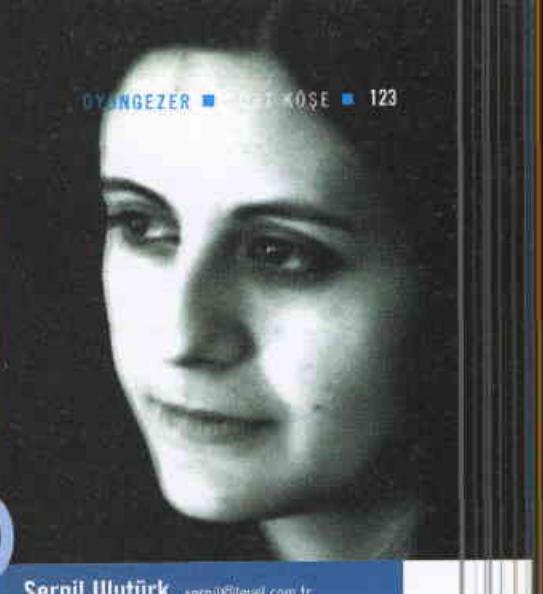
rak geçecek tarihe (ha ha, rahatladım). Daha oyun çıkmadan haklı olduğumu bilmek ne güzel. Bu arada önceki versiyonlarda eksikliği en çok hissedilen şey, yani multiplayer seçeneği, Civilization II'de olacaktı. En azından Firaxis bu yolda açıklamalar yaparken gayet rahat bir şekilde "hem LAN, hem internet, hem hotseat hem de e-mail üzerinden oynamaya imkan verecek bir Civilization yapıyoruz" diyor. Şimdi hangisinin kaç kişiye kadar izin vereceği belli değil ama meşhur büyük harita, yedi uygarlık seçeneği hala duruyorsa yedi oyuncuya kadar internet desteği olmalı bence. Gerçi screenshot'larda açık "ne gerek vardi" dedirten bazı durumlarla karşılaşım ama bu konuya girmeyeceğim, yarın bir gün (yani önumzdeki ay filan) preview'unu yapmaya kalkarsak orada geniş geniş (ya da uzun uzun) dertlesiriz bu konu hakkında.

Yağmur

Sonra işte... yağmur yağdı. Pençereye dayayıp kafasını, hiç de rol kesmeden damllalara bakmaya başladı. Sıradan bir Cuma gününde, sıradan bir öğle güneşinde, sıradan bir sahil köyünün denizine düşecek bir damlağa takılıp gitmekti kafasından geçen



GÜNGEZEZER



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Sorular bölümünden memnun musun? Yani zorlanıyo musun bu konuda geldiğinde? Bilakis çok iyi oldu bu sorular, böylece yazının içinde unuttugum "şefin tavsiyesi" mevzusunu buraya taşıyıbiliyorum.

Kitap var mı bu aralar önerebileceğin? Olmasa bu soruya sorar mıyım hiç. Yüzüncü Adı (Amin Maalouf) okuyun derim. Geçmiş bir tavsiye bu ama hala okumamış olanlarını vardır muhakkak. "Göz yaşıının bedeli tuzlu suyla ödenmez."

Arada ugranabilecek bir site öneren? www.efsaneler.com. Tam olarak arada sırada açıp "aa, evet ya, bunu ben de duymustum" diyebileceğiniz türden. Neyse detaylar orda.

Ee, şefin tavsiyesi filan dedin, yemek de söyle bari bir tane? Söylemem mi, ee, şeey, söyleyemeyeceğim galiba, onun yerine bir kahve söylesem? Pardon ya, bu olmadı... Neyse işte

ama birkaç saniye sonra kapı çaldığında, Pavlov'un köpeği gibi şartlanmış bir şekilde kapıya giderken kafasındaki "gidilecek yer" çoktan kapıya kadar olan mesafeye kadar kışalmıştı. Zaten gitmedi. Nasil bir daha yağvardı yağmur, bir daha halal kopardı, bir daha kapı çalardı, bir daha unuturdı. İnsanı var eden hayalleridir diyen bir kısım görmüş geçmiş tayfası ve büyük bir kısmı aslında sadece kulağa hoş geliyor diye bu fikri aynen benimseyen insanlar topluluğuna karşı aynı halal her yağmurdada kuran ama hayallere inandığı için asla gerçekleştirmeye yetenmeyen birinin bu marazi hikayesi bana daha inandırıcı geliyor. Bir Cuma ögle sonrası güneşten koruyan bulutlar arasına karışıp giden bu küçük halal, sahibinin bile anımsamaya gerek duymadığı, hatta istese de anımsayamayacağı ayrıntılar arasında kaybolup gidecek. Daha önce bunu hiç istememiş gibi baştan kuracak aynı halal benzer bir yağmurda, halal kurmanın açık tatminine sişinacak, böyle avunacak, gerçeğin yerini düşündürmeyecek parçalarıyla dolduracak... İstememiş olacak, hiç istemecek ve hiç yapmayacak

Yapabileceklerinin yerini hayallerle doldurmamalı insan. Bu aralar en muzdarip olduğumuz dertlerden biri bu, hep birlikte kuruyoruz. Sonra yıkıyoruz, başka bir tane kuruyoruz, yetinmiyoruz, üstüne bir şeyler ekliyoruz, sonra işte yağmur bitiyor.. biz de durmaya devam ediyoruz. ■ ■ ■

inbox

İyi Günler bayanlar ve bayalar, işte yeni bir sayı, işte yeni mektuplarınız, ve işte yine ben! Bu ay gelen mektuplardan biri özellikle ilginç, bu yüzden kesmeden yayınlıyoruz. Evet, işte görüşleriniz, sorularınız ve hiç esirgemeden verdığımız cevaplarımız...

Sevgili Level,

Öncelikle böyle hassas bir konuya değerliğiniz için teşekkür ederim. Derginizi her ay olduğu gibi bu ayda aldım ve KOP-YA OYUN konusu ilgimi çekti okudum. Ardından çıktım vede Bağdat caddesinde kısa bir araştırma yaptım. 17 bilgisayacı (dükkan) gezdim. Önceleri beni bu işe ilgili görevli biri zannedip çok korktular hatta tartaklamaya bile çalışılar ama sonunda 1 tanesi hariç hepsini ikna ettim. Sonunda konuşmaya başladık edindiğim



● Bu ayki inbox&outbox konuğumuz Alien vs Predator 2. Merhaba deyin, kaynaşın bakıim.

bilgileri aktarıyorum...

Günde ortalama 30 cd oyunu satabiliyorlarmış krizden sonra vede kanunun çıkışmasından sonra bu oran 20'ye düşmüş. 1 Cd oyunu başına ortalama 1.500.000 kazanıyorlarmış Doların yükselmesinden sonra ise bu oran 1.000.000'a düşmüş. Yani günlük brüt karları 45.000.000'dan 20.000.000'a düşmüş. Ki bu dediğim yer İstanbul'un en sosyete en lüks en rahat satış yapabilecekleri yer.. Ama söyledirence göre müşteri potansiyelinin çoğu okul talebeleri yani parasını babası veya velileri tarafından karşılanan kişiler dediler.

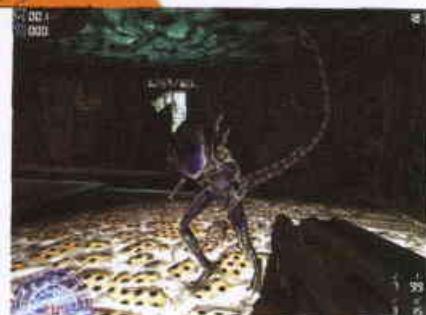
Dükkanların nerdeyse hepsinde 2-3 tane orjinal oyun (KUTULU) bulunmaktadır. Sordum "Bunları ne sıkılıkla satabili-

yorsunuz?" diye Cevap ise gülünçtü "Açıldığında koyduk hala duruyor"

Şimdi ben bir çocuk babası 700.000.000 brüt geliri olan Türkiye Cumhuriyetinde zengin statüde olan bir insanım. Derginizde belirttiğiniz gibi "Ne olurki ayda 1 veya 2 tane oyun alsın ama orjinal alınsın" sözleri nasıl gerçekleştiribiliyim? İşime arabayla gitsem benzin fiyatları litresi olmuş 1.050.000 otobüslen gitsem 2 vasita ile gitsem 2 vasita ile dönensem 2.000.000 günlük 40.000.000 aylık para eder. Ev kiram 150.000.000 geçim giderim doğalgaz elektrik telefon 50-60 milyon. Yemek giderim 200 milyon çırığuma haftalık 10 milyon para verebiliyorum. Oda en fazla 2.5 - 5 milyon biriktirebiliyor. Evvelsi gün Capitol'e gittik orada bir oyun beğendi. Orjinal kutudaki oyunun fiyatı 49 dolardır... Şimdi soruyorum ayda iki oyun 40 dolardan kaç para eder? 80 dolar eder. Türk parası kazanıp dolar ile harcamak başka dünyanın hangi ülkedinde vardır?

Derginizde örnek vermişsiniz. Diğer ülkelerde bu oyunlar orjinal kopya yok? Diğer ülkelerden Amerika'da bir depo benzin 40 litre = 13 Dolar Türkiye'de 40 litre = 40 dolar. Türkiye ile diğer muhassır medeniyet sahibi rahata kavuşmuş ülkeler bir tutarsanız sadece kopya ile tutmayın diğer yanlarında alın. Ben Amerikada okudum Masterimi orda yaptım. Orda Benzincide çalışırken aldığı maaş 900 dolardı. Pizzacida garsonluk yaparken 1250 dolar maaş alıyordu. Oyun fiyatları ise 50 dolar ile 100 dolar arasında değişiyordu. Evinim kirası 70 dolar (havuzlu evler 100 dolar). Sonra kullanılmış bir araba alayım dedim ve aldım Honda civic marka 93 model bir arabayı 2500 dolara aldım. Burada kaç para soruyorum.. Ordaki KDV oranları burdaki gibi %17 mi(buda yetmedi bugünden 18'e çıkaracaklar)?

Gelelim esas konuya evet kopya oyun hırsızlığı ama kopya oyunu bugün bu Türkiye'de kaldırmak en büyük hırsızlıktır bana göre... Esnaf kan ağlıyor sen bir iş haline gelmiş alan memnun satan memnun bir şeyi kaldırırsan onun elinden işini



Alien kolonisinin inşaasındaki katıklarımızdan dolayı duvarlara "LEVEL 1 NUMARA" "ÇOK YAŞA LEVEL" "ONUR KAÇ KİLO ÇEKİYODU?" gibi anımlı sözler yazan alien'lara buradan teşekkür etmek istiyorum.

calarsan haksızlık etmiş olursun. Eidos Electronic Arts, Microsoft etc. hiçbir Türkiye'den gelir gelmiyor diye batıp oyun çikarmamazlık yapmaz. He demişinizki Türkler oyun yapamıyor. Sonuna kadar savunurum Türklerin yaptığı oyunun kopası olmamalı tabi bir oyuna 50 dolar istersen o zaman o oyunu bulamazsun..

Soruyorum size bir başka hırsızlık, MP3 hiç dinlemiyor musunuz? Hiç netten çekmediniz mi şarkıyı? Hepimiz bir yada bir dolu CD aldık tezgahlardan. Ee n'olacak peki İbrahim'in Athenanın Muazzezin bu halii.. Hele hele nolacak o Yılmaz Erdoğanın halii merak ediyorum. Yani Kapalı giese oynayan bir filme çıktı dediği. "Benim filmimi cd yapmışlar dağıtıyorlar" Evet aldık ama seyredemedik görüntü kötü. Hmm Napılabilir? Cevabı basit Film vizyonu girer girdikten 1 hafta sonra yaparsın orjinal cdsini koyarsın etiketini 3.000.000 diye hem sineman iş yapar hemde orjinalini herkes alır. Ama 7 milyon dersen Tv'lerin vermiş olduğu eski filmlere işte o zaman herkes tezgaha 2 milyona almayı koşar.

Lütfen eğri oturalım doğru konuşalım. Evet sizin arkanızdayım Orjinal oyunlar gelsin. Ama kimse çocuğuna 50 dolara oyun alamaz..

Lütfen bu konuda 20 yaşını aşmış insanları değil 7 yaşındaki çocukların ellerindeki paraları düşünerek En önemli TÜRKİYE'yi düşünerek davranışın. İnsanlar eğlenemeye (düşük gelirli ve orta gelirli tabi kalırsa) açlar. Tek eğlencemiz olan ucuzca ➤

outbox



film seyreden bilmek ucuzca oyun oynaya-
bilmek kalkarsa ne yedek parça alırız ne-
de bilgisayar sektörü kalır nede derginizi
okuyabilecek orta gelirli kitle. Tabi eğer
bizi vede diğer düşük gelirlileri düşünü-
yorsanız, Biraz daha hassas olun. Micro-
soft bizim yüzümüzden batmaz...
Dikkate alırsanız Mailimi teşekkür ede-
rim. Almazsanızda Türkiye nolacak işte
der geçerim.. Okuduğunuñ İçin Teşekkür
ederim..

Merhaba,

Saptamalarınızda oldukça haklısınız. Ama bizim yapmaya çalıştığımız, Türkiye'de oyun üretecek yeteneğe ve imkana sahip insanlara bu işten ekmek yemelerini sağlayacak bir altyapı sağlamak. Hiçbir konuda dünya çapında rekabet gücümüz yok, bari oyun üretimi konusunda bir yerlere gelelim diye düşünüyorum. Çünkü bizim alanımız bu. Müzik, film gibi alanlarda da sürekli kopya-orijinal tartışmaları yaşanıyor, ama onlar bizim işimiz değil. Gönül isterdi ki Türkiye oyun, film, müzik gibi insanların temel ihtiyacı sayılabilenek "eğlenceler" luks ihtiyaç sayılmasın. Gönül isterdi ki bu ülkedeki gelir dağılımı adil olsun, cebimizden çıkan vergilerin %80 devletimizin kasasından uçup gitmesin. Gönül isterdi ki bu ülke 5-10 milyar dolar için kendini dünya çapında dilenci durumuna düşürmesin. Ama olmamış, olmuyor, olamıyor. Bizim gücümüz sadece bilgisayar oyunları sektöründeki bazı yanılışları düzeltmeye yetiyor, doğru olanı, çoğunuğun tepkisini alacağımızı bildiğimiz halde, yazmaktan çekinmiyoruz.

Yerinde ve doğru tespitleriniz için sizi tebrik ediyorum. Keşke şu ülkedeki herkes sizin kadar ara-

Gel seni söyle bir bağrıma basayım. Oooh ne kadar özlemişim seni. Kusura bakma Özlem'cığım lenslerimi unutmuşum, pek iyi göremiyorum.



tırmacı, sizin kadar gerektiğinde hakkını savunup sesini yükseltebilecek cesarete ulaşmış olsa. O zaman çok şeyler değişik olurdu bu topraklarda. Sonuçta, değişim insanlardan başlar.

Sevgiler,

Sinan Akkol

Bu mektuba Sinan yanıt verdi ama ben de kendi görüşlerimi bildirmek istiyorum. Öncelikle bu satırları yazan kişiyi tebrik etmek istiyorum. Sevgili dostum, sizi tebrik ederim! Oğlunuza oturup birlikte oyunlar oynadığınız, onunla ilgili olduğunuz ve bilgisayar oyunları konusunu "saçma çocuk oyuncakları" diye kestirip atmadığınız için yapıyorum bunu. Bu açıdan örnek bir baba olduğunuzu açık yürekli like ifade etmemeye izin veriniz, keşke her baba evlatlarına sizin kadar vakit ayırsa... Gelelim oyunlar konusuna, Amerika'da eğitim görmüş olmanızı rağmen, "Türkiye'de bir Türk" gibi düşünme alışkanlığınızdan kurtulmadığınızı görüyorum maalesef. Bakın, bilgisayar denen nesne bu yüzüyü yöneten aygit olacak, burası kesin. Ama donanım ve yazılım birbirinden ayrılmaz iki parçadır. Bilgisayarınızdan Windows'u kaldırın, ne demek istedim anılsınız. Peki bir dükkanından, mesela yeni bir grafik kartı çalmak kanunsuz bir işse, neden aynı dükkanın herhangi bir yazılımı "çalmak" nispeten "hoşgörülüyor" bir davranış gibi geliyor insanlara? Ahlak anlayışımız ihtiyaçlarımız ve teknolojik gelişmeler karşısında eğilip bükülebilir mi? O zaman bilgisayıları olan yazılım çalabilir, neden bilgisayıları olmayan birinin sırı ihtiyaç duyduğu için bilgisayar çalmasına da izin vermeyelim?

Ama bunu bir kenara bırakalım, çünkü evet, herkes aslında biraz sahtekar, biraz düzenbaz, biraz eli uzundur bu dünyada, en iyiler bile. Burada asıl sorun uzun vadeli BİZİM neler kaybedebileceğimiz. Doğru, belki 3-5 korsan oyun ya da program Microsoft'u batırmaz, belki kimseyi batırmaz. Ama bakın, biz ülke olarak hırsız dâmgası yediğimiz! Ve bugün Microsoft masrafa dejmeyeeceğini düşünüp programlarının Türkçe versiyonlarını yapmayıpabilir, ve hatta kimse bizim için parmağını bile kimldatmayabilir. Bu süreç koca bir memleket tamamen yalıtılmış, dışlanmış, terkedilmiş bir hâl alana dek sürecekdir. Sonunda tüm dünya gitgide koca bir şehir halini alırken, korkarım bizler sadece hiçbirşey üretmemeyen, sadece hırsızlıklarına mazeret uyduran çapulcular olarak tarihe geçece-

giz.

Evet, belki sözlerim biraz fazla acımasız. Ama bizler kendimizi hep tatlı nişnilerle uyutarak bugünküne gelmedik mi? Bir zamanlar tüm dünyada bize nefretle karışık bile olsa saygıyla bakardı, çünkü bizler mazeret değil, bahçe demirlerinden kasatıra üreterek memleketimizi işgalcilerden temizlemiştik. Bugün ise bize sadece acıma ve biraz da tıksınlıme bakıyorlar, günümüz onların gözünde kapilarını aşındırın sınır bozucu dilencilerden başka bir şey değiliz! Ve bunun tek sorumlusu da yine mazeretlerle ve yalanlarla her konuda ahmakça kendimizi kandırmaya devam eden bizleriz! Üzgünüm sevgili dostum, sizi bilmem ama, ben nefretle karışık saygı görmeyi diğerine tercih ederim. Çünkü diğeri tipki kor ateş yutmuşum gibi yüregimi dağlıyor.

Hoşçakalın.

Slm LeVeL.

Öncelikle derginizin gün geçtikçe daha da geliştiğini ve dolayısıyla her ay bakanım bu sefer hangi sürprizle karşılaşacağım diye beklemekten mahvoldduğumu söylemek istiyorum. Ve de hemen sorularıma geçiyorum:

Sual 1-Tam sürüm oyun vermeye devam edecek misiniz?

Sual 2-Ben bir Counter Strike delisiyim (VAH VAH!) Half Life'i da çok sevmemden dolayı onun üzerine yapılan modların bir kısmına sahibim (FireArms vs..) Ama diğer modlara ulaşamıyorum. Internetten de download edilmiyor (?). Özellikle They Hunger, Front Line Forces, Gold Ice, Xmod, Wizard Wars, Vampire Slayer ve de Invasion 1955'i merak ediyorum. Uzun lafın kısası bu modları CD'nizde yer verir misiniz? (botları varsa onlarla birlikte).

Artık çatlayacağım yay. Veya bir öneri tam sürüm oyun vereceğinize özel bir Half-Life mod CD'si verebilirsiniz?

Sual 3-Yeni bir Might&Magic oyunu yolda mı?

Sorularım bu kadar (ne de çooook) Mektubumu yayınlamasanız bile 2. sorudaki önerilerimi dikkate almanız ve başarılarınızın devamı dileğileyi...

Tança "Alice" ERDEM

Sevgili Alice,

inbox



- Pa, pardon abi! Çok özür dilerim.
- Eh be güzeli! Oldu mu? Şimdii ya! Yardin attin ekstraterrestrial bedeni, çitir gevreğe çevirdin.
Bir de kalkınış özür diyorsun, pardon diyorsun.

Nasilsın, iyi misin? Hərklər Diyanıñça işler nasıl gidiyor? Doğrusu dərgimizin oraya kadar geldiğinden haberim yoktu, emə öle yandan benim neden haberim var ki? Neyse, işte cevapların, bak bak ağa güzelim, gözlerinden öperim!

1- Tam sənəd oyun olayımız şu dönenməde askiya alınmışdır. Nedeninə gelinice, bəzi "zəkal" arkadaşların sandığı gibi o oyunları kendimiz korsan olaraq kopyalamıyor, aksine təlif hakları üçün olsuñça sağlam paraşalar ödəyerek satın alıboruz. Ah evet, sen üstüne alınma sakın, ama etrafta dolaşan bəzi dənisişərin verdiğimiz oyunları korsan olduğunu söylədiklərini duydum (onlar kendilərini çox iyi bilirlər). Ve bu bende çox fənə gicək yaptı, anlasın ya...

2- Mod demek ille de ücretsiz demek deyildir. Yarınları adını saydığın modlardan bazlarının hakları yabancı firmalara alt ve istesek bile satmazlar. Öte yandan bu konuda da bizden geridesin, cünkü biz zaten verebileceğimiz modları vermeye başladık bilet! Hühohoyt!...

3- Might & Magic adlı taşyan birden fazla proje üzerinde çalışıyorum şu an bildiğim kadarıyla. Buñlardan biri sırf internet üzerinden oynanan bir yapım olacak. Haber kismimizi takip etmeye devam et diyorum, ok?



da "Baba dergi iyi olmuş bea!" diyorsun, sonrakinde "Cik, kaliteden ödün vermişsiniz, olmadı!" şeñkiyorsun. Eh ama be adamım, biraz insaf et! Koca medya devleri bu krizde yüzlerce çalışanını işten kovarken, biz sadece kallavi masraf getiren bazi hizmetlerimizi geçici olarak askiya almakla yetindik. O kadar olsun ama di mi? Fiyatımıza gelince, hiç abartı değil yanı! İki hamburger parasına her ay size etli bütü dergi sunuyoruz, ustelik hamburgerin birini de dağıtım şirkəti lüpletüyor. Bi düşün bakalım, bu devirde bizi nasıl geçiniriz? Neyse, gene yaz bize, kafanın daha az karışık olduğu bir zamanda...

Level'a

Bos gene boş aklımın ucundan kaleminin ucuna hiç bir şey ulaşmamakta sadəcə çala kalem yazıp duruyorum. (yazarın bilgisayarından not: bu adam hələ kağıt kalem kullanır). Belki bir sey gelir diye aklıma hala yazmaya devam ediyorum radyodakı karizma tik programının kahkahası suratında həfif bir tebessüm yaratıyor ama hala kalemin boşə hərəket ediyor karamsar yazamayacağım diye kendi me söylüyorum ama nedense devam ediyorum sənıyor havadan güneş masanın arkasından batmaya devam ediyor.

Bir an içün duruyorum yazımı bakiyorum ve yazım ne güzel diyorum ama Level däkiler bu yazıyı göremeyecek diye de üzüldüyüm.

Beyaz renkli, köşeli hatları, alt köşesinde boluñ bir firmaların kırmızı renkle yazılış markası. Hayatımı alt üst eden bu kutu doğduğumda comodore 64 olaraq karşımıdaydı pek önemsememiştim sadece gündə 6 saatçik, bir senelik bilgisayarlarla ayrıltıktan sonra gene o geldi şəkli değişmişti daha karmaşık ama daha güclü bir hale gelmişti artıq bir gün bir asker bir gün bir jet pilotu bir günde bir alman hapishanəsindən kaçmaya çalışan ajan olaraq gedirdim sonra sonrasın herkes biliyor 3dfx ram ler Microsoft yeni işlemciler cart curt böyle mi kazik yesek zevkli yoksa söyle mi. En sonunda bir p3 kaziği aldım hadi neyse sonra hayatımı bir üniversite sınava birde CS'ye endeksledim hepsi doğru ve yanılıstan oluşan kodlardı bırsinin hata- ➔

Ozan Koca

Izmir

Hey gidi Koca Ozan hey!

Senin aklın bir hayli karışmış be ahretlik! Bir satır-

outbox

→ si telafi olurken öbürününki olmuyor-du.(bakmayın siz buna bunun esas işi hackerluktur emekli oldum diyor artık tövbe ettim diyor ama ikincil hdd dem de hala 134mb lik trojan hack tools arşivi var: yazarin bilgisayari)

Konudan bir konuya atlamak geçti içinden karizmayı dağıtacak ama kendimi tutamıyorum aklıma geldikçe ateş basıyor masamın sol çekmecesinde duran smit'i(Smmitt weesson) mi alıp Sinan Paşa'ya dañnak geliyor içimden ama sakin ol diyorum zararlı çikan sen olursun sonra onlarda kahraman. Kopya oyunlara açtığımız bazı savaşlarda bazen o kadar umutsuz görüyorum ki kendimi Aziz vatanım ve Aziz halkının yanılışleyen ama işleyen bir sistemi değiştirmek istemeyişini ve bu sistemin bizi ve onları aynı shit kuyusuna götürdüğünü görmek. Elinde orijinal oyunla gelip bana abî buna bir cd crack yapsana sen üstadın sen harikasın diyenler gördüm ve bu insanların bir kısmına da istediklerini yaptım ama o zamanlar ne Level bu kadar biniyordu bu konun üstüne nede cih virüsü çıktıktı kimse sansmasın ki bütün kopya oyunlar Çin gibi ülkelerde yapılıyor bık kaç başarısız fazla maliyetli deneme Türkiyedede yapıldı bunlardan benim bildiğim NHS porche Unleash tir cd crackını ben yaptım kopyalayan arkadaşta çabuk kopyalansın diye bazı müzik ve şifreleri çalıştırın dosyayı koymadığını söyledi ki kullandığı cd lerde son derece uyduruktu. Bur da çevrilen diğer kirli işleri söylemeyeceğim çünkü mideniz bulanır.

(verilen ara içilen çay öldürulen bir kaç ct) sanırım Maddog abiye çok iş çıkardım çünkü o etrafaınızı dökmeyin etraf çok kirleniyor demişti ama görmezden gelsin, Kopya oyun alanlara bir uyarı black&white virüsündür almayın ve bilin ki oyunu kopyalayan insanın insafına kaldırınız. OK

Sevgili Hacker biraderim,
Görüyorsun ki mektubunu aynen yayınıyorum.
Tabii mektubunun içeriği doğru mudur, değil midir bilemem, sonuç olarak ben tanıdıklarına bile pek güvenmeyen bir insanım. Ve fakat yazdıklar-

na inanmamak için bir sebep göremiyorum. Ve eğer bu saydaki mektupları ve cevapları dikkatle okursan, bir okura verdigim cevapta aradığını bulacaksın. Bizler kendi kuyusunu kazan, akilli geçen sersemlerden başka bir şey değiliz. Bir zamanlar gururlu, becerikli, onurlu, tüm dünyada saygı ve hatta sevgi gören, tarih yazmış, diğer halklara örnek olmuş bir milletin son kalıntılarıyız. Osmanlı ya da Selçuklu'nun torunları olmakla övünüp duruyoruz, ama Allah biliyor ya, Fatih Sultan Mehmet ya da Oğuz Han bugün mezarından kalksa bizimle övünmezdi. Sadece yüzümüze tükürdü. Ve bunu hiçbir düşmanımız değil, biz başardık. Kendimizi bu hale biz düşürdük. Artık daha ne desem boş. Kal sağlacakla.



- ① - Şşş susun, kaptan geliyor galiba.
- İşığı açınca çok şaşıracak. Sever sürpriz partileri bizim kaptan. AHA KAPI AÇILDI, şşş, susssss
- Ama, fekât bu...

Uçurtma sevdalar:

Herkeze selamlar, evet belki de Level bennim için bir uçurtma sevda 3 seneden beri.. Posta kutusuna artık kim bakıyor:) ama ben ufak bir şıșeye koyup yolluyorum gökyüzüne yazdıklarımı, denize inat..

Artık sizi o kadar çok okudum ki (hatta sonradan gelen yazıları da takip ediyorum başka yerlerden) bir öneri veya eleştiri yapma gereği duyuyorum. Çünkü sizi 3 senedir takip eden birisi olarak her gecen gün okuyucu sayınızın arttığını farkındayım.

Level ile kardeş olduk herhal ölçüben sizi her ne kadar tek taraflı görsem de biliyorum ki siz iyi insanlarınız.. Ve umarım ki devam eder Level ile olan uçurtmasevdam. Çünkü UÇURTMA SEVDALARA KUYRUKLU YALANLAR ARANIYOR, AMA GÖKYÜZÜ HALA LEVEL'İN...

Caner 'So What?' Kasapoğlu

Sevgili Caner,

Şu mektuba ben ne cevap versem hikaye be güllüm, Kasımpaşa'nın göbeğinde cevapsız kaldım senin anlayacağın. Ama ne gam, ben dünden razıym böylesi durumlarda sessiz sedasız oturup işsizliği dinlemeye. Yeter ki arada bir böyle "Baba siz iyi insanınız galiba be?" diyen bir mektup gelsin. Değiliz be Canerim, üç senelik okurum, kötü herifler değiliz hiçbirimiz. Arada bir dalgaya dü-

şüp ipe sapa gelmez denyoluklar yapsak da her insan evladı gibi, asla kötü yürekli, kötü niyetli değiliz. Burayı seviyoruz be Canerim, yaptıgımız işi severek yapıyoruz en azından, bu da kaç kişiye nasip olur ki? Ve herhalde verdiklerimizi, şu boş beyaz kağıda döktüklerimizi sevenler var ki sene-le oldu yine de buralarda yazıklırmaya, çiziktirmeye devam edebiliyoruz. Hiçbir şey sonsuza dek sırmez tabii, ama şahsen ben saçım sakalım ak pak olduğunda ve geriye dönüp baktığında, en azından bu işi yaparak geçirdiğim yıllar için pişmanlık duymayacağım. Neyse, arayı açma da yine yaz, arada bir mektuplara farklı bir lezzet gelsin. Kal sağlacakla..

Yaaa, bakın bir mektup köşesi daha bitti... Eeee, ne demişler? Ördeğin ömrü vakvakla, editörün ömrü yazmakla geçermiştir. Oturup yazın bize. Ve arada bir de nedensiz bile olsa gülümsemeyi ihmal etmeyin, yoksa ham yaparım sizi! Nihahaha-haaa...

Mad Dog



levelcd

SETTLERS 4



Hemen hemen bütün real time stratejilerin olabildiğince asker ve/veya birim üretip düşman üssüne salmak üzerine çalışır. Ama Settlers değil. Kaynakları yönetmeli, ekominiziince ince planlamalı ve düşünmeliiniz.

Ekonominde kuracağınız herşey birbirile alaklı olacaktır. Binaları yapmanız için tahta ve tasa ihtiyacınız olacak. O yüzden önce bir "Woodcutter's Hut" yapmalısınız. Bu bina sayesinde adamlarınızdan bir tanesi ağaçları kesip taşımaya başlar. Ama bu odunların sizin ihtiyacınız olan düzgün tahta parçaları haline gelmesi için bir tane "Sawmill" yapmalısınız. Böylece binaların temel maddelerinden olan tahtayı elde ettiniz. Bu bina-

larda çalışacak elemanların malzemelerini de üretmelisiniz (balta, kazma). Bunun önce birer adet kömür ve demir madeni inşa etmeniz lazım. Buradan çıkan saf demiri yapacağınız "Smelter's Factory"de kömürün yardımıyla kullanılabılır bir hale getirecek ve en son bir "Toolmaking Works"ün yardımıyla demiri alet-edavata ya da silaha çevirebileceksiniz. Buradaki silahları "Barracks'a götürdüğünüzde eğer altınız da varsa askeri birlikler üretmeniz mümkün olacaktır. Yok eğer altınız yoksa, altın aramanız gerekecek ve bunun için "Geologist" yetiştirmeniz gerekecek. Geologistleri dağlara tepelere yolladığınızda size orada nasıl bir maden cevherinin yattığını bildirecek ve böylece eğer varsa altın madenini kurabileceksiniz. Ama buradaki işçilerin iyi çalışması ve altın çkartılabilmesi için onları beslemeniz gerekecek ve ekmek üretimine gireceksiniz. Bunun için bir büğday yetiştirmisi çıkartacak sonra bir yeldeğirmenin de bunu una çevireceğiniz ve deniz ya da nehir kenarına inşa ettinizin şesmeden çıkan suyla da fırına götürüp pişireceksiniz. Gördünüz mü? Herşey birbirile bağlılı!

Blue Byte

CONFFLICT ZONE

Ubi Soft



Conflict Zone'da iki karşıt grubun savaşını yöneteceksiniz. Herhangi bir tarafın lideri olarak kaynak toplaymalı, üssünüze kurmalı ve savaş malisini. Klasik bir RTS diyebiliriz yani. Ama Conflict Zone'da klasik RTS'lerden farklı olan bir şeyler de var, mesela bilgisayarın yönettiği bir generalinize üs kurma, savunma, saldırısı veya sivilleri kurtarma üzerine yoğunlaşması için emir verebiliyorsunuz. Toplam dört tane generale bu şekilde görevler verebilir ve oyuncunun bütün yönleriyle isterseniz uğraşmayıabilirsiniz. Conflict Zone'daki bir diğer ilginçlik ise, üretim için gerekken kaynaklarda yatalıyor. Bir kere, para sürekli geliyor. Enerji ise % ile ifade ediliyor ve %100'ün altına düşmemesi lazım. Ama en ilginci,

popülerite puanı. Seçtiğiniz tarafa bağlı olarak sivillerin hasar görüp görmemesi popülerite puanını etkiliyor. Ve bu puan belli bir düzeyin altına düşerse belli bina ve araçları yapamayorsunuz.

Bir de süreli olarak medyanın gözü üzerinde. Yaptığınız iyi ve kötü şeyler hemen haberlere konu oluyor. Dikkatli olmak lazım.

NOT: Oyunu girmek için „Replay“ tıklayın.

Kamera	f2-f5, ctrl+oklar
Stratejik Harita	pgup-pgdn
Ana Üssü Dön	tab
Defansif Durum	home
Emirlere Üy	d
Agresif Durum	s
Düşmanı Kovala	a
Kameramamı Öldür	f
	k

BEACH HEAD 2000



Basit bir fikir, basit bir oynanış. İstilaya gelen düşman kuvvetlerini yokedin, onlar sizi yoketmeden önce. Klasik bir Atari ve Commodore oyu-

Wizard Works

nunun yeniden hayatı geçirilmiş hali olan Beachhead 2000'de, bir sahilé çıkartma yapan düşman kuvvetlerini, mevzınızı ele geçirmeden önce durdurmaya çalışırsınız. Elinizdeki silahlar, bir ağır makinalı top, yarı güdümlü füze ve normal tabancadan oluşuyor.

Füze	m
Tabanca	g
Pause	p
Silah Değiştirme	space
Ateş	mouse

Z: STEEL SOLDIERS

Bitmap Brothers/EON



Benzeri şimdide kadar yapılmamış olan Z'nin devam oyunu. Kaynak çkartmayı unutun, ciddiyeti askıya alın. Bu oyunda köşe kapmaca ve eğlence bulacaksınız. Bitmap Brothers'in ilk Z'sini hatırlıyorsanız, bitmeyen koşturmacasını da sevdıseniz, Steel Brothers'dan da hoşlanıcasınız. 3D grafiklerle güçlendirilmiş oyunda ana konsept aynı kalmış. Harita yine belirli bölgelere ayrılmış durumda ve her bölgenin bir bayrağı var. Askerlerinizden birisi ile bu bayrağı ele geçirirseniz, o bölgeden para kazanmaya başlar-

sınız. Ayrıca, o bölgedeki fabrikalar da sizin olur. Grafik motorunun henüz rafine edilmemiş olmasından dolayı biraz yavaş olabilir. Ama oyunun son versiyonunda bu düzeltilmiş olacak.

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE**Strategy First**

Tarihten hoşlanır mısınız? Peki ya gerçekçi stratejilerden? Waterloo savaşını Napolyon'dan daha iyi mi yöneteceğinizi düşünüyorsunuz? Buyurun o zaman...

Napolyon'un son savaş ve en büyük taktik hatası olarak sayılan Waterloo savaşını tamamen gereğine

sadık kalınarak yeniden canlandırılmış hali olan Waterloo: Napoleon's Last Battle'da oldukça zor bir real time strateji. Gerçekliğinin fazla abartılmış olması oyunun oynanışına da yansıyor. Ekranın altındaki menülerden taburlarınıza yaklaşabilir, yerleşim ve hareket düzenlerini belirleyebilir ve çeşitli emirler verebilirsiniz.

Oyna geçmeden önce çıkan briefing ekranı da oldukça güzel tasarılmış. Briefingdeki kırmızı ile işaretlenmiş önemli kelimelerin üzerine tıklayarak savaş alanındaki stratejik noktaları, komutanları görebiliyorsunuz. Bu tür detaylardan hoşlanıyorsanız, Waterloo'yu deneyin. İncelemesini önemizdeki sayımızda bulabilirsiniz.

MERCHANT PRINCE 2**Holistic**

Rönesans devrinde geçen hoş bir STS (sıra tabanlı strateji). Askeri, politik ve ticari kabiliyetinizi konuturma zamanı. Grafiklerin basılığine aldanmayın, oldukça derin bir oynanışa sahip.

FA-18 KOREA GOLD**GraphSim**

İki yıllık uçuş simülasyonunun elden geçirilerek yenilenmiş hali. Windows 2000 ve Me kullanıcıları da artık bu simülasyonu oynayabilir. Gerçeklik konusu bir hayli abartılmış olan FA-18 Korea Gold'da klavye örtüsünün tamamından fazlasını (SHIFT ve ALT kombinasyonlarıyla

birlikte) kullandığınızdan burada tuş takımının tamamını haliyle veremiyorum. Oyunu kurduktan sonra CD aracılımında Bilgiyi tıklarsanız, açılan dokümanın sonunda bütün tuşları bulabilirsiniz. Yine de pistten kalkmanız için gerekli tuşları buraya yazıyorum.

FATE OF THE DRAGON**Eidos**

Age of Empires ile fazla benzeren Fate of the Dragon'da, eski Çin'i kontrol altına almayı çalışan bir hanedanı yöneteciksiz. Daha önce verdigimiz demodan farklı olarak, bu demoda dört tek kişilik, ve 2 multiplayer/skirmish haritası

bulacaksınız. Oynanışı Age of Empires'la birebir aynı. Demo başlayınca zorlu olarak oynayacağınız tutorial görevlerinde oyunun mantığını hemen çözebilirsiniz. Sizi zorlayacak veya kasacak hiçbir yön yok oyunun.

CLIVE BARKER'S UNDYING**EA**

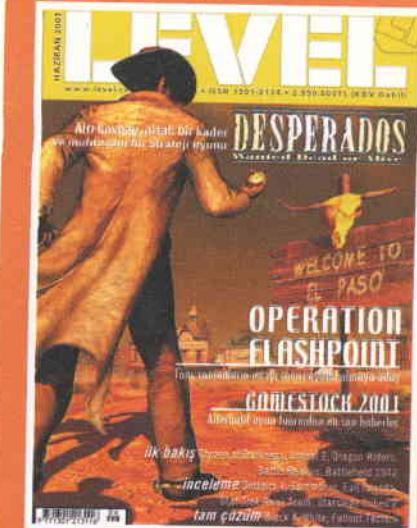
Undying son zamanların, belki de son yılların en korkutucu oyunu. Clive Barker gibi bir korku ustasının elinden çıkmış olması zaten kalitesini ispatlıyor. Atmosferi, orada bulunma hissi, belirsizlik, sürekli bir yerbere yönlendiriliyor muşsunuz gibi hissetmeniz huzursuzluk veriyor. Grafikler, Unreal motoru kullanılan hemen her oyunda olduğu gibi, tam anlamıyla nefes kesici. Sesleri ise her an yüreğinizi ağızınıza getirecek kadar gerginlik yaratıyor.

Kontrolleri istediğiniz gibi değiştirebildiğinizden ve klasik „wasd“ FPS tuş takımını kullandığınızdan tuş hararasını burada vermeyorum. Ama bilmeniz gereken iki şey var: büyütme ve silah menüleri. Büyütme veya silah tuşuna basılı tutarken açılan dairesel menüden büyütme/silah seçebilmeniz için mouse'u istediğiniz silahın/büyüün üzerine doğru itirmeniz gerekiyor. Ayrıca, bazı silah/büyü kombinasyonlarının daha verimli çalıştığını söyleyebilirim (shotgun ve ectoplazma gibi)

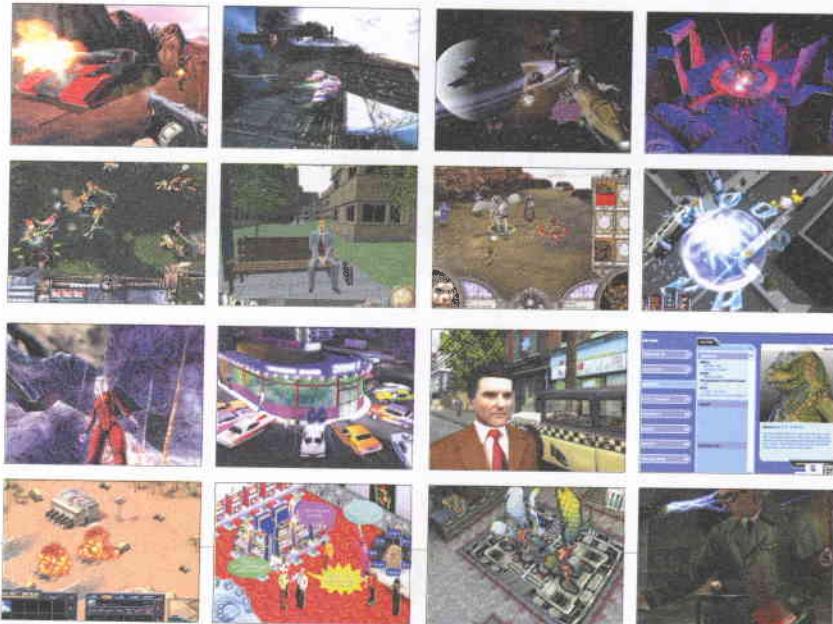
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Tam otuz yıllık bir efsanedir Dune. Frank Herbert'in ilk romanından bu yana filmi, oyunları, dizisi yapıldı. Ama bir Dune var ki, biz ikinci jenerasyon bilgisayar oyuncularının kalbinde apayrı yere sahiptir. Dune: Battle for Arrakis yüzbinlerce oyuncunun gecesini gündüzüne katarak oynadığı Dune, yeni bir oyun türünün, realtime strateji türünün oluşmasına neden oldu.

Ve o ilk maceradan beş yıl sonra, kum gezegeni Arrakis'e geri dönüyoruz. Bu sefer Dune'un yönetimi için değil, bilinen evrenin imparatorluğu için savaşmaya. Yalnız değiliz yine, kim olursak olalım Atreides, Harkonnen ve Ordos'lardan ikisi karşımızda olacak. Ve bu sefer bizi destekleyen dostlarımız olacağ gibi, düşmanlarımıza yardım eden dostlarımız da olacak. Ayağını yere siki basın, çünkü birbirinden farklı ve her oynadığınızda değişen toplam 100 göreviyle, yeni 3D grafik teknolojisiyle ve Hollywood'da çekilen filmleriyle Emperor: Battle for Dune, gelecek ay açıklanıyor!



E3: OYUNLARIN KALBİ



4x4 Evo 2, Age of Mythology, Age of Wonders 2, Alien vs Predator 2, Alone in the Dark 4, Anachronox, Anarchy Online, Aquanox, Arx Fatalis, Asheron's Call 2, Atlantis Lost Empire, Ballistic, Battle Realms, C&C Renegade, Call of Cthulhu, Castle Wolfenstein, Commandos 2, Dead or Alive 3, Disciples 2, Dronez, Duke Nukem Forever, Elder Scrolls: Morrowind, Everglade Rush, Excalibur, Empire Earth, Fifa 2002, Fargate, Final Fantasy 10, Freedom Force, Global Operations, Half Life: Blue Shift, Harry Potter, Halo, Heroes of Might & Magic 4, Hidden & Dangerous 2, Incoming Forces, Independence War 2, Inevitable Evolution, Jet Grind, Max Payne, Mech Commander 2, Medal of Honor: Allied Assault, Myth 3, Need for Speed: Motor City, Neverwinter Nights, Oddworld: Munch's Odyssey, Planetside, Pool of Radiance, Praetorians, Ravenblade, Real War, Shadowbane, Shrek, Silicon Dreams, SimsVille, Sims Online, Soldier of Fortune 2, Soul Reaver 2, Star Wars Galactic Battleground, Star Wars Starfighter, Startopia, Survivor, Unreal 2, Warcraft 3, X-isle: Dinasour Island.... daha saymamıza gerek var mı?

Hepsi E3'teydiler. E3 Level'da. Temmuz'da

Genel Yayın Koordinatörü	
Gökhan Sungurtekin	gokhans@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)	
Süsan Akpol	sakpol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdür	
Tugbalek Ölek	tugba@level.com.tr
Yazı İşleri	
Burak Akmenç	burak@level.com.tr
Kadir Tütün	kututun@chip.com.tr
M. Berker Güngör	berker@level.com.tr
Serpil UluTÜRK	serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi	
Selçuk İslamoğlu	islamoglu@internetimiz.com
Serbest Yazarlar	
Batu Herzoglu	batuherzoglu@level.com.tr
Evan Bang	evan@level.com.tr
Eşref Güven	esref@level.com.tr
Gökhan Habiboglu	gokhanhabiboglu@level.com.tr
Gözde Çatak	gozde@level.com.tr
Özge Bayram	ozge@level.com.tr
Grafik Tasarım	
Olcem İnceşah	olcem@level.com.tr
Fax İşleri e-mail Adresi:	
level@level.com.tr	dido@level.com.tr

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özden
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin
Reklam Ayrımı/Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (012) 283-8438
Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (012) 283-8438
Dağıtım	BİLLİYAT A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cd. 231/3 40280 Kadıköy İSTANBUL Tel: (0212) 297-1724 Fax: Fax: (012) 257-1733
VOGEL ANKARA Temsilci	Serra Yılmaz Tel: (0312) 495-2447 E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okunus
Pazarlama Bölümü	Olcem Çeliker, Ayten Çar
Vergi Satıcı Müdürü	mgenul@vogel.com.tr
Görmüş Mergen	
Reklam Müdürü	ksebenn@vogel.com.tr
Sabriye Karabiyik	
Çalış Projeler Müdürü	gulcan@vogel.com.tr
Gülgaz Bayraktar	
Reklam Servisi	nastan@vogel.com.tr
Nesrin Aslan	bircan@vogel.com.tr
Nurhan Baçer	kyel@vogel.com.tr
Yıldız Koyuncu	Ayhan Kına (012) 297-1733
Raklam Trafikleri	
Reklam Servisi Faksı:	Asıl Boztaş
Above Satış Müdürü	Aslın Alagöz, Ebru Çekir
Above Servisi	Mehmet Çil Cem Çeliker (012) 238-7343
Daiğim Asistanı	
Daiğim Müdürü	
Above Servisi Faksı:	Above@vogel.com.tr
Above E-Mail:	Turgay Tektan
Ozetim Koordinatörü	