

Strateji ustası: Resident Evil 2 • Brood Wars • Baldur's Gate

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

5/99

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

Hangi
3D Kartını
Seçmeli?

3D

SAVAŞLARI

SILVER

26

Oyun

PC
CD

99'ın en önemli RPG'sinin
170 MB'lık Dev Demosu

X Wing Alliance • Redline • Starsiege • Uprising 2 • Lands of Lore 3 • Anno 1602 •
Nascar Revolution • Apache Havoc • Turok 2 • Rainbow Six Eagle Watch • Bio Freaks •
South Park • Extreme G2 • West Front • Spellcross • Global Domination • Microsoft Golf 1999



NFS 4 • Syphon Filter • Sports Car GT

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhan SungurtekinSorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri

M. Berker Güngör, Cem Şanlı, Emin Barış,
Ozan Simitci, Ozan Ali Dönmez,
Kadir Tuztas, Sinan Almacı, Burak HunYazı İşleri Sekreterya
Yeliz AygülGrafik Tasarım
Didem İncesüerYazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
 Beste Özdemir
Pazarlama Bölümü
 Özlem Çenker, Ayten Çar
Halkla İlişkiler Müdürü
 Güler Okumus
Reklam Koordinatörü
 Gönül Morgül
Reklam Müdürü
 Sebnem Karabiyik
Reklam Servisi
 Sevil Santaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
 Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
 Asu Bozyayla
Abone Servisi
 Nur Geçili,
 Serap Ezgin, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
 Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr**Üretim Koordinatörü**
 Turgut Tekaton**Genel Müdür**
 Hermann W. Paul**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**
 Gökhan Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış
 Grafiks Ltd. Şti.
 Tel: (212) 212-2323
Baskı
 Grafiks Ltd. Şti.
 Tel: (212) 212-2323
Dağıtım
 BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
 Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
 80380 Kocatepe İSTANBUL
 Tel: (212) 297-1724 Pbx
 Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
 Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
 Serro Yurtman, Batur Odan
Ankara Büro
 4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450 Özerler ANKARA
 Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
 E-Mail: vogelank@chip.com.tr

VOGEL
Yayınçılık Ltd. Şti

Bürokratik Komedi

Belki fark etmemişsinizdir diye söylüyorum, Nisan sayımız ayın 1'den önce raflardaydı. Birçok okurumuzdan "Ayın 1'de Level'i aldığımı hâlî inanamıyorum" şeklinde mektuplar aldı. Aslında, buna biz de inanamıyoruz. Çünkü Nisan CD'sinin başına gelenler, ağır ateşe pişmiş bir tavşın veya daha önceki bir Level CD'sinin başına gelmemiştir. Ayın 24'ünde ülkemizde olması gereken CD'leri beklerken, Çek Cumhuriyeti'nden Master CD'de bir hata olduğuna, üretimin durdurulduğunu ve üretimde ayın 20'sinde başlanabileceğine dair bir haber aldık. Biz "Hadi bakalım, bu ay da başımız belada" derken, bunun daha başlangıç olduğunu bilmeyedik tabii. 26'sında CD'ler hazırıldı, ama günlerden önce olduğu için kargo şirketi uçak kaldırılmıştı (beyefendiler Çarşamba ve Cuma günleri çalışmış). Biz de CD'leri Almanya üzerinden getirdik. CD'ler elimize gelmişti, ama bu sefer de CD'leri gümrükten çekmek için gerekli kâğıtların yerinde yeller esiyordu. Zaten bu kâğıtlar yüzünden her ay bir-iki gün geç kalıyoruz. Neden? Çünkü gümrükten CD geçmesi için Çek Cumhuriyeti'nden ve Kültür Bakanlığı'ndan izin alınması gerekiyor. Biz deli gibi neler olup bittiğini araştırırken, kâğıtların Malezya'da olduklarıını öğrendiğimizde yaşadığımız şoku tahmin edemezsiniz. Meğer, süperzekalı kargo şirketi bizim kâğıtları iki gün önce almış ama henüz CD'ler gelmediği için, "Bu kâğıtlar Türkiye'ye gelmeyecekti herhalde" diyerek Malezya'ya göndermiş. Bunu hangi mantığa uyarak yaptıklarını bileyemiyorum. Sonuçta ayın 28'i itibarıyle CD'ler elimize ulaştı ve paketleme görevlilerinin üstün çabaları sayesinde ertesi gün bayilere ulaşmıştır, ama ömrümüzden birkaç yıl daha eksilmiştir. Evet, bu gümrüğe, bu Kültür Bakanlığına, bu kargo şirketine ve bunca bürokratik saçılığa rağmen ayın birinde çakabildigimize inanıyoruz.

Bu ay fiyatımızda bir miktar değişiklik olduğunun farkına varmışızdır. Bunun sebeplerini Forum köşesinde detaylı olarak tartıştık. Bunu en büyük nedeni Die Hard Trilogy ile başlayarak önemizdeki ayarda tam sürüm ve yabancı oyunlar verecek olmamız. Takdir edersiniz ki, yabancı oyun şirketlerine ödenen telif ücretleri normalin birkaç katı oluyor. Bu nedenle fiyatımızda değişiklik yaptıktır. Dikkat ediyorsanız "değişiklik" dedim, "zam" değil. Eğer tam sürüm oyun vermemizi istemiyorsanız belirten yoğun bir tepki gelirse, fiyatımızı düşürüp tam sürüm oyunları kesebiliriz. Her zaman olduğu gibi bu konuda da seçim hakkını sizlere bırakıktır.

Bu ay içeriğine de kısaca bir göz atalım isterseniz. Öncelikle, kapak konumuz olan 3D Savaşları, uzun zamandır 3D kartı almak isteyip de hangisini seçeceğini karar vermekte zorlananları düşünülerek hazırlandı. Şu an piyasada bulunan, çok yakında ve gelecekte çıkacak olan bütün 3D işlemcileri inceledik. Eğer yakın bir zamanda 3D ekran kartı almayı düşünüyorsanız, bu yazımı kaçırmayın. Ve tabii Diablo 2. Bilgisayar oyunları tarihinin belki de en çok beklenen oyunu olan Diablo 2 hakkındaki İlk Bakış dosyamız merakınızı yataşıracaktır. Diğer bölümümüzde tam gaz devam ediyor ve her zaman olduğu gibi sıcak anlatımı Level bu ay da dopdolu.

Bunca işimizden artan zamanda rahat durduğumuzu mu zannediyorsunuz? Hayır. Bütün imkanlarınıza kullanarak sizlerin bize ulaşmanızı kolaylaştırmanın yollarını aradık. Eğer Internet bağlantınız varsa, Türkiye'deki en geniş içerikli ve tek Türkçe oyun sitesi Level Online'a bağlanmadan geçmeyin. Yakın zamanda çok daha geniş bir içeriye sahip olacak olan Level Online, dergiden bağımsız olarak yaşamını sürdürmeye devam edecek. Yine Internet bağlantısı olanlara yönelik bir hizmetimiz daha var. Irc.Superonline.com Server'ı üzerinde #Level-Chip odasında hemen hemen her zaman yazarlarımızdan birkaçını bulup istek ve e-leşitirilerini belirtebilirsiniz. Internet bağlantısı olmayanları da unutmadık, Level Destek Hattı da hizmetinizde. Her Çarşamba ve Cuma Saat 14:00-16:00 arası (212) 297 35 04 numaralı telefonu arayarak dergi hakkındaki görüşlerinizi, şikayetlerinizi ve isteklerinizi bildirebilirsiniz. Tabii hile de isteyebilirsiniz.

Sonuç olarak, dergilik denilen bitisi olmayan yarıta, ufak Sprint'lerle başladığımız koşumuza hızlanarak devam ediyoruz. Ama daha tam hızda ulaşmadık, bilesiniz.

Önümüzdeki aya kadar, hoşça kalın
Sinan Akkol

Diablo II

Bir adama sormuşlar, Diablo'dan daha iyi bir RPG var mı diye. O da var demiş; DIABLO 2...

Blizzard, Civilization'un Turn Based türü oyularında, Doom'un ise FPS'de gerçekleştirdiği devrimleri Diablo ile RPG türü oyularda gerçekleştirdi ve oyun tarihine adını yazdırdı. Diablo hiçbir RPG'de yaratılmayan atmosferi ve FRP'nin sağladığı oyun mantığını biraçaya getirmiştir. Daha önceki tarihlerde hazırlanan hiçbir RPG'de oyuna bu kadar doğrudan katılamazsınız. Orijinal konusu siz bir yandan gerilime sürüklüyor, bir yandan da o ulaşımız ve kudretli yaratık Diablo'yu yok etme arzunuz kendınızı oyuna daha çok vermenizi sağlıyordu. Dahası, oyunda Action unsuru üst düzeyde tutularak oyuncunun oyundan soğuması engellenmiş, bu unsur da doğal olarak oyun severlerde oyuna karşı üstün bir bağımlılık

yaratmıştı. Uzun süren oyunda karşınıza sürekli ilginç ve kullanılabilir eşyalar çıkması, sürekli bir arayış içinde olmanızı sağlıyor, bu da oyuncunun bağımlılık yaratmasının diğer bir sebebi oluyordu.

Blizzard elde ettiği bu müthiş başaridan sonra Diablo'dan daha iyi bir oyuna yine Diablo'yu yapanların yaratacağı düşündü ki, daha Diablo'nun popüleritesi sona ermeden Diablo 2'yi yarınlayacağını duyurdu.

Tristram'a hoş geldiniz

Diablo 2 ilk oyunun bitiminden kısa bir süre sonra başlıyor ve kahramanımızın ilk oyunda Diablo'nun ruhunun bulunduğu kristal alması Diablo'nun dünyadan ayrılmak zorunda kalmasına sebep oluyor. Diablo kendisini daha önce alt eden, ancak bu sefer inanılmaz kudretine boyun eğmek zorunda kalan biri olan dünyaya yarım kalan işlerini bitirmek için geri dönüyor. Ta-bii bu geri dönüş ister istemez maceranın tekrar başlamasına neden oluyor.

Fallout'ta olduğu gibi, oyun kahramanın neler döndüğünü araştırma işine girmesiyle başlıyor ve anladıkdan sonra zaten katliamımız da başlamış oluyor.

Diablo 2 dört ana bölümden oluşuyor ve her dört bölümün altında birçok temel Quest'inden farklı ara Quest'ler bulunuyor. Bu arada Quest'ler size içeriğlerine göre birçok avantaj sağlıyor. Örneğin sadece ana Quest'i izlediğiniz takdirde, size gelebilecek bir Item'i kaçıramıyorsunuz.

Dahası, seçtiniz Quest'lerin içeriği de çok önemli. Size teklif edi-

len Quest'ler hırsızlık, cinayet (hehe!) gibi işler yapmanızı gerektiriyorsa, halkın gözünde saygınlığınızı yitirebiliyor ve onların size sağlayacağı avantajlardan mahrum kalabiliyorsunuz. Örneğin satın almak istediğiniz Item veya silahları size daha pahalı satıyorlar veya ne işe yaradığını bilmediğiniz bir Item'i tamimatmak istediğinizde bu iş yapmayı biliyorlar. Sonuç olarak Diablo 2'de yapacağınız en küçük bir hareket uzun ve zor maceranızı daha da zorlaştırıyor.

Diablo 2 doğal olarak hem hikaye hem de teknik açıdan ilk oyundan farkı ve radikal değişiklikler taşıyor. Hikaye her ne kadar ilk oyunda paraleller taşıy়or. Ama Diablo 2'nin dört bölümünden her birinin Diablo 1'den büyük olması oyuncunun ne kadar inanılmaz olacağını gösterge.

İlk macera Tristham'da geçiyor. Bu bölümün adı The Fall of Tristham. İkinci bölümün adı ise The Desert of Lut Gholein. Bu çöl iklimine sahip bir şehre geçiyor ve oyuncunun her bölümünde olduğu gibi bulunduğu mekana has çeşitli engeller mevcut. Mesela çöl bölgesinde olmadık zamanda ortaya çıkan çöl yaratıkları ve bunun gibi ortama bağlı ve asıl Quest'ınızla alakalı olmayan birçok engelle karşılaşacağınız. Buna ek olarak gitginiz şehirler de NPC'lere bağlı olarak interaktif. Bu da demek oluyor ki, ikinde olduğu gibi her şehre gitginizde arkadaşınızı bulamayabileceğiniz. Diablo'da her türlü işinizi gördüğünüz Tristham Diablo 2'de bir mahalle gibi kalacak, çünkü Diablo 2'de bulunan dört şehir Tristham'ın en az sekiz karbünyü olacak. Oyunun diğer iki bölümünde gelince, su an bu bölgelerin içerikleri hakkında çeşitli sitelerde ve dergilerde bilgi veriliyor olsa da su anı kadar Blizzard'dan gelmiş herhangi bir resmi açıklama yok.

Yol arkadaşları

Diablo 2'de, ikinde olduğu gibi karakterlerin cinsi ne olursa olsun onları başka karakterin alanında giren bir komuda uzman yapma olasılığınız yok. Warrior sınıfına giren savaşçılara kendi yeteneklerininizin verdiği büyük yetenekleri dışında başka bir yetenek kazanıramyorsunuz. Aynı şekilde büyü-

DIABLO

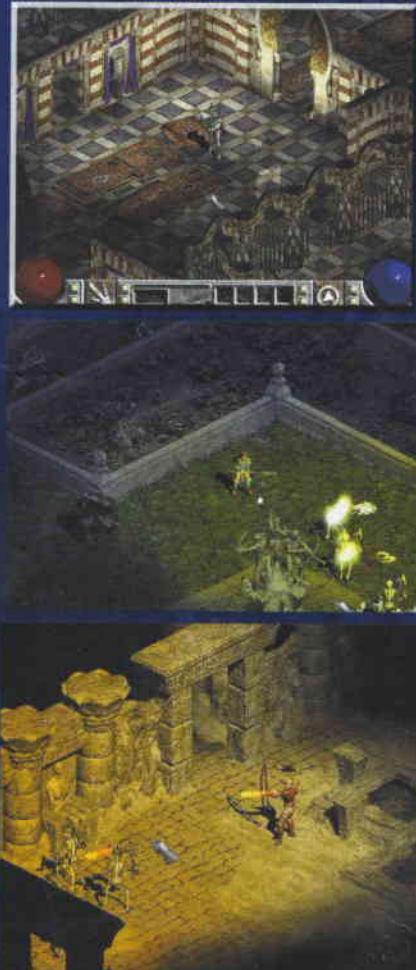


cü sınıfı karakterlerin silah yeteneklerini geliştiremiyorsunuz. Bu denge ilk oyundan aksine çok mantıklı olmuş. Örneğin Barbarian sadece WarCry adlı büyüğü yapabiliyor ve bunu geliştirebiliyor. Buna göre oyunda bulunan beş karakter sadece kendi savaş kişiliklerinin el verdiği ölçüde gelişebiliyorlar. Yani ilk oyunda olduğu gibi Warrior'u Gandalf kadar iyi bir büyücü yapamayacaksınız. Karakterlerin yeteneklerini geliştirmeye olay ise tamamen oyuncunun inisiyatifine bırakılmış. Buna göre, oyuncu karakterinin kişiliğine bağlı olarak onun yeteneklerini serbestçe geliştirebiliyor. Bunun bir dezavantaj olduğu kesin, ancak oyundan tekrar oynanabilirliğini artırmış adına çok önemli. Oyuncu her değişik karakterle oyundan sonra, değişik özellikler ve bunlara bağlı olarak değişik Item'lar buluyor, bu da oyunu ilkinden çok daha zevkli ve oynanabilir kılmıyor. Bir de ilk oyunda büyük eksik olarak nitelendirilen, ancak bana göre ilk oyundan yapısı göz önüne alındığında öncemsiz sayılabilcek koşma yeteneği Diablo 2'de sağlanmış. Diablo 2'de oyundan alınanın birçok mahzenden ibaret olması ve zaten acil bir kaçış durumuna düşüğünüzde büyük ihtişalle olacak olmanız, koşma olayını göz ardı edilebilir bir eksik kılmıyor. Ancak Diablo 2'nin kabaca ilk oyundan oyundan alınanın 8 kat büyük olması kaçma olayını sık sık kullanabileceğiniz demek oluyor.

Gölge her zaman ışıkta oluşmaz

Diablo 2'de 3D destegine bağlı olarak, gece, gündüz, büyüğe, gölgelikleri oyundan başka bir önemlidir. Tabii bu gece-gündüz unsuruyla bağlı olarak zaman kavramının da başımıza gelebilecek tehlikeler üzerine etkisi olacak gibi görülmüyor. Eğer yolculugunuza gece devam ederseniz gündüz vaktine nazaran daha güçlü yarınlar karşıma çıkıyor.

Diablo 2'nin ilk oyundan yaklaşık sekiz kat büyük olmasının doğrudu başka bir sonuç ise Diablo



2'de ilk oyundan çok daha fazla item, zırh ve silah olacak olması. Bu yeni özelliğin doğurduğu başka bir etki ise, taşıma kapasitesinin artık oyuncuya bağlı olması. Yani kemer gibi aksesuarlarla taşıma kapasitelerini artırabileceksiniz. Her karakterin kullanabileceği silah, zırh farklı olacak ve yine ilk oyundan farklı olarak kullanıldığınız her eşyanın karakter üzerindeki görüntüüsü değişik olacak.

Oyunun uzun olmasından kaynaklanacak olan tek düzeliyi yıkmak için yapımçılar birbirinden farklı çok fazla düşman koymuşlar. Ayrıca ilk oyunda bulunmayan keşfetme olayı oyunu tekdüzelik sorunundan kurtar-

Karakterler

Paladin Tanrı inancından güç bulan bir şövalye. Tüm yetenekleri savunma üzerine kurulmuş. Aura büyüleri ile kendisine yaranın zarar görmesi gibi savunma ağırlıklı özellikleri var. Tüm kılıç türlerini mükemmel derecede iyi kullanır. Yetenek grupları, Holy Aura, Shield Bash, True Blade, Arm of God.



Necromancer

Ölüleri ve ruhun kötü yanıyla ilişkili büyük yetenekleri olan bir savaşçı. Yaratıkları kendi fethine savasılabilir, düşmanlarını Hitpoint'lerini kendisine ekleyebilmesi gibi yetenekleri var. Fiziksel bakımdan hayatı giochişür ve yakın dövüşte etkisiz. Ancak büyük yetenekleri bu dezavantajlarını dengeliyor. Yetenek grupları, Binding, Vampiric Touch, Unholy Bolt, Poison Touch, Summon Familiar, Raise Dead, Blood Golem vs.



Barbarian

Bir kasap misali sadece kas gücüyle ortaklı temizleyebilen bir savaşçı. Büyü yeteneği Sorceress'in yakın dövüş yeteneğini kadar az. Barbarianın yetenek grupları, Dual Wield, Stun, Warcry, Charge, Repair ve Animal Totems. Bunalımlı yanında birde laza hedefe vurabilmek, balta fırlatabilmek ve kendini iyileştirebilmek gibi bireysel yakın dövüş yetenekleri de mevcut. Diablo 2'deki savaş yapısı ele alındığında, Barbarian tartsızsız en kullanışlı savaşçı olacaktır.



Amazon

Yan Rogue, yan Warrior bir karakter. Amazon'un yetenek grupları; Spear, Javelin, Movement, Healing, Repear, Bow ve Crossbow Dodge ile Safe Shot. Diğer tüm karakterlerden daha hızlı hareket edebiliyor ve hızlı olmasının getirdiği avantajla uzak dövüş yetenekleri daha iyi. En az büyük öğrenebilen savaşçılarından.



Sorceress

Malum büyüğü. Yakın dövüşte çok etkisiz, ancak uzak dövüşte belki de en güçlü savaşçı. Tabii Diablo dünyasında uzaktan uzaktan savaşıp ortaklı temizlemek diye bir olay olmaz. Buna göre Sorceress diğer savaşçılara ve aktif NPC'lere güvenmek zorunda kalıyor ki, bu da onun en büyük dezavantajı. Lighting, Fire ve Ice tabanlı büyüleri tamamıyla öğrenemiyor. Doğal olarak en çok büyük cesidi öğrenebilen, ancak nerdedeyse hiç yakın dövüş yeteneği bulmayan bir savaşçı.



racak gibi görünüyor.

Diablo 2'de ilkne nazarın daha sık düşmanla karşılaşacak ve daha az güvenli yer bulacakınız. Bunu birlikte düşmanınız olan yaratıklar yine ilkindeki gibi size doğru yürüüp beni öldür dercesine çırpmayacaklar, aksine bu sefer

Düşmanlar



Aradriel



Evilphoenix



Fallenone



Guardian



Bighead



Crusher



Spider



Medusa



Lizardman

daha akıllı, hızlı ve planlı saldırıcılar. Bunun yanında düşman yaratıkların da hem yetenek hem de boyut olarak çok farklı oldukları ve dolayısıyla fazla çeşitlilikte olacaklar. Burada belirli bir kalıpta değil, yaraticığınız bazında çeşitli varyasyonlarla saldırmamızı sağlamak amaçlanmıştır. Bu yolla yaratıkları katleden bir kasaptan çok, stratejiler geliştirebilen bir savaşçı olmamız gerekecektir.

Yapımcılar ilk oyunda gerçekten çok eksik olan NPC sorununu bu sefer çözdüklerini söylüyorlar. Oyun içinde karşılaşıp ilişkiye geçebileceğiniz en az 30 karakter var. İlk oyunda statik olan tüm diğer karakterler bu sefer sizin eş-

lar, çünkü yaratmak istedikleri Ultima takılı sürekli devam eden ve isteyenin katıldığı bir macera değil, kişilerin kendileri gibi insanlarla aktif irtibata geçmesi. Bunu da oyuncuların eser veya takımlar yaratıp oyunu sürdürmemeleri ile sağlamayı düşünüyorlar.

Bazen, karanlığın kendisidir gölge

Oyuncular Multiplay oynarken aktif haritaya işaret koyabilecekler ve bu yolla kurdukları plan sonucunda belirlenen ortak bir zamanda buluşup macea- raya devam edebilecekler.

Diablo 2 ile devreye girecek Battle.net Diablo 2 Server'ı ise Internet'ten Diablo oynayanları çok sıkın bir başka konuya çözüm getire-

yalarınızı taşıyor, sizin için savaşıyor ve sizin Quest'inizde iplerlemenize yardımcı oluyorlar. Bu özellik Diablo'yu bilgisayarla karşı oynarken oyununuz uzun olmasından kaynaklanan ve sürekli tek başınıza savaştığınız için ortaya çıkan lineer oyun gidişatını değiştirmeye çalışır.

Blizzard, Diablo 2 yi ID Software'ın Quake 3 Arena'da yaptığı gibi Multiplay oynamamın üzerine kurmuş. Şöyle ki Blizzard'in gerçekleştirdiği oyun piyasasında ilk olacak Diablo 2 ile ilgili başka bir projesi de binlerce oyuncusu olan ve sürekli aktif halde bulunan bir Multiplay Diablo. Yapımcılar gündeme olan birçok fikir arasında hayatı geçirerek istedikleri olayları çok dikkatli seçiyor-

cek; Cheating. Oyundaki yetenek gelişim ağacı gerçekten çok iyi bir mantıka dayandırdı ve eğer Diablo'nun karşısına, arkanzıda bıraktığınız 15 Level'deki yaratıkları atlayarak geldiyseniz karakteriniz kesinlikle başarılı olamayordu. Bu denge, oyunu gerçekten zevkli kılmıştı ve karakterinizi 43 Level bir savaşçı olana kadar geliştirmek gerçekten gurur veriyordu. Ancak ne zaman Diablo'da cheat çıktı, mertlik bozuldu. Kendisini akıllı sanan akılsızların başvurduğu yol olan hile olayı On-line Diablo oynamamın keyfini bir hayli kaçırdı. Gerçi Diablo 2 çökene kadar da kaçracak, ancak bu hilekarların bu kadar kolay cheat yapabilmelerinin sebebi sadece Battle.net Server'ının size sadece diğer oyuncularla bağlantı kurma şansı vermesi idi. Yani oyun oynadığınız karakter ve Save'ler sizin bilgisayarınızda duruyor, bu da cheat yapmak isteyen biri için kendi bilgisayarında bulunan bilgileri editorlerle işleyerek istedikleri ayarlamaları yapmasını sağlıyordu. Örneğin bazı elemanlar Hitpoint'larını 1000 yapıyor ve bu yolla oyunun en güçlü yaratığı Diablo'yu bir ya da bilemedin iki yuruşa öldürüyorlar. Blizzard bu tür yollara bas vuran oyuncuların türemesinin kendi hatası olduğunu biliyor olmalı ki, Diablo 2'de oyuna ilgili tüm bilgiler sizin açtığımız Account aracılığı ile size tahsis edilmiş





dosyalara kaydedilecek, karakterin üzerinde oynama yolu ile hile tarihe karışacak.

Blizzard eğer bir değişiklik olmasa yine bir ilke imza atıp Diablo Clan'ları için Battle.net aracılığı ile Guild House'lar kurmalarına imkan tanıyacak. Yani aynı Clan'dan (Grup, takım) olan Diablo oyuncuları bu yerlerde buluşup aralarında alışveriş yapabilecek, Guild hazinelerini oluşturabilecek ve Quest'ler için stratejiler geliştirebilecek. Tabii oyunun Multiplay ağırlıklı olması Clan'lar arası oyunların oynanabilmesine de izin verecek. Sekiz Multiplay oyuncu desteği sağlanacak olan D2'de temel olarak bu tip mücadelelere zemin hazırladığı için, bu oyun hem tüm Ultima serisinden hem de ilk versiyondan takım oyunu yönünden de çok daha başarılı olacak.

Resmi olmayan kaynaklardan öğrendigimize göre, Diablo 2 her bölüm için 1 CD'den ve bir de Installation CD'sini katarsak 5 CD'den oluşacak. Oyunda 5000'den fazla Item, her karakterin kendisine özgü 30 kadar haretki ve daba önce bir oyunda görülmeyen saniyede 30 frame görüntü akışı, tüm grafiklerin Rendering kullanılarak yapılmış olması simiden Diablo'nın bir klasik olacagının işaret ediyor.



Bu kadar zamandan, konuşmadan, speküasyondan ve bekleyişten sonra bu oyunun kötü olma olasılığının bulunmadığını söyleyebiliriz. Diablo'yu kendisiyle karşılaşırılsak ve farklılıklarının ortaya konabilecegi bir oyun olması açısından bir kaynak olarak görebiliyoruz. Ancak emin olabilecegimiz bir nokta var ki, Diablo 2 grafikleriyle, karakterleri ve oyun yapısıyla kesinlikle bir devam oyunu değil, aksine tamamıyla yeni bir oyun. Oyunun çıkış tarihi için 1999 yılının ikinci yarısı ön görülmüyor. Tabii bu kesin bir tarih değil, ama bu aslında Blizzard adına artı bir puan, çünkü oyunu erken çıkartıp böyle bir yapımı harcamak istememeleri normal. Eğer Blizzard Diablo 2 için vaat ettiğilerini yerine getirebilirse, oyunun çıkış tarihi kimse için sorun olmayacağından emin olabiliriz.

Sadece bu bile sizi bir süre oyalar, gerisi de Blizzard'a kerim...

www.glowingeyes.net 'de ilk Türk Diablo 2 sitesini bulabilirsiniz. L



Yeni bir yaratığın doğuşu

Her yaratık yaşamına bir ressam tarafından çizilen siyah beyaz skeçler olarak başlıyor.

Daha sonra bu skeç kullanıcılar yaratığın 3D modeli oluşturuyor, ilk olarak poligonlar kullanılarak tel kafes modeli oluşturuluyor.

Polygon yüzeylerine kaplamalar uygulanarak, yaratığın oluşması sağlanıyor.

Artık elimizde bitmiş bir model var. Oyun içinde istenilen çözünürlükte kullanılabilir, veya yüksek çözünürlükte render edilerek demola rüzgarınızı ağızına getirecek şekilde sokulabilir.

BLIZZARD

Beklenen Çıkış Tarihi: Ekim 1999 **Türk Action-FRP Sistemi:** PC

Özellikler:

- Birbirinden tamamen farklı yetenekleri bulunan beş oyuncu karakteri.
- Diablo I'ın sekiz katı büyülüklük oyun alanı.
- Birerce yeni item, yüzlerce büyülü ve karakterlere özel yetenek.
- Sabit olmayan ve sizinle birlikte savaşan NPC'ler.
- Zindanlarında olduğu kadar, yerüstünde de savaşma imkanı.
- İlkinden çok farklı (ve güvenli) Multiplayer özellikleri.

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından
en son haberlerle yine karşınızdayız

Half Life- Opposing Force



H998 yılının tarişmasız en iyi oyunu olan Half Life idi, ama eninde sonunda bitmek gibi kötü bir

huyu vardı. Oyunun sonu da hiç fena değildi hani, ya kötü adamların tarafına gelecek ya da... Neyse, oyunu henüz bittirmemiş olanların zevkini kaçırılmamalı, zaten bizim isimiz oyunu bitirmiş olanlarla.

Radyasyon giysilerinizi, el bombalarınızı hazırlayın, Half Life'a ek görev paketi geliyor. Half Life: Opposing Force isimli bu paket, hepimizin beklediği gibi ilk oyun bittiğinden sonra Gordon Freeman'ın başına neler geldiğini konu almıyor. Onun yerine, Black Mesa'daki olayları Gordon ile aynı anda orada bulunan bir başkasının bakış açısından给你们 sağlıyor: Hiçkimseyi sağ bırakmama emri almış olan bir özel tim askerinin bakış açısından.

Opposing Force'da hem tek kişilik hem de multiplayer oynayanlar için yeni özellikler bulunuyor. Artık garibin bir bilim adamını değil, tam donanımlı bir ölüm makinasını yöneteceğiniz için, silahlar da ona göre olacak. Yeni konvansiyonel, prototip ve yaratık silahları var. Ayrıca, oyunda yeni bir yaratık türü olacağı söyleniyor ama yaratığın nasıl bir şey olacağı hakkında en ufak bir bilgi verilmiyor. Sierra'nın tek söylediği, Opposing Force, ilk oyunu popüler yapan özellikleri aynen koruyacak.

Opposing Force, ilk oyunu hazırlayan Valve tarafından yapılmıyor. Bu sizi korkutmasın, aynı dizayn ekibinin elinden çıkmayacak olması oyunun temposunu kaybedeceği anlamına gelmiyor. Opposing Force'un üzerinde Gearbox denilen yeni bir firma çalışıyor. Gearbox, 3DRealms (Duke Nukem 3D, Duke Nukem Forever), Microprose (Klingon Honor Guard) ve Ritual (Sin, Wages of Sin) firmalarından ayrılanların kurduğu yeni bir şirket, ama oyun geçmişleri onlara güvenebileceğimizi kanıt-



lıyor sanırım.

Opposing Force'un baş tasarımcısı Randy Pitchford "Opposing Force'da Half Life'in bütünlüğünü birçok yenilikle birleştirip orijinal oyundaki gibi yoğun ama farklı bir bakış açısı sağlamayı amaçlıyoruz. Opposing Force'un Half Life fanatiklerini çok mutlu edeceğini eminim," dedi. Sonbaharda bitmesi planlanan Opposing Force'u beklemeye başlayın, ama zaman sizin için çok yavaş geçiyorsa, yakınlarında çıkacak olan amatör görev paketi Half Life-Redemption'i bekleyin.

Bleem!

En sonunda gerçek anlamda çalışan bir Playstation emulatörü çıktı. Başka oyun platformlarının oyunlarını PC'lerde çalıştırmak için kullanılan programlara verilen ortak isimdir emulator. Çoğu bilgisayar ve konsolun (Amiga, Sinclair, C64, NeoGeo vs.) emulatorları taş gibi çalışırken, çalışan bir Playstation emulatoru bulmak İstanbul'da insan bulmaktan daha zordur. Ama artık Bleem! var. O kadar mükemmel çalışıyor ki, şimdye kadar denedigimiz hiçbir Playstation oyununu çalıştırmadığını görmedik. Bu ayki CD'mizde demo sürümünü bulabileceğiniz Bleem!'in tam sürümüne kavuşmak için www.Bleem.com adresine gidip 14.95 \$ bayılmanız gerekiyor. Böylece Bleem'in demo sürümünde bulunmayan şu özelliklere sahip

olacaksınız.

Oyunlarda tam ses desteği.

Renkli demolar.

3D hızlandırıcılar tam destek.

Memory Card'a gerek kalmadan Hard Disk'e kaydedebilme.

Emulatorların yasası olup olmadığı konusundaki tartışmalar sürüyor.

Ama Bleem'in bu konuda emsallerinden iki büyük farkı var. Birincisi, kesinlikle kopya Playstation (altın CD'dekiler) oyunlarını çalıştırıyor. Yani sadece orijinal PSX oyunlarını oynayabileceksiniz. İkincisi, Sony Bleem'in yaratıcılarına karşı açtığı davayı kaybetti. Bu da demek oluyor ki emulatorler (en azından bir kısmı) kanun karşısında haklı bir konurda bulunuyor.

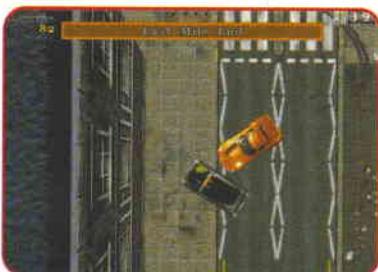
Bleem'in nelere kadir olduğunu görmek için Grand Tourismo'dan alınmış

şu resme bakmanız yeterli. Bu resim, GT'nin bir PC'de Bleem! ile çalıştırılmış ve 3D hızlandırıcı ile güçlendirilmiş hali. Karar sizin. Ama şunu da unutmayın, emulatorlar dehset işlemci gücünden yoksundır ve bir PII 450 bile bazı oyunları tam performans çalıştmak için yeterli olmayabilir.



Daha Çalınacak Çok Araba Var

Gathering of Developers, oldukça popüler olan Grand Theft Auto için yeni bir ek görev paketi çıkarttığını açıkladı. GTA: London 1969 isimli bu pakette, orijinal Grand Theft Auto da bulunuyor. Dünyada toplam 1.6 milyondan fazla satan GTA'yi bu kadar ünlü yapan, kanunun karşısında olan bir karakteri canlandırmanız. Araba ç-



lip, masum insanları ezerek başladığınız suç kariyerinde giderek yükselterek banka soygunları, polis merkezine saldırılar gibi okkalı suçlara bulaşarak çete liderliğine kadar yükselmeye çalışıyordunuz. London 1969'da ise zamanda biraz gericileşip, 1969'un Londra'sında terör estireceksiniz. Orijinal oyundaki bütün güzelliklere sahip olan London 1969, o zamanın arabaları, müzikleri ve atmosferini taşıyacak. Toplam 30'dan fazla araba ve orijinalin bu kadar ünlü olmasında büyük payı olan 60 dakikalık radyo tarzı kesintisiz müzik olacak. Küçük sularla başlayıp merdivenleri tırmandıkça, kendinizi giderek korkunlaşan bir yer altı şebekesinin içinde bulacaksınız.

Tabii hepsi bu değil, DMA Design yılın sonlarına doğru Grand Theft Auto



2'yi çıkartacağını da açıkladı. Hem PC hem de Playstation versiyonu hazırlanacak olan GTA 2 hakkında konuşmak için henüz çok erken ama DMA'nın söylediğine göre oyun, orijinaliyle aynı havayı taşıyacak ama aynı zamanda da beklediğimizden çok farklı olacak. Of Allah'im, zaman denilen şey neden var sanki?

Teknolojiye güvenmeyin

Gerçekçi İkinci Dünya Simülasyonları ile ünlü olan Rowan Software, Mig Alley isminde yeni bir oyun üzerinde çalışmaları duyurdu. Kore Savaşının 1951 yılında hava savaşlarını konu alan Mig Alley, dünyada şimdiye kadar gelmiş geçmiş en geniş jet savaşını yaşatacak. Radar veya güdümlü füzeler olmaksızın uçuş yapılan Mig Alley'de teknolojiden çok, pilotların kişisel kabiliyetleri ön plana çıkaracak. Dinamik ve her an değişen bir görev yapısına sahip olan Mig Alley için yeni bir motor yazıyor. Havada aktif olarak savaşan 200'den fazla uçağa izin veren bu motor sayesinde savaşlar şimdiye kadar görmediğimiz

kadar canlı geçecek gibi görünüyor. Ayrıca 3D mekanlar, radyo konuşmaları, hava tafik kontrolü, uçuşların kaydedilmesi ve Internet üzerinden sekiz kişiye kadar multiplayer desteği ile

Mig Alley, bu yılın iddialı simülasyonlarındandır birisi olacağı benziyor.

Hava sahası ve yer şekilleri, zamanın gerçek hava fotoğraflarından ve harita-



larından faydalılarak çıkartılmış. Dinamik kampanya tamamen oyuncu tarafından değiştirilebilir olacak ve oyuncu isterse minik tek kişilik görevler, isterse tam tekmil bir seferberlik durumu içinde uçaabilecek. Düşman yer ve hava birimlerinin yapay zekasının da kayda değer derecede iyi olacak. Uçakların bunun kısmına istediğiniz resimleri koyalabilecek gibi bir özgürlüğünüz de bulunuyor. Ne güzel.

MDK 2

Baldur's Gate ile iyi bir çıkış yapan Bioware, dikkatini başka bir oyun üzerine çevirdiler: 97'nin action hitlerinden MDK (MurederDeathKill)

İlk olarak Dreamcast için hazırlanacak olan MDK 2, ilk oyunu yapan Shiny Entertainment tarafından desteklenmeyecek.

Oyunun konusu, birincisinin bittiği yerden devam ediyor. Dünya yeni bir yaratık istilası ile karşı karşıyadır ve onu kurtarmak da yine bize düşmektedir. Bu sefer oyuncular üç farklı karakteri yönetebilecekler. Birinci oyundaki

Kurt Hectic, köpeği Max ve Kurt'e yardımcı olan Dr. Hawkins. Her karakterin kendine özgü silahları ve güçleri olacak, ama bunlar hakkında ayrıntılı bir bilgiye henüz sahip değiliz. Kurt'un o cool kurşun-zırh içinde olacağını umuyoruz.

MDK 2 Bioware'in Omen motoru üzerinde geliştiriliyor, ama farklı oyun platformlarında uyum sağlaması için motorun üzerinde bazı değişiklikler yapılması gerekecek. Oyunun ilk olarak Mayıs ayındaki önemli bir fuarda görücüye çıkması bekleniyor. Ve şimdilik



bize söylenen MDK 2'nin önumüzdeki sonbaharda PC ve Dreamcast için aynı anda piyasada olacağı.

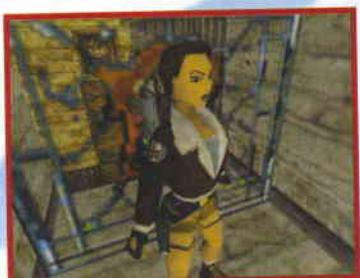
Flaş Haberler

Ömür Biter, Lara Bitmez

Tavuğun altın yumurta yumurtlaması Eidos Interactive'e yetmemiş olacak ki, onu otomatik bir kuluçka makinesine yerleştirmeye karar vermiş. Tabii bu kadar fanatığı olan bir serinin yakınlarda bitmesi düşünülemez ama en azından yeni birşeyler katmayı deneyebilirler. Neyse, olay şu: Eidos orijinal Tomb



Raider 2'ye yeni bir CD ve dört yeni bölüm ekleyerek yeniden piyasaya sürmeyi planlıyor. Golden Mask ismindeki bu CD'de Lara Croft daha önce görmemiş olduğumuz dört bölüm boyunca poligon poligon dolasacak. Yeni bölümlerin arasında buzdan bir ada, çok gizli bir Rus üssü, ve eski bir uyanığın kalıntıları da olacak. Yani bildiğimiz, alıştığımız şeyler. Sizi bilemem ama bence bu serinin suyu çoktan kaynadı da buharlaştı bile. Hepimize geçmiş olsun.

**Suya gidip susuz gelmek**

İki yıl öncesinin sessiz hitlerinden olan Archimedian Dynasty'nin devam oyunu yapılyor. Aqua adındaki bu oyun Massive Development (<http://www.massive.de>) tarafından hazırlanıyor ve görünüşe bakılırsa rakipleinden geri kalmayacak güzellikte bir



grafik teknolojisine sahip olacak. İlk oyun gibi karşılık ticaret ve savaş yok, kiralık asker Dead Eye Flint olarak denizin derinliklerinden gelen korkunç yaratıklara karşı savaşacaksınız. Oyunun motoru su altı dünyasını oluşturduğunda gerçekde yakın olarak simuledecek şekilde hazırlanıyor ve oyunun geçtiği dünya yüksek derecede etkileşimli olmuş gibi görünüyor.

**Pencereyi Açı, Perdeyi Ara...**

Microsoft 2000 yılının ortalarında Windows 95 ve 98 tabanlı yeni bir işletim sistemi çıkartacağını duyurdu. Ama bu yeni sistem, hepimizin beklediği gibi NT'nin güvenilirliğini ve 95'in sadeliğini taşımayacak. Bu iki platformu güvenilir bir şekilde birleştirmenin çok zor olduğunu söyleyen Microsoft yetkilileri, Windows 95 gibi öncekinden sonra büyük bir adım sayılabilen bir işletim sistemi yerine, Windows 98 gibi daha güvenilir ama görünüş ve içerikte aynı olan bir işletim sistemi hazırladıklarını duyurdular. 2000'e doğru Windows 2000 adı altında NT'nin yeni sürümünü ve Windows 98'in güncellenmiş hali olan Windows 98 Second Edition'i piyasaya sürecek olan Microsoft'un, 2000 yılının hemen ortasında eskisiyle fazla farkı olmayan bir sistemi piyasaya sürerek ne kadar doğru bir şey yaptığı göreceğiz.

**Abe General mi Oluyor?**

Ünlü platform serisi Oddworld'un yapımcısı olan Oddworld Inhabitants, aynı dünyada geçen Hand of Odd isimli bir Real Time Strateji geliştirdiklerini söyledi. Henüz gelişim aşamasının çok başında oldukları ve oyunun tamamlanmasına neredeyse 18 ay olduğunu söyleyen OI yetkilileri, Hand of Odd'un Oddworld dünyasının karakteristik özellikleri ile RTS türünü çok değişik bir biçimde kaynaştıracığını söylediler. Ortaya nasıl bir şey çıkacağına merakla bekliyoruz.

Daha Fazla Özgürlük

Descent FreeSpace geçen senenin en başarılı uzay simülasyon oyunuydu. Ve her başarılı oyunda olduğu gibi oyunun yapımcıları Volition tarafından ikincisi hazırlanıyor. Great War'dan 32 sene sonraki olayları konu alan Freespace 2, yeniden kendini gösteren Shivan tehdidine karşı eski düşmanlar insan ve Vasudanır inkârlarının birlikte verdiği ölüm kalım mücadeleşini konu alıyor.

İlk oyunun en çekici yanı, başka hiçbir oyunda bulunmayan sıcak çatışmaları ve dev boyutlardaki uzay gemilerine yapılan saldırılardır. Freespace 2'de 70'den fazla farklı büyülüklükte gemi, birçok yeni silah olacak. Ayrıca, ilk oyunundaki dev gemi Lucifer'in 10 katı büyülüklükte destroyerler bulunacak (Lucifer sizin geminizin neredeyse 500 katı büyülüktedir). Tabii oyun için geliştirilen yeni bir grafik sistemi stratejik saldırılara imkan sağlayan nebula efeğleri gibi grafik efektlerini katarabilecek seviyede olacak. Artık alıştığımız üzere Freespace 2, 3D hızlandırıcısız çalışmamayacak.

Gorky 17

Türkiye haricinde bütün ülkelerde mükemmel oyunlar yapılmıyor galiba. Alın size Çek Cumhuriyeti'nden Diablo ve Commandos karışımı mükemmel bir oyun: Gorky 17. Harika el çizimi arka planların üzerine poligon karakterlerin kullanıldığı Gorky 17, klasik bir konunun gerçek sanatçılardan elinde nasıl bir şaheser haline dönüşebileceğinin kanıt. Biyolojik bir salgın sonrasında dünya üzerindeki insanların çoğu hayal ötesi korkunclukta yaratıklara dönüşürler. Yönettiğiniz karakter bu dehşetin ortasında kalan bir özel tim üyesi. Diğer "normal" insanların yardımıyla salgının kaynağını bulup yoketmek ve birbirinden korkunç yaratıklarla savaşmak zorundasınız. Action-RPG karışımı bir oyun olan Gorky 17 2000 yılının başlarında hazır olacak ve balın arıları çektiği gibi oyuncuları kendisine çeken "18 yaşıdan küçükler oynayamaz" ibaresini üzerinde taşıyacak.



TOP TEN

PC
CD

- 1 Grim Fandango
- 2 Half Life
- 3 Fifa 99
- 4 Diablo
- 5 Need for Speed 3
- 6 Railroad Tycoon 2
- 7 NHL 99
- 8 Heroes of Might & Magic 3
- 9 Baldur's Gate
- 10 Resident Evil 2



- Silent Hill
- Apocalypse
- WCW/NWO Thunder
- Duke Nukem - Time to Kill
- Air Race
- Metal Gear Solid
- Colin Mc Rae Rally
- Bloody Roar 2
- Ridge Racer 4
- Resident Evil 2

Heroes of Might & Magic 3



Baldur's Gate

Duke Nukem - Time to Kill



Metal Gear Solid



Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini
çıkış tarihleri

YOLDAKİLER

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

Gabriel Knight 3	Eylül 99
Hidden & Dangerous	Mayıs 99
Homeworld	Haziran 99
Indiana Jones and TIM	Mayıs 99
Jagged Alliance 2	Mayıs 99
Kingpin	Mayıs 99
Lands of Lore 3	Mayıs 99
Max Payne	Sonbahar 99
Messiah	Kasım 99
Might and Magic VII	Eylül 99
Need for Speed 4	Sonbahar 99

NFL 2000	Sonbahar 99
Outcast	Haziran 99
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake III Arena	Haziran 99
System Shock 2	Sonbahar 99
TA: Kingdoms	Haziran 99
Ultima Ascension	Sonbahar 99
Warlords IV	Sonbahar 99
Wheel of Time	Sonbahar 99
Wizardry 8	Sonbahar 99
X-Com Alliance	Yaz 99

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da
inceленen oyunlar ve puanları

Alpha Centauri	Fraxis	9 Mart 99	Imperialism 2	SSI	8 Nisan 99	Sim City 3000	Maxis	8 Şubat 99
Age of Empires: Rise of Rome	Microsoft	8 Nisan 99	King's Quest 8	Sierra	8 Şubat 99	Skiing 99	Sierra	8 Mart 99
Baldur's Gate	Interplay	9 Mart 99	Magic & Mayhem	Mythos Games	7 Mart 99	Snowmobile Racing	GT Interactive	5 Nisan 99
Blood 2 the Chosen	Monolith	6 Şubat 99	Montezuma's Return	Take 2	6 Mart 99	Snowwave Avalanche	Midas	7 Şubat 99
Carmageddon 2	SCI	7 Şubat 99	Myth 2	Bungie	8 Nisan 99	Speed Busters	Ubi Soft	7 Şubat 99
Carnivores	Wizard Works	7 Nisan 99	NBA Live 99	EA	9 Şubat 99	Star Wars Rogue Squadron	Lucas Arts	9 Şubat 99
Chaos Gate	SSI	8 Şubat 99	Newman Haas Racing	Psychosis	6 Şubat 99	Starcraft Broodwars	Blizzard	9 Mart 99
Close Combat 3	Microsoft	8 Nisan 99	NFL 99	EA	8 Mart 99	Starsiege Tribes	Sierra	8 Nisan 99
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	9 Nisan 99	Oddworld 2	GT Interactive	8 Nisan 99	Super Bike Championship	EA	8 Mart 99
Cyberstrike 2	989 Studios	7 Şubat 99	Piri the Explorer Ship	SEBIT	8 Nisan 99	Test Drive 5	Accolade	7 Nisan 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Digital	7 Nisan 99	Powerslide	Rat Bag	7 Mart 99	Thief the Dark Project	Looking Glass	9 Şubat 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6 Nisan 99	Pro Pilot 99	Sierra	7 Mart 99	Tomb Raider 3	Eidos	9 Şubat 99
Enemy Zero	Sega	6 Mart 99	Quest for Glory 5	Sierra	7 Mart 99	War of the Worlds	GT Interactive	8 Nisan 99
Escape or Die Trying	Psygnosis	8 Şubat 99	Real Pool	Wizard Works	4 Şubat 99	Wargasm	D.I.D	7 Mart 99
European Air War	Microprose	8 Mart 99	Recoil	Virgin Int.	8 Nisan 99	WCW Nitro	THQ	7 Nisan 99
F16 Multirole Fighter	Novologic	9 Şubat 99	Redguard	Bethesda	7 Mart 99	World League Soccer 99	Eidos	7 Şubat 99
Gangsters	Eidos	6 Mart 99	Resident Evil 2	Capcom	8 Nisan 99	World War 2 Fighters	GT Interactive	8 Nisan 99
Grand Touring	Empire	6 Mart 99	Return to Krondor	Sierra	8 Şubat 99	Worms Armageddon	Microprose	8 Nisan 99
Heretic 2	Raven	10 Şubat 99	Riverworld	Cryo	8 Mart 99	X Games Pro Boarder	EA	9 Nisan 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9 Nisan 99	Ruthless.com	Red Storm	7 Şubat 99	Xena	Brilliant Int.	6 Nisan 99



Katkılarıyla...

Savaşları

Oyunlarla ilgili olan herkesin son iki yıldır rüyalarını süsleyen tek bir şey var: Bir 3D ekran kartı. Önceleri sadece güvenilir Voodoo 1 ve Voodoo 2 varken, artık öümüzde birçok farklı işlemci, kart ve marka var.

Technolojiyi yakından takip etmeyen bir kullanıcının buna alternatif karşısında aklının karışması çok doğal. Ama üzülmeyin, sizler için şimdiden kadar bir oyun dergisinde yer alan en kapsamlı 3D işlemci karşılaştırmasını derledik. Kartları değil de, işlemcileri karşılaştırmamızın sebebi, aynı işlemciyi kullanan farklı kartlar arasında normal bir kullanıcıyı pek etkilemeyecek kadar az fark olması. Ayrıca, öümüzdeki aylarda çıkacak yeni 3D işlemcilere de bir göz atmayı ihmal etmedik. Bünt bu yazılınlardan bir şey anlamazsanız üzülmeyin, 3D Temmuz Sayılığı sayesinde 3D işlemcilere birlikte anılan bütün karmaşık terimlerin açıklamalarını da bulacaksınız. Eh, bütün bunları okuyup 3D ekran kartını seçmeye karar verdığınız zaman yapmanız gereken tek şey, 3D ekran kartlarına yönelik hazırladığımız minyatür alma rehberine göz atmak.



3Dfx Interactive Banshee

Sadece 3D özellikleri olan Voodoo grafik Chipset'yle 3Dfx Interactive'in PC oyuncasını sonsuza kadar de-

ğıstırıldığı bir gerçek. Ama her alanda olduğu gibi, 3D alanında da çok sıkı bir rekabet var. 3Dfx Interactive de, Voodoo 2'yialaşağı eden Nvidia'nın TNT Chipset'ine karşı bir şey yapmamıştı. Yaptı da, sonuç olarak Voodoo Banshee doğmuş oldu.

Artıları

Banshee, 3Dfx'in hem 2D hem de 3D grafik işlemlerini bir arada yapabilen Voodoo Rush'dan sonra ikinci Chip'i. İlk yapım Banshee'lerde bazı mühendislik hataları olduğu söyleniyor. Ama özellikle Monster Fusion ve Gigabyte Banshee gibi son dönem Banshee işlemcili kartlar oldukça üstün bir performans sergiliyorlar. Voodoo 2'nin 3D işlemcisine sahip olan Banshee, 3Dfx'in kendisine patentli olan Glide API'si için hazırlanan oyunları çalıştırabilen Voodoo 1 ve 2 harici tek kart. Bu da ona bazı avantajlar kazandırıyor. Direct3D ve OpenGL API'lerinin oyunlarda gidecek daha yaygın bir biçimde kullanıldığı su görmez bir gerçek olabilir, ama piyasada bulunan birçok oyun sadece Glide standardıyla çalışıyor. Bu da Banshee'nin evrensel bir oyun kartı olmasını sağlıyor. Eğer bir oyun 3D hızlandırıcılarla destek veriyorsa, Banshee ile çalıştığı garanti edilebilir.

Eksileri

Tabii iyiin yanında kötü de söylemeli. Banshee abisi Voodoo 2'nin bütün eksikliklerini taşıyor. Bunların içinde en önemlisi, AGP kaplamalarla (AGP Tex-

turing) destek vermemesi. Yani Banshee kaplamaları sistem hafızasından direkt olarak okuyamıyor, bu da belli ölçüde hız kaybına yol açıyor. Diğer dezavantaj ise piyasadaki bütün kartlar AGP2X standartını desteklerken, Banshee AGP1X ile sınırlı kahyor.

Banshee, 3D görüntülerleri gerçek renk modunda gösteremiyor. İşlemcinin iç yapısı 24-bit renkte gösterim kapasitesine sahipken, grafikler ekran'a sadece 16-bit renk derinliğinde yansıtılabilir. Bunun sonucunda grafiklerde ufak tefek bozulmalar oluşabiliyor.

Oyun Performansı

Voodoo 2'den daha yüksek bir saat hızında (Voodoo2=90 MHz, Banshee=100 MHz) çalışması ve daha hızlı bir belleğe sahip olması nedeniyle, Banshee, tek-kaplama uygulamalarda (Single-Textured Applications) Voodoo 2'den daha iyi bir performansa sahip. Ama iş Quake 2 gibi multitexturing'i kullanan uygulamalara (yani sizin anlayacağınız, oyunlara) gelince, Banshee, Voodoo 2'den daha düşük bir performansa sahip.

Sonuç:

Banshee, sıkı ama fakir oyuncuların göz önünde bulundurması gereken bir 3D işlemci. Özellikle Glide desteği ile piyasada bulunan bütün 3D oyunları çalıştırması garanti olan Banshee işlemcili kartlar, iy bir performans arayan her oyuncunun işini görecektir.

Hangi Kartı Tercih Edelim?

Gigabyte GA-630 Banshee (Banshee işlemcili kartlar arasında en yüksek performansa sahip. Üstelik performansına nazaran çok uygun bir fiyatı var)

Diamond Monster Fusion (2D ve 3D uygulamalarda yüksek performansa sahip)



NVIDIA

Nvidia RIVA TNT

1998 yılında teknoloji dalında ödülmeyi hak eden bir tek isim varsa o da tartışılmaz olarak Nvidia'nın TNT'sidir. 1997'nin başında piyasaya sürüldüğünde büyük başarı elde eden Riva 128'in bazı hataları vardı (sadece 4 MB hafızaya sahip olması, bazı grafik problemleri vs.). Ama hiç kimse TNT'nin 3D piyasasının tek hakimi kabul edilen Voodoo 2'nin tacını elinden alacağını düşünmemiştir. Artık kabul edilen bir tek gerçek var, o da 3D deyince akla gelen ilk ismin TNT olduğu.

Artıları

Hangi birinden başlasak ki? TNT'nin kendine özel "Twin-Texel" denilen grafik iç yapısı, tek saat döngüsünde iki kaplamanın birden işlenmesini sağlıyor. Bu özelliği ile Voodoo 2'nin çift işlemcili yapısına meydana okuyan TNT, piyasaya yeni çıkmış olan ATI Rage 128 ve henüz çıkmamış olan Permedia 3 işlemcilerden tam bir yıl önce bu özelliğe sahip olarak kendisine haklı bir yer edindi. Bilgisayar donanımlarından anlamiyorsanız ve bütün bu söylenilenler sizin için bir şey ifade etmiyorsa, kısaca özetleyelim: Piyasada şu an TNT'den daha iyi bir 3D işlemci yok. Tabii TNT 2'li kartlar elimize geçene kadar.

Eksileri

Yok. Gerçekten yok. Belki Glide destekli oyunları oynatamaması bir eksik sayılabilir, ama zaten 3Dfx'in tekelinde olan bu standart yavaş yavaş oyuncular tarafından terk ediliyor.

Oyun Performansı

Banshee ve Savage 3D'de olduğu gibi, TNT de Voodoo 2'yi tek-kaplamlı oyunlarda geçiyor. Ama, "Twin-Texel" özelliği sayesinde çok kaplamlı oyunlarda da Voodoo 2'nin hakimiyetini son veriyor. Hatta TNT bazı uygulamalarda SLI modda birbirine bağlanmış çift Voodoo 2 kartı geçebiliyor.

Sonuç

Eğer bizim gibi oyun delisiyorsanız, hiç kimsenin oyunlarını sizden daha hızlı oynamasına tahammül edemiyorsanız, tek çareniz Riva TNT.

Hangi kartları tercih edelim?

STB Velocity 4400 (yüksek performanslı sahip bu kartın diğerlerinden avantajı, TV çıkış özelliğinin olması)

Elsa Erazor II (En yüksek perfor-

manslı TNT kart. Uygun fiyatı ve yanında gelen kaliteli oyunlarla, tercih edilmesi gereken bir seçenek)

Creative Riva TNT (Creative gibi köklü bir şirketten gelmesinin yanı sıra, rakiplerinden daha üstün bir 2D performansına sahip)



S3 Savage3D

S3 ve 3D birarada kullanmaya alışık olmadığımız iki kelime (kısiltma - BLX). Yıllarca grafik dünyasının lider şirketlerinden biri olan S3, 3D teknolojisini yakalamakta geç kalınca lider bir şirket olmaktan çıkıştırıp beş para etmeyen ekran kartları üreten bir OEM şirketi haline geldi. Bu kötü içinde en büyük paha S3'ün Virge serisi sahiptir. Ama bu Savage3D ile değişecek gibi gözüküyor.

Artılar

Savage3D'yi rakiplerinden ayıran birçok artısı mevcut. Bunların başında sadece Savage3D'de bulunan ve "S3TC" (S3 Texture Compression - S3 Doku Sıkıştırma) denilen bir teknoloji geliyor. Bu teknolojinin avantajı, oyunlarda kullanılan kaplamaları 6'ya 1 oranında sıkıştırarak, çoğu oyunda görmeye alışık olmadığımız kadar detaylı ve kaliteli kaplamalar sağlama. Üstelik bunu bellekteki veya AGP'deki kısıtlamaların etkilenmeden başarıyor.

Savage3D'nin bir diğer önemli artısı ise, DVD filmleri tam kalitede gösterebilecek bir yapıda olması. Çoğu DVD'nin yanında verilen MPEG2 çözücü kartın yaptığı işi Savage3D bedava olarak yapabiliyor.

Tabii Savage3D'nin rakiplerinden neredeyse yarı yarıya ucuz olduğu gerçeği de yabana atılamayacak bir artı.

Eksileri

Maalesef bunca artısına rağmen Savage3D'nin 8 MB hafızaya sahip olması büyük bir dezavantaj. Piyasadaki hemen hemen bütün ekran kartları 16 MB hafızaya sahipken, 32 MB'lık kartlar ise yolda iken, 8 MB'lık hafızadan kaynaklanan çözünürlük ve performans kısıtlamaları Savage3D'nin öünü kesiyor.

Oyun Performansı

0.25 micron mimarisine sahip olan Savage3D (Riva TNT, Banshee, MGA-G200 daha yavaş olan 0.35 micron mimarisine sahip) 125 MHz hızında çalışıyor. Bu da Savage3D'yi en yüksek saat hızına sahip işlemcilerden birisi konumuna yerleştiriyor. Ama (büyük ama AMA) saat hızı tek başına bir işlem-

cinin en iyi oyun performansını vermesini sağlayamaz. Riva TNT ve Voodoo 2'deki tek geçişte birden fazla kaplama basmayı sağlayan teknolojiye sahip olmayan Savage3D'nin Quake 2 gibi oyunlarda performans açısından geri kalıyor.

Sonuç

Savage3D, neret ettiren S3Virge'den sonra atılan dev bir adım olabilir, ama piyasada bu kadar güçlü rakipleri varken tutulmaması çok doğal. Çok ucuz olmasından dolayı tercih edilebilir, ama gerçek performans arayanlar TNT ve Banshee'ye yönelmeliler.

Hangi Kartları Tercih Edelim:

Colormax VA-391 Savage 3D (Savage3D kullanan kartların arasında en yüksek fiyat/performans oranına sahip)

Aztech VGS3D (DVD desteği sahip olmasının yanı sıra, yüksek performans ile dikkat çekiyor)

Hercules Terminator Beast (İyi bir performansa sahip, ama neredeyse bir TNT kadar pahalı)



3Dfx Voodoo3

3Dfx şirketi Voodoo3 Chipset'i ile birlikte 3D ekran kartlarında yeni bir çığır açıyor, yoksa aynı teknolojiyi daha hızlı hale getirip önemimize mi sunuyor? Bu sorunun cevabını vermek için çok erken, çünkü bu yazımı yazdığında sırada elmizde bir tek Voodoo 3 işlemcili kart vardı. Görülen o ki 3Dfx şirketi, eski Chip'lerdeki dezavantajların büyük kısmını yeni işlemciye de taşımış olsa da müthiş bir performans artışı sağlamayı başarmış.

Artılar

Voodoo3'e aslında Banshee 2 de diyebiliriz, çünkü o da ağabeyi gibi 2D/3D kombin bir Chipset. Ama Voodoo 3'ün en büyük avantajı ikinci bir dokuma Chip'ine daha sahip olması. Bu da Quake 2, Unreal gibi oyunlarda Banshee'ye göre bir üstünlük sağlıyor. Ayrıca, 0.25 micron mimarisine sahip olması, isıtma sorunu olmadan yüksek hızlarda çalışabilmesini sağlıyor. Piyasa üç farklı versiyonu çıkacak olan Voodoo 3'ün şu anki en hızlı versiyonu 183 MHz hızında çalışan Voodoo 3 3500. Bu hızda sınırsız kadar yapılan başka hiçbir 3D işlemcisi yetişmedi. Eylül ayında piyasaya çıkacak olan Voodoo 3 4000'ün ise 200 MHz bariyerini aşması bekleniyor.

Bütün 3Dfx yapımı işlemcilerde olduğu gibi, Voodoo 3'ün de en büyük artısı Glide API'sini kullanan oyunları çalıştırabilecek olması. Sırf bu yüzden Voodoo 3'e sahip olmak isteyebilirsiniz.

Eksiler

Ne yazık ki 3Dfx eski işlemcilerde ne kadar kısıtlama varsa, Voodoo 3'e de taşınmış. Bu eksiklerin üzerinden sırasıyla geçelim. Diğer bütün işlemciler 32 bit dokuları işleyebilirken, Voodoo 3 sadece 16 bitte kalyor. Diğer bütün işlemciler 1024 X 1024 çözünürlükte doku gösterebilirken, Voodoo 3'te bu 256 X 256'da kalyor. Diğer bütün işlemciler AGP2X, hatta henüz olmayan AGP4X'e destek verirken, Voodoo 3 AGP2X'e destek veriyor. Ve en önemlisi, diğer bütün işlemciler 32 MB belleğe izin verirken, Voodoo 3 16 MB'ı tanıyor (tabii bütün bunlar Voodoo 3 4000 ile delegebilir, zaman gösterecek artık).

Yukarıdaki özelliklerin olmaması şuna anki oyunlar ve oyuncular için pek de önemli olmayıpabilir. Ama çok yakın zamanda Voodoo 3'te olmayan özelliklere tam destek veren oyunlar çıkmaya başlayabilir.

Sonuç

Her ne kadar Voodoo 3'ü kötülemiş gibi görünsek de, bunun sebebi kalitesiz olmasından değil, 3Dfx'in rakiplerinden israrla geri kalmasından kaynaklanıyor. Bir Voodoo 3 hepimizin rüyalarını süsleyecek kadar iyi bir işlemci ve şu an için sadece TNT 2 tarafından şeylebiliyor.



NVIDIA

**Nvidia
Riva TNT 2**

Geçtiğimiz yılın 3D ekran kartı performans birincileri hep TNT işlemcili kartlardı. Önümüzdeki yıl Nvidia bayrağı TNT 2 ile taşımaya devam edecek gibi görünüyor. Esasen Voodoo3 gibi, TNT 2 de ağabeyinin geliştirilmiş ve alianip pollanmış bir versiyonu. Ama öyle bir geliştirilmiş ki, 2000'in başına kadar karşısına durabilecek bir işlemci çıkacağını sanmıyoruz.

Artılar

Birincisi, TNT 2 175 MHz saat hızında çalışıyor (TNT 90 MHz idi). Bu nedeni düşük ısıda çalışmasını sağ-

layan 0.25 micron entegre teknolojisi ile üretilmiş olması. Ayrıca, AGP 4X'e ve 32 MB belleğe destek veren birkaç işlemciden birisi. Bu özellikler, bütün rakiplerini korku içinde bırakacak kadar güçlü. Tek ciddi rakibi Voodoo 3 gibi görünen TNT 2'ler performans bakımından sadece en hızlı Voodoo 3'ler tarafından geçiliyor.

Eksiler

Yok

Sonuç

Paranız bol ise, her zaman en hızlı bilgisayara sahip olmak sizin için şartlı halindeyse, TNT 2'den daha iyisini bulamayacaksınız.



**S3
Savage4**

Geçtiğimiz yıl 3D piyasasında Virge serisi ile kaybettiği saygınlığı Savage3D ile geri kazanmaya çalışan S3, işlemcisinin sadece 8 MB ile sınırlı olması yüzünden pek de başarılı olamadı. Ama bu Savage4 ile delegecek gibi görünüyor. S3'ün yeni işlemcisi Savage4, Diamond ve Creative Labs gibi güvenilir markalardan destek alıyor.

Artılar

Savage4, diğer rakiplerini terleteceğe benzettir. TNT 2'nin sahip olduğu AGP4X ve 32 MB RAM gibi özelliklere de sahip olan Savage4'ün en büyük avantajı fiyatı. Savage4'ün 16 MB'lık versiyonları 100 \$, 32 MB'lık versiyonları ise 120 \$'ın altında satılacak.

Savage4'ün bütünsel TV çıkışı özellikleri sayesinde, kalite kaybı olmadan bilgisayardan TV'ye görüntü sağlanabiliyor. Ama Savage4'ün en büyük avantajı doku sıkıştırma yeteneği. Bu özellik sayesinde oyunlarda şimdiden kadar görmeye alışık olmadığından kalitede doku kaplamaları görmek mümkün olacak. İnanmıyorsanız şu Half Life'in resmine bir bakın. Sol tarafta, doku sıkıştırma sayesinde elde edilen detaylı yüzeyleri görebilirsiniz.



Eksiler

Şimdilik görünmüyör, ama test için bir Savage4 elimize geçtiğinden sonra en ince ayrıntısına kadar test edeceğimizden şüpheniz olmasın. Bir hatası varsa, biz buluruz.

Sonuç

Henüz test etmediğimiz bir kart hakkında yorumda bulunmak istemiyoruz, ama Savage4 rakiplerine korkulu anlar yaşatacak gibi görünüyor. Özellikle de fiyatıyla.

Ve Diğerleri

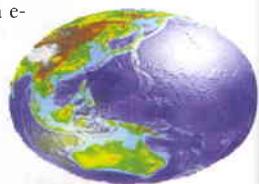
3 boyut savaşları her ne kadar 3Dfx, Nvidia ve S3 arasında geçiyor gibi görünse de, piyasaya çıkacak olan başka 3D işlemciler de var. Bunlara da kısaca bir göz atalım.



Matrox G400

Bir zamanlar 2D piyasasının lideri olan Matrox, G200 işlemcisinin geliştirilmiş modeli olan Matrox G400 ile 3 boyut piyasasına da el atıyor. 125 MHz ile 166 MHz arasında saat hızına sahip olan G400'ün en önemli özellikle Bump Mapping denilen

ve yüzeylere kabartma efeğine veren kaplama teknigi. Bump-mapping'in oyunlara neler katacağını görmek için sağdaki dünya resimindeki kabartmalara dikkat edin. Gerçek diğer kartlar tarafından simule edilebilen bir özellik Bump Mapping, ama donanımsal olarak ilk defa Matrox G400 tarafından desteklenecek. İkinci bir artı olarak, G400'un çift monitör desteğini sağlıyor. Bu özellikle sayesinde iki monitörü aynı anda bağlayarak, örneğin birisinde oyun oynarken, diğerinde ödevlerinizi yazabiliyorsunuz.



3D Labs Permedia 3

Neredeyse 6 ay geciken Permedia 3'lu ekran kartları özellikle profesyonel 3D modellemeye yönelik olacak. 32 MB bellek, AGP2X destekinin yanı sıra, Permedia'ya özgü olan "Triple-Blend Texture Core" ve "Sanal Doku Kaplama" özelliklerine de sahip olacak. Triple Blend, gerçekçi Bump-Mapping



yapabilmeyi sağlıyor, Sanal Doku Kaplama (Virtual Texturing) ise çok detaylı dokular kullanan oyunlardaki performansı yükseltecek. Hem Direct3D hem de OpenGL ile mükemmel uyum içinde çalışması bekleniyor.



ATI Rage 128

ATI genellikle markalı bilgisayarlarla kullanılan ekran kartları üretir. Ortalama bir performansa sahip olan ATI Rage PRO'dan sonra ATI Rage 128 yüksek performansa ihtiyaç duyanları memnun edecek gibi görünüyor. Neredeyse TNT 2 ile başa baş giden Rage 128, içinde bulunan MPEG2 çözümü ile DVD film seyretmek isteyenleri ayrıca MPEG2 kartı alma derdinden kurtarıyor.

Ekran kartı alırken dikkat edilmesi gereken noktalar

ACELE ETMEYİN

Sadece ekran kartında değil, bilgisayarla ilgili her alışverişinizde bu altın kurala uyın. Eğer neye ihtiyacınız olduğuna veya gerçekten ihtiyacınızın olup olmadığına karar vermeden yüksek teknolojiye yatırım yapacak olursanız, büyük ihtimalle zarara girersiniz.

BIRAKIN SİZDEN ÖNCE BAŞKALARI ALSIN

Biraz acımasız olsa da, yeni teknolojinin güvenilirliğini test etmenin en iyi yollarından birisi, kobay kullanmaktır. Yani tamadığınız ve güvendiğiniz birisinin alıp denediği ve memnun kaldığı bir kart büyük ihtimalle sizin yarı yolda bırakmayıacaktır. Veya daha iyisi, Level ve Chip gibi donanım konusunda uzman bir derginin güvenilir testlerine başvurun (Chip Test Merkezi'nin desteğini de yanımıza alındıktan sonra, artık sırtımız yere gelmez :)

SÜRÜCÜ BAKIMINDAN GÜVENİLİR OLMASINA DİKKAT EDİN

Ecran kartı sürücülerini genellikle üreticilerin en fazla ihmal ettiği alandır. Çoğunlukla donanım sürücülerindeki hatalar gözle batacak şekilde kendilerini belli etmezler. Ama belli bir oyunun

belli bir noktasında hiç de hoş olmayan sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Sürücüler güvenilir olan ve düzenli olarak güncellenen kartları tercih etmeniz sizin tarafınıza olacaktır.

UCUZ ETİN YAHNISİNİN YAVAN OLDUGUNU UNUTMAYIN

Bu klasik atasözü, günümüz teknoloji ürünlerine ve ekran kartlarına rahatlıkla uygulanabilir. Alacağınız ekran kartı, çok istisnai durumlar haricinde, cebinizden çıkışmasına razı olduğunuz miktarla doğru orantıda kaliteye sahip olacaktır.

Terimler Sözlüğü

AGP: Accelerated Graphics

Port'un (hzlandırılmış grafik arabirimini) kısaltmasıdır. Pentium II uyumlu anakartlarda bulunan ve sadece ekran kartlarının takıldığı bir slottur. Şimdiye kadar AGP1X (66 MHz veri genişliğine sahip) ve AGP2X (133 MHz veri genişliğine sahip) türleri çikan AGP ekran kartları, dokuların ekran kartı hafızasının yerine, sistem hafızasında depolanmasına izin verir.

API: Application Program Interface'in (uygulama programı arabirimini) kısaltmasıdır. Donanım (örneğin 3D grafik hızlandırıcıları) ve uygulamalar (yani oyunlar) arasındaki veri transferini mümkün kılan özel programlardır. 3D hızlandırıcılar söz konusu olduğunda, Direct 3D, OpenGL ve Glide en yaygın kullanılan API'lerdir.

Direct 3D: Microsoft tarafından geliştirilen bir 3D grafik API'si. Oyun geliştiricilerine üç boyutlu grafiklerde kullanılan bir standartlar bütünü sağlamıştır.

Doku Kaplama: İşlemci tarafından çizilen yüzeylere 3D ekran kartının kaplanması işlemidir. Mesela üç boyutlu bir kola kutusunun çiziminde, önce işlemci tarafından boş bir silindir çizilir. Daha sonra bu silindirin üstü 3D ekran kartı tarafından kola kutusu dokusuya kaplanır.

FPS : Bir saniyede ekrana basılan görüntü sayısıdır (Frames per Second). Göz yormayan normal bir görüntü için saniyede 30 Frame idealdir.

Glide: 3Dfx Interactive tarafından geliştirilen bir 3D grafik API'sidir. Oyun yapımcılarının Voodoo 1 ve Voodoo 2'nin bütün özelliklerinden sonuna kadar yararlanabilmesini sağlamıştır. Şu anda sadece 3Dfx Interactive'in kartları tarafından desteklenmektedir.

MB: Veri depolama ölçü birimidir (Mega Byte). Genellikle sistem hafızası ve sabitdisk kapasitesi ölçümünde kullanılır. Bir Megabyte 1024 Kilobyte'a eşittir.

MHz: İşlemcilerin saat hızını ölçmek için kullanılan bir ölçü birimidir (Megahertz). 1 MHz 1 milyon işlemci saat-döngüsüne eşittir.

OpenGL: Silicon Graphics tarafından geliştirilen ve ilk olarak id Software'in Quake oyununda kullanılan bir 3D grafik API'sidir. Genellikle Quake 2 grafik motoru kullanan oyunlar tarafından desteklenir.

PCI: Peripheral Component Interconnect'in (donanım parça bağlantısı) kısaltmasıdır. Ekran kartı, modem ve ses kartı gibi çevre birimlerinin bağlandığı arabirimlerdir.

Renk Derinliği (Color-Depth): Grafik Chip'inin üretilen renk sayısıdır. 16-bit renk derinliğine sahip bir Chip 65,532 renk (yani 2 üzeri 16) üretebilirken, 24-bit bir grafik Chip'i 16.7 milyon renk üretebilir (2 üzeri 24).

Saat-döngüsü (Clock Cycle): Mikroişlemcinin içindeki entegre devrelerin hızını temsil eden bir ölçü birimidir.

SDRAM: Senkronize DRAM. Bu ismi almasının sebebi, işlemci ile senkronize hızda çalışabilmesi ve hızının 100 MHz'e kadar çıkabilmesidir.

SLI: Scan-Line Interleave'in kısaltmasıdır. Sadece 3Dfx'in Voodoo 2 işlemcisini kullanan kartlarda olan bu özellilik, aynı Chipset'e sahip iki kartın birbirine bağlanarak performansın artırılmasını sağlar. L



X-Wing Alliance



Kabul, ben bir Star Wars manyağım, Darth Vader ve Emperor Palpatine tarafından söylenen her repliği ezber bilirim. Yoda ekranda belirdiğinde saygı ve huşuya başımı öne eğer, meditasyona başlarım. Çop kamyonu kılıklı Y-Wing ile akrobasi yapabilir, garibin bir TIE Fighter ile bir grup ası pilotunun içine gözü kapalı dalabiliyim. Coruscant kentinin tüm gezegeni kaplayan ışıklarına, Tatooine gezegeninin çöllerle kafı yüzeyine hayranım. Hoth gezegeninde kartopu oynadım, eski Sith tapınaklarını ve Jedi mezarlарını ziyaret ettim. Kulaga garip mi geliyor? Yok canım, siz hiç etrafınıza bakmadığınızda anlaşılan! Gezegenin yarısı açık ve saşa boğuşurken, bir futbolcuya trilyonlar verip, sonra bir de utanmadan bununla övmekten daha garip ya da saçma değil bence! Fakat tabii konu bu değil, konu uzay simülasyonları.

Nedense bugüne dek yapılan uzay oyunlarının cogunda büyük bir atmosfer eksikliği vardı, Star Wars konulu olanlar hariç. Belki fanatizm gibi gelebilir bazılara, ama Freespace ya da Prophecy gibi muhteşem oyunlar bile senaryo açısından son derece yavan olmaktan kurtulamadılar bence. Star Trek adı altında piyasaya verilen oyunlara ise değinmek bile istemiyorum, hemen hepsi felaket sayılırdı, ama tabii onların sorunu programcılardan kaynaklıydı, taşındıkları isminden değil. Sonuç olarak neredeyse TIE Fighter piyasaya çıktıgından bu yana beni söyle cihazın başına bağlayacak, aklımı başından alacak bir oyunla karşılaşmak mümkün olmadı diyebilirim. Ama şimdi, durum değişti. Alliance geldi ve daha açılış demosunu izler izlemez gönüme taht kurdu.

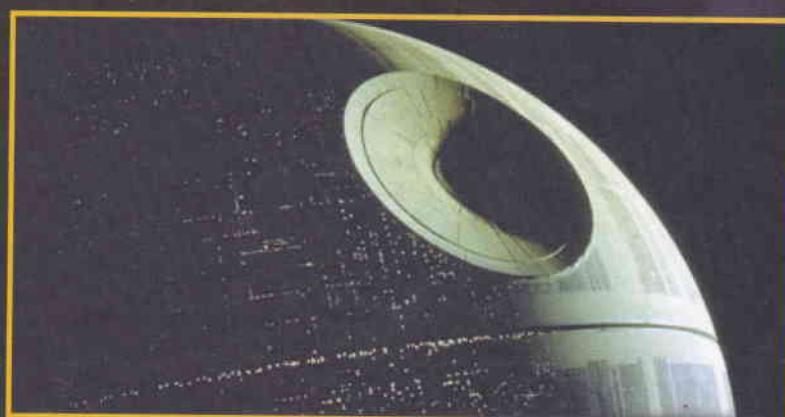
Upgrade Zamanı!

Şimdi, oyunun güzelliklerine geçmeden önce sistem ihtiyaçlarına bir bakalım, işletim sistemi Windows 95/98 olmak durumunda tabii, zaten onun bir alternatif yok. Oyunu kör topal çalıştırırmak için gereken minimum sisteme gelince, işlemci en az Pentium 200, hafıza 32 MB RAM, CD-ROM sürücü en az 4x hızlı, ekran kartı ise 2 MB hafızalı olmak zorunda. Fakat bu tarz bir donanımla ancak en düşük detay seviyesinde oynayabilirsiniz. Üstelik ekranda birkaç gemi birden belirdiğinde oynanredeye donar ve hatta sistem aşırı yüklediğinden çökebilir. Ancak biraz daha fazla RAM ve 4 MB Monster gibi orta halli bir ekran kartıyla işler hayli

Tüm Rebellion pilotlarının dikkatine! Sistemlerinizi açın, joysticklerinizi kalibre edin ve sıkı tutunun. Alliance yörüngeye girdi, tekrarlıyor, Alliance yörüngeye girdi! Bu hayatınızın çarpışması olacak...

değişebilir, hatta grafik detayları orta seviyede açarak fazla kalabalık olmayan görevleri rahatlıkla ucabilirsiniz, kalabalıktan ne kasdettigimi daha sonra açıklayacağım tabii. Eğer grafik ve ses detayı dibine kadar açmak, üstelik en kalabalık savaşta bile hiç takılma yaşamadan oynamak istiyorsanız, o zaman en az P-2 350 işlemciye, 64 MB ya da üzeri hafızaya ve Banshee veya Riva TNT gibi 16 MB RAM takılı bir AGP ekran kartına ihtiyacınız olacak demektir. Bunun dışında kurulum için HDD üzerinde 130 MB kadar boş alan ve Internet üzerinde oynayabilemek için de hızlı bir bağlantı gerekecektir. Programı çalıştırmadan önce HDD üzerinde taksas dosyaları için 200 MB civarında bir boş alan bulmanız, ayrıca grafik kartınızın en son sürücülerinin yüklü olması





gerektigini unutmam. Oyunu çalıstırbilmek için bir diğer gereken şey de adam gibi bir joystick, sonuca burada uzay gemisi kullanacağınız ve çok ince manevralar yapmanız gerekecek. O yüzden oyunda bir joystick kullanmak zorundanız, eğer analog olursa çok daha iyi olur. Bir joystick yoksa, o zaman almanız gerekecek, çünkü Alliance ilk buna bakıyor ve eger göremezse oyun çalışmıyor. Belki tüm bu sistem ihtiyaçları gözle biraz fazla görünebilir, ancak zaten burada saylıklarımız artık standart bir konfigürasyon sayılıyor, hem süf bu oyun için upgrade etmeye değer.

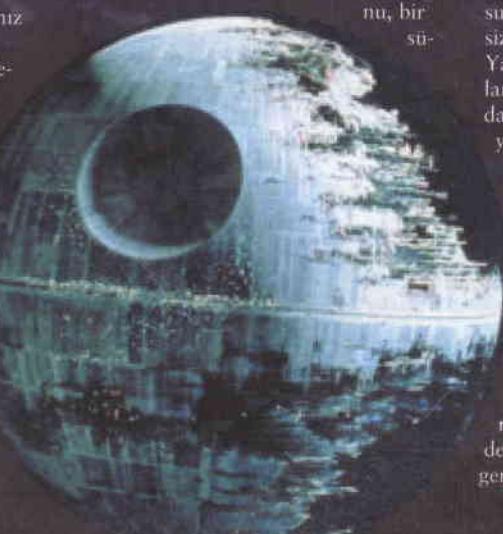
Bir YT-2000 Olسا da Binsek...

Gelelim oyunun konusuna, tabii şimdı çogunuz bir senaryo dahilinde uzayıp giden bir dizi görev ve uculacak birkaç gemi modeli bulmayı bekliyor. Hem doğru, hem de yanlış bir bekleni. Nedenine gelince, Alliance bir senaryo dahilinde 50 civarında görevden oluşuyor tabii, ancak konunun işlenişi nedeniyle, ilk görevde X-Wing kokpitine oturup TIE patlatmaya başlamışsınız. Ayrıca birkaçtan daha fazla gemi var oyunda, hem de çok daha fazla. Neyse, konu söyle, siz Azzameen ailesinin en küçük oğlunuz, günlerinizi simülatörün başında uçuş oyuları oynayarak geçiriyor ve kendi geminizi uçuracığınız zamanı sabırsızlıkla bekliyorsunuz. Azzameen ailesi nakliyat ve ticaret işleriyle uğraşıyor, bir ana istasyonları, bir uzay doku ve birkaç da depoları var. Ayrıca farklı model ve büyük-lükte nakliye gemilerine ve yanında çalışan bol miktarda personele de sahipler, normal şartlarda bu oldukça iyi bir iş sayılabilir, ancak ne yazık ki şartlar pek normal değil. Viraxo adında rakip bir şirket aileyi devreden çıkarıp, bölgedeki tüm ticareti ele geçirmek için oldukça pis numaralar yapıyor. Tabii bu kadarla da kalmıyor, İmparatorluk ve İsyancılar arasındaki savaş gittikçe ciddi boyutlara varmış durumda, üstelik giderek de yayılıyor. Tarihler

Hoth savaşından hemen sonraşı gösteriyor, İsyancılar her yerden güç toplamaya çalışırken, İmparatorluk ise bunu önlemek için her türlü baskiya başvuruyor. Tabii Viraxo avantaj kazanmak için İmparatorluk güçlerine yalaklık yaparken, Azzaemeen ailesi zaten nefret etikleri bu düzenden yrratılmak için, Rebellion ile gittikçe artan bir yakınlık kurmaya başlıyorlar. Fakat işler aile için pek iyi gitmiyor ve senaryo ilerleyince aileden geri kalanlar kaçip doğrudan İsyancılar katılmaktan başka çare bulamıyorlar. İlk görevlerde Azzameen aile üssünden hayalaniyor, babanız ve kardeşlerinizle beraber çeşitli uçuşlara katılıyor, bu görevlerde YT-1300 ve 2000 modeli Corellian Transport kargo gemilerini kullanıyorsunuz. Evet, YT-1300 aynı zamanda Han Solo'nun efsanevi hurusu Millenium Falcon ile aynı baz model, ancak Falcon üzerinde bir hayli değişiklikler yapılmış bir gemi ve ileride onu da kullanmak zorunda kalacağınız.

Endor

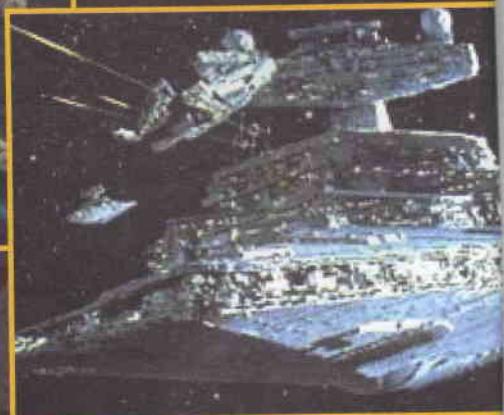
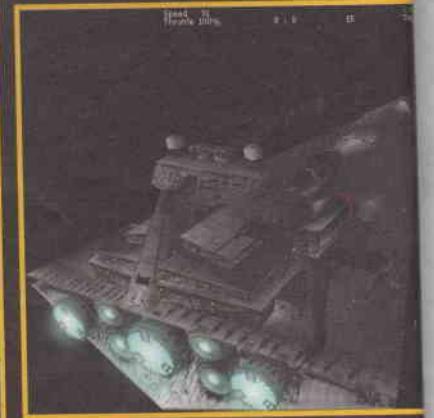
İste konu bu şekilde gelişiyor ve sonuca siz hem Rebellion saflarında çarpışan, hem de ailesini kurtarmak için uğraşmak zorunda kalan genç bir pilotu canlandırıyoysunuz. Oyun tipik bir uzay gemisi simülasyonu, bir sü-



rü tuş ve her görevde yapılması gereken bir sürü iş var. Ancak pek çok aşdan bilinen kalıpların dışına çıkmıyor. Öncelikle nakliye gemileri kullanmak durumda olmanız, kargo taşıma işini de gündeme getiriyor. Bazen bir kargo podunu alıp bir yerlere götürmeniz gerekiyor. Ayrıca kargo gemileri hareketli laser taretleriyle donanmış dururlar. Bu taretleri kendiniz kullanabilirsiniz, o esnada geminizi yapay zeka uçuruyor, ancak seçtiğiniz hedefe otomatik atış açmanızı sağlamak çok daha akıllıca bir iş. Tabii sadece kargo gemileri yok oyunda, tamidik Rebellion gemileri ve daha pek çok uzay aracı da kullanıacağınız. Esasen oyundaki gemi çeşitlerinin bolluğu şapkanızı uçurmaya yetecektir, en basit kargo modülünden tutun da, Super Star Destroyer sınıfına varana dek filmlerde ve oyunlarda gördüğünüz her gemi modeli oyunda mevcut. Tabii bu durum zayıf bir bilgisayarınız varsa kötü haber söyle, çünkü büyük çatışmalarda, mesela Endor savaş, ekranada bir Death Star, bir düzine Star Destroyer, birkaç düzine Mon Calamari Cruiser ve Corvette, tüm bunların üstünde birkaç yüz adet avcı uçağı belirince sisteminiz istifa edecek demektir. Grafik detayı en basite getirmek bile yetmez, çünkü bilgisayar tüm gemileri çizmenin dışında bir de onlara pilotlu etmek durumunda ve bu yükü ancak çok güçlü bir işlemci kaldırırabilir.

Laser ve Ion

Bu oyunu eski yapımlardan ayıran en önemli özelliklerden biri de, olayların uzayın tek bir noktasında geçmemesi. Kullandığınız gemiler genelde uzun mesafeleri aşabilecek Hyper-Drive donanımına sahip araçlar, uçusta da bunu sık sık kullanmanız gerekiyor. Ancak tabii camını isteyince, istediğiniz noktadan atlayış yapamıysınız, gideceğiniz bölgenin koordinatlarını işaretleyen Nav-Buoy, yani işaret şamandirasına yönelik gerekli, yeterince yaklaşınca atlayış uyarısı yapıyor. Burada bir hulus oldukça önemli, olaylar olmak için sizin bölgeye girmenizi beklemiyordar. Yani bir yerde gerektiğinden fazla oyalansanız, sonra ki bölgeye ulaşığınızda çok geç kalmış olabiliyorsunuz. O yüzden olayların akışını devamlı takip etmek ve tam zamanında uygun yerde bulunmak çok önemli. Ancak özellikle çok yoğun çatışmaların arasında hem telsiz mesajlarını, hem de dost gemilerin durumlarını takip etmek, alışık olmayanları oldukça zorlayabilir. Tabii bir görevde ne yapmanız gereği belli, ancak düşmanın başa çıkmak için farklı üç taktikleri denemeniz gerekecektir. Eğer vurulur ya da görevde başarısız olursanız tekrar uçmanız gerekecektir, fakat bu defa Debriefing



ekranından görevle ilgili ipuçları alma imkanına kavuşacaksınız. Oyunun arabiimi son derece güzel yapılmış, kendinizi kargo geminizin içinde görüyor, burada Yardımcı droidiniz Emkay ve diğer paneller yardımıyla seçeneklerle ulaşın oyunu takip edebiliyorsunuz. Ana oyun seçeneklerine ulaşmak için ESC tuşuna basmanız yeterli, tuş ayarları dahil her tür seçeneğe buradan ulaşabilirsiniz. Oyun kaydetme işlemi her görevden sonra otomatik olarak gerçekleştiriyor ve pilotunuzun adına açılan dosya kullanıyor.

Ateş Fırınları

Bu oyunun en mükemmel yanlarından biri de grafik ve efektleri, grafik kalitesini sonuna dek açabilmek için çok güçlü bir sistem gerekiyor belki, ancak kendinizi bir oyunun değil adeta filmin içinde görürsünüz. Uzay, gemiler, parlamlar, laser atışları, her şey son derece mükemmel hazırlanmış. Görsel efektlere filmlerde kullanılanlar aratmıyor, araçların yaralandıkça dağılmaları ve sonra da kontrolden çıkıp savrularak parçalanmaları son derece inandırıcı. Tabii bunda oyunun fizik kurallarına oldukça sadık olması da büyük rol oynuyor, araçların hızı ve yükleri manevra yetenekleri üzerinde çok etkili oluyor. Uzay araçlarının grafik tasarımları gerçekten çok güzel, eg-

zos alevine kadar her detay enince ayrıntısına dek düşünülmüş. Her araç üç boyutlu bir kokpit tasarımına sahip ve görüş açınızı istedığınız gibi değiştirebilirsiniz. Ne var ki göstergeler kokpite entegre edilmemiş, onun yerine ekranın yarı saydam bir HUD üzerinden yerleştirilmişler. Bu durum oynamanız açısından belli faydalara sağıla da, kamuya kokpitlerin güzelliğini biraz bozuyor. Oyundaki büyük sınıf gemiler de oldukça iyi tasarlanmışlar, ancak özellikle büyük savaş gemileri ve uzay istasyonları yeterince detaylı resmedilmemişler, küçük gemilerin detayıyla karşılaşınca biraz zayıf bile kahyolar. Yine de büyük savaş sahneleri filmlerde gördüklerinizi aratmıyor, özellikle Millenium Falcon ile Death Star reaktörünü açmak için o dev istasyonun derinliklerine doğru dalmak oldukça ilginç bir tecrübe.

Son Saldırı

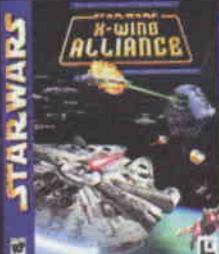
Ses efektlerine gelince, tek kelimeyle muhteşem, laser toplarından tutun da, TIE motorlarının o inanılmaz güzellikteki gümbürtüsüne varana dek hersey filmlerden alıma, haliyle gerçekçilik son derece yüksek. Müzik ise bambaska bir konu, Lucas Arts programcılar uzun zamandır kullanmadıkları, kendi tasarımları olan iMuse müzik sistemini bu oyunda tekrar ortaya çıkarmışlar.

Bu sistem oyun esnasında gerçekleşen kritik olaylara göre müziği anında düşüren uygun olarak değiştiriyor. Mesela birdenbir araya giren yüksek tonda Imparatorluk marsı, size yıldız destroyerlerinin savaş alamına girdiğini çok açık bir biçimde haber veriyor. Bir dost pilotun ölümüne hüzünlü bir melodile agit yakılırken, vurulan her düşman gemisi Rebellion marsının şablamasıyla kutlanıyor. Sonuçta bugüne dek gördüğüm en iyi ses ve müzikler bu oyunda diyebilirim. Genel olarak bu oyuna bir kusur bulmak pek mümkün değil bence, tabii içimde Star Wars adından nefret edenler, uzay oyunlarını sevmeyenler, yani kısaca bu tarz yapımları ilgilenmeyenler mutlaka vardır. Onlar zaten ne olursa olsun, doğal olarak bu oyuna da ilgilenmeyeceklerdir. Fakat hiçbir Star Wars filmini seyretmemiş bile olsanız, yine de bu kadar güzel bir oyunu pas geçmenizi tavsiye etmem, bu kadar sağlam yapılmış gerçekten çok çok az bulunuyor. Neyse, şimdi iznimizle gidip biraz daha uzmak istiyorum. Güçün karankı yanınızda olsun; hahahaaaaaaa...!

Gene

10

Puan



X-Wing Alliance

•Lucas Arts • Uzay Sim • 2 CD

İNCELEYEN : Chainsaw Charlie

SİSTEM : Win 95/98

HD Alanı : 130 MB

GRAFİK :

İŞLEMCI : Pentium 200

CD-ROM : 4Hzlı

SES/MÜZİK :

RAM : 32MB

MULTIPLAYER : Var

ATMOSFER :

3D Hizlendirici : Glide, Direct 3D

Bilgi İçin : <http://lucasarts.com/products/alliance>

OYNANABILIRLIK :

Level CD

: Mayıs 99

Redline



Evet, peşin olarak hükümmü söyleyeyim de rahatlayayım. Redline çok güzel bir oyun. Biliyorum, yabancı dergiler ve siteler tarafından oldukça eleştirildi. Bazı eksik yanlarının olması da çok doğal, ama o kadar da acımasız davranışmamak lazımlı, çünkü türünün ilk örneği. Hatta birkaç küçük kusuru olmasa bir klasik olabilirdi, ama olamadı.

Redline'in bu sayfalardaki resimlerine bir göz atın ve ondan sonra düşünün. Acaba bu oyun neden 3D hızlandırıcıya gereksinim duyuyor? Çünkü, Redline bir oyunda şimdiden kadar görebileceğiniz en devasa patlama ve ışık efeğlerine sahip. Unreal gibi oyunculardan koca bir reaktörün patlamasına alışık, ama bütün bir bölüm havaya uçması da ne oluyor?! Bilmiyorum ama oyunculardaki vahşet, dehşet aldı başını yürüdü. Bu gidişle bütün çocukların psikopat olacak. Akabinde başımıza daş yağacak daaşşş.

Sistem isterim

Redline'in çalışabileceği minimum konfigürasyon Pentium 200 MHz işlemci, 32 MB RAM ve bir 3D hızlandırıcıdan oluşuyor. Umarım böyle bir sisteme sahip olanlar hemen "Yaşasın! Yaşasın!" diye ortalıkta ziplamaya başlamıştır, çünkü bu sisteme Redline çalışmaz. Yatar, uyur. Eğer "renkli bir Slideshow" seyretmek istemiyorsanız, Pentium II serisinden bir işlemci, 64 MB RAM ve en az 8 MB hafızalı bir 3D ekran kartı edinmeye bakın. Ne, sizde yok mu? Geçmiş olsun. Neden 3D Savaşları başlıklı yazımızı okumuyorsunuz (Reklam!!)?

Oyunda, olası bir nükleer savaştan sonra efendi gibi tamircilik yaptığı şehirde Red Sixers denilen motorize yamalar tarafından yok edilen bir adamı

canlandırıyoruz. İlk bölüm temizleyip intikamını alan bu şahıs (biz) The Company denilen ve üstün teknolojilere sahip bir güvenlik şirketinin dikkatini çekiyor(uz) ve şirket adına giderek zorlaştırdığı görevleri yerine getirmeye çalışıyor(uz).

Adamakilli bir sisteme sahip olduğunuzu varsayırsak, kendinizi bulabileceğiniz en hızlı ve çığır katliamın içine atmaya hazırlızınız demektir. Redline da hem araba kullanarak hem de emektar ayaklarınızın üzerinde katliam yaratmayı biliyorsunuz. Tabii araba içindeyken yarattığınız katliamın zevki bambaşka oluyor. Ama askerlerin mermileri ön camınızı bir kelebek narınılarıyla okşarken, 150 km. hızla birkaç tanesini önlüğünze katıp en yakın duvara geçirmek, az önce ateş edenlerin çeşitli iç organları ön camınızdan aşağıya doğru süzülürken sapıkça çığlık atmak size zevk vermiyorsa, bu benim suçum değil, sizde bir anormallik var demektir (hiaaaaaa, kan istiyorum). Ama bütün düşmanlarınız böyle kolay lokma değil, birçoğunun altında arabası var (ne kışkırtırsınız, adam çalışmış kazanmış almış işte. Siz de çalışın...). Esas eğlence bunlar ortalığa çıktıığı zaman başlıyor. Ortalıkta son sürat dolanan, birbirine plazma, roket, Allah ne verdiyse sallayan arabalar, diğer yandan kedinin önünde fareler gibi kaçışan insanlar ile ortalık tam bir curcuna yerine dönüyor. Birbirinden farklı 20 araç ve bunların üzerindeki birçoğu oldukça orijinal olan elliye yakın silah olması yüzünden Redline sizin uzun süre sıkımayacaktır.

Heyecan isterim

Tabii bir de oyunun diğer yüzü var. Arabanızdan isteğinizi veya isteğinizi dışında ayrıldıktan sonra etrafı koştuğunu ve "kedinin önünde fare" ola-

Quake ile Carmageddon'u birleştirirseniz ortaya ne çıkar? Ne olduğu belirsiz, karaktersiz bir oyun mu? Yoksa Redline gibi mükemmel bir oyun mu?

rak biraz önce bahsettiğim iç organı meselesine bizzat maruz kalyorsunuz. Ne nazik ki oyunun FPS tarzındaki oynaması, araba içindekine nazarın yayılmış. Mekanların devasa boyutlarında olması bunun en büyük nedeni. Bir kez arabanızı kaybettiniz mi vagy halimize, beş dakika gitmek istediğiniz yere doğru koşturmanız gerekiyor. Binalarla girmek için arabanızdan indiğiniz zaman ise oyundaki bazı tuhaflıklar gözüne çarpımıya başlıyor. İç mekanların çiziminde ve dizaynında detaya pek de dikkat edilmemiş. Binalar ve odalar boş gözüküyor, ayrıca düşmanların yapay zekası da orta seviyenin az üstünde. Ayrıca bazı programlama hataları da yavaş yavaş yürütürken ortaya çıkarıyor. Mesela 4. bölümde hangar cinsi bir binaya girdiğim zaman, daha önce orada olmayan adamların sıhırlı bir şekilde ortaya çıkıp ateş etmeye çalışıklarını fark ettim. "Belki ben doğru göremiyorum" diyerek durbulmuş tüfeği açtım ve binanın dışından içeriye baktım. Hayır, tek bir kişi bile yok. Ama içeriye admımı attığım anda 5-6 tane herif pat diye ortaya çıktı. Belki küçük, ama midenin bulandıran bir hata.

Ayaklarınızın üzerinde yol alırken tek bir silaha sahipsiniz. Ama hemen korkmayın, bu silahın en büyük özelliği şekil değiştirmesi. Yani tek bir silahınız var, ama 10 farklı şekilde girebiliyor. Dürüm böyle olunca farklı silahlara toplanmanız gereklidir. Cephane bulunuyor.

Yürümek, koşmak isterim

Redline'in en çekici yanı, bölüm tasarımları. Bazı bölümler o kadar güzel hazırlanmış ki ağınzınız açık etrafi seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Tabii olay sadece mimari tasarımla bitmiyor, bölümlerin işlenisi de oldukça güzel.

Mesela bir bölümde patlayıcı yüklü bir aracı, Red Sixers denilen tiplerin enerji üretmekte kullandıkları nükleer santralin bulunduğu dağa çkartmanız ve aracı dağdan aşağı sürüp son anda atlamanız gerekiyor. Bir başka bölümde, kalkan bir uçağı 30 saniye içinde düşürmeli, düşen uçağın parçalarının arasından EMP Gun denilen ve sürücülerini arabalarından çıkarmanın silahın cephanesini almalı, üzerinize saldırın üç araba ve bir düzine adamdan kaçın kendinize bir araba bulmalısınız. Tabii yaklaşık 150 saniye içinde bir uydudan kafanıza füze bombardımanı başlayacağını söylemeye gerek bile duymuyorum.

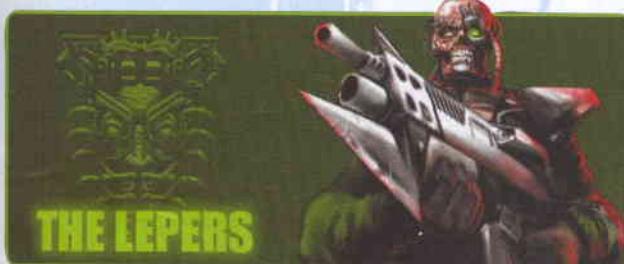
Redline'in grafikleri başta biraz Powerslide'dır, biraz da Unreal'ı hatırlattı. Powerslide'daki metalik parlamlar ile Unreal'daki civil civil renkli ortamlardan hoşlandığınız, Redline da hoşunuza gidecektir. Mekanların geniş (ve hatta devasa) boyutlarında olması, karanlık ve kapalı mekanlarda geçen oyuncular oynamayamaları memnun edecektir. Ama oyunun en çekici grafik özelliği, patlamalar. Diğer oyunlarda olduğu gibi, arabalar vurduğunuz zaman yumurta gibi patlayıp 8-10 tane siyah üçgene ayrılmıyor. Aksine, önce daha ufak bir patlamaya havaya savruluyor (bu sırada başarılabilirse sürücü yere atlıyor), havada dönerek bir-iki tur attıktan sonra müthiş bir patlamaya havaya uçuyor. Parçalanın arabadan çıkan metal parçaları etrafınıza düşerken çıktıktı sesler bile gerçekçi.



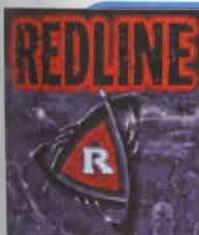
Birdenbire ölmek isterim

Evet, oyunun sesleri de gayet güzel. Silah efektleri, patlamalar, müzikler mükemmel (bu arada müziklerin Quake 2'nin müziklerine benzettiği dikkatimi çeken olacaktır). Ama ne yazık ki aynı şeyi karakterlerin seslendirmeleri için söylemek mümkün değil. Kendini beğenmiş patronunuzdan düşman tiplere kadar herkes sanki "Off, şu oyunun seslendirmesi bitse de gidip çimenerin büyümeyeğini izlesem" mentalitesi ile çalışmış gibi sanki. Hepsinin sesinde aynı bayık ton. Ama The Company'deki patronunuzun bencil yorumları da bu olaya tuz biber ekmiyor değil hanı. Bir arabanın tekerleklerine yapıştığımızda "Neden tatil gününde ölmedin ki sanki?" demesi beni özellikle çıldırtıyor. Ulaaaan, son şarjörüm de senin için saklıyorum bilesin, hele şu oyun bir bitsin.

Redline gerçek bir klasik olabilirdi, Level HIT alabilirdi, almayıdı. Ama maalesef ufak tefek söylemeyecek eksiklikleri nedeniyle geri kalıyor. Her zaman için yeni birşeyler yaratmak, eski ve denenmiş formülleri tekrar tekrar uygulamaktan daha zordur. Accolade Redline ile zoru başarmış gibi görünüyor. Her ne kadar arabanın dışında geçen bölümler diğer FPS'lere göre yavan kalsa da, Redline çok güzel bir oyun. Hızlı, heyecanlı ve mükemmel grafikli bir Action oyunu arayanlar, Redline yeri takintınız olsun.



Genel
8
Puan



Redline • Accolade • Action • 1 CD

İNCELEYEN	Sinan Akkol
SİSTEM	Win 95/98
İŞLEMCI	Pentium 200
RAM	32MB
3D Hızlandırıcı	Glide, Direct 3D
Bilgi İçin	Aral İthalat (0212) 659 26 73

Level CD : Mart 99

Starsiege



Aslında bu yeni bir oyun değil, daha doğrusu yabançı olduğunuz bir konu değil. Savaş robotlarıyla yakından ilgilenenler ve onları konu alan her oyunu oynayanlarınız, eminim EarthSiege 1 ve 2 adlı oyunları hatırlarlar. İşte StarSiege bu serinin üçüncü oyunu, ancak bu deň senaryo sadece dünya üzerinde geçmediginden yapımcılar oyunun adını bu şekilde değiştirmeyi uygun görmüşler. Neyse, şurası bir gerçek ki, Earth Siege serileri asla Mech Warrior oyunları kadar popüler olmadılar ve o denli büyük satış rakamlarına ulaşamadılar. Bunun en önemli sebeplerinden biri EarthSiege dünyasının ve genel oyun atmosferinin oldukça sönükk olmasydı. Bu tarz robot simülasyonları zaten hep oynaması zor oyunlar olmuştu, oyuncunun ilgisini çekebilmek için herşeyden önce onları havaya sokabilmeniz gereklidir. Bunun için de aşırı gerçekçi fizik kuralları ve muhteşem grafiklerden önce, derin ve inandırıcı bir oyun dünyası yaratmak gereklidir. Mech Warrior bunu başarmıştı, EarthSiege ise başaramadı. Buna bir de oynanabilirlik-

gin sıradan bir kullanıcıya göre oldukça düşük olduğunu katarsanız, sonuçlar ortaya çıkar. Bu yüzden programcılar StarSiege üzerinde çalışırken yeni ve inandırıcı bir senaryo yaratmaya, en az oynanabilirliği yüksek tutmak ve güzel grafikler elde etmek kadar önem vermişler. Ancak tabii ne kadar başarılı olabildikleri ayrı bir konu.

Prometheus

Öncelikle sistem ihtiyaçlarına bir göz atalım, StarSiege işletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT 4.0 (Service Pack 3 ya da daha üstü upgrade ile) sistemleri üzerinde çalışıyor. Gerekken minimum donanım ise şöyle, hızlı bir 3D grafik kartı ve en az Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM. Fakat eğer 3Dfx ya da Riva TNT gibi güçlü bir grafik kartına sahip değilseniz, o zaman en az Pentium 200 işlemciye ihtiyacınız olacaktır. Oyunu vasıt bir ekran kartıyla Software Render modunda da çalıştırabilirsiniz tabii, ancak söylendiği gibi Pentium 200 işlemcinin yetecğini düşünmeyin, ayrıca grafik kalitesi de bir hayli zayıflayacaktır. Ben oyunu 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve Diamond Monster takılı bir sistemle test ettim.

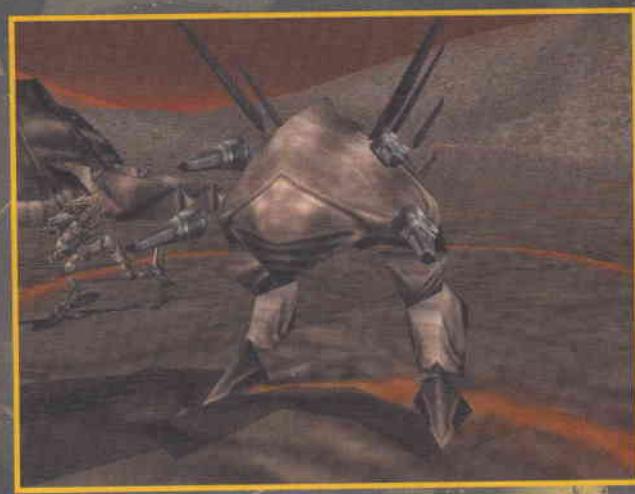
Dogrusu performans hiç fena sayılmazdı, ancak ortam kalabalıklaşıp, çatışma şiddetlenince sık sık takımlar yaşamağa başladım. Oyunun grafik-

ilk Cybrid podları gezegene düşmeye başladığında oradaydım. Aracımın kabininde oturmuş, silah sistemlerinin emniyetini açmış bekliyordum. İşte hep beklediğimiz, hep korktuğumuz son geldi. Karanlığın içinden dev savaş makinelerinin toprağı döven ayaklarının sesiydi duyduğum, bu son savaşı, kıyametti. Ve insanoğlu bu savaşı daha en başından kaybetmişti...

detayında birkaç küçük ayarlamayla performansı tekrar kabul edilebilir bir seviyeye çekmek mümkün oldu, özellikle yüzey detayı ve silah efektlerini az miktardan kismak ve müziği kapatmak oyunun hızını oldukça artırabiliyor. Fakat detaydan öden vermek istemiyorsanız, o zaman bir P-2 işlemciye, hızlı bir grafik kartına ve bol hafızaya ihtiyacınız olacaktır. Ayrıca kurulum ve oyun için 8x hızlı bir CD-ROM sürücüye, ayrıca HDD üzerinde yaklaşık 400 MB kadar boş alana da ihtiyacınız olacağını unutmayın. Oyun geniş bir Multiplayer desteginde sahip, tabii yerterince hızlı bir bağlantınız varsa. Oyunda geniş bir joystick desteği de var, ancak şahsen klavye ve mouse kombinasyonu ile da ha verimli sonuçlar elde ettim.

Epimetheus

Gelelim oyunun konusuna ve nasıl oynandığına, EarthSiege serilerini oynadıysanız, o zaman isyancı yapay zeka Prometheus ve onun çocukları Cybrid irkının, acıası hayvanlar olarak gördükleri insanırkın yoketmek için nasıl bir savaş verdiklerini bilyorusunuz demektir. StarSiege bu çatışmaya iki farklı açıdan yaklaşarak konuyu daha da derin bir biçimde işlemeyi amaçlamış. Sadece insanların değil, diğer tarafın görevlerini de oynuyorsunuz, yanı iki ana senaryosunu seçerseniz, oyuna Mars kolonisini bağımsız kılmak için çarpışan isyancıların safında başlıyorsunuz. Kisitlı kaynakları ve derme çatma araçları Mars İmparatorluk Polisi'ne karşı direnenmen gerekiyor, ancak oyun ileyince İmparator Petresun (Epimetheus) tüm donanmayı size karşı gönderiyor ve köşeye sıkışyorsunuz. Ne var ki, tam o anda, uzun zamandır Güneş Sistemi'nin ücra köşelerinde güç toplayıp, fırsat kollamakta olan Prometheus, var gücüyle Dünya ve kolonilerine saldıryor. Petresun nasıl



bir hata yaptığı farkettiğinde ise artık çok geç oluyor, çünkü Cybrid donanması tüm savunma hatlarını yarip İmparatorluk kuvvetlerini dağıtırıyor. Sıraının kendileceğini ve durumun ümitsiz olduğunu bilen Mars isyancıları, tek çarenin henüz öldürülmemiş herkesi büyük kargo gemilerine bindirerek uzak yıldızlara doğru göçmek olduğuna karar veriyorlar ve ağır Cybrid saldırısı altında bunu uygulamaya çalışıyorlar. Eğer Cybrid tarafından oynarsanız, o zaman ilk andan itibaren Dünya üzerinde yapılan büyük saldırıyla katılıyorsunuz, başta tek amacınız insanlığı yoketmek gibi görünse de, zamanla Prometheus'un "üstün" irkının da aslında görünen kadar kusursuz bir birlük içinde olmadığı ortaya çıkarır.

Phoenix

StarSiege tipik bir robot simülasyonu, görevlere çıkmadan önce konu hakkında briefing almak, eldeki malzemeyi uygun bir biçimde kullanıp savaş araçlarını donatmak, yanınız katanlığınız pilotları seçip araçlarına atamak ve sonrasında da gidip savaş kazanmak yapılması gereken temel işler. Görevler gerçekce yeni araçlar, silahlar ve pilotlar emrinize sunuluyor. Bir görevde yanınızda en fazla 3 kanat adımı alabiliyorsunuz, tabii bunların dışında savaş alanında başka dost güçler de bulunabiliyor. Adamlarınızın araçlarını ve tabii kendi aracınızı uygun bir biçimde seçmeli ve donatmalısınız, ayrıca unutmayın ki yardımcılar her geçen savaşla daha da tecrübe kazanacaklardır, yani onları sağ tutmaya bakın. Oyunda kullanabileceğiniz 2 temel tip araç mevcut, Herc ve tanklar. Aslında başta hava araçlarına da yer verileceği söylemiş olmasına rağmen, bu oyunda pek mevcut değil. İlk oyunda hava araçları büyük rol oynuyordu, o denli gelişmiş bir ordunun hava desteği olmadan savaşması zaten düşünülemez, ancak StarSiege zamanında yetişsin diye programcılar on-

ları devreden çıkarmışlar. Tribes bile bolca hava aracına sahipken, bu oyun da yer verilmemiş olması büyük bir eksikslik ve tabii eksi puan. Gelelim eldeki araçların özelliklerine:

HERC Herculean isminin kısaltmasıdır, bunlar çeşitli boyutlardaki bipedal silah platformlarındır. 2 ile 8 arasında değişen silah poduna, ayrıca farklı kalkan ve elektronik mücadele sistemlerine sahiptirler. Tabii takılacak sistemleri aracın boyutları belirlediğinden, her sistem her şasiye uyumaz. Büyüyük modeller nispeten dayanıklı, küçük olanlar ise hızlı ve çevikler. Hem Human ve hem de Cybrid kuvvetleri tarafından ana savaş gücü olarak kullanılan pek çok modelleri mevcuttur. İlk oyunlarda bu araçlara kumanda etmek bir hayli zordu, çünkü silah sistemleri gövdenin üst kısmındaki dönen bilgiye bulundurdu. Hem manevra yapıp, hem de hedeflerle ilgilenmek için el-göz koordinasyonunuzun oldukça iyi olması gerekiyordu. Bu oyunda ise gövde tamamen sabit bir yapıya sahip, silahlar sizin baktığınız yönde doğru dönüyor. Her ne kadar kullanım daha kolay gibi görünse de, ateş açısının hayli daralmış olması düşmanla köşe kapmaca oynarken işleri daha da zorlaştırıyor.

TANKLAR Bunlar modern tankların geleceğe uyarlanmış modelleri, temel olarak bir gövdeden ve 360 derece dönen bir taretten oluşuyorlar. Genelde palerli olmalarına rağmen, anti-grav sisteme hareket eden nadir modellere de rastlamak mümkün. En fazla 2

silah podu bulunan bu araçlar boyutları nedeniyle karmaşık sistemler ve kalkan jeneratörleri taşıymıyorlar. Ancak Herc şasilerine nispeten daha küçük, yere yakın ve çevik olmaları nedeniyle önemli bir tehdit oluşturuyorlar.

Ayrıca bir Herc gibi hedefe doğru dönmek mecburiyetleri yok, çünkü taretleri tam açıyla dönebiliyor. Fakat yoğun ateş altında çok dayanamadıkları da bir gerçek.

Icshawk

Oyunun grafik yapısı hiç kötü değil, özellikle haritalar son derece geniş ve 9 farklı gezegen dekoru kullanılmış. Gerçek zamanlı işik efektleri oyuna bolca gerçekçilik katıyor. Ne var ki silah ve patlama efektleri o denli iyi değil. Özellikle silahlar etrafında ve düşmanın üzerinde pek kalıcı etkiler yapmıyor, savaş esnasında, çok yakındakiler hariç, hedefleri vurup vurmadığınızı anlamak hemen hemen imkansız. Tabii araçlar hasar alınca bazı parçalarını kaybediyorlar, ancak doğrudan düşmanın bacak servosuna ya da omuz topuna nişan alıbmazsınız, sizin el maharetinize kalmış birsey. Ayrıca silahlar çeşitli olarak bol, ancak sesleri ve atış efektleri pek göz doldurmuyor. Oyun genel olarak, ancak sıradan bir dövüş oyunu kadar karmaşık, coguna bu rahat gelebilir, ancak bir robot simülasyonu oynamanın o emek isteyen, zevkli yapısı burada kaybolmuş. Oyun atmosferine gelince, doğru, StarSiege çok daha detaylı bir oyun evrenine sahip, ancak senaryo bolca ara sahneyle ve görev içi olaylarla oyuncuya anlatılmak yerine, basit bir tarif çizelgesine aktarılmış. Bu durum özellikle oyun atmosferine hemen hiç katkıda bulunmuyor, çok kötü bir tasarım hatası bence. Genel olarak baktığımızda, StarSiege daha üzerinde en az 6 ay çalışılması gereklidir, aceleyle piyasaya sürülmüş bir oyun olduğunu resmen haykırıyor. Güzel bir oyun, şu aralar pek alternatif de yok, ancak beklenenden çok daha vasat bir yapım. Oynadıkça, keşke aceleye getirilmeden yapılmış, diyesi geliyor insanın.

Genel

7

Puan

Starsiege

•Dynamix • Simülasyon • 2 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM : Win 95/98/NT.4.0

HD Alanı : 400 MB

GRAFİK :

İSLEMCI

: Pentium 200

CD-ROM : 8 Hızlı

SES/MÜZİK :

RAM

: 32MB

MULTIPLAYER : 16 Kişi

ATMOSFER :

3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D

OYNANABILİRLİK :

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

Level CD : Verilmedi



Uprising 2 LEAD AND DESTORY



Geçen sene piyasaya Uprising diye bir oyun çıktı, belki aranızda hatırlayanlar vardır. Aslında oynamış olanlarınızın bir daha unutabileceğini sanmıyorum ya, neye işte bu oyun PC dünyasına bayağı bir yenilik getirdi. RTS türü oyunları herkes oynuyordu, hemen her firma da bu tarz birşeyler çıkarıp pastadan payına düşeni almaya çabalyordu. Tam strateji kelimesi hafiften kabak tadi vermeye başlamışken birdenbire işte bu oyun piyasaya girdi, doğrusu o güne dek görülmüş birşeydi. Savaş alanına tepeden bakıp, aşağıda savaşan elemanların tepebine eğlence olsun diye tıklayıp duran "strateji ustaları" şoka girdiler. Savaş alanına inmek mi? Hem de çatışmanın tam ortasına? Ve son model bir hover-tank ile duşmana birebir dalmak? Hehe, neden olmasın yaw? Oyunun muhteşem grafikleri vardı, savaşlar dehşet hareketli geçiyordu, yapay zeka acımasızdı, yanı oyunda hersey iyiidi hoştu. Yalnız bir süre sonra oyun imkansız deprecede zorlaşıyor, giderek insanı sıkıntı

basmaya başlıyordu. O kadar da kusursuz bir oyun değildi yani, ama daha sonra gelen Battlezone gibi oyunculara öncü oldu. Şimdi ise bildiğim kadaryla bir sürü firma nefes almadan bu tür yapımlar üzerinde çalışıyor, bunların arasında Machines gibi oldukça iddiah bir sürü de oyun var. Ama 3DO yine önce davrandı, ve şimdi Uprising 2 piyasada, fakat ilkinden ne kadar iyi? Bakalım, ne kadar...

Tankımı Getirin!

Uprising 2 işletim sistemi olarak Windows 95 ve 98 destekliyor. Oyunu kurmak ve çalıştırmak için gereken minimum sistem gereksinimi ise söyle, Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 2x hızlı CD-ROM sürücü, HDD üzerinde yaklaşık 300 MB kadar boş alan ve 2 MB hafızalı bir grafik kartı. Tabii bunlarla oyun performansı ve grafik kalitesinde mucize beklemeyin. Eğer temiz bir oyun çıkarmak istiyorsanız biraz daha iyi bir donanıma ihtiyacınız olacaktır, ancak çok ta abartı bir sistem gerekmiyor. Ben oyunu 200 MMX ve 64 RAM hafızalı bir makineyle test ettim ve performans gayet iyi idi, tabii burada hemen ufak bir detayı belirtmem gereklili, grafik kartı olarak 4 MB hafızalı bir Diamond Monster kullandım. Her ne kadar artık demode kalsa da, bu kart bile genel performansı rahatlıkla katlıyor, ayrıca grafik kalitesini de yüzüne bakılır bir hale sokuyor. Ne yazık ki Uprising 2 grafik hızlandırıcı kartlar arasında sadece Monster gibi Voodoo ve Voodoo 2 chipsetli oyunlara tam destek veriyor. Yani mesela Riva TNT kartınız varsa oyunun grafik güzelliğini hakkını vererek göremeyeceksiniz, bu oldukça büyük bir eksikslik tabii, ancak bazı firmalar hâlâ

Gerçek kumandanlar savaş alanına tepeden bakmazlar. Hayır, onlar orada, ateşin tam ortasındadırlar, askerleriyle beraber omuz omuza çarpışırlar. Yani en azından Uprising 2 oynarken böyle oluyor.

bu gibi önemli detayları gözardı ediyorlar. Oyun ilkinin aksine sadece 4 değil, 8 kişiye kadar Multiplayer destegine sahip, tabii Net oyunlarına girebilmek için hızlı bir Internet bağlantınız olması gereği ni unutmam.

Vazgeçtim, Göfürün!

İlk oyunun konusu tipik bir başkaldırıydı, amansız bir imparatorluga karşı ayaklanan bir grup asيء önerlik ediyor, uzun çabalardan sonra onları zafere ulaştırmayı başarıyoruz. Bu oyununda konu oradan devam ediyor, artık imparatorluk yok ve çok daha özgür yeni bir düzen yıldız sistemlerine mutlu bir hayatı müjdeliyor. Acaba? Eğer öyle olsa bu oyun da olmazdı, değil mi? İlk imparatorluk neden bir grup asيء kolaya yenilmişti dersiniz, çünkü aynı anda birden fazla cephede dövüşmek zorundaydilar. Evet, panik çıkışını önlemek için halktan gizledikleri korkunç bir savaşın içindeydi imparatorluk ordusu. Kısaca Trich olarak bilinen son derece zeki ve acımasız yabancı bir ırk galaksiye yayılma çabası içindeydi, onlarındeki en önemli engel olarak ise insanları görürlerdi. Şimdi imparatorluk ve onun sağladığı koruma ortadan kalktıguna göre, bu belaya uğramak New Alliance ordusuna kalmıştı, böylece Uprising 2 başladı. İlk oyunun en büyük sıkıntılarından biri düşman ve dost kuvvetlerin birbirinin kopması oluyordu. Doğal olarak her iki taraf da insan teknolojisi kullandığından bu normaldi ama savaş alanında insanın katasının karışmasına da sebep oluyordu. Bu defa işler farklı, karşımızdaki uzaylıların araç ve binaları tamamen kendine has, hatta renkleri bile, genelde



siyah ve griyi tercih ediyorlar. Bu arada tek uğraşmanız gereken Trich değil, bir de bunların ayak işlerine bakan iki tarkh köle ilk daba var. Hoş, humlar oldukça geri ırklar, ancak yine de onları da yoldan çekmeniz gerekiyor.

Yok, Siz Getirin Onul

Uprising 2 pek çok açıdan ilkinin biraz geliştirilmiş yeni bir versiyonu sayılmış. Tamam, grafikler gerçekten mükemmel, özellikle haritaların tasarımları son derece gerçekçi. Kar yağmasından tutundan ışık efektlerine kadar her detay iyi kullanılmış ve atmosferi yükseltiyor. Ancak genel oyun tarzı pek fazla bir yenilik içermiyor, sonuçta yine Hot Zone denen yerlere rafineri kurup enerji çıkarıyor, haritadaki belli noktalara bina indirip is kuruyorsunuz. Burada enerjiyi kullanıp üretim yapıyor, depolanan birimleri savaş anında belli tuşlara basarak çatışmanın ortasına isınıyorsunuz. Usterin ortasında Citadel denen dev savunma kuleleri gene mevcut, siz yine bunları kullanabiliyorsunuz. İlkinde olduğu gibi, tüm bunları ve savaşma işini Wraith adı verilen çok gelişmiş savaş araçının içinden hallediyorsunuz. Değişikliğin olduğu yerler de var tabii, mesele arabirim çok daha basitleştirilmiş, bu durum oynamabilirliği artırıyor, ancak oyunu stratejiden ziyade Action havasına sokuyor. En büyük yeniliklerden biri de oyuna bir otomatik karar verme mekanizmasının katılmış olması. Hemen her durumda sadece bir tuşa basarak bilgisayarın sizin yerinize stratejik kararlar almasını sağlayabiliyorsunuz. Tipki oyunun yapay zekası gibi, bu da neredeyse kusursuz işliyor. Zaten esas problem de buradan kaynaklanıyor, bir zaman sonra, özellikle görevler zorlaşmaya başlayınca, siz de tüm kararları cihaza yikmaya başlıyorsunuz. Yani makine makineye karşı oynuyor, siz de seyyediyorsunuz. Kullanımmak ise elinizde değil, başınız sıkışınca farkında olmadan kullanıveriyorsunuz, yani oyun olması gereğinden çok daha kolay ve sıkıcı bir hale geliyor.



Olmadı, Götürüni

Bir diğer değişiklik oyunun genel seyrinde yapılmış, ilk oyunda görevleri istedığınız gibi seçebiliyordunuz. Yani çok daha zor olan sonraki görevlere gitip, senaryoyu daha çabuk bitirmeyi deneyebiliyordunuz. Burada yine yan görevlere sapmak, bu sayede belli teknolojik ilerlemeler elde etmek mümkün, ancak genel olarak oylar belli bir senaryo dahilinde gelişiyor. Bolca ara sahne kullanılarak bu senaryonun anlatımına da destek verilmiş, tabii bu herkesin hoşuna gitmeyecek, ama bence nispeten iyi olmuş. Tabii yine görev aralarında elde kalan fazla enerjiyi kullanarak birimlerinize yeni donanım alabiliyor ve tankınızı geliştirebiliyorsunuz. Bir başka güzel unsur savaş alanında iyileştirme, hızlandırma, cephanе gibi power-upları artık isteyince çağırabilmeniz, olaya renk katıkları söylenebilir. İşin yarasını üs kurmak ve güç üretmek oluyor, obur yarı ise bu gücü düzgün kullanabilmek. Üs savunma içinde sabit taretler işin büyük kısmını halledebiliyor, tabii bunları sadece üssüm etrafına değil, dar geçitler gibi stratejik noktalarda istedığınız gibi kurabiliyorsunuz. Citadel gibi büyük yapıları yıkmak için ağır bir ateş gücü gereklili, bunu bombardıman uçakları ve ağır tanklar sağlıyor. Hava savunması burada oldukça önem kazanıyor tahmin edersiniz ki, o nun için de avcı uçaklarına ihtiyaç duyulacaktır. Piyadeler pek yeterli görünmeyecek, ancak sayıca çok olduklarının güçlü bir ateş duvarı örebiliyorlar, ancak etrafı düşman yokken yok eylem kılmaları insanın sınırları bozuyor, tanklar ve uçaklar gibi devriyeye çıkmıyor.

lar. Savaşlar ise kelimenin tam anlamıyla bir kaos ortamında geçiyor, hele düşman yeterince gülenip toplayık saldırmca ortalık iyice karışıyor, mükemmel!

Getirin, Götürün, Getirin...

Oyunun müzikleri fena değil, biraz Rock, biraz Industrial karışımı, üstelik ortama da uygunlar. Ne var ki ses efektləri son derece zayıf, koca laser topları neredeyse fısıldıyor. Düşmana ateş mi açıyorsunuz, aerosol müskiyorsunuz, belli değil! Böyle grafikler ve patlama efektlerinin yanında biraz komik kaçıyor. Ancak Multiplayer desteginin sekiz kişiye çıkarılması iyi olmuş, çoğu insan Network oyunlarına büyük önem veriyor. Genel olarak ele aldığımızda, Uprising 2 bazı eksikleri bulunan, fakat oldukça güzel bir oyun. Ne var ki, ilk oyunda bulunmayan yeniliklere sahip değil, hatta biraz fazla bir devam oyunu olmuş denebilir. Mesela düşmanların tipi değişik ama, uniteler hemen hemen birbirinin kopyası, farklı bir ark için biraz garip bir durum! Mesela Starcraft'ın en büyük güzellikleri tamanen farklı 3 ırka sahip olmasıydı. Burada da benzer bir güzellik bekliyorduk ama galiba bunu yapmak programcılara biraz zor gelmiş. Sonuç olarak Uprising 2 alımlı oynamamaya değer bir oyun, fakat ilkinden çok daha üstün değil, bu da biraz hayalkırıklığı yaratıyor tabii.

**Genel
8
Puan**



Uprising 2 • 3DO • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard	HD Alanı	: 300 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 2Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCI	: Pentium 166	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
RAM	: 32MB			OYNANABILİRLIK	: ★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Glide				
Bilgi İçin	: http://www.3do.com				
Level CD	: Ocak 99				



Lands of Lore 3

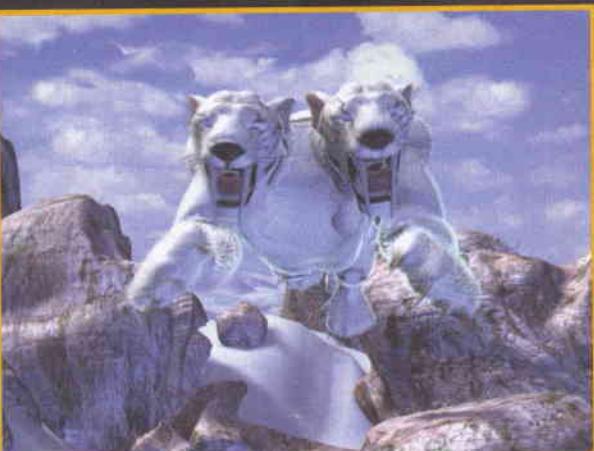


“Bundan daha kötü ne olabilir ki?” dedinizde herşeyin yüzde 1500 daha içtenleştiği hiç dikkatinizi çekti mi? Kralın gayrimeşru oğlu, yarı Draconoid Copper, babası ve erkek kardeşleri ile gittiği av partisi zehir olmuştu. Tahtın varisi olduğu halde bez parasız, Gladstone'un varoşlarında yaşamaktı olan Copper'in tek istediği babası ile biraz olsun vakit geçirebilmekti. Sürükli üvey abilerinin alay ve aşağılamalarına maruz kalırken, birden bire abilerinin sahip olduğu en küçük sorun haline gelmesine neden olan olaylar başlar. Nereden geldiği belli olmayan cehennem köpekleri hem üvey kardeşlerini hem de babasını parçalar. Copper kaçmayı başarır ama bir parçasını geride bırakmak zorunda kalmıştır.

Artık her şey anlamsızlaşmıştır onun için. Kraliyet büyüğü Copper'ı geçici bir süre hayatı tutacak bir büy yapar ama şiddetli bir şok geçirirse ölecektir. Hayatını geri almak, ailesini parçalayan yaratıkların kaynağını bulmak ve Gladstone'u büyük bir felaketten kurtarmak artık tek amacı olan Copper, yine bez parasız ve ailesinin katil zanlısı olarak bilmediği bir dünyaya atılmıştır.

Zor günler başlıyor

Lands of Lore 3 bu olayları anlatan güzel bir demo ile başlıyor. Ülkemize Aral İthalat tarafından getirilip Türkçeleştirilen Lands of Lore 3 yeni bir oyundan çok, serinin bir önceki oyunu Lands of Lore 2'nin oldukça geliştirilmiş versiyonu demek daha doğru olur. Büyük umitlerle çıkıştı da zamanının çok gerisinde kalan grafikleri ve kullanışsız arabirimini yüzünden oldukça eleştirlenmiş Lands of Lore 2. Daha sonra Westwood tarafından Direct 3D yaması çıkarıldıysa da Guardians of Destiny FRP oyunları arasındaki en büyük hayal kırıklıklarından birisi



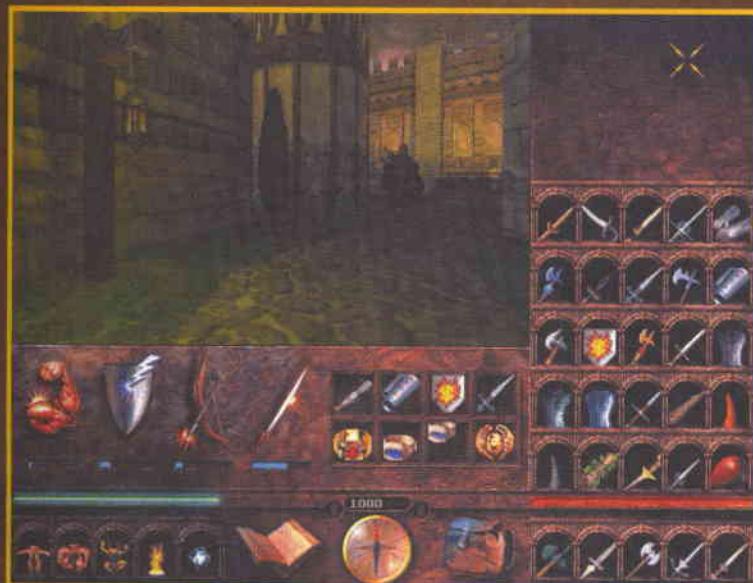
Westwood'un Tiberian Sun'ı çıkartmasını beklerken bir de baktık ki, o da ne? Pek fazla tutulmayan Lands of Lore 2: Guardians of Destiny'nin devamı gelmiş. Ama bu oyun sanki daha mı iyi ne?

olarak tarihe geçti. Westwood Lands of Lore 3'te eski sistemi çok fazla değiştirmemiş ama aksayan yönlerini elden geçirerek oynaması daha zevkli ve kolay bir oyun ortaya çıkarmış. Guardians of Destiny'den bu yana nelerin değiştigine isterken bir bakalım.

Öncelikle inventory ve eşya yönetimi sistemi basitleştirilmiş. Mesela elimizde aldığınız bir eşyayı çantanıza koymak için her seferinde çantanızı açmanız gerekmeyti. Aldığınız eşyaları bir tek tuşla 'B' çantanıza atabiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz büyülerini ve eşyaları ekrandaki kutulara yerleştirip 1-10 arası tuşlara basarak bunları kullanabiliyorsunuz.

Yeni bir günlük sistemi sayesinde oyunda karşılaşığınız hersey hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Nesneler ve düşmanlar hakkındaki bilgiler, yapığınız karışımalar, yeni büyüler, karakterlerle yapılan konuşmalar hepsi bir tek menü içinde bulunuyor ve kullanımı da çok kolay. Yeni karşılaşığınız bir şey olduğunda günlüğün ilgili kısmı üzerinde bir ışık yanıyor, böylece istediğiniz bilgiye kolayca ulaşıyorsunuz.

Guardians of Destiny'nin en zayıf yanlarında birisi olan grafikleri Lands of Lore 3'de oldukça güzelleştirilmiş. Direct 3D destekli ekran kartı olanlar yaşadı. Özellikle büyülü efektlerini abartmışlar. Ayrıca ikinci oyunda tamamen iki boyutlu olan ve oldukça kötü gözüken karakterler, Voxel tabanlı bir grafik sistemi sayesinde üç boyutlu ve daha gerçekçi görünüyorlar. Ses ve müziklerde de aynı özen gösterilmiş. Lucasarts'ın I-Muse sistemine benzeyen bir müzik sistemi sayesinde sakin sakin yürekten karşınıza bir düşman çıktıığında müzik de hızlanıp heyecan verici bir tempo alıyor.



Karakter Sahibi

Lands of Lore 3'te de birinci oyun-daki gibi sabit bir karakterle başlıyorsunuz. Yani isteğinizi doğrultusunda bir karakteri baştan yaratmanız mümkün değil. Ama oyuna entegre edilen yeni lonaç(guild) sistemi sayesinde karakteriniz nasıl bir şekil alacağına siz karar veriyorsunuz. Kullanabileceğiniz dört farklı lonaç var: Savaşçılar, büyüticiler, rahipler ve hırsızlar. Bu loncalara katılmak size birçok avantaj sağlıyor. Üyesi olduğunuz loncalar size çeşitli görevler veriyorlar ama bunları illa da yapmak zorunda değilsiniz. Ama verilen görevleri başırmazsanız, karakterinizin gelişimi hızlanır. Ayrıca, loncaların her şehirde dükkanları ve faydalananabileceğiniz hanları, tavernevarı var. Eğer uyesi iseniz buralara gidiş "Aha ben geldim" dedığınızda bütün avantajlardan faydalıyorsunuz. Loncalara katıldığınızda size farklı özellikler kazandırılıyor. Hırsızlara: katılırsanız, kılıfları açma, hırsızlık ve arkadaşın bıçaklıma gibi yeteneklere sahip olurken rahiplerle katılma iyileştirici büyüler, farklı birikiler tanıma gibi özellikler kazamayorsunuz. Bu sayede istediğiniz loncalara üye olarak karakterinizi savaşçı-büyücü veya büyüğün-hırsız olarak geliştirebilirsiniz. Tabii bu durumda bütün lonclara katılmak isteyecesisiniz. Şunu unutmayın ki eğer tek bir loncaya üye olursanız yetenekleriniz çok daha hızlı gelişecektir ama birkaç loncaya birden katılırsanız, kazanacağınız tecrübe puanları bunların arasında paylaştırılacak ve

gelışiminiz yavaşlayacaktır. Bu arada, oyunda tecrübe puanı sistemi var ama seviye (level) atlamak gibi bir şey mevzu tabahis değil. Karakteriniz her savastan, her başarılı görevden sonra giderek güçleniyor. Bence seviye atlamak için deli gibi düşman kesmektense böyle bir sistem çok daha mantıklı.

Lands of Lore 3'ün en ilginç yanlarında birisi de yanınızda çeşitli işlerde kullanabileceğiniz yol arkadaşları (familiar) alabilmeniz. Diğer oyunlardaki NPC'ler ile karıştırmayın sakın, bu cins(!)ler (familiar) kim cin olarak çevirdiye dilini eşek cin soksun tam olarak sizin kontrolünüzde degiller. Yapmasını istediğiniz bir şey olduğunda F1-F4 tuşlarını kullanarak yapabilirsiniz ama siz istemeseniz bile etrafında dolanıp birşeyler yapıyorlar. Mesela hırsız loncasının cinî olan Shadow sizin için silah arıyor, kullandığınız silahları zehirleyip etkilerini artırıyor falan. Ama kendinize cin seçenekten dikkat edin, çünkü sadece bir tane seçebiliyor ve sonrasında bırakamayorsunuz. Eğer bir loncaya katılmayacağsanız, o loncanın cinini almakta fayda vardır. Böylece karakterinizde bulunmaya özellikleri tamamlarsınız. Cininiz (amanın şimdî bayılacam!) yaralanabilir veya ölebilir, bu gibi durumlarda lonaç binasına geri dönüp büyüğü ile canlandırıbilirsiniz.

Kötü Olaylar

Ne yazık ki Guardians of Destiny'de bulunan eksikliklerin bir kısmı Lands of Lore 3'te de bulunuyor. En büyük

problem oyumanın kontrolleri. Kesinlikle çok zor ve kullanışız bir klavye yerlesimi var oyuncu. Kendi gözünüzden oynanın oyunları ben hep klavye-mouse karışımı ile oynarım ama Lands of Lore 3'te tam olarak rahat edebileceğim şekilde tuşları ayarlayana kadar canım çıktı. Ama sonunda başardım. Biraz uğraşarak verimli bir klavye-fare kombinasyonu sağlayabilirsiniz. Tabii bunu programcılar baştan düşünüp daha düzgün bir arabirim tasarlamaları gerekiyor diye düşünüyorum.

Lands of Lore 3'ü oynarken resmen eski günler, o güzel kasethi Commodore 64'ye günlerine geri döndüm. Neden? Çünkü bir mekandan diğerine geçerken CD değiştirmekten canım çıktı, gina geldi, bayıldı. Birbirine yakın bölümleri aynı CD üzerinde tutmak o kadar da zor olmasa gerek. Ayrıca, oyuncun yüklemeye süreleri de biraz uzun, özellikle ilk kurulum süresi. Ama kurulum sırasında Gladstone'un geçmiş hakkında bir hikaye anlatılıyor, belki farkında olmadan yapılmış bir sey ama, bu hikaye Lands of Lore dünyasında simdiye kadar eksik kalan bir yönü tamamıyor: Atmosfer.

Gerçekten büyük gelişme

Lands of Lore 3 orijinal kutulu olarak ve Türkçe kitapçığıyla beraber Aral İthalat tarafından satışa sunuldu. 4 CD üzerinde gelen Lands of Lore 3'ün kutusundan 75 sayfalık bir Türkçe kullanım kılavuzu, bir garanti belgesi ve klavye örtüsü çıktı. Gerçekten de bu tür oyunların Türkçeleştirilmesi bizler için büyük bir kazanç olduğunu düşünüyorum. Bu ve bunun gibi Türkiye'de orijinal versiyonu bulunan oyunların mırlaka orijinalini alın. Her zaman söylediğim gibi KORSAN OYUNLA RA HAYIR!!

Lands of Lore 3, önceki oyundaki büyük hataların düzeltilmesi ve oldukça kullanışlı yeni özelliklerin eklenmesi sayesinde oldukça çekici hale gelmiş. Sükatiksiz bir FRP değil, adventure öğeleri zaman zaman ağır basıyor ama bu oyuncun zevkli oynamasından bir seyetskiltmiyor. Şu sıralarda zengin içerikli, sizin uzun süre oyalayacak (oyunu takıldan bitirmek için 80-100 saat gerekiyor) bir oyuncu istiyorsanız Lands of Lore 3'ü alın.

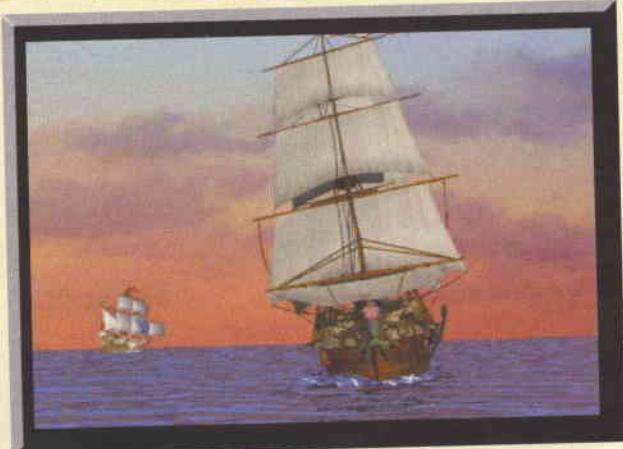
**Genel
Puan
8**



Lands of Lore • Westwood • FRP • 4 CD

İNCELEYEN	Storm Guard	GRAFIK	*****
SİSTEM	Win 95/98/NT 4.0	HD Alanı	400 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM	4Hızlı
RAM	32MB	MULTIPLAYER	Yok
3D Hizlandırcı	Glide, Direct 3D	OYNANABILİRLIK	*****
Bilgi İçin : Aral İthalat 0212 659 26 73		Level CD	Verilmemi

Anno 1602



Insanların tüm güçlerini sonlarına dek harcadığı, hayatlarını çok büyük risklere attıkları ve risklerle oğrantibüyüklikte de zaferler kazandıkları dönemlerin dünya tarihindeki dönum noktaları olduğuna inanır. Günüümüzden geçmişe doğru gidelim, uzaya açılmayı, aya gitmeyi, hayalet uçakları, klonlamayı falan bir yana bırakın. Tüm bunlar bilimin yardımıyla bütün risklerin hesaplanıp, başka canlılar üzerinde önceden deneylerin yapıldığı (Uzaya ilk giden canının bir insan olduğunu mu sinyosunuz?), neredeyse başarı garantisi olan çalışmalar. Oysa neredeyse kör adıyla girişilen öyle işler oldu ki şu dünya tarihinde, başarının en büyük nedeni irade, öngörü, fiziksel dayanıklılık gibi insançıl ve sonderece kırılgan değerlerdi. İlkinci Dünya Savaşının hatırlayın. Almanlar, tüm dünyının sahip olduğundan daha büyük bir orduyla dünyayı ele geçirmek üzereydi. O günlerde tamamen "acaba"lara dayanan şüphe kırıntıları ile girişilen ve savaş kazanmak uğruna geliştirilen teknolojilerden biri sayesinde bugün evlerimizde oturup, Rainbow Six gibi, neredeyse gerçegin bilgisayar monitöründeki bire-bir yansımısi denilebilecek bir takrir savaştan deneyimi yaşayabiliyoruz. Ceplerimizde taşıdığımız minibek cep telefonları yüzünden kışkırtıcı sevgililerimizin bizi saat başı kontrol edebilmelerini de, Hitler'in Londra'yı bombalamak saplantısı yüzünden yoktan var edilen roket teknolojisi sayesin-

de yörungeye yerleştirilen uydulara borçlu değil miyiz?

İstisnásız tüm dünayı son yüzyılda etkileyen en büyük olayın, yani Sovyetlerin yüz yılın başında Rus imparatorluğununu yıkıp, dünyayı, bir kaç sene öncesine kadar devam eden büyük bir soğuk savaşın içine sokmasının nedeni de, o güne dek görülmüş en güçlü donanmayı ve kara çatartma harekatını Çanakkale'de başarısızlığa uğratmamız değil miydi?

Geliyorum yeni dünya!

Asla fethedilemez denilen bir şehri, uyuklayan nöbetçilerinin burunlarının üzerinde kara sinekler uçuşurken, bu günde teknolojilerle bile hayatı güç bir biçimde tepelerin üzerinden, ormanların içinden geçirdiği dev bin domanıyla fetheden Osmanlılar irade, öngörü ve kas gücüyle tarihin akışını değiştirdi, tüm dünyaca kabul edildiği gibi, bir çağın kapanmasına neden olmadılar mı?

Orada ne olduğunu tartışıkları için bile insanların kellelerini uçurduğu engizisyon döneminde, okyanusla karşılaşıldığında, bir kumsaldaki kum tanesi kadar bile büyük olmayan gemilerle battiya açılma cesareti edebilen insanların, dünya tarihinde çok önemli bir sayfa açmadığını kim iddia edebilir? Kim bugün, ortaçağ Avrupasının baskıcı, tutucu rejiminden özgürlüğe kaçan insanların yarattıkları dev mucizeyi görmezlikten gelebilir?

Oysa artık herşeyin otomatikleştiği, risklerin önceden hesaplanıp elimine edildiği günümüz dünyasında hiç bir başarı, hiç bir zafer o günlerdeki kadar heyecan verici ve etkileyici olamayacaktır. Biz yeni nesillerin bundan sonra kazanabilecegi en büyük zaferin, multiplayer Rainbow Six oynarken, sekiz kişilik takımımızla yüzlerce kişilik bir terör organizasyonunu çökertmek olmasından

Creation of a New World

beş yüzyl geç kaldık ama bu, o dönemleri sanal olarak da yaşayamayacağımız anlamına gelmiyor!

İnsanlık tarihindeki dönum noktalarından biri olan, Amerika kıtasının keşfine dört

korkuyorum ama şikayet de etmiyorum!

Amerika kıtasının keşfettiği dönemleri de keçırdığımızda göre bir gemiye atlayıp, yeni dünyada kendimize yenis bir hayat kurma şansımız da olmayacağı ama en azından, bugünkü aklımızla o dönemde yaşasaydık, okumuş etmiş, murekkep yalamış engin bilgi sahibi bir vali, bir lider olarak yönettiğimiz ve geliştirdiğimiz toplumu ne hale sokardık? Savaş ve acı içinden yükselen bir ülke mi, yoksa komşuları ile barış içinde yaşayan zengin bir međeniyet mi yaratırdık?

Medeniyetin Temelleri

Anno 1602, Max Design tarafından geliştirilmiş ve Infogrames tarafından dağıtılan bir oyun ve yukarıdaki muhabbetten devanlığı üzere yeni dünyayı keşfini konu alan bir tanrı oyunu. Infogrames'i eski topraklar, Alone in the Dark serisinden hatırlayacaklardır. Anno 1602'nin de Alone in The Dark serisi kadar kaliteli ve sürükleyici bir yapıp olduğunu daha açıklamaya başlamadan söyleyebilirim.

Aklınızda bir resim oluşturabilmek açısından, oyunun Settlers'e ya da Caesar 3'e benzediğini söylemek doğru olacaktır. Ama benim gibi Settlers 3'ü onbeşinci dakikada rafa kaldırıp bir daha tanrı simülasyonu oynamayacağıma yemin etmişerdenseniz hemen yüzünüüzü buruşturmanızı salık veririm. Çünkü Anno 1602 Settlers serisinden çok daha sürükleyici ve başarılı görünüyor.

Tanrı simülasyonlarına, şehir, ülke kurma kaynak yönetme oyunlarına așina iseniz Anno 1602'ye alışmanız kolay olacaktır. Bu türde yabancı olanlar ise, detaylı ve kolay eğitim görevlerini oynayarak kısa sürede oyuna hükmenebilirler.

Anno 1602, yeni dünyanın keşfi sırasında, okyanustaki adaların yerleşme



açılmasını konu alıyor. Oyuncu ve rakipleri bölüm içinde yer alan adalar üzerinde yeni yeni şehirler yükseltmek, komşuları ve kendi şehirleri arasında bir ticaret ağı oluşturup en güçlü medeniyeti kurmak için yarışıyorlar. Amaca giden yol barışçı çözümler de savaşlı ve kanlı seçenekler de içerebiliyor. Yeni teknolojiler, yeni keşifler, en olmadık zamanda dibe vuran maden yatakları, korsanlar, düşman çıkartmaları gibi pek çok sürprizler oyuncunun temposunu yükseltarak oyuncuya ekranın karşısına bağlıyor.

Başlangıçta bir gemi ve gemiye de polanmış, küçük bir köy kurmak için yeterli olacak kadar malzeme, alet edevat, yiyecek ile yola çıkıp uygun bir ada bulmanın gerektiği oyunda pek çok çeşit ada olduğu için, üzerinde maden, tarmı ve ormancılık olanaklarının en fazla bulunduğu bir adaya yerleşmek, kazanmayı hedefleyen oyuncunun yapması gereken ilk iş olacaktır.

Domestik Yaşam

Köy yerleşime açıldığında acil olarak hayatı binaların yapımına başlanması bir zorunluluktur, çünkü odun olmadan yeni binalar yapılamayacak, yiyecek olmadan yeni yerleşimciler gelmeyecek, para olmadan da, medeniyetin gelişmesi için çok gerekli olan alet edevat satın alınamayacaktır.

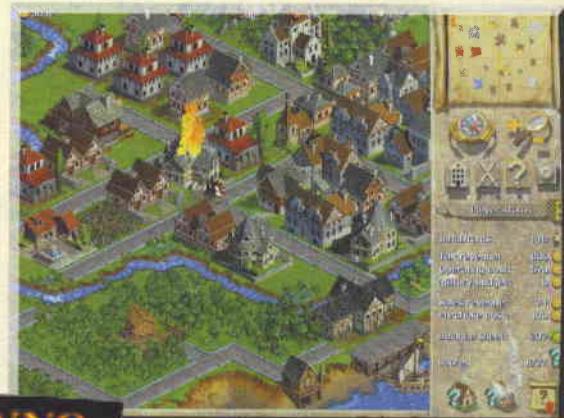
Oyunun başında maden ocakları açmak mümkün olmadığı için medeniyetin gelişmesi, yerleşimcilerin yaşam düzeylerinin artması için gerekli alet edevat (tools), koloni içinde üretilmemekte dolayısı ile yeni dünya ile eski dünya arasında ticaret yapan free trader'lar ile ticaret yapmak gerekmektedir. Oyuncunun olduğu kadar rakip oyuncuların da limanlarını ziyaret eden bu ticaret gemilerinin, alış veriş yaparken gözü kapalı hareket etmediklerine dikkat çekmek istiyorum. Yani oyundaki dinamik ticaret sistemi sayesinde, gerçek hayatı gibi bir arz-talep dengesi oluşuyor ve fiyatlar bu denge gözetilecek oluyor. Kısacası, başkasının 10 liraya sattığı bir malı, 15 liraya satmanız mümkün olmuyor. Aynı şekilde az bulunan hayatı bir malı da ticaret gemilerinde stoklar tükenmeden almak için ise rakiplerinden yüksek fiyatlar teklif etmek zorunda kalıyorsunuz. Ama piyasada darlık gösteren bir malдан bolca üretmeyi başarabiliyorsanız, kısa bir süre için tekelliğin zevkine varıyorsunuz, taa ki, sömürüğünüz müsterileriniz sizin yüksek fiyatlarınızdan bükip ihtarayaçınızı başka bir şekilde (yeniden tesis kurmak, daha ucuz satan başka bir satıcı bulmak gibi...) karşılamaya başlayınca ya kadar...

Oyundaki askeri sistem, Settlers'in ilki oyunundaki sisteme biraz benzeyyor. Önce silah üretmek için atelyeler inşa ediyorsunuz, bu atelyeleri gerekli materyalle besleyebildiğiniz sürece silahlar üretilmeye devam ediyor. Üretilen silahlalar, barakalarla ve kalelere taşınıyor ve burada vasisiz gömüllüler, pırıl pırıl üniformalı, silahşörler, şövalyelere dönüşüyor. Daha sonra, saldırmak istediginiz adaya çıkartma yaparak kargaşayı ve dökülen kanları izleyebiliyorsunuz. Aynı şekilde, deniz savaşları da, barıştı politakalar izleseniz bile, ticaret yollarını vuran korsanlar yüzünden kaçınılmaz olabiliyor.

Tam anlayımla RTS kurallarının geçerli olduğu deniz savaşlarında kullanmak üzere savaş gemileri inşa etmek için de, silah atelyelerinde topolar inşa etmeli ve bu topları tersanelerde inşa ettiginizin değişik boyutlardaki gemilere monte etmeliyiniz. Savaş gemilerinin çesitlerini belirlerken politikalarınızı gözden geçirmenizi tavsiye ederim. Top yapımında kullanılan metal son derece değerli ve az bulunan bir maden olduğu için, bütün metalinizi dev savaş gemilerine top yapmak için harcayıp medeniyeti mi, yoksa, vur kaç yapabilecek küçük savaş gemileri ile denizlerdeki hakimiyetinizi mı pamuk ipligine bağlayacığınıza karar vermek durumunda kalabilirsiniz. Kişisel görüşüm bu güzel ve sürükleyi oyunun deniz savaşlarının çok zayıf kaldığı yönündedir, Tides of War'daki harika taktik sistem gibi savaş gemileri üzerindeki taktik kontrolün daha fazla olduğu bir deniz savaş sistemi Anno 1602'ye çok yakışırı.

Sezar'ın hakkı Sezar'a

Oyun içi videoların hakkını vermek de mümkün değil. Oyundaki pek çok olay için bol renkli, etkileyici güzel animasyonlar hazırlanmış ve bu küçük videolar oyuncunun dikkatini ve ilgisini toplaması için son derece faydalı oluyorlar. Örneğin, koloninin bir yerinde yangın çıktıığında, ya da yeni bir gemi inşa edildiğinde, ya da bir altın madeni bulunduğuunda, bir maden dibे vurdugunda hatta tuvalete gitmek için, çay koymak için, çalan kapıya açmak için oyunu durduruldugunda bile, durumu ifade eden çok güzel videolar ile oyuna değer katılmış. Yıllarca uğraşın dev bir savaş gemisi inşa ettigimde bunun ekranın altındaki küçük bir yazı ile haber verilmesi yerine, insanların kutlamasını, tersane işçilerinin mutluluğunu, geminin



denizi yararak suya inişini gösteren güzel ve ihtişamlı bir video, ne yalan söylemi, beni de mutlu etti. Aferin Max Design!

Oyunun grafik yapısı da oynaması kolaylaştırılacak kadar detaylı ve hoş. Şehrinize zoom yaptıgınızda, adamlarınızın taşıdığı malların miktarına kadar seçim yapabiliyorsunuz. Bu durum Birar Ceasar 3'e benziyor. Yine son zamanlarda moda olduğu üzere haritayı 360 derece döndürmek mümkün ve Ceasar 3'ün aksine harita döndüğünde evler ve diğer yapılar da haritaya birlikte dönüyor. Yani, bir açıdan bir binanın giriş kapısına bakarken haritayı 180 derece döndürdüğünüzde o binanın arka duvarını görebiliyorsunuz. Zaten binalarda, yerleştirilirken, çevrilebilir özellikler. Bunun anlamı, dikdörtgen bir kiliseyi aynı büyülükteki bir boşluğa yerleştirirken binanın boyuna mı enine mi yerleştirileceğini ayarlayabiliyorsunuz. Bu durum binanın kapısının ne tarafa bakacağını belirlediği için ve oyunda bina kapıları son derece önemli olduğunu oldukça kullandı bir özellik.

Lafı toparylıp, son kez tekrar etmem gerekirse, Ceasar 3 oynamaktan bıkanlar için yeni bir tat olacakmış gibi görünüyor Anno 1602. Görev görev oynayarak bir senaryoya da bağlı kalabilirsiniz, tamamen serbest, sonsuz bir oyun da süredirebilirsiniz. Herşey oynuya kalmış.

Yelkenli gemilerle okyanuslara açılmak, dev dalgaları yenip yeni karalar keşfetmek, koloniler kurup, kadınların güverteye çıkışmasının uğursuzluk sayıldığı görkemli zafer günlerini anmak için piyasadaki en iyi seçeneklerden biri Anno 1602. Savaşlı ve kanlı ya da barışıçi ve temiz bir yaşam sunacağınız binlerce insan siz bekliyor. Geminizin dumenebine geçip yeni dünyaya bir yolculuk yapmaya cesaret edebilecek misiniz?

**Genel
Puan
8**

Anno 1602 • Infogrammes • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Gerekmiyor

Bilgi İçin : <http://www.anno1602.de>

HD Alanı : 65 MB

CD-ROM : 4Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★

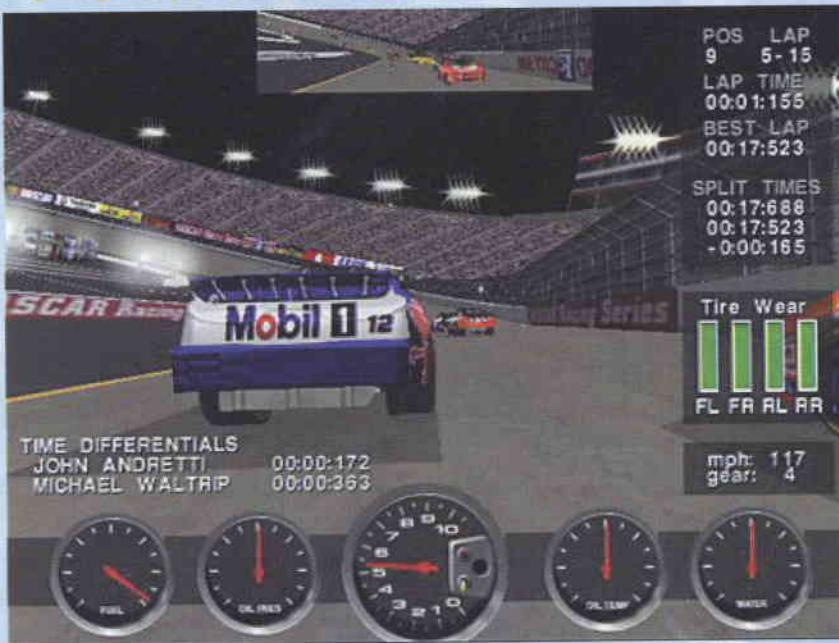
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★★★

Level CD : Verilmedi

Nascar Revolution



Bu kamera açısı size gerçek hız hissini en yakından hissettirebileni.

Nascar yarışları dünyada Formula 1'den sonra en çok seyirci toplayan araba yarışlarıdır. Yarışmacıların büyük bir kısmı arabaların ve tüm yarış ekipmanlarının 3-4 milyon dolarlık bir değere sahip olmalarından dolayı çok zengin kişilerdir ve bu işi Formula 1 gibi takım bazında yarışmaktansa kişisel olarak katılım sağlayarak, hem kendilerini hem de işi olmayan 1 milyon Amerikan vatandaşını eğlendirmek için yaparlar.

Yarış arabalarının motor aksamları dışında hersey minimum derece kompliktedir, ki bu da herhangi bir kaza anında arabaların bir daha toplanamayacak kadar dağılmasına sebep olur. Bu arabaların dandik kaputlara sahip olmalarının nedeni, araba sahiplerinin salak olmalarından kaynaklanır. Bu arabalar ne kadar hafif olursa, başarılı olma şansları o kadar çoktur ve kazanmak için yapılması gereken de bu unsurlar göz önüne alındığında çok basittir; sağa sola çarpmadan yarışı maksimum hız ile sona erdirebilmek...

EA Sports'a övgü yağdırmaktan bıkan, ama EA'in mükemmel oyun yapmaya devam etmekteki israrları ile övgülerine devam eden oyun piyasasına EA'nın yeni hediyesi Nascar Revolution.

Nascar Revolution, Nascar Racing oluşumunun isim hakkını alarak yaratılan ve bundan dolayı da yarışmacıların yaşlarından arabalarının fren balansı o-

ranlarına kadar her bilginin gerçek olması ve bunun yanında daha önce hiç bir oyunda kullanılmış Full-Motion Capture özelliğe ile yaratılmış olmasının verdiği avantajla, diğer tüm Nascar oyunlarından bir adım öne çıkarıyor. Her zamanki EA kalitesi bu oyunda da kendini müzik, ses, grafik ve oynanabilirlik başında şiddetle hissettiyor.

Çoğu insan bu tür bir spor oyununu sevmeyebilir, çünkü sonuç olarak normal bir yarışta en az 350 tur elips şeklindeki asval yolda dönüp durmak saçma olarak algılanabilir. Ancak bu uzun maratonda izleyeceğiniz stratejiler oyunun monoton ve sıkıcıktan uzak olmasını sağlıyor, çünkü yapacağınız herhangi bir dikkatsizlik kesinlikle yarış sıralanışının değişmesine sebep oluyor. Bu da kazananın ve kaybedenlerin yarış sonuna kadar belli olmamasını sağlıyor. Bu belirsizlik de oyuncuda bir gerilim yaratıyor ve oyuncunun oyundan ilgisini koparmamasını sağlıyor. Oyunda sağlanan bu gerçekçi gerilim oyuncuya kendine bağlayan bir süreklilik sağlıyor. Tabii aslında bu oyuna has bir özellik değil bu, gerçek Nascar yarışlarında izleyiciye hissettirilen de aynı duygular. Dolayısıyla bu her yönyle gerçekçilik unsuru, hem tekniksel hem de psikolojik bazda daha önce görülmeyen bir şekilde oyuna oturtulmuş. Bu arada tüm yarışmacıların kısa bir özgeçmiş'i de oyuncunun içeriğine eklenmiştir. Bu bölüm Nascar'a hayran olan varsa, küçük çaplı bir kaynak olarak görülebilir.

Nascar Sux!

Formula 1

Rullaz!

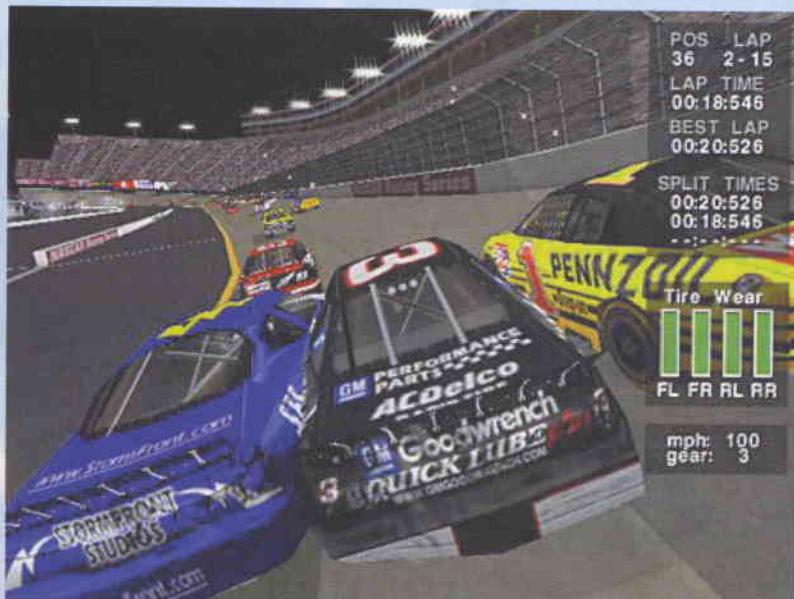
**Formula 1
varken....**

Bence spor dünyasında uluslararası bazda Formula 1 gibi mükemmel organizel edilmiş ve izleyicilere maksimum zevk veren bir spor organizasyonu varken, Amerikalı vatandaşların ne akla hizmet böyle bir organizasyona girişiklerini anlamak zor. Şimdi birkaç Nascar hayranı eleman çok "Niye Nascar yarışlarını Formula 1 ile karşılaştırıyor sun?" fala demez umarım. Çünkü Formula 1'in Amerikan versiyonu olan Nascar kural ve yarış mantığı bazında kendine has pek az özellik taşımaktadır ve bu özellikler yüzünden bu sporun 500 milyon izleyeni olmasına rağmen Formula 1 gibi uluslararası nitelik kazanamıyor. Belki de bu yarışların bu kadar tutulmasının sebebi bizdeki at yarışı olayı gibi Nascar yarışları içinde de bahis oynanabiliyor olması. Bu bahisler öyle büyük paralarla ulaşıyor ki, tüm bu ve bunun gibi gelirlerden toplanan paralar tüm yarışanların derecesine göre dağıtıiyor. Yani sonuncu da olsanız, paranızı alıyzsunuz. İş ki yarışı sağlam bitirin.

Yarışa hazırlık

Oyuna başlamadan yapmanız gereken ayarlar, aslında istenirse basit, istenirse çok karışık görülebilir. Şöyle ki, oyuncular isterse araba ve pisti seçip direkt olarak oyuna başlayabilir, bu kolay yol. Bir de araba ayar olayı var ki, burası bu işten iyi anlayan elemanların oyunu belki de daha zevkli hale getirebileceği bir bölüm. Bu bölümde tekerleklerin süspansiyon ayarları, rot-balars, tekerleklerde göre fren oran ayarları, ön arka çekiş ayarları gibi arabanın yarış halindeki başarısını hayatı etkileyen ayarlar yapılabilmektedir. Yalnız şunu söylemek gerekiyor; bu ayar olayı bence sadece oyuna egzantrik bir yön katmak için kullanılmış, çünkü seçilebilecek olan 43 arabanın tüm ayarları birbirlerinden farklı. Bu yüzden araba ayarlarından anlamayan kişiler için pek problem olmuyor. Ama israr eden varsa bu ayarlama konusunda iki-üç tiyo vereyim.

Tire Pressure: Tekerleklerinizin hava basınç ayarı. Sürekli sola dönüş yapıldı-



ğı için sol ön ve arka tekerleklerin hava basınclarının daha fazla olması gereklidir.

Shocks: Süspansiyon ayarları. Sol ön ve arka tekerleklerin oranları daha fazla olmalıdır.

Weight Distrib: Arabanın tüm alanını göre ağırlık nokta ayarı. Bu ayarı dikkatli yapmalısınız, çünkü eğer oranı diğer ayarlarla tutturamazsanız, hem arabanın kontrolünü sağlayamaz hem de herhangi bir çarpışma sırasında çok çabuk savrulursunuz.

Gear Ratio: Vitesler arası gaz oranı.

Wheel Camber: Tekerleklerin sabit noktalarından sağa ve sola eğim oranı. Sürekli sola dönüp durduğunuz için eğimi ona göre yapmalısınız.

Rear Spolier: Arabanızın bagaj bölüğünün yukarı doğru ne kadar kalkık olacağının ayarı. Eğer full benzin depoluyorsanız, arabanın arkasının normalden kalkık olması, savrulma olasılığını artırıyor. Bu ayarı oranını benzin depolama ayarı ile oranlı tutun.

Fuel Amount: Taşıyacağınız benzinin miktar ayarı. Ne kadar az alırsanız, o kadar çabuk hızlanırsınız, ancak bir o kadar sık Pit-Stop'a girmeniz gereklidir.

Steering Lock: Tekerleklerin dümen ayarı.

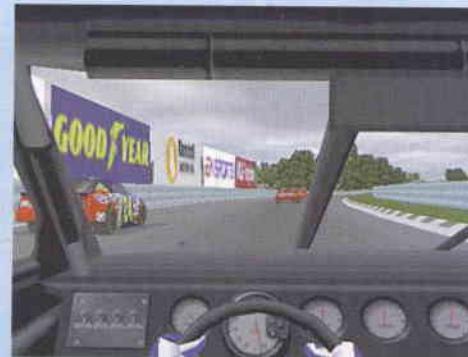
Tüm bu ayarları daha önce belirttiğim gibi sürekli sola doğru yol alacağınızı düşünerek yapmalısınız. Dikkat etmeniz gereken bir başka husus ise, sondaрап yapıygınız tüm ayarların birbirleri ile oranlı olması gereği. Aksi halde arabanız sağa sola doğru kontrolünüz dışında çekebilir veya çok yavaş hızlanabilir. Tüm bunlar göz önüne alındığında, arabanızı kendi oynayış stilinize göre a-

- Abi, dışarıdan bi ses geliyor.
- Çık bi bak o zaman..
- Çikamıyorum abi??!

yarlamamanız başarılı olmanıza yardımcı olacaktır. Ancak ayarları doğru yapmazsanız, ki ayar olayına girdiniz mi her pist için arabayı bir daha ayarlamak gerekebilir, başarı şansınız hayli azalır.

Yarış pisti

Tüm ayarlamaları yaptıktan sonra Amerikan milli marş eşliğinde yarışa başlıyorsunuz. Eğer Qualification bölümünü pas geçtiyseñiz, yarışa en sondan, yani 43. sıradan başlıyorsunuz. Nascar yarışları alışla gelmiş Stop-Start yöntemi ile başlıyor, Formula 1'deki Safety Race durumu gibi her araç birbirlerini geçmeden ve sıralarını bozmadan belli bir hızda ullaşıyor ve başla işaretle yarış başlıyor. Yarış başladıkten sonra durağunuza göre strateji geliştirmen, yani eğer bu yarış türünü ralli ile falan karıştırırsanız kesin sonuncu olursunuz. Virajlarda fren yapacağımıza viraja tam girmeden önce gazi kesin ve dönün, böylece hız kaybetmezsiniz. Pit-Stop olayına gelince, benzinzizin azaldığını ya da arabanızın yol tutuşunun azaldığını anladığınızda, direkt Pit'e girin. Pit boyunca ilerlerken ekibinizin neler yapmasını istedığını seçip kendi bölümünü giriyorsunuz, onlar hallediyor. Bir de rakipliniz virajlarda sıkı fren yapıyor. Buna da dikkat edin, çünkü genellikle büyük kazalar rakiplerinizin arka arkaya iken sıkı fren yapıp zincirleme kazaya sebebiyet



İç görüntü basit ama diğer yarış oyunlarından çok daha gerçekçi.

vermesinden kaynaklıyor.

Arabalar her ne kadar birer hız makinesi olsalar da, sadece hızlı giderek kazanmak olası değil. Şöyle ki yarışa en önde başlamama rağmen, arabayı vurup son sıralara düşüm (60-70. tur arası), ancak sonra arabayı sadece düzliklerde hızlandırarak, istikrarlı kullanarak (100-120. tur arası) üçüncüüğe çıktım ve 150 tur oynadığım yarışı 3. olarak bitirdim. Eğer rakiplerinizi AI'lerini abartmadıysanız, daha rahat bir yarış çıkarıbilirsınız. Çünkü EA Sports'un oyunda kullandığı AI daha önce görmemiş şekilde dizayn edilmiş. Büyüük bir kaza olduğunda veya yarışa ters istikametten devam ettiğinizde (Deneyin!), diğer yarışmacılar size çarpmak için ekrandan geleni yapıyorlar. Tabii rakibinizin zekice davranışları da oyunu bir hayli zevkli kılmıyor.

Hasar olayına gelince, mükemmel olmayan, ancak işe yarayan bir hasar alma yapısı var. Arabanızı duvarlara sürttüğünüzde, renginin duvara çökmesi veya tamponlarınızın eğilmesi gibi birçok hasar efektı mevcut. Oyunu Multiplayer oynamak isteyenler için de IPX, Modem ve Serial bağlantı seçenekleri var.

Sonuç

Nascar Revolution, şu zamana kadar yapılmış en iyi Nascar yarış oyunu. Hem teknik hem de konunun işleniş etkinliği bakımından hayli etkileyici. Ancak benim gibi Nascar yarışlarından hoşlanmıyorum, sadece araba oyunu olduğu için alınacak bir oyun değil. Bol motor sesi duymak ve 371 tur pistte döndürmek isteyenler için ideal bir oyun.

Bilmiyorum Amerikalı arkadaşlar ne düşünür bu konuda, ama en kötü Formula 1 yarışının verdiği heyecan Nascar'dan çok daha fazladır.

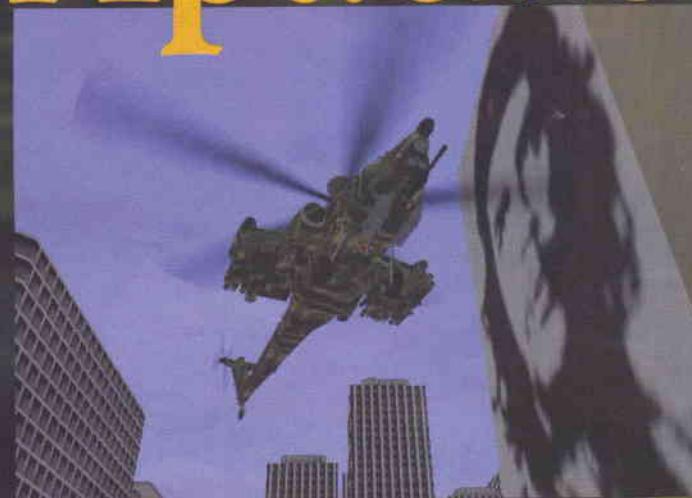
8
Puan

Nascar Revolution • EA Sports • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	: Stalker	HD Alanı	: 350 MB	GRAFİK	:	*****
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 6Hzlı	SES/MUZIK	:	*****
İŞLEMCI	: Pentium 200 MMX	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	:	*****
RAM	: 32MB			OYNANABILİRLİK	:	*****
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D					
Bilgi İçin	: http://www.nascarrevolution.com	Level CD	: Mart 99			



Apache Havoc



Amerika ve Rusya'nın arasındaki soğuk savaşın 1989'da komünizmin çökmesi ile sona ermesi, SSCB'nin ekonomik ve sosyal açıdan çökmesine ve bunun sonucunda dağınımasına sebep olmuştu. Rusya, bu büyük çöküşten sonra askeri gücünün artışı ve kitanın doğusundaki kaybettüğü ekonomik ve sosyal gücü, askeri yönünü güçlendirerek tekrar kazanmayı amaçlamıştı. Rusya, Amerika'nın güdümündeki Afganistan ve Gürcistan karşısındaki askeri yetersizliklerini ordusunda radikal değişimlere giderek ve elinde bulunan birçok askeri birimi teknolojik açıdan yenileyerek gidermiş. Mi-28N Havoc -B-, "Rus ordusundaki yenilme sürecinin en önemli dönemeçlerinden biridir. Çünkü o zamana kadar yapılmış havada en çok silah taşıyabilecek ve en iyi zırha sahip helikopterdir. Ama Amerika'nın bu müthiş silaha cevabı gecikmez ve yine bir Rus prototip helikopteri olan AH-28M Panther'in teknolojisi geliştirerek yaratılan AH-64A Apache'yi yaratır ve bunyesine katar. Böylece dünyada bir değil, iki mükemmel savaş helikopteri vardır artıktır...

Empire Interactive'in yeni simülasyon oyunu Apache - Havoc size bu iki mükemmel savaş aracını kullanma şansı veriyor. Empire'in ödüllü simülasyonları Flying Corps ve Mig Alley'den sonra bu iki oyunun motorlarını geliştirdi ve bu oyun diğer iki simülasyonu kadar başarılı değil, ancak senaryosu ve kullandığı orijinal tema bir çok oyunsever için oyunu oynamanı kolaylaştırıyor.

Empire, senaryoyu Apache ve Havoc arasındaki karışımı kullanarak temsil ettilerini ülkelerin ideolojileri üzerine kurmuş. Tabii bu senaryo yapısı kimisi için ilgi çekici, kimisi ise düşündürücü olabilir. Amerika'nın

Apache'si karşısında Küba, Çin ve Rusya'nın sözde ittifakına karşı Havoc.

Dünyanın en iyi iki helikopterin inanılmaz karışması...



iki Helikopter....

Belki de Empire'in oyunda ikiden fazla simülər araç kullanmaması ve sadece oyunu bu iki araç üzerine kurması bu tür oyunlarda olduğu gibi ilginç sayılabılır, fakat oyunda bu unsur sadece bir boşluk yaratmış. Çünkü yapımcılar bu iki helikopter hakkında ne bilgi, ne istatistik, ne de yeterli simülər unsur kullanmışlar. Bu fikir Longbow, Mig 29 Fulcrum, Team Apache gibi oyunlarda tutmuştur, ama bu oyunda eksik puan olarak görülmüyor. Tabii helikopterlere özel ilgi duymayan, sadece aksiyon isteyen biri için kokpit, helikopterin yapısı ve silah özellikleri yeterli gelebilir. Ama oyuna kendinizi vermek ve kullandığınız aleti tanımak istiyorsanız, bu oyuncular kesinlikle bir şey sunmuyor ve bu konuda söyleşiz kalmışlardır ki "Sen sadece sana söyleyenin yap, öünde geleni yok et ve helikopterler hakkında bilgi istiyorsan ansiklopedi kullan" der gibi bir halleri var.

Apache ve Havoc

Oyunda her ne kadar bu iki helikopterin özellikleri göre bir simülasyon yapısı uygulanmaya çalışılmış olsada, bu yapı fazlaıyla basit kalmış. Helikopterlerin dış yapıları ve kokpitleri şüphesiz büyük benzerlikler taşıyor. Ancak Apache'nin az silah taşımasından ve zırhının Havoc'a oranla daha ince olmasından dolayı, kazandığı çabukluğu ve Dogfight (yakın ve direkt

karşılıklı savaş durumu) durumundaki ataklılarından kazandığı avantajı oyunda yeteri ölçüde kullanamıyor ve hissedemiyorsunuz. Havoc'a gelince, zaten helikopterin gerceği ağırken, bir de oyunda bu durumu benzetmeye çalışmaları, ancak benzetmemeleri doğal olarak üçen bir çift katlı otobüs kullanımayanızınız izlenimi yaratıyor.

Savaşa Hazırlık

Oyunun menüleri oldukça sade. Hem de o kadar sade ki bir an oyun dan şüphe ediyorsunuz. İlk oyuncu ekranında karşınıza dört ana menü çıkmıyor.

Setup: Genel teknik ayarlamalar (Bu menü pek kullanılmıyor, çünkü oyunu başlatığınızda oyunu oynamanız için gerekli tüm aletleri kendisi tanıyor ve bu aletlerin teknik özelliklerine göre ayarlamaları kendisi yapıyor).

Select Pilot: Bu bölümde oynayacağınız pilotun adını yazıyorsunuz. Hiçbir teknik, takтик özellik bu bölümde söz konusu değil (Nerdeyse Falcon 4.0'ın Pilot yaratma arabirimini...).

Multiplayer: Internet ve modem üzerinden seri bağlantı ile oynayabilme özelliklerini ayarlıyorsunuz.

Combat Missions: Bu bölümde oynayacağınız senaryoları seçiyorsunuz. Bu kısım kendi içinde beşen ayrılmıştır:

Free Flight: Bu bölüm oyuncunun tüm uçuş becerilerini ve savaş taktiklerini geliştirmesi için konulmuş. Tüm havaalanları, tüm düşmanlar siz uçuş halindeyken aktif durumlardır. Birbirinden bağımsız dokuz senaryo var. Bu senaryolar Çin, Tayland, Küba

gibi bölgelerde geçiyor.

Dynamic Missions: Bu bölümde herhangi bir senaryodan bağımsız, sadece pilotun becerilerine ve taktik anlayışına göre kurulmuş quick Mission'lar var.

Campaigns: İşte bu oyundan zevk alma olasılığınız varsa, bunu beceribileceğiniz seçeneklerden biri. Kesin bir senaryoya bağlı bir gidişata sahip ve gerçekleştirmeniz gereken bir görevi başaramadığınızda savaştaki dengeler bozuyor ve bu gerilimde oyuna başka bir hava veriyor. Burada diğer simülasyonlarda olduğu gibi kahramanlık yaparak dengeleri bozmaktan çok, bir ordunun parçası olduğunuzu hissediyorsunuz. Bir simülasyon oyununda oyun için en önemli unsurlardan birisi de şüphesiz oyun öncesi Briefing bölümündür. Ama bu oyunda bu özelliğe pek önem verilmemiş, onun yerine oyun sırasında radar, harita ve özellikle Co-Pilot'un verdiği bilgileri kullanarak senaryoda yapmanız gerekenleri anlayabiliyorsunuz.

Savaş Zamanı

KEYBOARD KONFIGÜRASYONU

R:	Motor frenini açar.
B:	Tekerlerin frenini açar.
E:	Motorları çalıştırır.
N:	Gece görüşü.
Y:	Silecekleri çalıştırır.
G:	Auto Pilot
F:	Flare
K:	Hedef göstergenizin rengini değiştirir.
BACKSPACE:	Daha önce seçilmiş silahlınızı kullanmanız için seçenekizi sağlar.
INSERT:	Tarama radarı.
DEL:	İst radarı (Geniş açı)
END:	İst radarı (Dar açı)
PAGE DOWN:	İst radarı (Normal)
P:	Pause
ENTER:	Harita

KAMERA

Kokpit içinde; Ctrl'ye basılı tutup yön tuşlarına basarsanız dar açılarda kokpit içinde etrafı bakınırınsınız.

Shift'e basarak yön tuşlarını kullanırsanız daha geniş açılarda bakınırınsınız (Dogfight durumunda epey işe yarıyor).

Alt'a basarak yön tuşlarını kullandığınızda ise, açı değil kamerası kaydırarak bakınırınsınız.

Bu işlemleri kokpit dışında kullan-

dığınızda ise helikopterinizi sabit nokta olarak helikopterin etrafında dönmenizi sağlar.

F1: Kokpit hedef göstergesi

F2: Kokpit radar

F3: Kaynak göstergesi

F4: Mesafe radarı

F5: Helikopterinizin dıştan görüntüsü

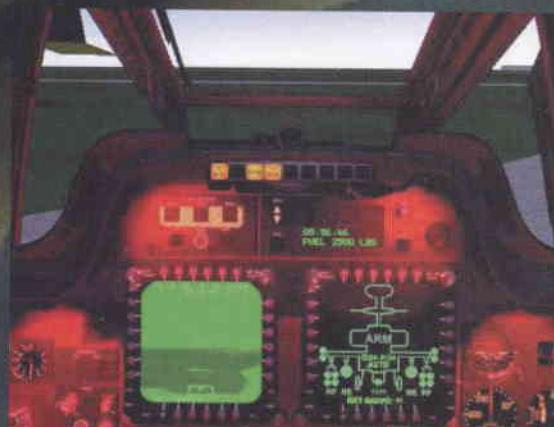
F6-F7-F8-F9-F10-F11: Çeşitli erkenlere göre (En yakın, en uzak, yer birimleri, hava birimleri...) düşmanlarınız ve müttefikleriniz.

Bu verdigim Keyboard konfigürasyonundan faydalannmaya bakın, çünkü oyunda Keyboard'u kendiniz düzenleyemiyorsunuz. Bu oyunu Joystick siz oynamamızı da tavsiye etmem, çünkü zaten zor olan kontrol bu durumda da da zorlaşacaktır.

Helikopteri kaldırmadan önce mutlaka Enter'a basarak görevinizde nerelede gitmeniz gerektiğini ve ne yapmanız gerektiğini taktik haritası yardımıyla öğrenin. Aynı zamanda bu bölümde silahlarınızı değiştirebilirsınız. Eğer bu bölümde ne yapacağınızı öğrenmemezseniz, görev bölümünde başarılı olmanız zor.

Eğer Apache yi kullanırsanız, bazen birkaç yerden saldırın düşmanı kaçarın vurmayı deneyin, çünkü Apache'nin zırhi ince ve eğer hepsiyle karşılaşılıkla karşılaşmayı denerseniz, oyuna tekrar başlamaman gerekebilir.

Havoc ise kaçma konusunda pek başarılı değil, ancak Apache'den daha iyi bir zırha sahip olması ve daha çok silah taşıyabilmesi onu her türlü yakın savaşta üstün kılmıyor. Her ne kadar oyunda biraz Action yön olsa da, helikopterleri kontrol etmek gerçekten zor. Oyun ilk başladığınızda biraz zorlanabilirsiniz, ancak helikopterlerin huyunu suyunu kavrayınca oyuna fazla kolay gelmeye başlıyor. Size tavsiyem yok etmek için bir şey aramadan önce helikopterleri kullanmayı iyi öğrenmeniz. O zaman hem helikopter kullanmaktan zevk alacak hem de düşmanlarla karşılaşmak çok daha zevkli olacak. Düşmanların AI'lerine gelince; bana ilk oynamaya başladığım zaman epey zorlu gibi gelmişti, ancak ne zaman helikopteri bisiklet kullanılar gibi kullanmaya başladım, o zaman standart zekaya sahip düşmanlarla savaştığını anladım. Her ne kadar düşman birlükleri taktiksel tuzaklar kuruyor gibi görünse de, bire bir veya ikiye bir savaşlığınızda, düşmanın size toplu saldırıldığı anlardaki taktiksel üstünlüğünün yalnızca kalabalık olma-



larından kaynaklanan bir organize savaş taktiği olduğunu anlıyorsunuz,

SONUÇ

Apache & Havoc, her simülasyonsonerin ilgi göstereceği, iki helikopteri baz olarak yaratılan özgün senaryosuyla kendini bir adım öne çıkarmayı başarıyor. Ancak grafiklerine yeterli özenin gösterilmemiş olması ve seslerin gerekli atmosferi yaratamaması bu özgünlüğü yeterince tatmanızı engelliyor. Şehir bölümünün bulunduğu senaryoları oynarsanız, binalarla helikopterin açık bir şekilde orantısız olduklarını fark edeceksinizdir. Oynamabilirliğine gelince, daha önce de söylediğim gibi eğer sabredip uğraşırı çalışırsanız, helikopterleri hayatı kontrol edebiliyorsunuz. Aksi takdirde oyundan zevk almanız zor.

Oyunun iyi yönlerinden biri de bazı unsurların senaryonun gerçekçiliğine oldukça katkıda bulunması. Örneğin Küba'da geçen bir senaryoda şehrin büyük binalarından birinde Che'nin koca bir posterinin asılı olması gerçekten hoş bir ayrıntı.

Sonuç olarak fazla ayrıntılı olmayan ve daha çok aksiyona yatkın simülasyonlardan hoşlananların alabilecekleri bir oyun. Ancak öznel unsurları dikkate alımyorsanız, bu oyundan çok daha iyi simülasyon oyunları var. Ben onları deneyin derim.

Genel
7
Puan



Apache & Havoc • Empire • Simülasyon • 1 CD

İNCELEYEN	: Stalker	HD Alanı	: 340 MB	GRAFIK	:
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	:
İŞLEMCI	: Pentium 200	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	:
RAM	: 32MB			OYNANABILİRLİK	:
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D			Level CD	: Verilmedi
Bilgi İçin	: http://www.empire-us.com				

Turok 2

SEEDS OF EVIL



Her zaman söylediğim gibi bilgisayar ve bilgisayar oyunları insan hayatı artık tamamen girmeye başladı. Neredeyse hepimiz bilgisayarları kullanarak çalışıyoruz.

İnsanların bilgisayar oyunları ile eğitileceğini düşünür miydiniz? Günümüzden yaklaşık otuz yıl önce bu soruyu insanlara söyleyediniz olumsuz cevap sayısı bir hayli fazla olurdu herhalde. Ama içinde bulunduğumuz zaman diliminde bu soruyu tekrarladığınızda cevabın kesinlikle evet olacağından eminim. Tabii ki bu zamanda bunu desteklemeyenler de çıkacaktır, ama inanıyorum ki insanlar bundan sonra insanların eğitimlerini tamamen bilgisayarlara yapacaklar.

Bugün Amerikan askerleri bilgisayarda savaş eğitimi alıyorlar. Ve bu eğitimi bilgisayar simülasyonları ile alıyorlar. Taktik geliştirdi, ataklarını tasarılayabiliyorlar. Saldırı planlarını değişik açılardan yorumlayıp, savaş anında bunları uygulayabiliyorlar. Bunların hepsi bugün oyunları içinde bizim de karşımıza çıkıyor. Neden bahsettiğimi anladınız mı? 3D Shooter'lardan bahsediyorum; ilk adam gibi 3D Shooter Wolfenstein'dı, ardından Doom ve diğerleri. Zamanla bu oyular giderek gelişti. Hem görüntü, hem ses, hem de yapı olarak sıkı değişikliklere girdiler ve şimdi biz bu oyuları oynuyoruz. Çok fazla silah, daha değişik yaratıklar, değişik mekanlar oldu ama senaryo genelde hep aynı; eline bir silah al ve kötüleri yok et. Bu oyulardan bir tanesi de Turok 2, şimdî ona dalmışız yapalım.

Krizillerili adamımız gene iş başında

Geçtiğimiz yıllarda birincisini oynamadığımız Turok 2 bu sene karşımıza grafikleri daha keskinleşmiş bir biçimde çıkmıyor. Oynamış olarak pek bir değişim yok ama grafik ve hareket bakımından bayağı bir yenilik yapmışlar. Kendini büyülü bir ortamın içinde buluyorsunuz, oyunu başlatıktan sonra oyun demolarını mutlaka seyredin (Iguana'nın acı intikamı). Dogrusu seyretmekten sonra büyük bir hızla oyuna dalma isteğine kapıldım. İlk başlarda demodaki hareketli savaş görüntülerinden eser yoktu, bu nedenle oyunu kolay seviyede oynamanızı tavsiye etmiyorum. Pek heyecanlı olmuyor.

Ünlü gezgin ve macera adamı Turok, bilmem ne kraliçesini ziyarete gittiği sırada bir de bakar ki dinozorlar ortalığı dağıtmış, mahvetmiş ve şehrin hayat kaynağı olan kız çocukların kaçırıp kilitlemişler. İlk bölümdeki amacınız bunları kurtarmak, çok acayıp sap yerlere yerleştirilmiş oldukları için bulmakta zorlanabilirsiniz ama yılmayın. Bir deligin içinden mutlaka çıkışır, bakmadığınız delik kalmasın. Her yere bakın. En ufak atladiğiniz kısım, dolاشığınız yerleri tekrar dolaşmanızı neden olabilir. Her gördüğünüz patlayıcı varlığı ateş edin, özellikle duvar kenarlarını dakilere. Duvar kenardakiler patladığında çoğu zaman duvarda yarık açıyor. Bunların içinden kısa yollar, cephaneler, sağlık puanları yada yaratıklar çıkıyor. Başladığımızda elimizde silah olarak pek fazla bir şey yok bir tane Talon (ele takılan kanca) ve 10 tane

Kendinden gelen güç!

oku bulunan bir yay. Tabii ki değişik silahlar da ediniyoruz. Bunların bir kısmına göz atalım.

Silahsız çalışmam hocam

TALON: En pasif silahınız, yakın temaslarda etki gayet iyi.

WAR BLADE: İkinci yakın temas silahı. Bir kol hareketi ve düşmanın başı yerde.

BOW: Kısa menzilli ok. 4 yada 5 tanesi düşmanı haklamaya yeter (oklanızı düşmanın üstünden toplayabilirsiniz).

TEK BOW: Uzun menzilli ok, ucuna bomba da takabiliyorsunuz (Rambo misali).

PISTOL: En çok kullanacağınız silahlardan biri.

MAG 60: Boyuna göre gayet etkili bir silah. Tek başıpta 4 kurşunu arka arkaya söydiriyor.

TRANQUILIZER GUN: Uyuşturucu mermi atar, tek atışta düşmanı düşler dayınaşa yollar. Öldürücü degildir.

CHARGE DART FIRE: Vurduguunu elektrik çarpması çevirir. Yanında havası iyi gider.

SHOTGUN: Pompalı tüfek. Yakın menzil silahı, üç kişiyi aynı anda götürür.

SHREDDER: Dört bez adamlı karsılarınız, tek atışta iki üç tanesi delik deşik.

PLASMA RIFLE: Shredder'in etrafı dağılmayı.

FIRESTROM CANNON: Benim favori silahım çıktıktı ses bile bana yetir. Bununla elli kişinin arasına bile dalarım.

P.F.M. LAYER: Bir çeşit mayın. Fazla etkili değil.

GRENADE LAUNCHER: El bombalarını bir tüfegin içine doldurunca bu silah çıkar karşınıza. Attıklarınız çok oynak, hedefi tutturana kadar canınıza okuyabilirler. Güvenli bir yerden, kalanlık ortama atesleyin.

SCORPION LAUNCHER: İkinci favorim. Hedefe kilitlenir, tek sıkışta üç taneyi adamın üstüne boşaltır. Ateş edilen arkadaşın kurtulma şansı çok az. Mermiler nereye kaçarsa peşinden gider. Yakın mesafeden ateş etmeyin kendinizi duvara yapmış bulabilirsiniz.

FLAME THROWER: Tam bir alev makinası, nereye ateslerseniz orası ya-

nar kavrulur. Üzerine kızarmış dinazor iyi gider.

RAZOR WIND: Düşman hattına kafanıza göre sallayın. Üç beş saniye sonra iki üç kafayı koparmış olarak geri dönsün.

NUKE: En etkili silah çekirdiği ışık ve gürültü kendi kadar etkili. Beş saniye basılı tutun ve ateşleyin etrafta ne kadar canlı varsa yok eder, siz dahil. Atışınızı yaptıktan sonra kaçmak için 5 saniyeniz var yoksa patlamadan nasibinizi alırızınız.

FLARE: Öldürmek için değil etrafı aydınlatmak için kullanırsanız daha faydalı olur.

CELEBRAL BONE: Karşınızda hedef varsa atış yapabilirsiniz. Düşmanın bütün iç organlarını kafadan dışarı atar. Çok iyi dolma içi de çıkarır, kabak oyar, her ev kadının bulundurması gereken bir cihaz-ül-alettir.

Bu sıkı silahları tanıdıktan sonra bütün silahları alma kodunu da vereyim size: OBLIVIONISOUTTHERE bunu Enter Cheat menüsüne yazın ve bütün silahları açın.

Hayati yerinden mihilayın

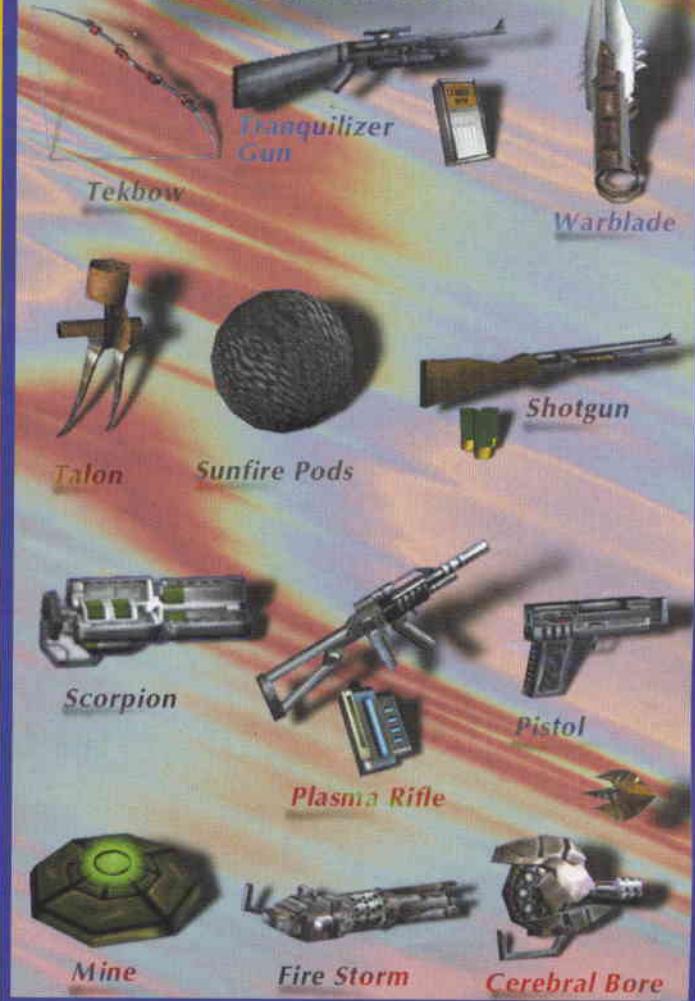
Turok 2 gerçekten de grafik ve ses olarak çok iyi hazırlanmış bir oyun, ama oynanılabilirliğin sıradan olması bende kötü bir izlenim bırakır. Bu kadar yavaş hareket etmemeliydi, merdiven çıkarken, merdiven ortasında durken silah kullanılabilmeliydi, aynı yerleri tekrar tekrar dolaşmak zorunda olmamalıydı. Oynanılabilirliğin kötü (yada vasat) olması insan oyunun ilk bölgelerinde biraz sıkıyor ama sabredip devam ederseniz ileride aldığınız silahlara bunu telsiz ediyor. İlk bölümleri atlatabilirseniz, daha sonra çok eğleneceksiniz.

Aşında burada önemli olan bütün gizli kapıları bulmaya çalışmak. Bir yerdeki anahtar, hiç görmediğiniz bir kapı

yi açıyor. Atlamadığınız hiçbir yer olamadığınıza dikkat ediniz. Açımayı umuttugunuz bir kapı ilerde tikanmanız neden olabilir, özellikle bu konuya dikkat. Karşınıza düşman çıktıığında onu kısır yoldan halletmeye çalışın, direkt kafasına nişan alınız, hayatı yerlerinden vurduklarınız hemen ölüyorlar. Mesela yaratığa ağızından yapacağınız tek ok atışı öldürür olur. Böylece fazla cephe harcamamış olursunuz, diğer yerlerinden vurdugunuz zaman kurşunuzun çabuk bitme olasılığı var. Çünkü yaratıklar resmen Cüneyt Arkin gibi oluyorlar, vurulduka bir saat dans ediyorlar. Hemen hemen her silah işe yarıyor, bazılarının cephanesini bulmak zor bazısı da çabuk bitiyor. Bunun için gördüğünüz bütün cephaneleri almayı çalışın. Buna rağmen elinizde Talon bile kalsa hiç çekinmeden ilerleyebilirsiniz. Yalnız karşımızdakiler sizin gibi yavaş hareket etmiyor dikkatli olunuz. Onlar ölü, onlar dinazor.

Ses efektlerinin iyi olması beni geçkent etkiledi, özellikle silah sesi çok başarılı gerçekten bir silahlı atış ediyormuş hissini veriyor. Grafik olarak tam not alacak kadar iyi, makinenizin performansı düşük ise o-

Silahlar



yun hızını artırmak için sis perdesini (Fog) açık tutun, böylece sadece gördüğünüz yerler çizilecek ve oyun hızı kazandırılacak.

Tek kişilik kahraman

Eğer bu tek kişilik kahraman olamadan hala skilmadıysanız ve iyi grafik ve ses efektine sahip oyunlar size çekiyorsa, bu oyunu almalısınız. Çok kanlı bir oyun olmasına karşın, oynamaya değer bir çok özelliğe sahip. Tek sorun küçük çocukların bu oyunları oynamamasına izin vermeyiniz. İyi oynalar.

Genel
8
Puan



Turok 2 • Acclaim • FPS • 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Almacı

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D

Bilgi İçin : <http://www.turok.com>

GRAFIK : ★★★★★★★★★★★

SES/MUZIK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★★

Level CD : Nisan 99



Rainbow Six

Eagle Watch



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
MISSION PACK: EAGLE WATCH

Oldukça hareketli geçen bir yaz mevsiminden sonra kendimi toparlamam oldukça zor oldu. Starcraft ile başlayıp Spec Ops ile doruk noktasına ulaştık. Her ne kadar SWAT bir parça da olsa beni durdurmayı başsara da Rainbow Six hayatma girdikten sonra daha fazla bir şey istemediğime karar verdim.

Geçmişe Dönüş

Hayır! Hayır, o günleri hatırlamak istemiyorum. Gece sabahlamannı verdigi uykusuzluk ve dünyayı kurtarmının vermiş olduğu yorgunlukla güneşe her çıktığında, gözlerin benden biraz daha nefret ediyorlar, sanki "Bak olm. Bu kadar yeter bize acımıyorsan kendine acı" der gibisinden habire su döküyolar. İşte Rainbow Six'in benim üzerinde bıraktığı etkilerden sadecə bir bölümünü bular. Tom Clancy imzalı olan Rainbow Six ilk çıktığında belki de bu kadar tutulacağı tahmin edilmiyordu ama en az Quake kadar tutuldu ve şu güne kadar güncelligidenden herhangi bir şey kaybetmedi. Kendi türünün ilklerinden ve en iyilerinden olan oyunun bir ok ucuz kopyası çıkmasına rağmen, asla bu kaliteyi yakalayamadılar. Sevilen ve tutulan herşeyin bir kopyası yapılır ama kopya olmanın ezkигilini üzerinden asla atamazlar. Rainbow Six silahları, hareketleri, yapay zekası ve türlü ile tamamen orijinal, kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Kalbi olanlar hariç... Muahahaha

Tazelenmenin Zamanı Gelmiştir

Eh Rainbow Six hakkında bu kadar bahsetmek yeter deyip bugün ki asıl geyigimize ööh ööh konumuza geçiriyor, oturumu açıyor ve aynı zamanda

Aslında görev paketlerini sevmem, hatta gereksiz ve tamamen ticari kaygılarla hazırlandıklarını düşünüyorum. Ama bu sefer durum farklı, çünkü görev çok gizli.

ilk konuşma hakkına oturuma katılan tek kişi olarak kendime veriyorum. Hadi oturalım. Aslında görev paketlerini sevmem, hatta gereksiz ve tamamen ticari kaygılarla hazırlandıklarını düşünürtüm. Konu Rainbow Six ve görev paketi de Eagle Watch olunca durum tabii ki başka. Yine Tom Clancy imzasını taşıyan Eagle Watch çalışmak için kurulu bir Rainbow Six istiyor. Eeee halen bir Rainbow Six'iniz yoksa ben de sizi kınarım ama. Bakın her eve, lazımlı hem hırsızlara karşı da caydırıcı güç olarak kullanabilirsiniz. Bak arkadaşım, sen, evet ever sen bak oturalım dedim. Sen hala ayakta okuyosun ama olmaz ki böle ama lütfen. Eagle Watch içerisinde Russian Space Shuttle Launch Pad Buran, Taj Mahal, Big Ben and the Houses of Parliament, The Forbidden City, The Senate Wing, US Capital Building olmak üzere toplam beş tane yeni bölüm mevcut. Tabii ki bunlarında en büyük özellikleri tamamen gerçek, dünya üzerinde şu an varolan yerler olmaları. Bunlar haricinde iki tane de yeni antrenman bölümü eklenmiş: Double Kill House ve Large City Street!

Yetmez Bu Kadarı Bana

Ülkeler üstü bir organizasyon olan Rainbow, en kritik ve tehlikeli terörizm olaylarına müdahale etmeyeceğini yükümlüdür. Bütün dünya ülkelerinden kendi konusunda (antiterörizm, antitarat gibin bir şey) en iyileri kendi bünyesine katan bu ülkeler üstü kuruluş hiç kimse den emir almaz ve arkasında hiçbir iz bırakmaz. Onlar gelir, görür, teröristleri öldürür, rehineleri kurtarır, yemek yer, uyur, televizyon seyreder, banyo yapar, çorap örter, acılı/patatesli börek yapar... Geçen süre zarfında 18 kişiden

olanın Rainbow takımına girmeyi hak eden dört görevliyi yakından tanıyalım.

DIETER WEBER

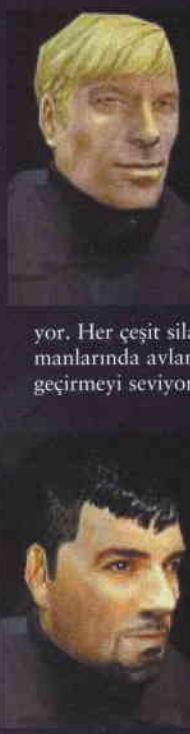
9 Haziran 1971 Berlin, baba: Demir işçisi, anne: Mefta. Almaya ordusu German Army's Burger Fubrer (Dag Komandosu) okulundan, dünya üzerinde fiziksel

olarak en zorlu okul, mezun. Federal Cumhuriyetin anti terör birliğinin bir parçası olan GermanGSG-9 takımından geliyor. İngilizce ve Almanca biliyor. Avlanmayı ve dışarıda çalışmayı seviyor. Tai Kwon Do biliyor. Bekar.

EDDIE PRICE

September 21 Eylül 1958. Baba: mefta, Annesi Cambridge'de yaşıyor, hemşire emeklisi. Hereford'da 22. SAS'da görev aldı. Güney İrlanda'da 14th Intelligence

Company'de çavuş olarak görev yaptı. CQB, IR fotoğraf konusunda çalıştığı ve Güney İrlanda'da bulunduğu sürede IRA teröristlerini izledi ve saldırlarla karşı önlemler aldı. 1984 yılında Kolombiya'da bir araştırma merkezinde rehin alınan bilim adamlarının kurtarıldığı operasyonda görev aldı. Fizik olarak uygun ve keskin nişancı. Kitap okumayı ve pipo içmemeyi seviyor. Bekar.



HOMER JOHNSTON

23 Ağustos
1972 Boise, Baba:
yerel yönetici, anne-
si kereste fabrika-
sında sekreter.
Former Green Beret
ve Delta üyesi. Kısa
mesafe koşucu, he-
def atışlarını geliş-
tirmek için çalışı-
yor. Her çeşit silahta uzman. Boş za-
manlarında avlanmayı ve ailesi ile vakit
geçirmeyi seviyor. Bekar.

LOUIS LOISELLE

6 Mayıs 1968
Paris. Üç senedir
Eliane ile evli. Baba:
ticari uçak pilotu,
annezi Avignon'da
tezgahtar. French
Parachute Division
üyesi, DGSE müfre-
zesinde. Service 7
hareket grubundan.
Her türlü tabanca ve
tüfek konusunda de-
neyimli, her türlü antiterör konusunda
uzman. Boş vakitlerini kitap okuyarak
ve karısı ile vakit geçiriyor.

Daha Daha İsterim Ben

Mühendislerin geceli gündüzülü çalış-
maları sonucu karşımıza üç tane de yeni
silah çıkarıyor. İşte bunlar sizin bundan
sonraki en yakın arkadaşınız.
Birbirinizde iyi anlaşmaya bakın.

Desert Eagle 50 Kalibre: The IMI
.50 Desert Eagle, çok güçlü bir tabanca.
Insan vücudunda hatırı sayılır bir delik
açabilir. Tek eksisi toplam altı mermi al-
an üç şarjör bulundurması. Tomb
Raider 3 oynayanlar farklı bir versiyonu
nunu hatırlayacaklardır.

HKG36K-Saldırı Tüfeği: G36K
Heckler & Koch'un en son saldırı tü-
fekleri. Kompakt dizayni sayesinde ö-
zellikle kapalı alanlarda oldukça kulla-
nilmiş olan silah 5.56mm yapısı sayesinde
insana vücuduna girerken zorlanıyor.



HKG3A3-Saldırı Tüfeği: G3A3
Heckler & Koch'un standard saldırı tü-
fegi. 7.62mm'lik NATO kalibresini kul-
laniyor. Bu Rainbow için en kullanışlı
silah olma özelliğini taşıyor.

Çömezler İçin Faydalı Bilgiler

Eğer Rainbow Six'i ilk defa oynuyorsanız, bence hemen oyuna geçmeden önce Training alanlarında biraz dolaşın, silahları, adamları ve yeteneklerini tanıma-
ya çalışın. Hatta tanımakla yetinme-
yip klavye örtüsünü kendi elinize göre
değiştirmenizde bayağı bir fayda var.
Yeni Campaign oluştururken kullanabileceğiniz üç zorluk derecesi mevcut. En
zor derecesinin gerçekten çok zor olduğunu ve benim ömrümden yaklaşık 10
sene götürdüğünü söylemeden edemiy-
cem. Neredeyse paranoyak oluyorum.
Devamlı arkamı (Tam bu anda adapörüm
bu çalışma temposuna dayanamayıp, erime vakkası sonucu malül e-
mekli oldu) kollayarak dolaşmaya, duyu-
duğum her ayak sesinde bir kenara sı-
nip etrafın sakinleşmesini beklemeye
kalkıyorum.

Görev hakkındaki ayrıntılı bilgiyi al-
diktan sonra ister hazır bir plan kulla-
nabilir, ister kendi planınızı hazırlayı-
bilsiniz. Plan hazırlamak gerçekten çok
uzun ve zahmetli bir işlem.
Hazırlığınız planlarında her gruba bir
Go Code noktası koymayı unutmayın.
Bu sayede o grup harekete geçmek için
sizden emir bekler. Eğer hazır bir plan
kullanırsanız bilimum harita işlemlerinden,
adam ve teçhizat seçme işlemlerinin
bir anda kendinizi sıyrıp, heyecanın or-
tasına havadan indirilebilirsiniz. Bence
ikinci seçenek daha güzel ama...

Geldik mi Yazının Sonuna?

Oyun aslina bakarsa-
nız gerek grafik, gerek ses
yönden mükemmel
yakın bir oyun. Ama ta-
bi ki kafama takılan bir-
kaç nokta var. Sadece bir



LA la yardımla gelin LA. Herife bak
nasıl da ateş ediyor. Bizimkiler gelsin
ben sana yapacağımı bilirim



Abi bel! Şu işimiz bittişin de
etrafı gezelim. Şimdi
görevdeyiz diye
bakamıyorum. Kim bilir ne
güzel şeyler vardır?



adama yönetim hakkına sa-
hipsiniz. Aynı anda maale-
sef birden fazla gruptan
geçtim, adam bile yönete-
miyorsunuz. Oyunun yapay
zekası da kafasına göre ta-
kılıyor. Düşmalarınız bazen
en küçük bir patırtıda fır-
na kopartıken bazen de
vurulunca dahi tepki vermi-
yorlar. Ama kaçanların ar-
kasından öldürmek için ko-
valamanızı tavsiye etmem.
Kendinizi asla bulunmak istemeyeceğ-
iniz bir kalabalığın ortasında bulunabilirsi-
niz. Görevlerinizde mümkün olduğunda
az ses çıkarmaya bakın. Aksi takdirde
rehinelerin sonlarını kendi ellerinizle
hazırlamış olursunuz. Oyunun bence en
iyi yönlerinden biri de gereken tüm
yüklemelerin oyun başlamadan yapı-
ması ve oyun esnasında sıkıcı bir yükle-
me arasının olmaması

Kısaca oyun şu ana kadar oynadı-
ğım en heyecanlı oyun ve kesinlikle de-
ğer. Bir alın ve sikilip hemen bir kenara
atmayın. Biraz uğraşın, buna
değecek...!

Genel

9

Puan



Rainbow Six

• Redstorm Entertainment • Strateji Action • 1 CD

İNCELEYEN

Phantom

SİSTEM:

: Win 95/98

İŞLEMCI

: Pentium 166

RAM

: 16 MB

3D Hızlandırıcı

: Glide, Direct 3D,

Bilgi İçin

: <http://www.redstorm.com/r6missionpack>

GRAFIK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK:

Level CD

: Verilmedi

Bio Freaks



Herhalde dövüş oyunu tutkunlarının arasında Mortal Kombat adlı oyunu bilmeyen yoktur. Mortal Kombat'ın üstün başarısından sonra ona benzer birçok kopya oyun yapıldı, ama bu oyunlardan hiçbirin gerçek anlamda Mortal Kombat kadar iyi olamadı. Mortal Kombat'ın yüksek başarısından dolayı Midway şirketi de hayranlarının istekleri doğrultusunda Mortal Kombat 2, 3, 4 gibi oyunları piyasaya sürdü. Bu oyunların hepsi (MK4 dışında) 2D olarak dizayn ediliyordu. MK4'de ise, ZEUS Engine'ini kullanarak 3D kavramına çok değişik bir kulanım açısı getirdi. Bazi insanların MK4'ü beğenmemeleri ve Midway'in işi iyice abarttığını söylemeleri üzerine, Midway dövüş oyunlarındaki başarısını, ismi başka oyunlar çıkartarak devam ettirme kararı aldı. Bu ilk başta Wargods'la kanıtlamaya çalışılar. Ancak oyun tamamıyla Mortal Kombat kopyası olduğu için eleştirmenler ve oyuncular tarafından çok az ilgi gördü. Uzun zamandır sessiz kalan Midway (dövüş oyunları piyasasında), sonunda Bio Freaks adlı 3D bir dövüş oyununu piyasaya sürdü. Haydi hayırlı.

Bakalım bu meret çalışmamak için ne gibi bir sisteme gerek duyuyor: Pentium 166, 16 MB RAM ve 6x CD-ROM buz dağıının üzerinde gözükenler, buz dağının altında ise güçlü bir 3D isteği bulunuyor. Bir 3Dfx veya TNT olması şart gibi gözüküyor. Bunun yanında S3 Vir-

ge ekran kartı takılı bilgisayarlarında oyunu takımlara bolca rastladım. Zaten oyunun grafiklerinin güzellikleri karşısında şok olacağımıza bahse girerim. Ama bu güzel grafikleri ve efektleri görebilmek için doğal olarak güçlü bir 3D donanımı sahip olmanız gereklidir.

Oyunun tuzu, biberini ekten sonra biraz da tadına bakalım. Hey dövüş oyunu tutkunları, Mortal Kombat'ın en önemli ve en begenilen özelliği neydi? Söylediyin bakıyorum. Evet evet duyar gibi oluyorum.

'Fatality' lafını duyduğunuzda, içinizdeki hayvanın vahşete doyduğunu hissettiğinizde ve eğer yendığınız adam yanınızda ise o kişinin surat ifadesini gördüğünüzde, içinizden attığınız korkunç kahkahalar Mortal Kombat'ın dışında pek az oyunda var (Bence yok). Midway da insanların bu Fatality tutkunluğunu bildiği için, Bio Freaks'e benzer bir özellik koymuş. Bio Freaks'de Fatality'yi oyunun içinde yapabiliyorsunuz. Hmmm ilk başta biraz saçma geliyor doğrusu, ancak öyle hoopp diye yapabileceğiniz bir özellik olmadığı için, fazla kullanışlı değil, ama yapabilelim yine yapar. Her zamanki gibi kafa, ba-

Dövüş oyunu tutkunlarını memnun edebilecek kapasitede olan Bio Freaks, 3D'nin nimetlerinden sonuna kadar yararlanmış bir oyun.

cak, kol koparma gibi vahşet içeren öğeler oyuna serpiştirilmiş.

Mekan olarak çok güzel, efektli ve etkileşimli sahalarla yer verilmiş. Örneğin bir yerden yediginiz bir darbeyle aşağıları filan düşüp orada veya ringin dışında kavgaya devam ediyorsunuz. Buotope çok hoş görünen bir özellik. Yani mekanlarla etkileşim içerisindeşinde.

Bio Freaks'i tam olarak Mortal Kombat özüntüsü bir oyun gibi göstermemek için çaba sarfetti olan programcılar, oyunu şu yönlerden farklı kılmışlar:

1- Grafiklerin üzerinde biraz da çaba sarf edilmiş. Örneğin Mortal Kombat'ta olan karakterin bazen mekanın arkasına düşmesi özelliği Bio Freaks'de mevcut değil ve karakter çizimleri bir hayli abartılmış.

2- Yukarıda da belirttiğim gibi Fatality denen üstün özelliği oyun sırasında istedigimiz zaman yapabiliyoruz.

Ama Fatality'ler Mortal Kombat serilerindeki gibi insanlara dehşete düşürecek kapasitede değiller. Ne üzücü.

3- Hareketler benim hiç hoşuma gitmedi. Yani adamların özel hare-



ketleri çok güzel, fakat Combo'lar çok yavaş. Bu eksiklik de oyunun temposunu düşürüyor (Combo: Birkaç hareketi üst üste yaparsınız hanı. Sora ekranada yüzde bilmem kaç hit yazar).

4- Mortal Kombat'ın son serilerinde karakterlerinizin hayat cubugunun altında enerji cubukları bulunuyordu. Bu enerji cubugundaki enerjiniz siz koşma ya başlayınca git gide azalıyor. Bio Freaks'de ise koşma özgü Tekken'be benzettim. Yani 2 kere ileri doğru basınca adamınız koşuyor ve enerjisinden hiç kaybetmiyor. Ancak adamlarınıza uçma özelliği verilmiş (Üçmadan kastettiğim uzun süre havada kalmak). Adamınız uçmaya başlayınca enerji cubuğu ortaya çıkıyor ve gösterge git gide düşmeye başlıyor. Enerjiniz bitince düştiyorsunuz ve tekrar belirli bir seviyeye gelene kadar yerde kalma mecburiyetiniz var.

5- Mortal Kombat 4'deki seçilebilir dövüşü sayıısı 15 idi. Bio Freaks de ise 8'e düşürülmüş. Biz 15 karakteri az bulmuştuk. 8 karakter hakkında ne düşünüyoruz acaba???

6- Her Midway dövüş oyunda olduğu gibi, yine yüzlerce tuş kombinasyonu bulunuyor. Bu tuş kombinasyonlarını da klavyeden yapmak adamı bazen epey bir sıkıyor. Ama zamanla alıştıyorsunuz.

7- Heh, bir de adamlarımıza Block tuşu verilmemiş. O özelliği de kaldırıp Tekken'dekine benzetmişler. Geriye doğru basınca adamınız otomatik olarak korunuyor. İşin en güzel yanı, adam korunurken çakan ses efekti ile adamın etrafını kaplayan gümüşümsü kalkan efekti.

Neticede Bio Freaks pek o kadar da mükemmel bir oyuna benzemesede, dövüş oyunu ve özellikle Mortal Kombat sevenlerini tatmin edebilecek kapasitede bir oyun. Bio Freaks'i Türkiye'de bulmakta belki zorlanabilirsiniz. Bunun nedeni oyunun pek de güzel olmaması ve ithalatçıların bu oyunu ülkemize getirmeyişlerinden kaynaklanıyor (Karışık CD'lerin içinde bulabilirsiniz belki). Ama bulamazsanız da üzülmeyin, pek

bir şey kaybetmezsiniz. Bu aylık benden



bu kadar, havalar isındı, evde oyun oynayacağınızda gidin gezin. :)

Önümüzdeki ay görüşmek üzere, dostça kalın.

Hareketler

I: İleri, G: Geri, A:

Aşağı, Y: Yukarı

At: Ateş, I,K: Sol Tekme, RK: Sağ Tekme, LP: Sol Yumruk, RP: Sağ Yumruk

YD: Yarım Daire

* ile işaretli olan

hareketler ölümcüldür

Bullseye

Dive,Roll&Shoot : G,I+At

SkullBomb : I YD+RK

Right Grenade: G, RP

Plasma Storm : A,Y +RP+LP

Dance Freak : I,G +LK

*Forearm Slam : G YD +LP

*Head Chop : I,G +RP

Delta

Sword Spout : G YD+RK

Energy Demon : G,G +RP+RK

Turbo Top II : G,I +RP

Plasma Dome : A+Sol Y+RP

Scissor Sword : G,I +RK

*Death Web : G,G +RK

*Torso Chop : I,G +LK

Minotak

Mouth Cannon : LK+LP+RP

Guided Missile : G YD+At

Mace Cannon : G,I+SY

Spinning Shock : G,I +LK+RK

Target&Fire : I,G YD+Rk sonra At

*Lunging Bite : G,G+LP

*Meat Spike : G+LP+LK

Psyclown

Flea Attack : I YD+LP

Hammer Glove : LP+RP+RK

Clattering Teeth : A,Y+LP

Dyno Balloons : I,G+RK

Head Tracker : G+LP+RP sonra At

*Zorro Cut : I YD+RP

*Buzz Cut : I,G +LP+LK



Purge

Flame Pillars : G,I +LP

Napalm Canister: G,I +LP+RP

Ground : G YD+RK

Fan Stumble : G+LP+RP

* Helicopter Attack : I YD+RK

* Meat Blender : G,I +RP+RK

Sabotage

Javelin Toss : G,I+RP

Shield Breaker : A,Y +LP+RP sonra

At

Spinning Bola : I,G +LP+RP

Tazer Shot : I YD+RP

Poison Dart : I YD I+LP

* Exploding Javelin : I,G +RP

* Head Spike : G,G +RP+RK

Scopo

JAWS : G,I+RP

Brircle Shockwave : LP+LK+RK

Bouncing Ball : G YD +RK

Gas Bubble : G,G +LP+LK

Maul Attack : G,I +LP+RP

* Harpoon&Chain : G,I +LP

* Head Chomp : I,G +RP+RK

Zipperhead

Tornado Vortex : I,G+LK

Gun Fighter : A,Y +At

Mitt Shockwave : LP+RP+LK

Double Whammy : G+RP+RK

Twist Again : G+LK+RP

* Arm Chop : G,I +RP+LP

* Spike Punch : I,G +RP+LP

Genel
8

Puan

Bio Freaks • Midway • Dövüş • 1 CD

İNCELEYEN

: BurakHun SWANTED\$ e-mail: wanted4@hotmail.com

SİSTEM

: Win 95/98 HD Alanı : 20 MB

İŞLEMCI

: Pentium 166 CD-ROM : 6Hzlı

RAM

: 16 MB MULTIPLAYER : Var

3D Hızlandırıcı

: OpenGL, Direct 3D

Bilgi İçin

: <http://www.midway.com>

GRAFİK :

SES/MUZIK :

ATMOSFER :

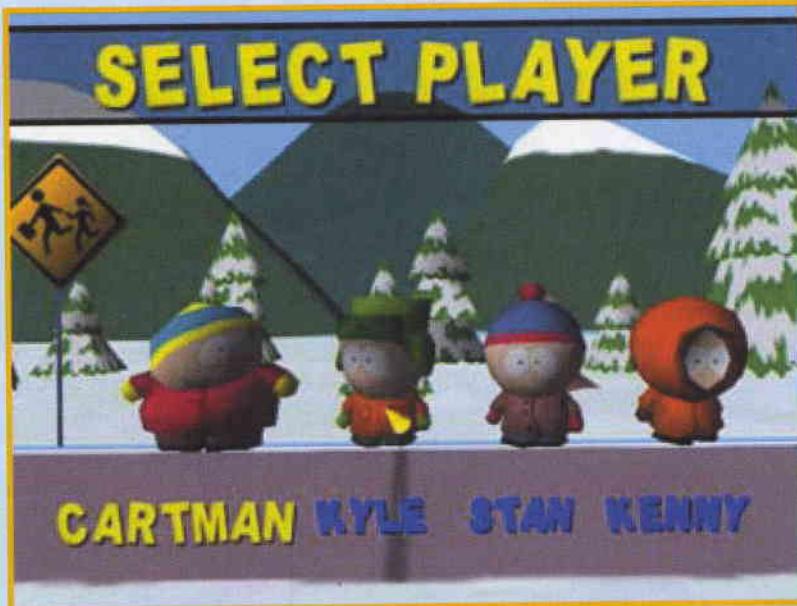
OYNANABILİRLİK :

Level CD

: Vermedi



South Park

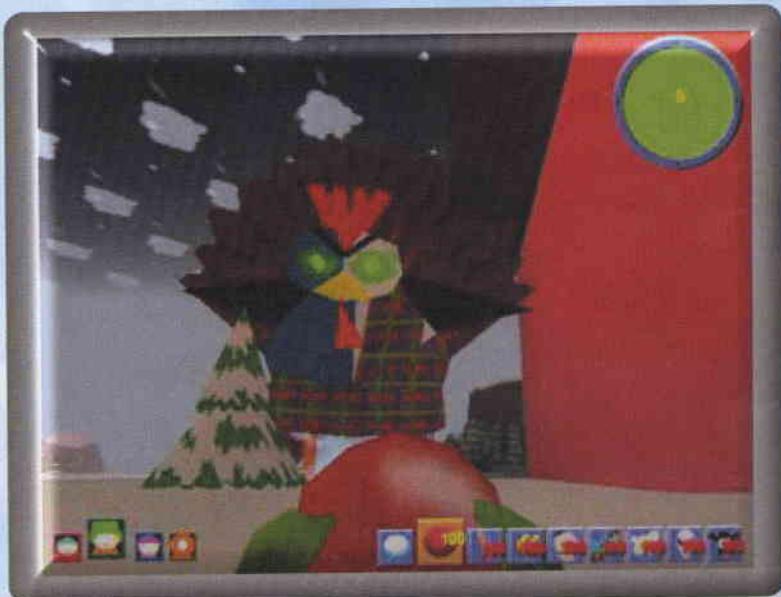


Türk televizyonlarında yeterince tanınmasalar da, şehvetli, çapkin şeflerinin ağzından dinlediğimiz "Chocolate Salty Balls" şarkısı sayesinde South Park veletleri ülkemizde de kendi çaplarında bir hayran kitlesi oluşturdu.

Deli dolu iki genç tasarımcı tarafından yaratılan iki boyutlu bir çizgifilmin Comedy Central isimli, cesur bir televizyon kanalı tarafından yayınlanması,

daha önce maceralarına Internet üzerinden devam eden bu küfürbaz, terbiyelisiz, sıradışı kahramanların şöhretlerine şöhret kattı.

Ünlü olmak için tüm hayatları boyunca çalışan pek çok şanssız insanı kışkırtırcasına, televizyon şovundan sonra da, şunu Turok 2'den hatırlayacağınız gelişirici şirket Iguana'nın destegini arkasına alan bu veletler, herhalde şimdide dek görülmüş en absurd bilgisayar oyunu ile hayranlarının cep-



Batılı televizyon izleyicilerinin nefreti ile birlikte ilgisini de kazanmayı başarmış olan South Park sakinlerinin maceraları sonunda bilgisayar ekranlarına düştü.

lerindeki son harçıkları da South Park'in yerel bankasındaki hesaplarına transfer etme hazırlığında olmuş gibi görüyorlar.

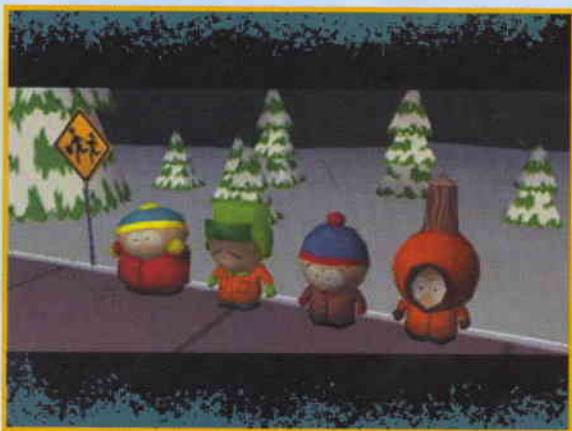
Hey Dünyalı! Biz dostuz ve sizi insanlardan kurtarmaya geldik!

South Park sakinleri sakin sakin yaşamaya devam ederken birden hayatlarında inanılmaz değişiklikler olmaya başlar. Hindiler ve inekler ayaklanarak insanlara saldırır, oyuncak bebekler kontrolden çıkar vs... Aslında tabii ki tüm bunlar büyү degildir. Uzaylılar dünyayı işgal etmeye karar vermişlerdir ve bu işe South Park'dan başlamayı uygun görmüşlerdir. South Park'in çizgifilmini, özellikle de DVD'sini seyredenler Uzaylıların dünyaya inerek ineklerle ittifak kurma sahnesini çok iyi hatırlayacaklardır...

"Mööööö mööööööm mööööööööö ö!" (Selam dünyalı biz dostuz ve sizi insanlardan kurtarmaya geldik!)

South Park'in oyunu, çizgifilmin aksine 2 boyutlu değil, 3 boyutlu olarak hazırlanmış, dolayısıyla çalışmak için kesinlikle bir hızlandırıcı karta ihtiyaç duyuyor. Bölüm aralarında, veletlerin ne yapması gerektiğini anlatan ufak sahneler var ve bu oldukça eğlenceli hatta komik videoların oyunun grafik motoru ile yaratılmış olması, oyundaki komik atmosferin bozulmadan devam etmesini sağlıyor.

Oyunun hoş yanlarını sıralamak gereklirse; ilginç silahlar, ilginç düşmanlar, kahramanların oyun sırasında ettikleri komik küfürler ve South Park'ın ünü ilk göze çarpanlar. Buna karşılık hoş olmayan özelliklerin sayısı da hiç az değil. Biraz açalım:



Tuzlu Çikolata Toplarıının Tadına Bakmış Miydiniz?

Düşmanın üzerine inek atan bir bazuka, sıvı gagalı bir tavuk fırlatan yay veya çiç (doğru okudunuz) ile ıslatılı sıkıştırılmış bir kartopu başka hiç bir FSP'de bulamayacağınız silahlardır. Yine başka hiç bir FSP'de bulamayacağınız orijinal fikirlerden birkaçı da düşman çeşitlerinde göze çarpmaktadır. Şükran Günü'nde isyan başlatan hindiler, özgürlükleri için insanlığa savaş açan inekler veya canlanıp çocuklara saldıran oyuncak Voltranlar yabancı bir gezegendeeki korku filminden fırlamış düşmanlarla karşılaşmaktan bıkan FSP severler üstünde, kalp krizi geçirirken kalbe saplanan enjektörden verilen ilaç etkisi yapacaktır. Aynı şekilde, diğer oyunlardaki gerilim dozunun yüksekliğinden kalp krizi geçirenlerin, kahramanlarının komik küfürler savurduğu bu oyunda karşılaşabilecekleri en büyük tehlike ise güllerken akişerlerine tükürük kaçırma riski olacaktır.

Yine de şov dünyasında büyük isim yapmış ve hakkıyla pek çok hayran kazanmış South Park'ın, South Park'ın fazla tanımayan ülkemizde, bilgisayar oyunu ile büyük başarılar kazanacağına inanmıyorum, çünkü oyunun zayıf yanları, South Park'ı tanımayanlar ve onu önemsemeyenler için bu oyundan uzak durmaya yetecek kadar fazla.

Kızlar oyundan anlamaz

Günümüzdeki FSP'lerin çoğu üç boyut motoru South Park'ın kullanıldığından daha gösterişli görünüyor.



Gerçi oyunu geliştiren Iguana, Turok 2 ile FSP'lerdeki başarısını ispatlaşmış bir şirket. South Park oyununun çizgafilmine olabildiğince benzemesini istemiş olacaklar ki, oyunındaki 3 boyut detaylarını mümkün olduğunda sade tutmaya çalışmışlardır. South Park şovunu sevenler için bu durum bulunmaz bir nimet olsa da, South Park'ı fazla tanımayanların Turok 2'yi veya Unreal motorunu taşıyan onlarca oyundan birini tercih edeceğini düşünüyorum. Gerçi bilgisayar oyunları ile fazla ilgilenmeyen, ama South Park'ı çizgafilmini de izlemiş olan bir tanıdığım bilgisayarımda oyunu görünce, oynamak için hevesle Mouse'un üzerine atladi, ama kontrollere alışmayı bir türlü beceremeyince, beşinci dakikada sandalyeden kalkıp televizyon seyretmeye başladı. Yine de bu durumu bir ölçü olarak almadım, çünkü söz konusu arkadaşım bir bayındır ve bilgisayar oyunları ile uğraşan herkesin çok iyi bildiği gibi, "Kızlar oyundan anlamaz!".

Oyunun can sıkıcı bir yanı da fazlaıyla lineer olması. Yani oyuncunun inişyatífine bırakılan tek şey ilk olarak en önden gelen hindiyi mi, yoksa onun arkasından gelenlerden birini mi vurmak olduğudur. Oyunun bu verilen görev için ölümüne dövüş ve yine görev alıp yeniden ölümüne dövüş, sonra yeniden görev alıp yine ölümüne dövüş kısrı döngüsü insanı bir süre sonra sığmaya başlayabiliyor. Özellikle de bölümlerin oldukça uzun olduğu ve "glu glu" diye bağırarak üzereñize saldıran hindilerin sayısının küçük çaplı bir ülkenin birkaç yıllık beyaz et ihtiyacını karşılayacak düzeyde olması, aynı bölümleri tekrar oynamayı son derece sıkıcı kılmıyor, çünkü oyunda bölüm içinde SAVE şansı yok! Sırf bu nedenle oyunun 2 puanını kırmamı abartılı bulanlara, seviye sonu



yaratıkları yüzünden kaç defa aynı, uzun, zor, sıkıcı bölümleri oynamak zorunda kaldığımı anlatabilmeyi isterdim.

Herseye rağmen bu oyunu fazla eleştirmek istemiyorum. South Park cesurca hazırlanan orijinal bir oyun. Leisure Suit Larry nasıl absürd, komik bir bilgisayar oyunu ise, South Park da monitör başında biraz gülmek isteyenler için ilginç bir fırsat yaratıyor. Kesinlikle küçük masum çocukların için olmayan bu oyun, yetişkinlerin dünyasından sıyrılp çocukluklarına dönmek isteyenler için, dört veledin gözüyle, sağa sola küfürler savura savura, dünyayı istilacı uzayı kuvvetlerden ve onların işbirliğiçi hain büyük ve küçük baş çiftlik hayvanlarından kurtarma olağı sunuyor. Ayrıca, "Cartman'ın büyük koca k...çandan daha büyük olan tek oyun" da bu! İlginizi çektiye bir göz atın. Ya da önce çizgafilmini seyredip sonra bu oyunu alın, ama ne olursa olsun emin olun, kimse bu veletlerin karşısında durmak istemez... Uzaylılar bile...

6
PUAN



South Park • Acclaim • FPS • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Şancı	HD Alanı	120 MB	GRAFİK	*****
SİSTEM	Win 95/98	CD-ROM	4Hizli	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCI	Pentium 166	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	*****
RAM	32MB			OYNANABILİRLİK	*****
3D Hızlandırıcı	Glide • Direct 3D	Bilgi İçin : http://www.acclaim.net			
Level CD : Verilmedi					

Extreme G2



Neyse ki Extreme G2 bu beklenenimi gidermeyi başardı.

Her ne

kadar yarış oyunlarını sevsem de (özellikle hızlı ve fantastik olanlarını), bu kadar kötü bir oyunu herhalde hayatı sevemem. Yazının ilerleyen vakitlerinde niye bu oyun için bu kadar kötü konuştugumu sizler de anlayacaksınız. Extreme G2, yarış oyunları genelinde gereğinden fazla hızlı olduğu için ihtiyaç duyduğum minimum sistem de o kadar hızlı olmuş. Oyunu çalıştırmak için en az Pentium 200'e ihtiyacınız var. Bunun yanında 16 MB RAM'e ve 50 MB sabitdisk alanına ihtiyaç duyacaksınız.

Şimdi gelelim oyunun 3D Hardware isteğine:

Bir kere ilk başta en az 4MB'lık ekran kartınız olmalı. İkinci olarak Direct 3D uyumlu 3D hızlandırıcı kart gereklidir. Eğer bu ikisi birden sisteminizde yer almıyorsa, bu oyunu çalıştırmak için hiç uğraşmayın.

İçinizden "Ohaaa" diyenleri duyuyorum. Ama yapacak birsey yok. Programcılar böyle uygun görmüşler. Bize de başımızı öne eğip oyunun istediği 3D Hardware'ye değmesini dilemekten



başa bir şey kalmıyor. Extreme G2 şu ana kadar gelmiş oyunlar arasında belki de en hızlı sistemi istiyor (Shogo Bill daha az bir sisteme yetiniyordu).

Extreme G2'yi çalıştırınca sonra karşımıza her zamanki gibi demo çıkmıyor (Artık alışım zaten!!).

Arabirim çok yetersiz yapılmış. Menülerde klavye tuşlarını açıklamamışlar, bunun için istediğimiz tuşları da ayarlayamıyoruz (Gaz tuşu L mesela, abuk sübük tuşlara vermişler koymaları).

Menüler açıklamamın hiçbir manığı olmadığı için, Single Player'i seçerek oyuna başlıyorum.

Karşımı semeye için 10 tane sürücü ve kendilerine ait motorları geliyor. Birimiz en uygun, karakteristik bir tane sürücü ve arabasını seçiktan sonra pistin yolunu tutuyoruz.

Oyun hep kapalı bir alamı içinde başlıyor. Yanından geçen ışıklardırma efeğleri ve arabanın çiziminin mükemmelliği karşısında ağzım açık kalıyorum. Ve kapı yavaş yavaş açılıyor (Bulundığınız kapalı alamın kapısı).

Evet, onca iyi oyundan sonra böyle kötü bir oyuna ne zaman rastlayacağımı epey merak etmiştim.

Felaket!

İste asıl felaket de bundan sonra başlıyor. Oyunda yapılmış olan komik derecedeki rezillikleri sizlere anlatmaya başlıyorum:

① Oyunda dış mekan son derece yetersiz bırakılmış. Adamlar motor çizmiş, onun dışında hiçbir grafik olayına girmeyi düşünmemişler.

② En komik ve üzücü olan olay ise etraftaki ağaçların bmp. dosyası olması. Bu demek oluyor ki grafikerler oturup Paint Shop Pro'da ağaç çizmiş (Yani ben bile daha iyi çizerdim).

③ Programcılar Extreme G2'ye sürücü yapmış, güzel bir fikir. Ancak sürücüyü motorun hiçbir yerinde göremiyorum (Menüler dışında). Onu çizmek için uğraşacaklarına, doğru dürüst ağaç çizselerdi daha iyi olurdu.

④ Saatte 300 km. hızla giderken, bir motor, bir viraja nasıl girebilir?? Demek istedigim hic gerçekçilik yok oynadı. Bazen çok virajlı, bazen de düzgün yollarda ilerliyorsunuz.

⑤ Peki, 300 km. hızla bir viraja girdik ve o virajdan çıkıştıktı diyetim. Adamlar virajın sonuna bir de rampa koymuşlar. O virajdan çıkış da o rampaya ulaşmak neredeyse imkansız. Fantazi yapalım demişler, işin içine etmişler.

⑥ Extreme G2'de hız olarak, sesten daha hızlı motorları kullanabiliyorsunuz. Bununla birlikte bir de ateşleyici gücü var. Zaten onu da ateşlediniz mi, motorda kontrol filan kalmıyor (Dümdüz gidip bir yere çarpiyorsunuz).

⑦ Bir oyun herhalde ancak bu kadar kırılgınlıkla yapılabilir. Tamamıyla Dethcarz'dan özümlerle yapılmış. Örneğin Dethcarz'da arabanız yoldan dışarı çıkmaya, moleküllerine ayrılmış tekrar yola ışınlanır. Extreme G2'de de aynı şekilde ışınlanma özelliği kullanılmış.

⑧ Abicim bir motosiklet 350 km. hızla bir bariyere çarparsa n'olur?? Herhalde motorda bazi hasarlar oluşur. Extreme G2'de sadice sürtünerek yavaşlıyorsunuz. Yol içinde takla atmak gibi gözle güzel görünen fikirlere yer verilmemiş (



Bu arada motorda hiçbir hasar belirtisi gözükmiyor.

9 Bir yarış oyununda nasıl olur da Multiplayer desteği olmaz? Gözlerime inanamıyorum, ne büyük eksiklik.

④ Single Player modunda sizinizi önmüş den takip eden, mantara benzeyen, ne olduğu belirsiz araçlar var. Bunların oyunındaki işi?? Ne kadar gereksiz şeyleler uğraşmışlar.

Bu kadar kötü özelliğinin yanında, oyunun bazı iyi yönleri de var.

A- Motorunuzda çeşitli silahlara sahipsiniz. Bu silahlarda rakiplerinizi patlatabilir ya da yoldan çıkarabilirsiniz.

B- 40'dan fazla pistte yarışabiliyoruz (Ama bu pistlerin toplamının Dethcarz'daki 4 pist bedel olabileceğini hiç sanmıyorum).

C- Başta söylediğim gibi, motorsikletin çizimi mükemmel.

D- Yolların bazı bölümünün yukarıya ve aşağıya doğru oluşu, benim bu oyununda sevdiğim en güzel özellik oluydu.

Sadece gelince, Extreme G2 biraz a-

SELECT BIKE

Wasp - Player!

to display statistics



Extreme G2 • Accion • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 200

RAM : 16MB

3D Hızlandırıcı : OpenGL, Direct 3D

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

\$ WANTED \$ e-mail : wanted4@hotmail.com

HD Alanı : 50 MB

CD-ROM : 6 Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

GRAFIK : ★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLİK : ★★★★★★★★★★★

Level CD : Verilmemi

6
Puan



bartılarla dolu bir oyun. Gerçek dişi öğelerle bezenmiş, saçma sapan bir oyun.

Grafiklerinin belirli kısımlarının güzel olması iyi de, oynanabilirliğinin olmaması da son derece kötü.

Bu oyunu almanızı tavsiye etmem. Gidin Starcraft oynayın ehe. Haydi size doyum olmaz, ben kaçar. Hoşçakalın.

İç listeşine beni ekleyenler lütfen şöyle sorular sormasınlar: "Benni bilgisayarında bilmem ne oyun calısır mı?? Veya bu oyun ben de calısıyor ne yapmalıyım??".

Bir oyunun sizin bilgisayarınızda çalışmayısun 131283234 sebebi olıldığı beni bunu bilmem imkansızdır (İç'ya beni ekleyenler arasında çok güzel insanlarla da tanışım: Teardrop bunların arasında benim en sevdiğim tabii ki :)).

Not: Siz bu yazıyı okurken ben, büyüğümde üniversite sınavından çıkışım ve Bodrum'da güneşleniyor olacağım. İnşallah... Desteklenenler: :)

West Front



'Gerçek' Strateji Arayanlar İçin: West Front Son Zamanlarda Çıkan Muhafazakar Stratejilerden biri

II En iyi komutan hiç savaşmamış komutandır" demiş iki bin beş yüz yıl önce Sun Tzu. Neden demiş, niçin demiş, salak miymiş bu hedef? (buñde yazsam kafamı keserlerdi) Herhalde insancıl olduğunu söylememiştir, zaten bir tatbikatta gıldızları diye cariyelerin başını kestiren bir adam pek insancıl sayılmaz sanırırm. Olay şu: Siz çıkışınız için savaşa başlıyorsunuz, ama bunu yaparken, kazansanız bile elde ettiğinizden fazlasını kaybedebilirsiniz. Şimdi düşümün ne? İkinci dünya savaşından beri doğru dırıktır bir savaş olmadığı gibi. Ekonomik değil de ondan. Günümüzde uçakların ve tankların birim maliyeti o zamankinin yirmi katı. Sonuçta bu gün savaş endüstrisi dünyayı yönetse de endüstriylemiş topyekün bir savaş görmüyoruz. Onun yerine üçüncü dünya ülkelerindeki iç dengesizlikler kısırtılıp, herkesin eline birer kalaşnikof verilerek, gerçek savaştan çok daha ucuz ama toplamda atom bombasına eşit tahrifat yapan çatışmalar yaratılıyor. Böylece eskiden olduğu gibi yok sulukeler geri kalmaya, insanlar ölmeye devam ediyor ama bir doğru dırıktır bir savaş bile görmeden yaşıyoruz. Şunu kabul etmek gereklidir ki acı, ölüm ve yıkımın başka bir şey ifade etmesi de savaş en barışçı insanlara bile ilginç gelir. Belki insanların içindeki şiddet duygusunu, ne kadar evcilleştirebilirse evcilleştirilsin yok olmamasından, belki savaşın gülük yaşımda çoğu zaman unuttugumuz en temel sorunla; yaşamak ya da ölmekle ilgili olmasından, belki de akla getirdiği güç fikrinden ötürü boyledir bu. Strateji oyularının çoğu ana temasının

savaş oluşturu da bunu kanlıyor. Dilelim Sim City oynuyorsunuz, başlarında her şey iyidir; laylay lay şehrimi kuruyorum falan. Ama bir kaç gün sonra baymaya başlar. Hemen CD-ROM'a daha "kanlı" bir strateji koymayız ve düşmanlarından geriye dumandan türen bir çelik yığımı kalıncaya dek rahat edemezsittiz. Her neye Sun Tzu'nun mantığına göre biz dijital komutanlar da dünyanın en iyi komutanları arasında yer alıyoruz. Sonuçta kimseyi öldürmüyorum, ekonomik bir kayba yol açmıyorum(en azından son moda 3D kartlardan isteyen stratejiler yaygınlaşınca dek). Keşke savaşları başlangıçtan da böyle olabilse. İnsanlar kardeş olsa, el eletüsse, birlik olsa, uzanıksa sonsuza.(hahahahaha)

Altıgensiz Strateji Olmaz Ağa

Şimdi savaş stratejileri, dijital komutanlar falan dediysem de, onlar da aslında kendi içlerinde ikiye ayrılır. Birinci guruba real time stratejiler girer, bunlar zekli ama gayri ciddi oyunlardır ve konumuz dışındadırlar. Ikinci gurup ise sıralı stratejilerdir, bunlar daha 'sıkıcı' olduklarıdan, söyle bir stres atmak için ekran başına geçen insanlara çekici gelmezler. Sıralı bir stratejiyi oynayabilemek için uzun briefingleri bilmeli, ikinci dünya savaşının tarihini ezberlemeli, sherman tankının zırh kalınlığını, top menzilini ve ağırlığını bilmeli, blitzkrieg doktriniyi yutmalısınız. Tamam abartmış olabilirim ama nedense bu tür oyuların %70'ı II. Dünya savaşı konu alır. Birincisini konu alan bir oyuncu yapılsa skandal çıkar diye korkuyorlar herhalde. Kafamın takıldıgı bir de altgen olduğu var. Sıralı savaş stratejilerinde, bölgeler niye karelere ya da sezikgenlere ayrılmaz da hep altgenlere ayrırlar? Bunu hep merak etmişimdir. Zaten insanın başına ne gelişse ya meraktan... Ohhe... Her neye West Front'ta bu tür bir oyuncu iste.

Deutschland Deutschland Über Alles

Adından da alabileceği gibi II. Dünya savaşında batıdaki cepheerde geçen harekatları komu alıyor. Batı cephesi yalnızca Fransayı içermiyor, Kuzy Afrika çöllerini de zavallı askerlerinin kamlarıyla sulayabiliyorsunuz. Ister sen tek bir senaryo seçebilir, birbirine bağlı senaryolarдан oluşan bir seferde kariyer peşinde koşabiliyor ya da kendi savaşınızı yaratıbilsiniz. Modem ya da network üzerinden oynamak da olanaklärımız içinde. Ister sen Almanları seçebiliyorsunuz. Ben hep Almanları seçerim. Senaryoların en azından bazlarının gerçekten yaşanmış savaşlar olması, benim gibi 'tarihte söyle olmasayı nasıl olurdu' gibi salak konular üzerine kafa patlatan II. Dünya savaşı manyakları açısından bir artı puan. Komando harekatları, amfibik saldırular gibi eksantrik senaryolar bile var. Yönetebileceğiniz uniteler yeterince çeşitli. Bu tür oyunda birlilikler ya tek araç ya da bir müfreze asker, veya bir tek adam ya da tankla simgelenen tugay ölçüngde birliliklerdir. Ben Panzer General gibi geniş ölçüde stratejileri gerçekçi bulmuyorum. Daha küçük birlikleri yönetmek bana daha mantıklı geliyor. WF da ise tankları ve kamyonları tek tek görevlendireceğiniz bir ölçekte savasıyorsunuz. Birliliklerinizin görüş menzili dışındaki düşmanları haritada (dogal olarak) göremiyorsunuz. Arabirim kullanılsın denebilir. İkonlar fazla sayıda değil ve ekranın altında yer alıyorlar. Oku üzerinde getirdiğiniz birliğin istatistikleri ayrı bir pencerede okuyor. Küçük bir harita seçeneği sayesinde bölgenin değişik yerlerine kolayca ulaşabiliyorsunuz. WF bu tür diğer oyundarda olduğu gibi hareket puanları, yani action points üzerine kurulu. Her birliğin türüne göre belli bir hareket puanı var ve hareket etmek, ateş etmek gibi işler için bunları harciyorlar. Bir birliğin hareket puanlarını saklarsanız rakibiniz o birlige saldırdığında savunma ateşi açabilir. Sıra siz-



deyken üniteleriniz, verdığınız emirleri yanında uygularlar, turn'un bitmesini beklemezler. Sanırım yapacağınız işler bittiginde saaté tıklayıp, sırınızı devretmeniz gerektiğini söylemeye gerek yoktur. Genel olarak önerim şu: Birliklerinizi fazla yaymayın. (Aşında toplu hedef olmamak için yayılmak gerçek savaşta önemli bir taktiktir) Lütfen bir asker gibi size verilen emirlerin fazla dışına çıkmayın. Yayılmanın dediysem de harca-



çekçi ve ilginç olması sayesinde West Front bunu başarıyor. Aslında farkında olmadan ikinci dünya savaşı tarihiyle ilgili bayagi bir belgesel veri elde ediyoruz. Bu tür bir oyundan devrim niteliğinde grafikler beklemek ne kadar doğru olur bilememiyorum, ama bilgisayar stratejilerinin bu en renksiz türü bile artık grafiklerinin güzelliğine dikkat ediyor. WF'deki coğrafi şekiller uydu fotoğrafları incelenerek ha-



-Olm Helmut, ne işimiz var olm bu çölün ortasında? Niye biz üstün ırkız ki? Ben istemiyom artık üstün ırk falan, başkası olsun üstün ırk.

-Sus lan olm, çavuş bi duyarşa oyar valla.

nabilir ve hızlı birliklerinizle düşmanın yerini belirleyebilirsiniz. Az sayıda birliklere onlardan daha üstün bir güçle saldırımıya çalışın. Zaten bunlar bütün sira tabanlı stratejilerde temel taktiklerdir. Doğrusunu söylemek gerekirse, coğrafi özelikleri kullanarak uygulayabilecekleriniz dışında fazla da bir taktik yok. Bu yalnızca West Front'un ya da turn based stratejilerin değil, real time'lar da dahil hemen hemen tüm bilgisayar stratejilerinin kaderi. Sonuca su güne dek bilgisayarda bir satranç kadar, hatta oyunun yüzde biri kadar bile insan beynimi zorlayabilecek oyun çıkmadı. Belki de bunun nedeni satranç gibi oyunların hesaplamayı kolaylaştıran kesinlikler üzerinde oynanmasıdır,

turn tabanlı stratejilerde ise birbirinden fazla farklı olmayan, ama çok sayıda değişkenin ortaya çıkmasına, hesaplanabilirliği ortadan kaldırıyor olabilir.

Şey Var mı?

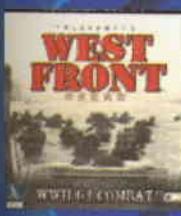
Tarihi savaş stratejilerinin amacı, oyunculara geçikleri zamanlardaki savaşları olabildigince doğru yansıtımaktır. Bence senaryolarının ger-



-Peder, bi şey sorucam. Kilisenin duvarındaki altı köşeli yıldız ne anlama geliyor?
-EEE.. Şey onu aziz Pardokus yaptırmış Gunterciğim... Yaa öyle işte(Yusuf Yusuf)

zırılmış. Yalnız 16 bit dışındaki renklerde oyun sağlamıyor, onun için oynamadan önce windows ayarlarından bu sorunu halledin. Müzikler aslında ilginç. Yani ben bu tür müzik sevmem ama o dönemin havasını çok iyi yansıttığı belli. Hele Alman tarafının bir müziği var ki... Her neye sonuçta bu tür oyunlarla ilgilenen kesim aşağı yukarı bellidir, onlar için şunu söyleyebilirim: West Front iyi bir oyun, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Daha önce bu türü hiç denememiş olanlardan buraya kadar sabreden varsa onları kendi seçimleriyle başbaşa bırakıyorum, ama eğer ilginizi çektiyse WF bu türün başarılı bir örneği.

Gene!
7
Puan



West Front • Talonsoft • Sıra Tabanlı Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Ozan Simtçiler	HD Alanı	100 MB	GRAFİK	*****
SİSTEM	Dos, Win 95/98	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCI	Pentium 133	MULTIPLAYER	Vari	ATMOSFER	*****
RAM	32 MB			OYNANABILİRLİK:	*****
3D Hizlandırıcı	Gerekmiyor				Level CD : Verilmemi
Bilgi İçin	:				

Spellcross



Kumandan Alexander odasının penceresinden her sabah girip yüzünü yalayan güneş ışıklarının sıcaklığını almıştı ama bu seferki ısı o kadar fazlaydı ki, daha uykudan uyanmadan bir refleksle ellerini yüzüne götürmiş ve gözlerini sıcak ışıkta korumak istemişti. Patlamadan bir saniye sonra, dışarıdan gelen acı inlemeler, pencereden içeri sıçrayan sıcak kan damlları ve her türlü savaş koşuluna dayanmak üzere eğitilmiş piyadelerinin ölmek için yalvarırcasına attıkları çığlıklar kumandanı, üniformasını bile giymeden, yatağının yanındaki M-16 ile odasından dışarı çıkarmaya yetmişti.



Kapıyi açtığı anda karşısına çıkan şey yüzünden önce bir çığlık atıp yardım çağrımak istedi ama tetigine asıldıgı makinalı tüfegin bütün mermilerini bir iki saniye içinde önündeki büyük, yesil, çirkin, insan azmanı yaratığın üzerine boşaltlığında yaratığın can havlı ile attığı tehditkar, kalın, tok ve gürültülü nara kumandanın sesini bastırdı. Üstelik koridorda, arkadaşlarının cesetleri üzerinde çarpışmaya çalışan üç beş piyadenin durumu da kendisinden farklı değildi. Yapılabilcek en akıllıca hareket geri çekilmekti... Birde neler olduğunu anlayabilseydi...

Yeni Bir Tür

Birgün, Fantastik RPG'lerde karşılaştığımız karakterlerin, kötü adamların, günümüze gelip, şehirlerimizi, sokakalarımızı istila ettiklerini, insanları öldürüp, köle yapıp, dünyayı şeytanın hizmetine sunmalarına şahit olabilir miyiz? Eminim pek çok oyuncu sever bu soruyu kendisine bir ara sormuştur ama cevabını düşünmekle vakit kaybetmek istememiş olabilir. Son derec saçma görünün bu fikir oyuncu dünyamızı baz alduğumza son derece gerçekçi olabilir. Bir düşünün, bşaka bir boyutta, bşaka bir zamanda, undeadların, sorcererlerin, wizardların, orcların, elflerin birliliye savaşlıkları, büyüler yapıp, gökleri yerelere indirdiklerini kolayca kabul edip, bu oyuncuları büyük zevkle oynayabiliyorsak, bu

Şeytan usağı Orc'lar, Undead iskeletler, beş köşeli yıldızlar hep orta çağ atmosferindeki FRP'lerde olurdu. kimse son model saldırısı helikopterleri ve tanklarla donanmış ordulara saldıracak bilinmeyen düşmanın eli baltalı Orc'lar, mezarlarından çıkışmış ölüler olacağını düşünmemiştir.

yaratıkların, bir tür zaman geçidi, ya da bir boyut kapısı açmanın yolunu keşfettiklerinde günümüz dünyasına gelip, burada günümüzün modern silahları kuvvetleri ile kapışacaklarını da mantıksız bulmamak lazım. Bu konuda vereceğim örneklerden biri Warhammer 40000: Final Liberation'dur. Gerçi oradaki düşman kuvvetleri son derece modern silahlar ve motorlu piyadelerden tanklara, hatta robotlara kadar ileri teknoloji kullanıyorlardı ama en azından, fantastik oyullarda görmeye alıştığımız Orclardan, büyütülerden oluşan orduları Spellcross ile ufak benzerlikler göstermektedir. Ama Spellcross'un konusuna en yakın örnek, Half Life olarak gösterilebilir. Hükümet birlikleri ile yapılan çatışmaları ve oyunun FSP özelliğini dikkate almazsanız, bir boyut kapısından dünyamıza giren şeytani canavarlar karşısında modern silahların, tankların, topların, MPS'lerin granede launcherların bulunduğu bir savaş konusu kalır elimize...

Sıraya girin

Masa oyunu WarHammer 40000 serisinin bilgisayara uyarlanan oyunları Final Liberation ve Chaos Gate'ı bilmeyen strateji sever bulunduğu sanıyorum. İşte Spellcross'da dış görünüm ve oynanış olarak biraz Final Liberation'u hatırlatıyor. Tabii, grafik yapısının Final Liberation'a göre biraz

daha gelişmiş olduğunu eklemek lazımlı...

Spelcross başından beri anlatmaya çalıştığım gibi, şeytanın hizmetindeki fantastik orduların, Force of Darkness'ın günümüz dünyasını aniden işgal etmesi ile başlayan direniş harekatını konu almaktadır. Karlığın Güçleri, öyle hızlı ve öyle beklenmedik (zaten kim bekleyebilir ki?) bir topyekün saldırısı yaparlarki, şehirlerin mezarlıklardaki iskeletler bile ayaklanarak askeri kışlalara saldırırlar. Dünyadaki askeri güçlere büyük bir ilk şok yaratılan karanlık güçler karşısında, modern ordular çekilmek, toplanmak ve bir karşı saldırı hazırlığı yapmak zorunda kalırlar. Tüm dünya orduları The Alliance adı verilen bir ittifak ile birleşir ve karanlığın güçlerine karşı bir direniş hareketi başlatırlar. Ama emin olun bu çok kanlı bir iştir.

Spelcross'un en güzel yanı, alışılmamış konusundan öte, oyundaki birlilkere belirli bir kişilik ve gelişme özelliği tanınmış olması. Bu şekilde oyun ilerledikçe tecrübe kazanan birlilikler bazı görevlerde neredeyse anahtar görevler üstlenebiliyorlar. Birliliklerin, moral, korku, cesaret, nişancılık, hareket, savunma, görüş gibi özellikleri oldukça detaylandırılmış ve bu sayede, "önümüze çıkana bir tek mеее!" diye bağıra bağıra sağa sola ateş edip ilerleyen bir birligin karşısına, bir köşe başında, mezarlıklardan fırlamış cesetler çıkışınca, neye uğradığını anlamayan askerler, silahlarını falan atıp, arkalarına bakmadan kaçmaya başlayabiliyorlar. Ya da, operasyona katılan bir üst düzey komutan tarafından yönetilen bir birlilik,



düşmanın korkutma sanatlarını büyük bir süküntle izledikten sonra otomatik tüfeklerinin namlularını kaldırıp, üç dakikalık korku şovu yapan cehennem yaratığını iki kaşının ortasından vurup yollarına devam edebiliyorlar. Daha da iyisi, oyunun taktik savaş kısmından başka, bir ana harita üzerinden stratejik sahnesinin bulunması. Bu bölümde, ele geçirilen bölgelerdeki kaynakların kullanım kararına göre, yeni birlilikler satın almak, yaralı birlilikleri tedavi etmek veya yeni teknolojiler ve şu lanet yaratıklar üzerinde araştırma yapmak mümkün olabiliyor.

Oyundaki her birlik için açıklamam bulunduğu görüntülü ve yazılı bir arşiv mevcut. Yeni teknolojiler bulundukça bu arşivde söz konusu

bilgilere ulaşmak mümkün kılınır.

Savaşı kazanmak için en önemli unsurun, tecrübe olduğunu belitmeden geçmemek lazım. 4.level bir mortar bireliği, 1. veya 2. Level bir düşman bireğini neredeyse tek atışta kana bogabiliyorken, 1. Level bir mortar bireğinin aynı düşmanı yıkmak için dört, beş isabetli atış yapması yetmeyebiliyor. Dolayısı ile kaynakları kullanırken, devamlı yeni birlilikler almak yerine, öncelikle eski ve tecrübeli birliliklerin eksiklerinin giderilmesi yolu tercih edilmelidir.

Son karar

Spelcross için, profesyonelliğe sağlaması da, negatif şeyler söylemek istemiyorum. Elbette bazı eksik ve zayıf yanları var ama bunların, oyundaki atmosferin, orjinalliğin ve sürükleyiciliğin önüne geçemedegini gördüm. Spelcross, üzerinde özveriyle uğraşılmış, imkanlar dahilinde en iyisinin yapılmaya çalışıldığı ve, aramızda kalsın, amatörce bir ruhla ve inançla ama profesyonelce bir kalite anlayışı ile gerçekleştirilmeye çalışılmış bir oyun projesi olduğu izlenimini yarattı benim üzerinde. Bu hislerimin ne derece doğru veya yanlış olduğunu bilmiyorum ama fazla da önemsemiyorum. Çünkü sonuç olurak, haftalarca severek oynadım, hala da oynuyor ve cheat kullanmadan sonuna ulaşmak için hala uğraşıyorum. Oldurulan her askerle bir yakınımı kaybetmiş gibi oluyor, intikamı için yemin edebiliyorum. Başkaları ne derse desin, strateji severlere şiddetle tavsiye ederim. L

**Sene/
8
Puan**



Spellcross • SSI • Sıra Tabanlı Strateji • 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı

SİSTEM : Dos, Win 95/98

ŞİLEMCI : Pentium 75

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Gerekmiyor

Bilgi İçin :

HD Alanı : 100 MB

CD-ROM : 4Hzlı

MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILIRLİK :

Level CD :



Global Domination



Eskiden bu işler daha kolaydı ya. Öyle bir soğuk savaş vardı ki elin oğlu ne zaman şöyle esaslı bir film çevirmeye veya dizi çekmeye soyunsa seçeceği konu önceden belliymi. Casusçuluk veya savaş oyunu için yazarın mekanı kapitalist Amerika veya Sovyet Rusya'sı; kahramanlara Amerikan veya Rus janlarıydı hep. Bilgisayar oyuncuları da bu soğuk savaş kasırgasından nasibini alacaktır ama komünist Rusya yıkılıncı o günleri göremedik ve kimse de bu senaryoları ısıtıp ısıtip önumüze sunmayı uzun süre akıldan geçirmemi.

Pygongosis firması tarafından hazırlanan Global Domination, konusuyla uzaylılarla Dünya'yalar arasındaki mücadelelerden baymış olanlarını hedef kitlesi seçmiş görünüyor. Ashinda tüm Dünya Savaşlarının patlak verdiği Balkanlar'daki sıkak gelişmelerle kızışan ülkelere ilişkiler nedeniyle olaylar günümüzde de uymuyor değil.

Oyun piyasaya çıkmadan önce Internet'ten kendinizi bilgilendirdiğiniz yapanı firmanın Global Domination'ı üzerine oturttuğu temelin gerçek zamanlı stratejilerde daha önce hiç el atılmış tarz olduğunu hatırlayacağınız. Yani bu kez dar alana hükmedeceğiniz ve askerlerinize teker teker komutlar yağdıracağınız bir mücadelenin aksine gerçek savaşların diploması ruhundan da nasibini almış tüm dünya coğrafyasını kapsayan taktik savaş içine gireceğiniz. Kısacası dünya etrafında dolanan uydular, füzeler ve havai birimleriyle zaman zaman 007'nin filmlerini andıran gergin bir atmosfer siz bekliyor. Herhangi bir arcade shooting'e de benzeyen olaylar sırasında is koruma vazifesine



der pozisyonuna ulaşmanız bekleniyor. Savaş misyonunuzu WOE'in (World Order Enterprise) yayılmacı politikasına (kötü taraf) karşı savaşmayı toplumsal görevmiş gibi lanse ederek şirince sürdürdüğünüz. Diktatörlerin de yol açacağı onlarca karışıklık ve saldırı sırasında hassas Dünya dengelerini aratmayan durumlarla karşılaşıp sınırlarınızı genişletmeye devam ediyorsunuz.

Hani Nerde Benim Uzaylılarıım?

Global Domination'ın 20 senaryosu toplam 56 ülke, daha doğrusu bölge üzerinde gerçekleşiyor. Yüzölçümü az ülkeler oyunda söyle yer alsalar da Balkanlardaki gibi biraraya toplanmış.

Malum, dünya dengeleri şu günlerde son derece hassas. İşte size olası bir savaşı tatbik edebileceğiniz öylesine bir real-time strateji.

esz zamanlı olarak başka bölgelere saldırılarda bulunmak da gerekiyor.

Playstation ve PC versiyonları birbirinden farksız olan oyuncu hikayesi 2015 yılına kadar

uzanıyor. ULTRA (Universal Tactical Response Agency) için çalışan Phoenix isimli bir askersiniz. Buna bağlı olarak da küçük bir komuta merkezinde birkaç eğitimli subayın beyin takımını oluşturduğu bir ekiptesiniz. Başlangıçta sadece küçük çatışmalar için görevlendirilirseniz de ilerleyen aşamalarda sizden tüm Dünya üzerinde nüfuz sahibi li-

Oysa bazıları Türkiye'nin Rumeli ve Anadolu toprakları gibi ayrı ayrı haritalandırılmış. Oyun Single Player ve Multiplayer seçenekleri içeriyor. 16 kişiye kadar LAN ve iki kişilik seri bağlantı olağanı sağlayan çoklu oyuncu seçenekleri her takım üyesine farklı savunma ve saldırıcı görevleri yükleyebilmenizi sağlamış. Global Domination isminin uzun süre unutulmaması için Conflict Editor denen bir menü daha var ki bu kendi senaryolarınızı hazırlayıp kaydetmenizi sağlıyor. Sekiz büyük devletin mücadelede oyuncu sayısını, kullanılacak teknoloji düzeyini, sağlanabilir kaynakları, ilk başta hükümedilecek ülkelerin seçimini ve galip sayılma şartlarını tespit edip kendi Dünya Savaşı'ınıza statüt verebilirsiniz.

Bu noktada gözle çarpan en büyük özellik bırakın Tutorial menüsünü, practise veya normal savaşlara göre nispeten sadeleştirilmiş arcade seçeneklerinin bile hazırlanmamış olması.

Savaş ekranına tamamen hükümedebilmek için, daha sonra belirteceğim nedenlerden dolayı en azından başlarında neler yapmanız gerektiğinden bahsetmekte fayda var. Bundan sonraki bölümlerde gerek başlangıçta gerekse kritik noktalarda düşmanlarınız, hedeflerle saldırıcı kuralları gibi ifadelelerle yönlendirileceksiniz. İlk bölümdeki öncelikli göreviniz sadece savunma silahlarınızı kullanarak Orta Amerika'daki üssünüüzün güvenliğini sağlamak. Siz bunun için çabalarken Arjantin, Kuzey Afrika'ya saldırıyor ve savunma görevinizin dolduğu ilk 100 saniye sonrasında yenilen ve Arjantin egenimligine giren Kuzey Afrika'nın saldırısı silosunu ortadan kaldırarak onu bu ittifakta çökmeye zorluyorsunuz. Sıradaki hedef ülke Arjantin, igen saldırısı silosundan (kırmızı renkli olan) onun üssünü hedef alıyorsunuz. Sağ tuşla ateşlenen savunma silahlarını kullanabileceğiniz yeşil renkli silo sayesinde mümkün oluyor. Ekranın sol üst köşesinde mevcut silahlar, sağ alt köşesinde bağımsızlarla birlikte tüm diğer büyük devletlerin sahip olduğu bölgeler gösteriliyor. Alışma görevi niteligideki birinci bölü-

mün ardından ikinci bölümle birlikte Avustralya topraklarına konuşturulmuş üssünüze Space tuşuya odaklı olarak gemilerinizle düşman denizaltılarını sapmayı ortadan kaldırmanız gerekiyor.

III. Dünya Savaşı

Hangi bölümde olursanız olun başılarının anahtarları her zaman için özellikle reflekslerinizden yardım alıp hızlı kararlar vermek ve bunları uygulamaya geçirken de aynı çabukluğu korumak. Her bölümün sonunda kazanılan, kaybedilen yerler ve harcanan süre; saldırısı ve savunma planları için başarı yüzdeleriyle birlikte şekilleriniyor.

Global Domination'da geniş bir silah ve araç envanterine sahipsiniz. Denizaltılar, savaş gemileri, kruvazörler ve bombardıman uçakları bunlardan bazları. Kısa ve uzun menzilli füzeler standart savaş başlıklarının dışında, sadece bölge insanını öldüren, altyapıya hiç dokunmayan firestorm warhead, elektriksel etkisiyle çevresine zarar veren elemental warhead ve doğal olarak nükleer başlık. Uydu kontrollü lazer silahlarıyla düşman bölgelerini yerle bir edebilir ve savunma sisteminizin temelini kurabilirsiniz. Olayların 21.yüzFullYear geçtiği dikkate alındığında bile tüm teçhizat gerçekçi özellikleri ve taraflara dağılımıyla durumu kurtarmayı başarmış.

Grafiklere gelince: Tüm mücadeleler aynı mekanda da vukuu bulacak olsa da oldukça güzel resmedilmiş. Hoş patlama efektleri görselliği tamamlıyor. Bölüm aralarındaki dijitize görüntüler son derece kaliteli ve zaman zaman sinema filmlerini andırdığı oluyor. Tek arka plan varlığının bir süre sonra oyunu monotonlaşdırduğu göz önüne alındığında, dijitez görüntülerin oyunu sıradan bir arcade shooting'e benzemekten kurtaran en büyük faktör olduğu ortada. Bu ara sahneler çeşitli açılıklıklar içermiyor değil. Bölüm aralarında karşınıza geçmiş subayları bir yandan tıknırken açayıp pozisyonlara gırıp bir diğer yandan da size emirler yağdırdığını göreceksiniz. Ama 3D Hızlandırıcı kartların sağlayabileceği olağanların grafiklere yeterince yansımaması büyük eksikslik.

Global Domination, mouse ve klavye destekli bir arabirime sahip. On kükür tuşlu oyuna bu şekilde hakimiyet



kurmanın en iyi yöntem olmadığı kesin. Çünkü Joystick veya Joypad desteğiyle kontrol zorluklarının aşılabilceği göz ardı edilmiş. Tuşlar özgürce değiştirilemeyece de 4 farklı dizim arasından seçim yapabiliyorsunuz. Ekrandaki sembolllerin neye yaradığını anlamaya çabalarken bir diğer yandan kontroller yüzünden ahtapotvari pozisyonlar girebilirsiniz. Hele kitapçıklara da sahip değilseniz ilk başta iyice affalamanız olası.

Eh işte. İdare eder

Oyun 3 farklı zorluk seviyesi içeriyorsa da bunların birbirinden en belirgin şekilde ayrıldıkları nokta aynı anda yapmanız gereken işlem miktarı. Ne de olsa oldukça geniş bir coğrafya da düşman saldırılara karşılık vermek zorundasınız. Dur durak bilmeyen oyun anlayışı sadece bölüm aralarında save

yapabilmenize izin veriyor.

GD, beklenmedik sayıda kriz durumuyla karşınıza çıkarıyor. Bunların içinde rehine kurtarma, sivil savaş, petrol krizi gibi sorunlar yer alıyor. Olayların gelişim hızının ivme kazandığı durumlarda kontrolü kaybedip de kimin bana saldırdığını tespit edemediğim durumlar olmuşmadı değil. Zaman sınırlamaları genelde oyuncuları köşeye sıkıştıracak problemler yaratmıyor.

Ses efektlerinin becerikli hazırladığını ve parlama seslerinin kaliteli olduğunu söyleyebilirim. Video sahnelerdeki konuşmaları bazen abartılı ve dolayısıyla gülünç bulabilirsiniz ama esas kafa ütleyen "stockpile low" veya "stockpile empty" gibi efektlər. Filimsi ve paldur küldür hazırlanmışa benzeyen arkaplan müzikleri oyunun bu yönüne başarıya taşıyor.

Global Domination uluslararası çekişmeye yenilikçi bakış açısı getirmesi nedeniyle başarılı olarak gösterilebilir. Grafiklerin ve müziklerin yeterli düzeye ulaşması arabirimini kazmamızı bir noktaya kadar gizleyebiliyor. Yine de oyunu almadanızı belirleyecek en büyük etkenler; barış, bağımsızlık, savaş, diktatörlük gibi kavramlarla evrensel düzeydeki ilginiz. Çünkü GD'nin en alımlı özelliği milletlerarası hassas dengelere dilediğiniz gibi şekil verebilecek ve kendi savaşlarınızı yaratabilecek olmanız. L

**Genel
Puanı
7**



Global Domination • Psynopsis • RTS • 1 CD

İNCELEYEN : Ozan Ali Dönmez

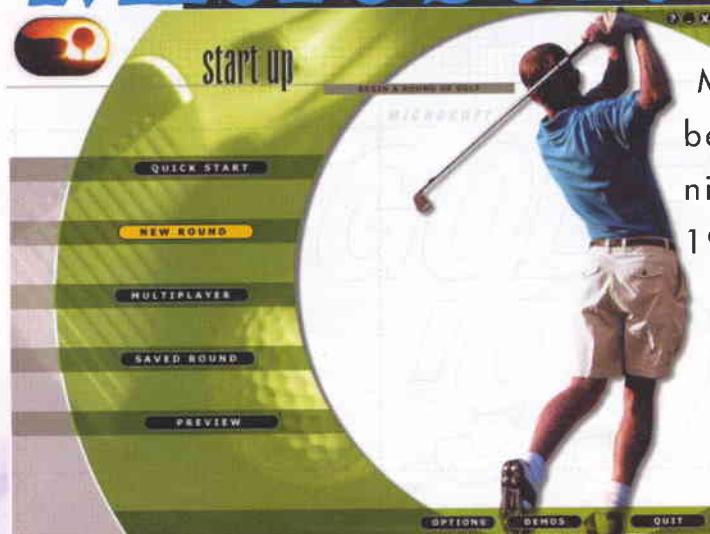
SİSTEM	: Dos, Win 95/98	HD Alanı	: 45 MB
İŞLEMCI	: Pentium 133	CD-ROM	: 2Hızlı
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		

Bilgi İçin :

GRAFİK	★★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★★★★
OYNANABILİRLİK	★★★★★★★★★★★★

Level CD : Verilmedi

Microsoft Golf 99



Golfün bir zengin sporu olduğu düşüncesi yanlıstır. Çünkü zenginler oynamaya çalışırken, fakirler bu spordan zengin olurlar. Aslında gerçekten de çok iyi para olan bu spor dalını yapmayı ben de isterdim. Özellikle oldukça sıkıntılı ve stresli geçen son günlerden sonra oldukça rahatlaticı olurdu benim için. Ama bizim orada golf pisti vardı da ben mi oynamadım...

Her neys! Her sene yeni bir Edition'ı çıkan oyunları incelemek ve yazmak bana oldukça sıkıcı gelir. Özellikle bir önceki yılın versiyonunu da ben incelediysem. En iyisi önce geçen yılı, sonra da bu sayidakı yazımı okuyun. He he şaka yaptım.

Bir Yıl Daha Geçti

Aradan bir yıl geçmiş, adamlar Microsoft Golf 1999 Edition diye kapağı yazmışlar, bakanım bu geçen 12 ay içerisinde ne iş yapmışlar? Oyun içerisinde üç tanesi, Donald Ross Memorial, Eagle Heights ve Medalist Golf Club, yeni olmak üzere toplam 7 tane Word Class parkur mevcut. Teeth of the Dog ve Links Casa de Campo'da, Bay Harbor, ve Preserve 9 parkurları geri kalan dört tanesi. Bu 7 parkur üzerinde oynayabileceğiniz toplam 117 tane de-

lik mevcut. Oyun için bilgisayar ve insan olmak üzere iki çeşit birden fazla karakter yaratılabilir ve oluşturduğunuz karakterler üzerinde istediğiniz değişiklikleri, kullandığınız sopalar, giydiği T-shirt'ın rengi, atış stili vb. yapabilirsiniz. Oyun ve hepinden önemlisi golf sporu (kurallar, oyun stilleri) hakkında oyun içerisinde bulunan tanıtım videolarından ayrıntılı bilgi edinebilirsiniz.

Tek Başına da Olmaz ki

Her ne kadar Quake ve Starcraft'tan ileri gidememiş olsam da, oynadığım oyunlarda benim için en önemli noktaların biri Multiplayer destegidir. Gördüğüm kadaryla geçen süre içerisinde bu oyun dersine çok iyi olmuş ve siz tek başına oynamanın sıkılığının kurtarmak için elinden gelen herşeyi yapmaya hazır gibi görünüyor.

Microsoft Golf 1999'u ister bir Network (LAN üzerinde 4 kişi) ya da Internet Gaming Zone üzerinden oynayabilirsiniz. Eğer "Bu kadari bana yetmez, benim işime gelmez" diyorsanız, alın iki bilgisayarı modem üzerinden birbirine bağlanın. Her akı size ben mi vericem? Herşeyi de benden beklemeyin artık lütfen yanı... İki bilgisayarı modem üzerinden birbirlerine bağlayabilmek için en az 28.800 modemde ihtiyacınız var. Network üzerinden oynayabilmek için de TCP/IP veya IPX proto-

kollerini kullanan bir ağa bağlanmalısınız. Bunların hiçbirini olmuyorsa ve Internet bağlantınız varsa, gidin www.zone.com adresine. Gidin. Gidin. Belki ben sizinle golf oynamak istiyorum.

Phantom Yardım Masası

Doğruyu söylemek gerekirse oyunda iyi bir performans elde edemedim. Topu her deliğe en az 10 atışta filan sarkıdım, ama yılmadım, çalıştım. İşte en iyi sonucu elde edebilmek için dikkat etmeniz gereken noktalar: Atış yapmadan önce etrafi, özellikle tanıtım videoosunu dikkatle izleyin. Atış için en uygun sopayı seçin. Atış stili bulunduğunuz konuma bağlı olarak değiştirin. Atış yapmadan önce kırmızı beyaz çizgili sopayı (ismini bilmiyorum) deliği yerini veya atış yapmak istediğiniz noktayı belirlemek için kullanın.

Ekranın sağ altında bulunan profil görtüsünden faydalananlar delikle aranızdaki uzaklık ve yükseklik mesafelerini ölçün ve en önemlisi rüzgarı göz önünde bulundurun. Benden bu kadar gerisi size kalmış.

Oyun gerek kullanımı, gerekse gerçekliği açısından kendi türünde benim gördüğüm en iyi örnek. Özellikle gerçek parkurların, mükemmel denemeylek şekilde bilgisayara aktarılmış olması ve beraberinde kullanılan sesler beni epey eğlendirdi. İşte oyunun en güzel noktası. Dünya üzerindeki fizik kuralları ile herhangi bir aykırılık göstermemesi oyunun daha da eğlenceli hale gelmesi için en büyük neden. Hadi size iyi oyunlar.

Genel
9
Puan

Microsoft Golf 99

• Microsoft • Golf • 1 CD



İNCELEYEN : Phantom

SİSTEM : Win 95/98/NT 4.0

İŞLEMCI : Pentium 90

RAM : 16 MB

3D Hızlandırıcı : Gerekmiyor

Bilgi İçin :

HD Alanı : 65 MB

CD-ROM : 2Hızlı

MULTIPLAYER : 4

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILIRLIK :

Level CD :

Kısa Kısa

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

CYBERMERC'S

Bu oyun hakkında ne desem bilemiyorum, yani o kadar kötü bir yapımdır. Kelimeler kifayetsiz kalıyor. Konusu doğrudan Alien ve benzeri filmlerden calıntı, paralı askerler uzayı yaratıklarla savıyor, ve falan, ve filan. Tabii bu konu ilgi çekici gibi gelebilir, ama oyunu görünce insanın resmen tepesi atıyor. Grafikler on sene öncesinin oyularına benzeyen, ses efektleri ise çok daha eski kartuşlu oyun makinelerinden kaçış gelmiş sanki. Müziklere ya da giriş demosuna ise söylenenek tek laf bile bulamıyorum, kim yapmış bu oyunu, ana okulu öğrencileri mi? Onlar bile çok daha iyi oyular yapabilen. Kendinize bir karakter seçip onu silahlı filan donatıyorsunuz, sonra da Mercenary Guild'e gidip oradan görev alıyorsunuz.

Sonrası bildik, izometrik bir haritada komik kılıklı yaratıkları öldürdüğünüz. Adamınız görev geçtikçe level-up filan oluyor, daha ağır silahlar taşıyor, Genel olarak oyun hakkında söylenecek çok fazla bir şey yok, on sene önce olsaydı herhalde iyi kötü oturup oynamazdı. Ama PC oyuncularının böyle alıp yürüdüğü bir zamanda, bu kadar berbat bir oyun yapabilmek de belli miktar kaabilyet gerektirir herhalde. Issız bir adada bu oyuna başbaşa kalsam bile oturup oynamazdım sanırım, canınız o kadar sıkılıyorsa ya da nostalji takılmak istiyorsanız gidip X-Com 1 ve 2 gibi klasikleri oynayın. Böyle ipe sapa gelmez oyulara verilecek paraya yazık.



FİRMA : JC RESEARCH

TÜR : ACTION

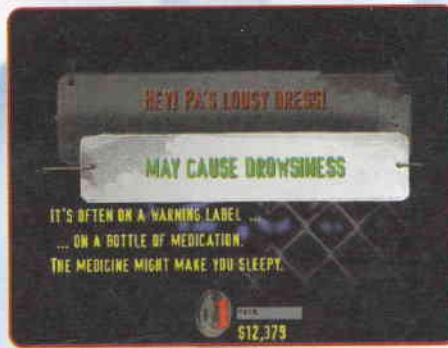
2

YOU DONT KNOW JACK

Volume 4: The Ride

Derginin önceki sayılarında You Don't Know Jack serilerine yer vermiştık. Berkeley Systems tarafından hazırlanan ve Sierra aracılığıyla piyasaya sürülen bu serilerden şimdi de The Ride geldi elimize. Bu aslında serinin diğer oyunları gibi bir yarışma, 1-3 kişi tarafından oynanabiliyor. Yapı olarak Amerikan televizyonunda (ve tabii bizim televizyonlarda) bolca rastlanan saçma sapan yarışma programlarına benzeyen, fakat bu bir tesadüf değil tabii. Jack serilerinin başlıca hedefi, kaynağı Amerika olan tüketim ve Pop kültürünün toplum üzerinde yaptığı olumsuz etkileri irdelemek, yozlaşmaya dikkat çekmek ve sözde "yükseleñ değer" yargıyla alay etmek. Tabii oyun

muhresem grafiklere sahip değil, ama bunun eksiksliğini hissetmiyorsunuz bile. Fakat küçük bir sorun var, oyun text ağırlıklı olduğundan son derece iyi İngilizce bilmeniz gereklidir. Bununla da kalmayıp, soruların büyük kısmı Amerikan "kültürü" konu aldığından, o toplumu etkileyen genel gündemden de haberdar olmak gereklidir. Tabii oyananın genel kültür seviyesi de çok önemli, yoksa ekranı çapraz bakmaktan başka birsey yapamazsınız. Sonuç olarak Jack serileri bugündek oynadığım en güzel oyularıdır, bir başladınız mı saatlerce birakmak mümkün olmuyor, her saniyesi esprilerle ve alaylarla yüklü. Eğer dildilginizle genel kültürünüzü güveniyorsanız sakin kaçırın.



FİRMA : SIERRA

TÜR : YARIŞ

9

LANDER

Seneler önce Amstrad ve Commodore makineler yeni yeni yayılmaya başladığında buna benzer bir oyun vardı, ama adını bir türlü hatırlayamıyorum. O oyunda 2 boyutlu bir ekranada, küçük bir uzay gemisini yere kondurmaya çalışıyordunuz, ancak son derece zor bir oyndu. İşte Lander oyunun yeni versiyonu gibi birşey. Güneş sistemi'ni dolanın bir yolcu gemisinde kendine iş arayan bir adam rolündesiniz. Fakat eski bir pilot olarak sıradan işler yapmıyorsunuz, elinizdeki Dropship kıl-

ılıklı modül ile aşağı inip sizden istenenleri yerine getiriyorsunuz, tabii kontrat koşulları dahilinde. Kazandığınız parayla malzeme ve yeni gemi filan alıyorsunuz. Hattalar üç boyutlu çizilmiş, siz geminizi dışarıdan görerek uçuruyorsunuz, genelde yüzeyin çok altına kadar inen dehlizlere girip, yakıt bitmeden geri dönmeniz gerekiyor. Grafikler fena sayılmaz, 3D hızlandıracı kartlara da destek verilmiş. Gemiye silah takıldığından düşünseniz, tabii ki savaşmak sırasında kalacağınız durumlar da olacak, bir süre sonra ise her oyunun ayrılmaz bir parçası olan uzaylı istilacılarla karşılaşacaksınız. Buraya kadar her şey tamam, değil mi? Grafikler fena değil filan. Zaten hepsi de o kadar, oynanabilirlik düşük, konu yok, insanı makine başına oturtacak sürükleyleci bir oyun atmosferi namevcut. Uzun lafin kısası, alıp oynanacak bir oyun değil. Makinemde ancak bir saat kadar kaldı, sonra kaldırıldım



ve bir daha da kurdadım. Siz de para verip alırsınız, yapacağınız şey büyük ihtimalle bundan farklı olmayacağı pas geçin.

FİRMA : PSYGNOSIS
TÜR : ACTION

4

THE CREED

Dİablo ve Fallout çok tutulup da satış rekortları kırmaya başlayınca, tüm firmaların aklına bu tür oyunlar yapma fikri geldi sanırım. Ancak halen alınmaya değerAdam gibi bir yapımla karşılaşmak mümkün olmadı. Ortalıkta bir sürü ne olduğu belirsiz oyundolaşıyor ve herbiri de kendini "mükemmel" diye tanımlıyor, fakat tabii oyunu kurup da çalıştırınca görüyorsunuz ki köpeğin önüne atsanız yemez. İş-

te Creed bu tarz bir oyun, hesapta Cyber-Punk bir dünyada geçen, hareketli ve sürükleyleci bir RPG, ancak köpeğim hiç de öyle düşünmüyorum. İki ana karakterden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz, biri dişi suikastçı ve kaçak Gene Matrix, diğeri de onu avlamaya çalışan ödül avcısı Guy Wolfe. Bindikleri gemic sabotaj sonucu patlayınca, ikisi de bir kurtarma kapsülüyle Cerberus kolonisine düşüyorlar ve burada kovalamacaya başlıyorlar. Burası üç güçlü topluluğun kavgasına sahne olan, uzayın dibinde lanetli bir yer, her yerde anarşî hüküm sürüyor. Siz para ve diğer şelyere kavuşmak için bu topluluklara adına kirli işler çevirip, bir yandan da hayatı kalmaya çalışıyorsunuz. Buraya kadar yeni bir şey yok, ancak maalesef bundan sonra da yok. Grafikler iyi belki ama bu oyunu çöp tenekesinden kurtarmaya yetmiyor. Oynamabilirlik düşük, atmosfer iddia edildiği gibi sürükleyleci filan değil,



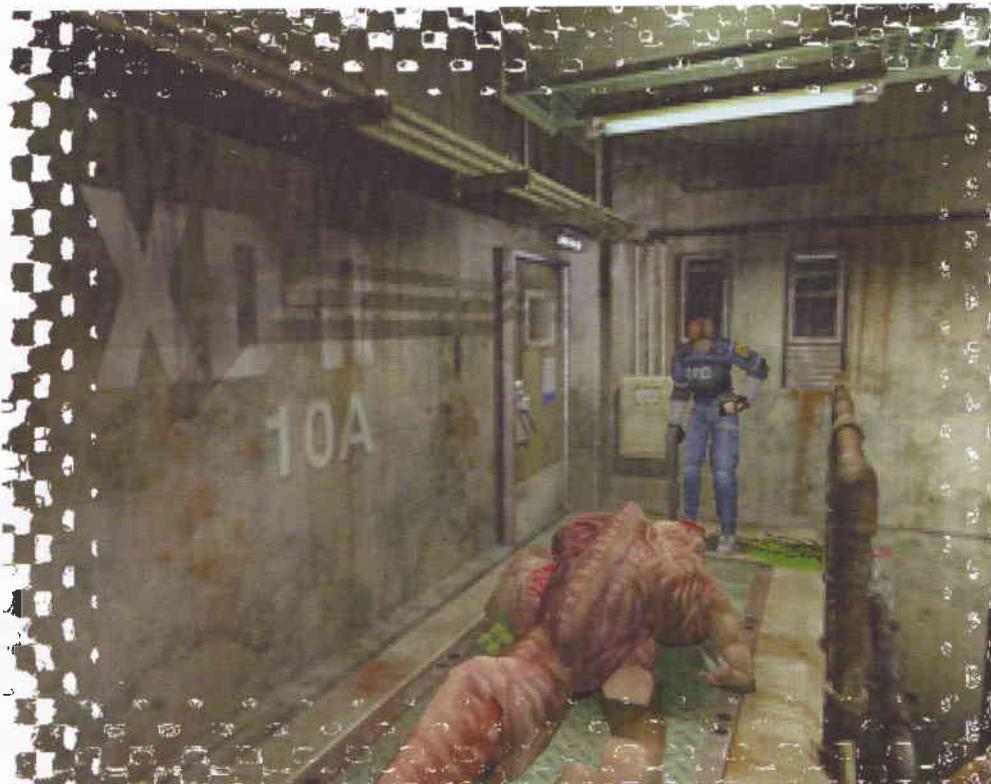
ayırica konu çok uyduruk bence. Birkaç saat oynayıp çözmeye çalıştım, belki biraz ilerleyince sardırır diye. Fakat aradan üç saat geçtiğinde tek ilerleyen şey üzerine çöken dayanılmaz umuma isteği oldu, hem de günün ortasında! Sonuç? Unutun gitsin, piyasada oyun mu kaldı mı? L

FİRMA : DREAMTIME
TÜR : RPG

4

Resident Evil 2

Oyun başladığında gidebileceğiniz tek yol sizi polis karakoluna ulaştıracaktır. Karakola girerken, dükkan sahibi zombileri beslerken (!) koşup e琳deki Shotgun'ı alın. Karakola varınca sol ilerdeki kapiya gidin. Yaralı polisten mavi kartı alıp ana holdeki bilgisayar terminalinin üzerinde kullanın. Kilitli kapıları böylece açın. Batıdaki kapıdan geçin. Koltuğun üzerindeki kitabı okuyun. Polis şefinin kasa şifresi yazıyor (2236). Arkanızda oyun boyunca karşılaşacağınız sandıklardan var. Bunlara elinizdeki eşyaları koyabilirsiniz, taşıma kapasiteniz sınırlı olduğundan yanınıza ne almanız gerektiğine karar vermeniz çok önemli. Bacağı sandığa koyun, odanın köşesindeki kilitli masaya dikkat edin. Diğer kapıdan geçin (dişarıdaki neydi!). Köti bireyler olacak gibi, aldyışanı Shotgún'ı çıkartın. Devam edin, ölü polisten mermileri alın. Licker sahneye çıkışınca Shotgun elinizdeye korkmayın, değilse korkun. Licker ölünce ilerleyin. Sağdaki ilk çift kapıdan girin. Etraftaki raporları ve mermileri toplayın. Diğer odadaki şömineyi çakmakla yakın ve Red Jewel'ı alın. Bu odadan çıkış devam edin, kapının arkasında bırsürü zombie var, hepsini öldürün. Merdivenin altındaki yeşil bitkileri alın ve kapıdan geçin. Red Jewel'ı sandığa atın. Köşedeki kilitli dolaba dikkat edin. Eğer Brad Vickers'ı öldürüp Special Key'i aldyışanız, bu dolaptan yeni bir elbise giyebilirsiniz (Bkz. Gizli Karakterler). Dışarı çıkış merdivenleri tırmanın. Heykellere ulaşınca, soldakini



sağ, sağdaki sol taraftaki platformların üzerine gelecek şekilde ittirin. 2. Red Jewel'ı alın. Kapıdan geçin, soldaki oda STARS ekibinin. Masalardan birisinin üzerinde Chris'in günlüğü var. Bu oda da Diary File, Unicorn Medallion, tabanca mermisi, Shotgun ve sprej var. Claire ile konuşuktan sonra geri döñün. Red Jewel ve spreyi sandığa koyun. Karakolun girişindeki heykelin üzerindeki Unicorn Medallion'u kullanın. Spade Precinct Key'i alın. İkinci kata çıkışın, bir koridorda solda bulunan metal kapı anahtarla açılıyor. İçerideki merdiveni en dibe kadar ittirin ve üstüne çıkış maniveliyi alın. STARS ofisine geri dönüp ileri devam edin ve ilk kapi-

yı açın. Zombileri öldürüp ileri gidin, mermileri alıp soldaki koridordan devam edin (yandaki kilitli çekmeceye dikkat). Kütüphaneye gelince, üst kata çıkışın ve kapıdan geçin. Üçüncü kattaki saat odasına gelince, maniveliyi duvardaki deliğin üzerinde kullanın. Kütüphaneye geri dönün. Karşıya devam edip aşağıya düşün. Duvardaki diagrama bakın. Diğer duvardaki düğmeye basın. Kütüphane raflarını şu şekilde hareket ettirin: En soldaki bir sağa, onun sağındaki bir sağa. Açılan panelden Bishop Plug'ı alın. İkinci kat koridoruna çıkış, acil durum merdivenini indirin ve diğer taraftaki kapıdan geçin. Bishop Plug'ı sandığa koyun ve kanepesi

den küçük anahtarı alın. Kütüphaneye girdiğiniz kapıdan geçip çekmecenin küçük anahtarla açın ve Custom Hand Gun Kit'i alın ve Hand Gun ile birleştirin. Küçük anahtarı aldığınız odaya geri dönün, diğer kapıyı açıp geçin, kargaları vurun. Koridorun sonundaki kapıdan çıkış yapın ve aşağı inin, kapıdan geçip Valve Handle'ı ve Ink Ribbon'ları alın. Çatıya dönüp Valve'ı deligin üzerinde kullanıp yanğını söndürün. 2. kat depo odasına dönün ve Red Jewel'ları alın. Geri dönüp soldaki kapıdan geçin ve Red Jewel'ları heykelin iki yanındaki yerlere yerleştirin.

King Plug'ı ve pembe anahtarı alın. Sandık odasına dönüp King Plug'ı bırakın. Kargalı hole dönün, karşısındaki ka-

lacaksınız. Bulduğunuz filmleri karanlık odada banyo edebilirsiniz. Diğer kapıdan geçin ve arkadaşın zombiye dönüsüne tanık olun. Heart Precinct Key'i alıp ana hole çıkm. Doğu kanadında en sonda bulunan kilitli kapiya gidin. Devam edin, merdivenlerden inin.

Zemin katında köpekler var. Sağda dönün, kalorifer dairesine girin. Kontrol panelini çalıştırıp düğmeleri şurakle getirin : Yukarı, aşağı, yukarı, sağa, yukarı. Dışarı çıkış sağa devam edin ve garaja girin. Ada ile tanışın, kamyoneti birlikte itin. Dümdeğerlerde ilerleyin tel kapıdan geçin. Ben olayları anlatacak. Rafta duran levyeyi alın. Dışarı çıkış ilk kapıdan girin. Köpekhanenin (ne?!!!) içinde bir lağım kapağı var.

sansörle aşağı inin, pompalı tüfeğin mermilerini alın. Ada'yı kontrol etmeye başladığınız yere geri dönün. Leon'a gelince, zemin katın girişine dönün, ilerdeki otopsi odasına girin. Dipteki çekmeceden Red Key Card'ı alın ve KAÇI-IIIN. Bu koridorlardaki açamadığınız son kapıya gidip, kart okuyucunun üzerinden Red Key Card'ı kullanın. Herseyi alın, ama dolaptaki çanta ve makineli tüfegi alırsanız, bir sonraki senaryoda Claire avucunu yalar. Karakol birinci kata dönün.

Merdivenin yanındaki odaya girin ve Magnum ile dosyayı alın. Karakolun doğusundaki en uç oda olan konferans salonuna gidin. Duvarın solundaki ocağı çakmakla yakın ve meşaleleri şu si-



pidan geçip aşağı inin. Yeşil bitkileri almayı unutmayın. Ofisin içindeki odada ki kasayı 2-2-3-6 şifresi ile açın. Mavi kapıdan geçin. Bekleme odası zombiyle dolu, holün sonundaki kapıdan geçin ve ilk odaya girin. Rook Plug'ı ve Cord'u aldığınızı zaman sürprize hazır olun. Dışarı çıkış yandaki odaya girin. Küçük anahtarı alın.

Karakolun girişine geri dönün. Karşı kapıdan geçin ve dümdeğerler devam edin. Kesik kabloların olduğu yere gelince, elinizdeki kabloyu üzerinde kullanın. İlerleyin ve kapıdan geçin, sağdaki kilitli kapıyı açın. Zombileri öldürün ve bütün çekmeceleri kurcalayın. Bir film bu-

Levyeyi kullanarak kapağı açın.

Aşağıdaki örümcekleri öldürün. Yukarı çıkışın solda bir depo var. Tam ileride ise "H" şeklinde başka bir oda. Bu odaya girip çıkışın Demodan sonra kontrol Ada olarak bizde. Köpekleri vurup soldaki kapıdan girin. Sağdaki basamaklardan inin. Aşağıdaki kutulardan en soldakinin üzerine çıkış diğerini sağa itin. Diğer tarafta geçip bütün kutuları ilerideki duvara dayalı ve yanyana gelecek şekilde yerleştirin. Basamaklardan geri dönün, yanıp sönen düğmeye basıp kutuların üzerinden karşılıkla geçin. Club Precinct Key'i alın. Buradan çıkış soldaki depoya girin, a-

rayla yakın: Orta, sağ, sol. Düşen altın çarkı alın ve karakolun üçüncü katına topuklayın. Manivela ile merdiveni indirdiğiniz yerde, merdivenlerden çıkışın. Çarkı mekanizmanın üzerinde kullanın. Açılan delikten Knight Plug'ı alın ve aşağıya kayın. Aaaa, Ben hafif ölüyorum galiba, hücresinin önünde iki parça yatıyor da, size verdiği kağıdı alın. Lağımlaşır geri dönün, diğer taraftan çıkış depodan bütün Plug'ları alın. Veee ilk büyük belanızla karşılaşın. Aldıysanız makineli, yoksa Shotgun bu arkadaşın icabına bakar. Yalnız kustum yaratıklar çok sini bozuyor. Yaratık ölünce arkadaki panelde bütün

Plug'ları kullanın. Açılan kapıdan geçin. Ada ile konuşun, merdivenlerdeninin ve olayı bitirin.

Raccoon City

Sewers:

Depoya gelince masanın üzerinden faksı alın. Sandıktan Valve Handle'ı alın. Asansörle aşağı inin. Ada'ya geçin, kadının gittiği yere gidin, merdivenlerden tırmanın. Hızla koşun ki böcekler sizi yakalamasın. Diğer taraftaki merdivenden inin. Demodan sonra kontrol tekrar Leon'a dönüyor.

Kapıdan çıkış lağıma inin. İleride soldaki delikteki ölüleri ararsınız Wolf Medal ve pompalı mermisi buluyorsunuz. Geri dönüp kanalın sonuna gidin, örümceklerle hiç uğraşmayın koşarak rahatlıkla kaçarsınız. Kapıdan geçip dündüz gidin, sağdaki panelin üzerinde Wolf Medal'ı kullanın, arkandaki açılıktan girip kapıdan geçin. Eğer zehirlendiyseniz mavi bitkilerden çımlenin. Kırmızı ışığın altındaki deliye Valve Handle'ı sokup köprüyü indirin. Diğer tarafta geçip köprüyü tekrar yukarı yollayın. İster seniz bir SAVE edin. Kapıdan geçin, koridordan ilerleyin ve soldaki yeşil ışığa dikkat edin. Koridorun sonunda timsahçı saldırganca KAÇIIN. Kırmızı ışığın yanına gelince, düğmeye basıp tüpün yere düşmesini sağlayın. Timsah tüpü ağızına alınca tek mermide havaya uçurup işini bitirin.

Timsahın çıktıığı yere geri dönün. Düğmeye basıp kapıyı açın. Ada ile yine buluşuk, yukarı çıkin, solda en üstteki ölüün üzerinden Eagle Medal'ı alın. Geri dönüp duvardaki deliğin üzerinde Valve'ı kullanıp havalandırmayı durdurun. Yukarı tırmanın ve diğer taraftan inip Eagle Medal'ı panelin üzerinde kullanın. Su duruncu kapıdan geçin. Sağ taraftan elektriği açın. Tramvaya binin, inin ve sağdaki Flare Gun'ı çakmağınıza yakın. Weapon Box Key'ı alın. Kapıdan geçin, soldan gidip Shotgun parçalarını alın ve üzerinde kullanın. Diğer tarafta devam edin ve diğer koridora geçin. Sağdan gidip bitkileri alın. Sola dönüp merdivenin çıkışını. Burası depo, Save edip sandıkla oynayabilirsiniz. Dışarı çıkış trene binin, kontrol bölümünden anahtarları alıp dışarı çıkin. Panelin üzerinde kullanıp treni çalıştırın. Tren sallanmaya başlayınca dışarı çıkış olaya el koynun. Veya olay size el koynusun, işte William amca!!! En kolay magnum ile öldürülür ama yaklaştığı anda topuklamayı ihmal etmeyin. Ölünce, tekrar trene girin.

The Umbrella Lab:

Dışarı çıkış Main Shaft yazan yere gidin. Merkezden mavi koridora sapın, içeri girin. Donmuş kapıdan girin, Fuse Case'ı alın. Arkandaki makinenin ü-

zerinde kullanın. Main Fuse'u koridorların merkezindeki aletin üzerinde kullanıp elektriği açın. Kırmızı koridordan geçin, sağa dönüp dolaptan alev makinnesini alın. Dosyayı da alın. Security File'ı alıp bilgisayarı kullanarak böcek zehirini açın. Delikten çıkan sarışıkları yakın. İçeri girin. Licker kardeşleri pompalıyla öldürün. Dolaptan fişekleri alın. Çıkın ve büyük çelik kapıdan gidin, bitkileri öldürün. Balkondaki merdivenden aşağı için. Koridordan geçerken Licker'ları öldürün. Artık hemen hemen hep yöne gitmeyin, yolda daktırıları ve sandığı kaçırın. Kapıdan geçin ve Research Center'a girin. Üzerinde ışık yanın dolaptan Magnum parçalarını alıp kullanın. Oyun boyunca göreceğiniz en güçlü silah bu. Büyükl laboratuvarın bir köşesinde Lab Key Card var. Onu alın, dışarı çıkış ve dündüzleri ipleri gidin. Larvalara dikkat. Kapıdan girip dev güve kelebeğini öldürün. Bilgisayarın üstündeki böcekleri pompalı ile biraz uzak mesafeden patlatıbilirsınız. Bilgisayara girip şifreyi "GUEST" olarak yazın. Çıkın, B4 laboratuvarına geri dönün. Merkez odaya geri dönüp mavi koridordan geçin. Sağdaki metal kapıyı açıp panele parmak izinizi kullanın. Kapı açılacak ama bunu Claire'in senaryosunda neden yaptığımızı anlayacaksınız. Lab Key'i kullanarak hemen yanındakı kapıyı açın. Lambanın düşmesini bulup açın, MO Disk'i alın. Çıkın.

Demodan sonra G-Virüsünü alın. Kırmızı koridora gidin, demodan sonra B5 laboratuvarına gidin. Koridordan sağa gidin, sağdaki kocaman kapıyı açmak için MO Disk'i panelin üzerinde kullanın. Kapıdan geçin, asansörün yanındaki düğmeye basın ve son karşılaşma için hazırlınlın. Son yaratığı öldürmek için mutlaka yanınızda Custom Magnum, bol mermi ve enerji bulunsun. Yaratık önce arkanız yaslanıp son demoyu seyredin. Oyun bitince SAVE ediyorsunuz. Neden? Çünkü daha iñiniz bitmedi. Leon bunları yaşıarken, bakalım Claire'in başına neler gelmiş?

Claire'in Başına Gelenler (2. Senaryo)

Unutmayın, Leon'un senaryosunda yaptığınız birçok şey, Claire'i etkileyecektir. Sirt çantasını veya makinelü tüfek alınız mı? Claire onları bulamayacak. Timsahı öldürmediniz mi?

Claire'in uğraşması gereken fazladan bir kişi daha var demektir. Bunları göz önünde bulundurarak oynayın. Ayrıca, bu senaryoyu tamamen anlatmayacağınız, çünkü nerelere gitmeniz gerektiğini zaten biliyorsunuz. Burada sadece senaryonun farklı yanları anlatılacak.

Claire, tanker patlamasının diğer ta-

rafında başlayacak. Ortalık biraz farklı, ama biraz araştırınca tanıtık bir yere ulaşacaksınız. İlk yapmanız gereken karlı koridordan ve 2. Kat deposundan geçerek karakolun girişine ulaşmak. İkinci kat balkonuna (ana girişe bakan büyük balkon) ulaşınca duvardan Unicorn Medal'ı almaya unutmayın. Şimdi, 1. kat doğu ofisinden Valva Handle'ı almanız lazım. Buradan çıkış su deposunu giđip yangını söndürün. Ve geri dönüsteki büyük sürprize hazır olun. Bu yeni düşmanı (Tyrant 103 veya T103) en güçlü silahınızla 8-10 kere vurarak öldürün. Üstünü arayıp mermileri alın. Ama öldürdüğünüzü sanmayın. Buradan çıkış, yanını söndürünce girebildiğiniz odaya giđip Blue Card'ı alın. Buradan itibaren hemen herşey ilk senaryo ile aynı olarak gidiyor. Ama bilmeniz gereken bazı noktalar var.

Claire satranç taşları değil, renkli taşlar topluyor. Bunların hemen hepsi Leon'un satranç taşlarını bulduğu noktalarda. Ayrıca Claire, helikopterin yanındaki kapıdan da geçebiliyor. Ama duvarı uçurmak için Plastik Patlayıcı ve Detonator lazım. Bunları Batı Ofisinde ve hemen yanındaki küçük odada bulabilirsiniz. Bomba ile Detonator'ı birleştirip duvarın yanında kullanın. Açılan yeni bölgede polis şefi ile karşılaşacaksınız. Onun masasının arkasındaki resmi incelerseniz, renkli taşları koyabileceğiniz bir panel ortaya çıkıyor. Lağımlara bu yoldan inmeniz gerekiyor. Claire'in geçmesi gereken lağım kapağı otopsi odasından sola devam ederek bulunabilir.

Umbrella laboratuvarına da farklı bir yerden gireceksiniz. Asansörü çalıştırın düğmeyi bulmalısınız. Oyunun en sonunda ise, trenin içinden platform anahtarını alın. Kapıdan ve merdivenden devam edin, kapıdan geçmeden önce paneli açın. Oradan iki adet Fuse alın. Kapıdan geçip Fuse'ları aldiğiniz panelle benzenyen panele takın. Ve son yaratıkla dövün. Onu öldürmek için kababınızı kadar kaçın. Sonunda esrarengiz bir tip size bazuka atacak. Bunu alıp yaratığın işini tek atışta bitirin. Trene dönüp çalıştırın ve oyunu gerçekten bitirin.

Peki şimdi hersey bitti mi, HAYIR!!! Eğer önce Claire ile oynar ve ikinci senaryoda Leon'u yönetirseniz bu sefer daha farklı bir sonla karşılaşacaksınız. Resident Evil 2'nin en güzel yanı da bu zaten, oynadıkça kendini aşması.

Bilmeniz Gerekenler

Bitkiler : Oyun boyunca sağlığınıza korumanın iki yolu var: Ya bulduğunuz bitkileri ya da First Aid Sprey kullanacaksınız. Ama sprey kullanmanız notunu düşüreceğinden, tek çareniz bitkiler oluyor. Bu bitkilerin kullanımını an-



latmadan önce toplam 8 birim enerjini-
zin olduğunu söylememize izin verin.
Aşağıdaki kombinasyonları sağlamak i-
çin menüden bitkileri seçin ve COM-
BINE edin.

1 Yeşil : 2 birim enerji verir.

1 Kırmızı : Diğer bitkilerin etkisini
arttırır.

1 Mavi : Zehrin etkisinden kurtarır.

2 Yeşil : 4 birim enerji verir.

1 Yeşil + 1 Kırmızı : 4 birim enerji
verir.

1 Yeşil + 1 Mavi : 4 birim enerji ve-
rir ve zehiri etkisizleştirir.

3 Yeşil : 6 birim enerji verir.

1 Yeşil + 1 Kırmızı + 1 Mavi :

Tamamen iyileştirir, zehiri öldürür ve
sizi bir süre ölümsüz yapar.

Farklı Kostümler : Oyunda Claire
için bir, Leon için iki farklı kostüm var.
Bunları fotoğraf banyo ettiğiniz odada-
ki kilitli dolaptan alabilirsiniz. Ama e-
sas olay bu dolabı açabilmek. Bunun i-
çin özel bir anahtara ihtiyacınız var. Bu
anahtarı almak için şunları yapmalısınız:
Oyuna başladıkten sonra
HİÇBİRSEY ALMADAN karakola ul-
şın. Karakolun yanında aşağı inen mer-
divenleri gördünüz mü? Oradan aşağı-
ya inin ve Brad Vickers ile tanışın. Bu
süber zombiyi öldüren kadar bayağı
uğraşmanız lazım. Elinizdeki mermiler
yetmeyeceğinden koşup karakola girin.
Etraftaki bütün mermileri alın ve geri
dönüp yaklaşık 35 mermide zombinin

ini bitirin. Üstünü arayınca bulacağı-
nın anahtar ile kilitli dolabı aça-
bilirsınız.

Save Sistemi : RE2'de Save etmek
için etrafta bulduğunuz INK Ribbon'la-
rı daktıloların üzerinde kullanmanız ge-
rekiyor. Tabii her yerde daktilo yok,
üstelik gerektiğinden fazla Save ederse-
niz notunuz düşüyor. Yani nerede ve ne
zaman Save edeceğini çok dikkat

Not Sistemi : Oyunu bitirdikten
sonra bir not verdığını göreceksiniz. Bu
not sistemi, oyundaki gizli diğer karakterlerin
ve özel silahların ortaya çıkma-
sına sağlayacaktır. Alacağınız notu etki-
leyen unsurlar:

- Kaç kere Save ettiğiniz
- Oyunu ne kadar zamanda bitir-
diğiniz
- First Aid sprey kullanıp kullan-
madığınız
- Özel silahları ve makinalı tüfeki
kullanıp kullanmadığınız

Eğer A almak istiyorsanız, oyun bo-
yunca 6 kezden fazla Save etmemeli,
oyunu 2 saatten önce bitirmeli ve hi-
zel silah veya sprey kullanmamalısınız.
Kolay gelsin.

Farklı Karakterler : Oyunu her bi-
tirdiğinizde Save etmenize izin verile-
cek. Oyunu bitirdikten sonra Save et-
menizin mantığı, bu Save ile yeni bir se-

naryoya başlarsanız, yeni silahlar ve
karakterler bulabilecek olmanız. Bu ka-
rakterleri çıkartmak için şunları yap-
malısınız

HUNK: Oyunun ortalarında parça-
lanan özel tim üyelerinden birisi aslında
sağ. Onunla oynamak için Leon ve
Claire'in senaryolarını arka arkaya ve
hep A alarak bitirmelisiniz.

TOFU: Bu da ne derseniz,
Japonların çok sevdigi bir yiyecekmiş.
Bunu çıkartmak için oyunu üst üste
ALTI kere bitirmeli ve bu arada Hunk'ı
çıkartmak zorundasınız.

EXTREME BATTLE: Eğer iki se-
naryoyu da en az B alarak bitirebilse-
niz, yeni bir oyun türü serbest kahiyor.
Aslında bütün oyunun tersten oynanışı
olan EB'de, laboratuardan başlayıp ka-
rakola dönmemi ve dört tane bombayı
bulup almalısınız. Tabii bu oyun türü-
nün ultra-mega zor ve RE2'yi aşmış in-
sanlara yönelik olduğunu söylemem ge-
rekiyor. Bu oyun türünde Leon ve
Claire'in yanı sıra, Ada Wong ve Chris
Redfield'i de yönetebiliyorsunuz.

Özel Silahlar: Özel silahlara ulaş-
mak için yapmanız gerekenler

BAZUKA: İlk senaryoyu A veya B
alarak 2,5 saatten önce bitirin.

GATLING: İkinci senaryoyu A veya
B alarak 3 saatten önce bitirin.

MAKİNELİ TÜFEK: İkinci senaryoyu
A veya B alarak 2,5 saatten önce
bitirin.

Bütün silahlar: İkinci senaryoyu A
veya B alarak 2,5 saatten önce bitirin.

Starcraft

Brood War

Strategy Guide

PROTOSS

1 - Escape from Aiur: Bu bölümde Zeratul'u sağ alt köşedeki geçide götürmeniz gerekiyor. Eğer Zeratul ölüse oyunu kaybedersiniz. Onun için dikkatli olun, ve sık sık Save edin..

2- Dunes of Shakuras: En baştan Probe'larınızla hemen üs kurun ve gelin. Dark Templar'ların çıktıktı ilk bölüm burası. Ordunuzu yeterince güçlendirdiğiniz kanaatine vardığınızda haritanın sağ tarafındaki Zerg'leri temizleyin.

3- Legacy of the Xel'Naga: Corsair'ların çıktıktı ilk bölüm. Disruption Web özellikle ile Spore Colony'leri durdurup Shuttle ile adamlarınızı Drop edin.

4- The Quest for Uraj : Kerrigan'ı Uraj kristaline sapasağlam götürmeniz gerekiyor.

5- The Battle of Braxis : Haritadaki bütün güç jeneratörlerini yok edin. Arтанis hayatı kalmak zorunda.

6- Return to Char: Khalis kristalini bir Drone ya da Probe ile kaçırmanız gerekiyor ya da Overmind'i yok edin.

7- The Insurgent: Dark Archon'ların çıktıktı ilk bölüm. Aldaris'i öldürmeniz gerekiyor.

8- Countdown: Protoss'ların sonunu ve en zor bölümü. Arтанis ve Zeratul'u tapınağa götürmeniz gerekiyor. Onları tapınağa götürdükten sonra, Zerg'lerin tapınağa olan saldırısını püskürtmelisiniz.

Arтанis ve Zeratul hayatı kalmalı.

TERRAN

1- First Strike: Haritadaki asi Command Center'ını bulup yok edin.

2- The Dylarian Shipyards: Battle Cruiser'ları çalın ve Dominion güçlerini savunun.

Level'ın geçen sayısındaki Strategy Guide'ı okudunuz, beğendiniz ya da beğenmediniz. Ancak hâlâ Single Player bölümlerde takılıyorsanız, bu Guide'daki Single Player bölüm açıklamalarına bakmalısınız. Sırasıyla Protoss, Terran, Zerg Campaign bölümlerini açıklıyorum.

3- Ruins of Tarsonis: Duran'ı Psi Disruptor'ına canlı olarak götürmeniz gerekiyor.

4- Assauton Korhal: Düşman Physics Lab'lerini yok edin ya da Nuclear Silo'ları yok edin.

5- Emperor's Fall: Mengsk'in Command Center'ını yok edin.

6- Emperor's Flight: Raynor'un Command Center'ını yok edin (Valkyrie'lerin sova başladığı ilk bölüm).

7- Patriot's Blood: Amiral Stukov'u bulup öldürün. Dikkat edin, Duran'ı öldürmelerin.

8- To Chain the Beast: Overmind'in yanındaki Beacon'ların hepsine Medic götürmeniz gerekiyor ve Zerg'leri öldürmeniz gerekiyor.

ZERG

1- Vile Disruption: Bütün Hive'larınızı sırasıyla saldırlardan korumalısınız.

2- Reign of Fire: Psi Disruptor'ı yok edin.

3- The Kel-Morian Combine: 10.000 mineral toplayın ve Fenix'i saldırlardan koruyun.

4- The Liberation of Korhal: Harita da öntüneze geleni öldürün.

5- True Colors: Haritada Fenix ve Duke'u bulup öldürmeniz gerekiyor.

6- Fury of the Swarm: Asi Zerg'leri öldürün.

7- Drawing of the Web: Duran'ı bü-





tün Zerg Beacon'larına götürün. Duran yaşamak zorunda.

8- To Slay the Beast: Dark Templar'larla Overmind'i yok etmeniz gerekiyor.

9- The Reckoning: 30 dakika içinde haritadaki bütün Protoss'ları yok edin. Matriach ve Zeratul'u bulundukları kötü durumdan kurtarın.

10- Omega: Haritadaki herkesi öldürün.

Ve mutlu son.....

Bu bölümlerden bazılarını kesinlikle geçemiyorsanız, harita açma Cheat'ini kullanarak işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Single Player bölümlerden kısaca bahsettiğim sonra, Multiplayer Guide'a tekrar devam ediyorum.

Not: Geçen sayıda yazımda Medic'in özellikleri bölümünde Optic Flare ile Restoration karışmıştır. Blind diye bir özelliği de yoktur Medic'in. Bu yanlışlıktan dolayı sizlerden özür diliyorum.

Çoğu Starcraft oyuncusunun hâlâ sağ tuşla düşmanın üzerine tıkladığını görüyorum. Bu da çok üzücü. Çünkü siz bir üniteye saldırı komutu verince, adamlarınızın hepsi o birime gitmeye çalışıyor ve çoğu sıkışıklıkta hiçbirere gidemiyor. Bu sırada düşmanın geri kalan birimleri de sizi rahatça temizliyor.

Sizin saldırısı anında yapmanız gereken komut; adamlarınızı seçip klavyede A tuşuna basıp düşmanlarınızın bulunduğu yerin arkasındaki bölgeyi basmanız olacaktır. Böylece adamlarınız önune çıkan düşmanları güzelce paylaşıp işinizi çok kolaylaştıracaktır (Attack Ground).

Bir biriminize iki komut verebildiğiniz bilir muydunuz?? Çoğunuzun bunu bildiğini hiç sanmıyorum.

Adamınıza bir komutu verirken, eğer Shift tuşuna basılı tutup başka bir komutu verirseniz, adamanız sırasıyla ilk komutu, hemen ardından da ikinci komutu uygulayacaktır.

Bu özellik ne gibi faydalara sağlı-

yor??

1- Haritayı araştırmaya çıktığınızda, biriminize iki komut vererek düşmanınızı bulmak daha kolay olacaktır. Mesela haritada rakipleriniz köşelerde diyalim. Corsair'ınızı alıp sağ tuşla ilk köşeye (Shift'e basılı tutarak), sonra da ikinci köşeye basarsanız, Corsair direkt olarak ikinci köşeye gitmez. Sırasıyla köşelere gider. Yani sürekli Corsair'ınızı kontrol etmek zorunda kalmazsınız.

2- Queen'inin var diye lim ve High Templar'a Broodling atmak istiyorsunuz. Ancak rakibinizin üssünde çok iyi savunma var. Shift'e basılı tutarak r'tuşuna basın ve Queen ile Broodling atacağınız üniteme basın. Hemen ardından tekrar gelmesi gereken yere basın. Böylece Queen illü komutu uyguladıktan sonra, hemen üssünüze geri dönecektir.

Bu komut bunun gibi birçok değişik amaçla kullanılabilir.

Sizlere biraz da birimlerin 'Damage' özelliklerinden bahsedeceğim.

Protoss ünitelerinin hepsi Shield'ları na Full Damage yerler. Onun için Protoss'ların ilk başta Shield Upgrade'lerini yapmanız gereklidir.

Ghost'un Full Upgrade'li Carrier'a 3 vuruşta 1 Damage vurduguunu herhalde biliyordunuz.

Damage'lar Concave, Explosive ve Normal olarak ayrılır. Siege Tank Zergling'e Siege modda 35, normal halde ise 15 vuruyor. Ancak Ultralisk'e Siege modda 70, normalde de 30 vuruyor.

Valkyrie'nin iyi olmasının nedeni roketlerinin Explosive olması. Teke tekde Valkyrie çok zayıf kalır. Ama Valkyrie sayısı arttıkça yenilmesi çok güç bir hava kuvvetiniz olur (Aynı şekilde Corsair'da da).

Bazı küçük notlar:

a- Lurker'in kazıklarının Dragon'a 2

kere çarptığını da bilmelisiniz.

b- Eğer rakibinizin ikinci üsse gitmesini önlüyor olursanız, büyük ihtimalle kazanmışsınızdır. Rakibinizin üssünün çevresini sarın (Her ne pahasına olsursa olsun). Rakibinize sürekli baskın yaparsanız, kendisi otomatik olarak savunmaya ağırlık verecektir. Unutmayın, en iyi savunma saldırıdır. Starcraft'ta savunma yaparsanız kaybedersiniz.

c- Rakibiniz Zerg ise direkt olarak Overlord'lara saldırın, hem savunmaz hem de yavaştırlar. Bir de bazı insanlar gibi hepsini aynı yerde toplayalar ise allaa yaşadınız.

d- Protoss ve Zerg'lerin ilk Armor Upgrade'lerini yapmalısınız. Bu Upgrade'ler içsilerinize gelecek Darktemplar saldırısında, içsilerinizin 1 vuruşta değil de 2 vuruşta ölmelerini sağlar. Bu da size büyük zaman kazandırır.

Benden bu aylık bu kadar. Eğer benim gibi Starcraft hastası iseniz, Battle.net'e gelmelisiniz. CD-Key sorununu yaşırsanız, bana bir mail atın halletmeye çalışırım. Herkese bol Starcraft'lı günler.

Starcraft bir oyun değildir. Starcraft bir yaşam tarzıdır.

Not: Geçen sayıda başlıkta yazılın paragrafin benimle hiçbir alakası yoktur. O başlığı, yazı işleri müdürüümüz yazmıştır. Aksini iddia edenler de cevaplarını aldılar zaten. Bilgilerinize sunarım. L



Baldur's Gate

2. Kısım

3. Bölüm

Hemen yandaki tünelde tutsak bir elf büyüğüyle karşılaştık. Guru-ba katılmak istediler ama yetenice adamımız vardı. Zaten Garrick de büyünde ilerlemeye başladı. 'Yeniden gölün olduğu yere geliyoruz ve kuzeyde yeni bir çıkış keşfediniz.'

24 Mirthul 1368- Biz çıkarken geçit ardimızdan yıkıldı. Şans tanrıçası bizi seviyor olmalı. Kuzeyde ödüllü avcısı dört kadına rastladık. Kafamı istediklerini söyledi, onun yerine kendi kafalarını ellerine verdim. Üstlerinden yarılar eşyalı çıktı. Çevrede aptal bir büyүүcü ve jellie'leriyle karşılaştık. Onu ve yapışkan yaratıklarını hallettikten sonra Nashkel'e geri dönmeye karar verdik.

26 Mirthul 1368- Nashkel'de başka bir kafa avcısı tarafından sıcak bir biçimde(!) karşılandık. Bu seferki bir büyүү kullanıcıydı, Branwen'e silence büyüsü yaptırdıktan sonra hakkından geldik. Mezarlıkların orada kasaba başkanı Berrun Ghastkel'i bulup ödülmümüz aldı.

28 Mirthul 1368- Mulahey'in sandığından çıkan mektuplardan öğrendiklerimiz bizi Beregost'taki Feldpost hanına götürdü. Üst katta mektupta adı geçen Tranzig'i bulduk. Önce bize biraz karşı koydu ama sonra öldürücü karizmama fazla dayanamayıp(!) ötmeye başladı. Bir numara yapmaya kalkınca onu öldürmek zorunda kaldık. Artık kervanları soyan haydutların yerini biliyoruz.

30 Mirthul 1368- Friendly Arm'ın kuzeyinde ankheg'lerle dolu bir tarla var. Beregost'taki demirci bu dev kırıncaların kabuğundan hafif ama dayanıklı zırhlar yapıyor. Öldürdüğümüz

yaratıkların kabuklarını ona satabilir, ya da bize zırh yapmasını isteyebiliriz(4000 altıncık(!) karşılığında). Bunun dışında öldürülmeleri zor ve kabukları çok ağır. Çevrede karşılaşlığımız bir ranger, belli bir sayıdan fazla öldürmemizi söyledi. Kota en fazla 10 ankheg.

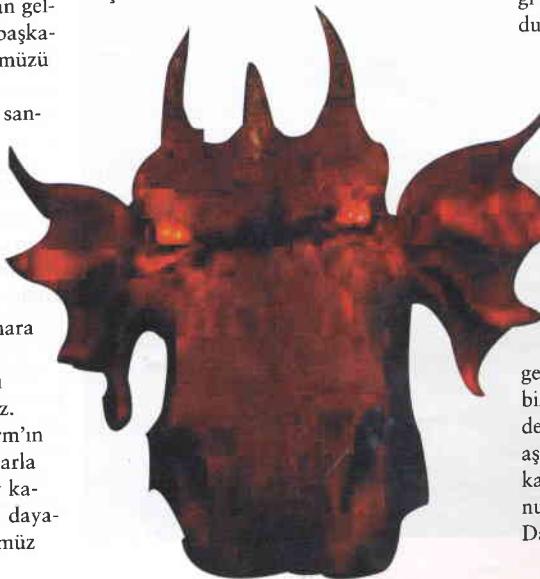
1 Kythorn 1368- Haydutların kamplını bulduk. Ben sessizce çevreyi araştırdım. Oldukça kalabalık bir kamp. Ortalıkta insanların yanı sıra hobgoblin'ler de dolaşıyor. Kampın en kuzeyinde iyi korunmayan bir bölge gördüm. Arkadaşlarımla birlikte o yönden ilerlemeye başladık. Bir süre doğuya yürüdüükten sonra güneyimizde büyük bir çadır rastladık. Girişteki bir iki haydut olabildiğince sessiz öldürdükten sonra ya allah deyip içeri daldık. İçeride haydutların lideri, çok iri bir hobgoblin şefi ve bir büyүүcü vardı. Sıkı bir savaştan sonra haklarından geldik ve çevreyi araştırmaya başladık. Bir tutsak ve mektuplar bulduk. Tutsak tuhaf biriydi ve bize Black Talon tarafından işletilen Nashkel

madenlerinin olası yeri hakkında bilgi verdi. Büyüllerle yaralarımızı iyileştirerek sonra dışarı çıktı. Oklarımıza kullanarak bir anda ne olduğunu anlamayan haydutları teker teker hakladık. Oklardan kurtulanların sonu kılıçlarımın ucunda ölmek oluyordu. Güneş battığında ortalık sakinleşmiş, ve kampta bizim dışımızda tek canlı kalmamıştı.

4. Bölüm

Babam öldürüleli neredeyse bir ay oldu. Ama sanırım olayların çözümüne biraz olsun yaklaşabildim. Bu gece yine düşümde garip şeyler gördüm. Ama uyanıldığında kendimi her zamankinden güclü hissediyordum. Artık Nashkel madenlerine gidebiliriz.

7 Kythorn 1368- Madenin tam yerini bilmemişim için Nashkel ormanlarında çok zaman kaybettim. Orman oldukça tehlikeli bir yer. Her yerde yapışkan ağilar ve zehirli dev örümcekler var. Buraya ulaşana dek hiç birimiz ölmemiş için çok şanslıyız. Madenin girişini oldukça iyi korunuyor. Bir ırmağının üstündeki köprüden tahta duvarlarla çevrili bir yere geçtilik. Köprüde iki muhafizi haklamak zorunda kaldık. İçeride bizi bekleyen dört kişilik bir başka gurup vardı. Oldukça güçlüldü, biz de köprüye doğru çekildik ve peşimizden gelenleri hold person büyüleriyle felç edip işlerini bitirdik. İçerideki ikisi büyüğünden biri görünmez durumdaydı. Sonunda büyülerimizin de yardımıyla onların da hakkından geldik. İnce bir geçitten geçip yüksek bir kulubeye vardık. Çevredeki ve içerdeki muhafizleri tepeleyip bir asansörle aşağı indik. Etrafta bir deri bir kemik kalmış köleler çalışıyordu, onlarla konuşup ilginç şeyler öğrendik. Burayı Daveorn adında kötü bir büyüğünün



yönettiğini ve eskiden madenin sahibi olan dwarf klanından bir savaşçının alt katlarda tutsak olduğunu söylerler. Başka bir tutsak duvardaki bir kapağı gösterek, onun yardımıyla madeni su altında bırakabileceğimizi anlattı. Yalnız, büyüğe deki anahtara gereksinimiz vardı. Kısa bir araştırmadan sonra alt kata giden yolu bulduk. Aşağıda dwarf savaşçı rahi Yeslick ile karşılaştık. Bize katılmak istedi ama red ettim. Yeslick'in yanındaki diğer köleyle konuşup nöbetçilerle rüşvet olarak vermesi için 100 altın veda ettiğinden sonra yeniden yola düştük. Çevredeki muhafizleri biçerek bir alt kata giden merdivenlere ulaştık, burada hobgoblinler vardı, bizi fazla uğraştırmadılar. En alt kata indiğimizde karşımıza çıkan muhafizi hakladıkta sonra, sıkı bir savaş olacağını bildiğim için kendime koruma büyüleri yaptırdım. Üzerimde en iyi büyülü zırhım ve hiz botlarımdı. Daveorn muhabbeti fazla uzatmadan direk konuya girdi, ben de ona oklarımı kâşşaklı verdim. Sürekli oradan oraya işinlendi duruyordu ama botları sayesinde onu bulup okluyordum. Sonunda iyi bir zamanlamayla rahibimi gönderip silence büyüsü yaptırttım. Hep birlikte çevresini sarıp kısa zamanda onu atalarının yanına yolladık. Üzerindeki eşyaları ve anahtarları aldıktan sonra çevreyi araştırmaya başladık. Onun çömezi olduğunu söyleyen birini konuşturduk ve bize verdiği bilgiler karşılığında canını bağışladık. Batıdaki asansörle en üst kata çıktıktı ve köleye anahtarları verdik. Irmağın sularını hızla madene dolarken üzerimizdeki zırhlar el verdiğinde hızla koşup son anda çıkışa ulaştık.

5. Bölüm

Bu kez düşümde kan rengi irmakların Faerun üzerinde akitliğini gördüm. İçimden bir his en kısa zamanda Baldur's Gate kentine gitmemizi söylüyor.

10 Kythorn 1368- Haydut tehlikesi geçtiği için artık kentin kapıları açık. Scar adında bir muhafiz komutanı benimle görüşmek istediler. Kuşkulandığı bir yeri araştırmamız karşısında bize ödü öneriyor.

Kent kapısının önünde Quayle adında bir Gnome illusionist cleric ile karşılaştık ve bize katılmak istediler.

Kabul ettim ve onu Garrick'in yerine guruba aldım. Sur kapısından girince yine o garip yaşlı büyüğü Elminster ile karşılaştım. Scar ve Dük Eltan'a güvenebileceğimi söylediğinden sonra anlayamadığım, saçma sapan, imali sözler etti, ama onu suçlamamak gereklidir, ne de olsa bin kürsür yaşımda! Her neye ona hoşçakal dedikten sonra, saatlerce yürümekten yorgun düşüğümüz aklımıza geldi ve Elfsong hanının tabelasını göründe hiç düşünmeden içeri daldık.

Günlerdir ilk kez üstümde çatı varken yumuşak bir yataktan uyudum.

11 Khytorn 1368- Dün yorgunluktan Baldur's Gate'e yeterince dikkatli bakamamışım, daha önce hiç bu kadar büyük bir kent görmemiştim. Aslında daha önce hiç kent görmemiştim. Şehirde bir tur atmaya karar verdim. Hanım hemen kuzeyindeki büyüğü ilginç şeyler

nin eskiden yaşadığım yer olan Candlekeep kalesine gittiklerini anlattı ve kaleye kabul edilmem için gereken değerli bir kitabı bana verdi.

6. Bölüm

13 Khytorn 1368- Dükün verdiği kitap sayesinde Candlekeep'e girmeyi ba-



satiyor. Scar'ın söz ettiği kuşkulu ticaret acentası kentin güneyindeki liman bölgesinde, belki sonra araştırırı. Limanın batısındaki kısımda Baldur's Gate'i koruyan Flaming Fist askerlerinin karargahı var. Scar genelde orada takılıyor. İçerdeki askerlerden biri Dük Eltan'ın üst katta olduğunu ve beni görmek istediğini söyledi. Dük Iron Throne adlı acentadan kuşkulandığını anlattı ve araştırmamı istedi. Adam kuşkulamakta haksız sayılımaz, bulduğumuz kanıtlar son zamanlarda çıkan belalarla ilgili olduğunu gösteriyor. Sonunda demir krizinden, haydut saldırılardan ve köle madencilerden sorumlu olan Iron Throne organizasyonunun merkezini bulduk. Kentin kuzey batısında çok katlı büyük bir yapı. İçeri girip kendimi tüccar olarak tanıttım. Iron Throne ileri gelenlerinin en üst katta bir toplantı yaptıklarını öğrendim ve yanlarına çıktım. Beni gördüklerine pek sevinmediler. İçlerinden biri garip bir yaratığa dönüşterek üzerine saldırdı. Büyü kullanıcılarına hold person, horror gibi büyüler yaptıracak düşmanları olabildiğince etkisiz hale getirttiğinden sonra haklarından geldik. Flaming Fist karargahına döndüm ve dük'e raporumu verdim. Bana Iron Throne liderleri-

şardım. Üvey babamın arkadaşları ve eski öğretmenlerim beni çok sıcak karşıladılar. Yalnız Phylidia oldukça tuhaf davrandı. Iron Throne karargahındaki dövüşten beri hiç dinlenmediğimizden arkadaşlarımı hana götürdüm. Winthorp her zamanki gibi şakacı. Ama sanki onda da garip bir şeyler var gibi...

14 Khytorn 1368- Gördüğüm kabustan ter içinde uyandığında güneş doğmak üzereydi. Artık bu düşlerin karabasından öte bir şeyler olduğuna inanmaya başlıyorum. Kaleyi dolaşmayı karar verdik. Sanki buradan bir kaç hafta önce ayrılan ben değilmiş gibi kendimi Candlekeep'e çok yabancı hissediyorum. Rahiplerin kulübesinde tuhaf davranışları bir rahibe rastladık. Sıkıştırınca Baldur's Gate'de karşımıza çıkan yaratık gibi biçim değiştirerek üzerrimize saldırdı. Bu bir doppleganger. Doppleganger'lar beyinlerini okuyup annelerini öğretikleri insanları yerler ve biçim değiştirerek onların yerine geçerler. Çevredeki rahiplerle konuşunca onların da bazı şeylelerden kuşkulandıklarını anlıyorum. Dediklerine göre her şey Iron Throne tüccarları Candlekeep'e geldikten sonra başlamış. Adamların merkezdeki binada olduklarını öğrenince oraya gitmeye karar verdik. İçeride



Koveras adında bir yabancıyla karşılaştım, bana Gorion'un yüzüğünü verdi ve tuhaf şeyler söyleyip gitti... Tanrılar adına Koveras, Sarevok'un tersi! Sarevok Throne'un başlarından biriydi. Üst katlarda Ulraunt'la karşılaştım. Beni Iron Throne'un liderlerini öldürmekten tutukladığını söyledi. Onları görmemiştim bile, ama suçsuz birine zarar vermek istemediğimden teslim oldum.

15 Khytorn 1368- Bizi hapise tiktılar. Ulraunt idam edilmek üzere Baldur's Gate'e gönderileceğimi söyledi. Sonra ziyaretime eski dostum Tethoril geldi. Suçsuz olduğuma inanınca teleport büyüsüyle bizi kalenin altındaki mezarlara işinlendi. Ethercap'lerle dolu bir koridordan geçtikten sonra, geniş bir hole vardı. Burası eski dostlarımın biçimlerini almış doppelganger'larla doluydu. Koridorun ortasına geldiğimde ise büyülü tuzaklar çalışmaya ve iskeletler gelmeye başladı. Koridorun sonunda ise Elminster ve Gorion beni bekliyordu. Kötü bir büyү altında arkadaşımı öldürdüğüm martavalına inanmadım tabii ve o iki doppelganger'i da öncekilerin yanına yolladım. Biçim değiştiricilerle dolu bir koridoru daha geçtikten sonra mağara gibi bir yere geldim. Burada bizi bekleyen dört kişi vardı. Illisionist'imi görünmez yaparak yakınlarına gönderdikten sonra, fireball atan büyülü değnekle onları kavurma yaptırdım. Güneyde bakışları insanı taşı çevreiren basilisk denen yaratıklardan iki tane vardı. Aynı taktikle onları da hakkından geldikten sonra çıkışın orada Saverok'un bir adamıyla kar-

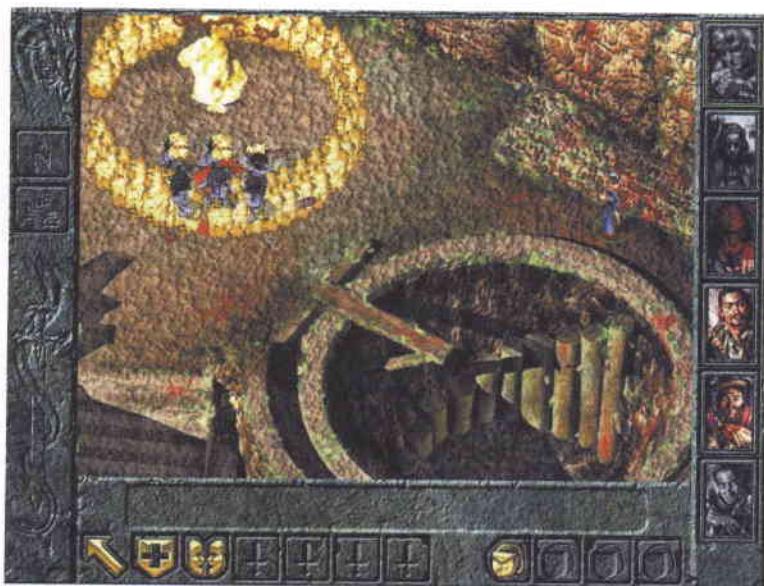
şılaştı. Aptal beni buluşacağı kişi sahip ötmeye başladı. Tyr adına... Güneşi yeniden görmek ne kadar güzel.

7.Bölüm

18 Khytorn 1368- Baldur's Gate'e geri döndük. Scar öldürmüştür, Dük Eltan tuhaf bir hastalıktan ölüm döşeğinde. Sarevok Grandük olmak üzere ve Amn ile bir savaş başlatmak amacıyla. Bu arada Flaming Fist askerleri her yerde bizi arıyor. Çevrede fazla oyalanmadan Iron Throne binasına gittik. İçerdekiler Sarevok'tan benden bile fazla nefret ediyorlar! Adam suçu üzerimize atmak için diğer liderleri harcamış ve Baldur's Gate'ı yönetmek için Thorne'un tüm parmasını dağıtmış. En üst katta büyüğü bir kadınla karşılaşık ve onu basiliskleri öldürdüğümüz takipte hallettik. Üzerinden Sarevok'un günlüğü çıktı. Günlükten Sarevok'la ikimizin, Faerun'u etkileyen ilahi(seytansı) bir gücün parçası olduğumuz sonucunu çkarttım. Korkarım bu güç katiller tanrısi Bhaal!!! Kadının üstünden çıkan mektuplar beni lağımlara yönlitti. Binanın en alt katından şarap mahzenine, oradan da lağımlara indik. Karşımıza çıkan iki Ghoul'u ait oldukları mezara yollandıktan sonra sağda gördüğümüz ilk koridora saptık ve gizli bir yer altı genelevine ulaştık. İçerde biraz eğlence arayan soylular ve kibar fahiseler arasında yanlış yere geldiğimi düşünürken kara pelerinli bir adam gördüm. Bu Sarevok'un dükleri öldürmesi için kırıldığı katıldı. Onu ve büyüğü sevgilisini

çevredekı zavallılara zarar vermemek için fireball türü büyüler kullanmadan halletmek zorundaydık. Sıkı bir dövüşün ardından üzerlerini aradık. Sarevok'un Dük ilan edileceği şölenin davetiyesini aldıktan sonra yaptığımız dövüşler yaralarını sarmak için Elf-song'a geri döndük.

19 Khytorn 1368- Bu gün dükük sarayına gidiyoruz ama önce büyüğünden wand of monster summoning, wand of fire, anti magic potion ve invisibility potion gibi yararlı malzemelerden alabildiğim kadar satın alıyorum. Yolda bizi tutuklamak isteyen Flaming Fist askerini öldürmemek için hold person büyüsüyle etkisiz hale getirip yolumuza devam etti. Kapıdaki muhafiz bizi tanımadı ve davetiyemizi kabul edip içeri girmemize izin verdi. Şölen yeni başlamıştı ve Dük Belt, Sarevok'u kentin yöneticisi ilan etmek üzereydi. Sonra zırhlar içindeki Sarevok konuşmaya başladı. Ulu Tyr, bu adam kan istiyor. İşin kötüsü şölendeki soylular da onu fanatikçe destekliyor gibi görünüyor. Sarevok birden bizi fark etti ve muhafizleri çağrıdı, tam o anda içerdekilerin çoğu doppelganger'lara dönüşüp Belt'e saldırdı. Slow büyüsüyle korkunç hızlarını azalttığımız yaratıkları askerlerin de yardımıyla öldürdü. Dövüşten sonra Belt'e yeni grandük'ünün bir hain olduğunu açıklıyor. Sarevok bizi suçluyor ve hemen tutuklanmamız gereğini söylüyor, ama canını kurtardığımız dük onu susturup kanıtımız olup olmadığını soruyor. Ona mektupları gösterince bana inanıyor. Sarevok çıldırip bize saldırıyor, tam onu köşeye sıkıştırırken önceden fark etmediğim büyüsü bir teleport büyüsüyle kolay zaferi elinden alıyor. Belt'le konuşunca onun da bir takım güçleri olduğunu öğreniyorum ve bu sayede bize Sarevok'un hırsızlar örgütüne işinliğini söylüyor. Belt'in yanındaki büyüğü kadın bizi de oraya işledi. Merdivenlerden aşağı indik. Sarevok'un yaralandığı kadına konuşuyorum. Bana yer altında eski bir kentin yıkıntıları olduğunu, ama oraya ulaşmak için geçmem gereken labirentten daha önce kimseňin sağ çkmadığını anlatıyor. Tyr yardımımız olsun... Büyüüm pelerininden çıkardığı parşomenden clairvoyance büyüsünü okuyor. Onun gösterdiği yollardan gölgelerde gizlenebilen öncümü yolluyorum. Çok geçmeden jellie'lerle karşılaştık. Onları hallettikten sonra elinde yanan bir kılıç taşıyan kara zırhlı savaşçılar karşımıza çıktı. Kara şövalyeleri hurda tenekeye çevirdik. Öncüm bir kaç dakika sonra geri geldi ve iki tane iskelet savaşçının yolu kapadığını söyle-



di. Onları oklarla teker teker überimize çekip hakladık, ama bizi çok zorladılar. İskeletlerin durduğu yerde tuzak olabileceğinden kuşkulandım ve anti magic iksirini içip oraya yürüdüm. Yanılmamışım, normalde beni kavurabilecek yıldırımlar vücudumun üzerinden zarar vermeden aktı. Ufak bir magic missile tuzağı dışında başka bir tehditle karşılaşmadan kuzey batıdaki çıkışa ulaştık. Burada yerde yatan adamları konuştım. Bana Sarevok'un hocası olduğunu söyledi ve onun planlarını anlattı. Tyr ve Oghma aşkına... Bu adam Baldur's Gate ile Amn arasında çıkartmayı düşünüdüğü savaşçı Bhaal için bir kurban töreni olarak planlamış! Birden, bütün bu işlerde ona yardım eden yaşı adamı yattığı yerde kılıçıyla parçalara ayırmak için korkunç bir istek duyuyorum. Ama bunu yaparsam onlardan bir farkım kalmaz. Arkamı dönüp, çıkışa

doğru yürüyorum. Sen kazanmadın Bhaal, ben kazandım.

Yeraltı Kenti

25 Khytorn 1368- Doğruymuş. Gerçekten de Baldur's Gate'in altında ölü bir kent var. Yıkık binalarla dolu sokaklardan yürüken, ihtiyar gözlerin beni izlediği duygusuna kapıldım. İleride birileri duruyor. Onlar da bizi fark etti. Beni tanıyor gibiler. Iron Throne tarafından Sarevok'u öldürmek için kıralanmışlar ve benim kafamın da ek bir ödül getireceğini düşünüyorum. Sıkı bir savastan sonra haklarından geldik. Kavgada kaybettığımız gücümüzü iksirlerle geri kazandık ve yolumuza devam ettik. Az sonra sağlam bir yapıya vardık. Bina eski bir tapınağı andırıyor. Hissediyorum, o burada. Büyük kapı gıcırtıyla açılırken bildiğim tüm tanrıla-

ra dua ediyorum. Mermer duvarları ile rideki sunakta yanın ateş aydınlatıyor. Sunağın yanında, zırhlar içinde, kardeşim ve en büyük düşmanım Sarevok duruyor. Tapınağın ortasındaki dev Bhaal simgesi basmadan ona doğru yürüyorum. Arkadaşlarım biraz arkamdan geliyorlar. Karşında durup ona neden diye soruyorum. İstediği şey ölü tanrı Bhaal'ın yerini almak. Yakında onun yanına gideceksin kardeşim... Kılıcım kininden şarkı söyle gibi bir sesle çıkışır. Sarevok ağır adımlarla sunağın merdivenlerinden iniyor, iki tarafta da büyütüler büyülerini mırıldanmaya başlıyorlar. İnanılmaz derecede güçlü, defalarca vuruyorum, zırhi parçaparça oluyor, ama sanki tanrısal bir kuvvetle dövüşüyor. Sonunda kılıcımı kalbine gömüyorum. Yavaşça dizleri üzerine çöküyor ve sırt üstü yere yiğiliyor. O anda garip bir rüzgar çıkarıyor ve Sarevok'un eti ve kemikleri yavaşça yok olmaya başlıyor. Ta ki zırhından başka bir şey kalmayana dek... Öcünü aldım Gorian.

-Geçen sayıda verdığım takıtlere birini daha eklemek istiyorum. İksirle ya da büyüyle görünmez yaptığınız karakterler, sihirli değnek kullandıklarında, gerçek AD&D kurallarındakinin tersine, görünür duruma dönmezler. Bu yönemle son bölümlerdeki dövüşleri kolayca geçebilirsiniz.

Ohh beee. Sonunda bitti. Yer darlığından ötürü yan görevlerin çögünü attadım. Ayrıca sanırım oyunu bitirmenin birden fazla yolu var. İster benimkini izleyin, ister Forgotten Realms'da kendi yolunuzu çizin. Başka bir FRP yazısında görüşene dek tüm iyi tanrılar yanınızda olsun. L

Ozan Simitçiler

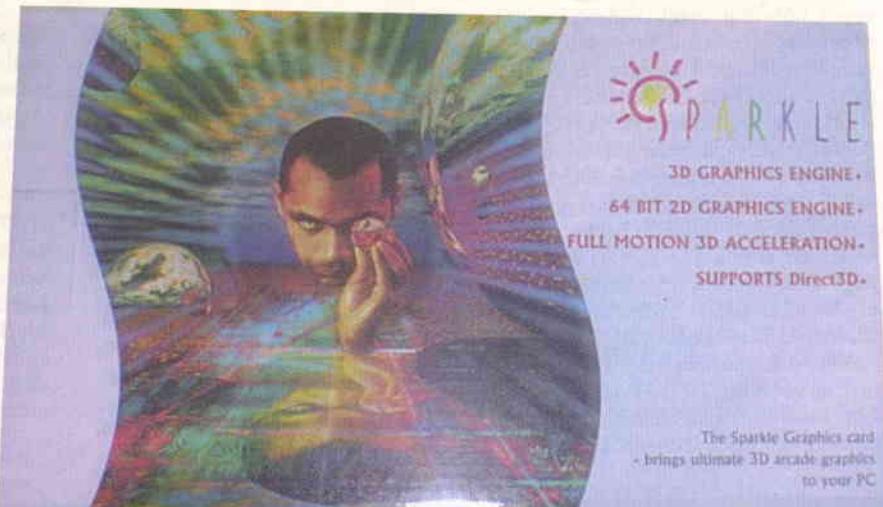


Sparkle Banshee ve Savage 3D

Bu ay, Sparkle'dan dört ayrı ekran kartı ve Inca'dan 56600 Fax Modem test ettik.

Voodoo çipsetli kartların çıkışması ile oluşan 3d piyasası, her geçen gün bir öncekinden daha üstün teknolojiye sahip bir ürünün çıkışıyla evrimini devam ettiriyor. Bundan 7-8 yıl önce kimsenin hayal bile edemeyeceği teknoloji ile geliştirilmiş oyunlar insanları şartlımäßigaya devam ediyor. Gelişen teknoloji, oyun piyasasının sınırlarını öyle geliştirdi ki bu konu ile ilgili şirketlerden biri bir ürün çıkartsa, diğer şirketler o teknolojiyi örnek alıp neredeyse aynı özelliklere sahip kendi ürünlerini sürekli devinin içindeki bilgisayar piyasasına sunuyorlar. Bu ay test ettiğimiz ekran kartları da Sparkle'in iki grafik kartı; S3 Savage 3D ve 3Dfx Voodoo Banshee.

3Dfx Voodoo Banshee., fiyat/performans oranı göz önünde bulundurulduğunda çoğu benzer ürününden üstün görülmüyor. Direct 3D'nin yanında Glide API'sini de desteklemesi neredeyse piyasadaki tüm oyunlara destek verebilmesi anlamına geliyor ki bu da TNT'lerin uymusuzlukları göz önüne alındığında hayli önemli bir avantaj. Banshee çipsetli kartlar tipki TNT'ler gibi yanında bir ikinci 2D kart gerektirmiyorlar. Çünkü üzerlerinde hem 2D hem de 3D cipleri var bu da son kullanıcı için ikinçi bir masraf kapısının açılmasını engelüyor. Banshee kartlarının işlem aralıklarını kısa tutabilmeleri ise onların en üstün performans veren kartlar olmalarını



sağlıyor. Bu bağlamda test ettiğimiz Sparkle'in Banshee'si gerçekten çok iyi performans sağladı ve AGP desteği olmasına rağmen TNT çipsetli kartlardan ve Voodoo2'lerden 3D Mark testinde daha iyi puanlar aldı.

Sparkle'in S3 Savage 3D ise AGP 2X portunu kullanan 8mb'lık 2D/3D cip setini bir arada kullanan bir kart. Bu kartın fiyat/performans oranı emsalерinden kendini ileri çıkarmasını sağlıyor ancak çipsetin yeni olmaması ve 3D Mark testlerinde Banshee ve TNT'nin arkasında kalması albenisini bir hayli azaltıyor.

Sonuç olarak S3 Savage her ne kadar iyi bir performans sağlasa ve AGP port kullanma avantajı olsa da daha yeni teknolojiye ve performan-

sa sahip olma şansı varken tercih edilebilirliği düşük bir kart.

Sparkle'in Banshee çip setli kartı ise sağladığı fiyat/performans oranı ile alış-veriş listesine alınmayı hak ediyor.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı:

Voodoo Banshee : 114 \$+KDV

Savage3D : 66 \$+KDV

Sparkle 3Dfx Voodoo 2

Tüm bilgisayar oyunlarını yıllarca "Atari oyunları" diye tanımlayanları hatırlar mısınız? Bu tanımlamaya karşı yıllarca savaş verdikten sonra, bu sefer de "3dfx kartları" çıktı verdi karşımıza..

Tüm dört çekerli otomobiller Jeep değildir. "Jeep" de Mercedes, Tofas gibi bir otomobil firmasıdır. İşte "3dfx" de aynı JEEP firması gibi 3 boyutlu grafik hızlandırıcı kartları için özel çipler üreten bir firma ismidir. Daha basit bir örnek vermek gerekirse, TOFAŞ, bir şirketin ismidir, aynı "3dfx" gibi. TOFAŞ firması değişik isimler altında otomobiller üretir; Kartal, Tempra, Uno gibi... 3dfx'de değişik isimler altında 3 boyutlu hızlandırıcı işlemciler (Chip) üretir. Voodoo, Voodoo2, Voodoo3, Banshee gibi... 3dfx'in ürettiği chipleri satın alarak, kendi ürettikleri kartların üzerine

takan, kart üreticisi firmalar vardır. Diamond, Creative Labs, Sparkle gibi... Bu açıklamaların, 3 boyut hızlandırıcıları piyasasındaki isim enflasyonu sırasında kafası karışmış oyun severler için yararlı olacağını umarız.

Sparkle'nin Voodoo 2 bazlı 3 boyutlu grafik hızlandırıcı kartı, herşeyden önce, fiyatı ile dikkatleri üzerine çekiyor. Diamond'un 140\$ üzerinde satıldığı Voodoo 2 çipsetli kartına karşılık, Sparkle'nin Voodoo2'li kartı 119\$ fiyatıyla begini toplayacak gibi görünüyor.

Tüm oyunlarda doyurucu bir yeterlilik göstermesine rağmen ilerde yetersiz kalması olasılığma karşı başka bir Voodoo2 kartı ile birleştirilerek kullanı-

masını sağlayan Scan Line Interleave (SLI) modu, Voodoo2 kullanan kartları rakipleri karşısında bir hayli avantajlı duruma geçiriyor. Sparkle Voodoo2 kartla birlikte gelen minik ara kabloyla, kartın üzerindeki bağlantı noktasını, başka bir Voodoo2 bazlı kart üzerindeki adaptöre bağlayarak 3D hızlandırıcı kart isteyen oyunculara "al sana 3D, bozdur bozdur harca!" demek mümkün olmaktadır.

Sparkle Voodoo2'nin tek zayıf yanı kurulum açıklamaları. Ama zaten günümüzde 3D kartları anaokul çocukları bile kurabilmektedir, dolayısı ile uygun fiyat ve yüksek performansı, Sparkle'nin bu eksigini kapatıyor.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 119\$+KDV

Sparkle Rive TNT

En sevdığınız üç boyutlu oyunun en heyecanlı yerinde duvarın kenarına sindığınız zaman duvar kaplamasının bir karesi 320x240'lık ekran çözünürlüğünüzün yarısını götürüyor mu? Cevabını evet ise benden size tavsiye, eskimiş grafik kartınızı değiştirebilir bir 3D ekran kart alın. Üstelik piyasada en kaliteli 3D işlemciler arasında yer alan Riva TNT çipsetli kartları çok hesaplı olarak sunan markalar yer almıştır. Pasific bilgisayar tarafından satışa sunulmuş olan bu OEM Riva TNT kartının iki modeli bulunuyor. TV çıkışlı bulunan ve bulunmayan bu iki model de fiyat avantajının yanından performans olarak isim yapmış güçlü rakiplerine kafa tutabiliyor.

AGP'nin ve Riva TNT işlemcinin gücünden tam anlamıyla yararlanan kart üzerinde 16 MB, 8 ns'lik SGRAM bulunmaktadır. Komple DirectX 5 ve 6 destegi ile Direct3D için optimize edilmiş olan MVGA RivaTNT dahili milyon renkteki 250MHZ'lık RAMDAC arabirimini yanında yüksek performanslı 128 bitlik 2D/GUI/DirectDraw hızlandırıcıya da sahip. DirectShow MPEG 1/2 ve Indeo için video hızlandırıcı görevi de gören kart bir Add-On kart olmadığı için 3D oyunlarının yanında 2D uygulamaları da en kaliteli ve hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında 16 MB'in da etkisi ile eğer monitörünüz de destekliyorsa 1920x1200 çözünürlüklerde 75Hz gibi oldukça uygun bir ekran yenileme hızında çalışma şansına

ulaşabiliyorsunuz.

Paketen içinde kart ve sürücü CD'sinin yanında bir de WinDVD adında program Bundle olarak geliyor. Bu program ile DVD filmlerini bilgisayarınızda yazılım ile izleyebiliyorsunuz. Kartın 120 \$ civarındaki fiyatı onu piyasada ki en ucuz TNT kartlar arasına sokuyor. Kurulumu da problemsiz, gözü kapalı alabilirsiniz. Ama üzerine bir fan eklerseniz daha iyidir.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 120\$+KDV

3D Mark Test Sonuçları

Ekran kartı testlerimizde, Futuremark'ın 3D Mark 99 Pro Max programının en son sürümünü kullanıyoruz. Yüksek değerler daha iyi performansı işaret eder.

Testin Gerçekleştirildiği Makine: Intel Pentium II 350 Mhz İşlemci, 64 MB PC100 SDRAM

		Savage3D	Voodoo Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
Arab Yarışı	640*480	40,11 fps	45,57 fps	49,12 fps	54,34 fps
	800*600	31,90 fps	37,92 fps	44,20 fps	47,23 fps
First Person	640*480	37,28 fps	39,54 fps	43,68 fps	50,22 fps
	800*600	29,80 fps	29,78 fps	40,13 fps	46,12 fps
3D Mark Puanı	640*480	2321	2553,25	2610,78	2701,56
	800*600	2030,1	2030,71	2210	2293,12

Inca V.90 Fax Modem

Pentium II'ler ile birlikte ISA genişleme yuvaları terkedilmeye başladı. Daha hızlı olan PCI teknolojisi ses kartı ve modemlere de el atmasıyla birlikte ISA'nın kısıtlayıcı yapısından kurtulduk. Ama PCI ses kartlarındaki gelişmeler, modem cephesinde kendini gösteremiyor. Bu ay test ettigimiz Inca da PCI bir modem, ne çok kaliteli ne de yerlerde sürüyor. Ortalamanın bir performansa sahip ve Inca ile 36000'in üzerinde bir hızla bağlantı yapmak mümkün olmadı. Tabii 56600 bps hızında bir bağlantı için, Internet Servis Sağlayıcının da desteğinin olması lazım ve bu hızza ulaşamadı diye hemen kabahati modemde bulmak da yanlış olacaktır. ISS hızı telefon hatlarının doluluğu ve kullanılan hattın dijital olup olmamasına bağlı olarak bağlantı hızı da değişecektir. Inca modemi test ettigimiz bir hafta boyunca 56600 bağlantıya i-

zin veren bir ISS üzerinden tam 56600 bps'lik bir bağlantı elde edemedik, tabii bu modemin değil birlikte geldiği sürücülerin sorunu da olabilir. Yine de, daha önce kullandığımız modeminin 56600 olduğunu ve standart olarak 44000 bps'nin altında bağlantı yapmadığını söylememiz lazımdır.

Inca modeminin en büyük artısı, fiyatı. Yavaş olmasına rağmen, rakiplerin daha ucuz ve nispeten güvenilir bir bağlantı sağlayıcı olması onu düşük bütçeli olanlar tarafından seçilebilir yapıyor. Ayrıca, birlikte geldiği CD'de Internet üzerinde ihtiyacınız olabilecek her türlü program ve eklenti (Realtime G2, Flash vs.) bulunuyor. Bütün gerekli programların birarada bulunması bir iyi bir şey, ama aynı CD hemen hemen bütün modemlerde bulunuyor. Inca modem'in Türkçe kurulum kılavuzu ile birlikte gelmesi, donanımdan anlamayan ve İngilizcesi yetersiz olanlar için de iyi bir haber.



Sonuç olarak, modem almak istiyorsanız ve çok kaliteli bir şey aramıyorsanız, Inca v.90'ı deneyebilirsiniz. En azından Türkiye içinde güvenilir bir distribütör var.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 45 \$+KDV

Bu Ay Ne Alalım?

Bilgisayarmıza yeni bir ekran kartı almak istiyorsunuz. Upgrade yapmak veya sıfırdan bir bilgisayar toplamak istiyorsunuz. Ama aklınızda öyle bir karıştı ki, CDRom'u kahve allığı zannetmeye başladınız. Bu Ay Ne Alalım! donanımla dumura uğrayanları kurtaracak tek adres. Burada her türden bilgisayar donanımlarından genel kullanım için en çok tavsiye ettiğimizi bulacaksınız. Bu parçalar sadece fiyatına, performansına veya güvenilir olmasına göre değil, bu üç kriterin hepsi ile birlikte kişisel tavsiyelerimizden de oluşuyor. L

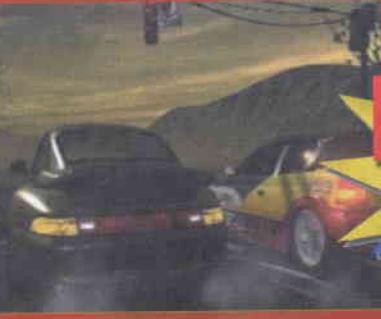
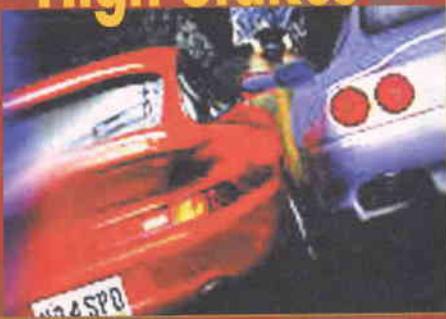
Donanım	Marka	Fiyat	Neden Tavsiye Ediyoruz?
Anakart	Abit BH6	95\$	5 PCI slotu var, Pentium III'e hazır.
İşlemci	Celeron 300A	71\$	En sorunsuz overclock edilebilen işlemci
Bellek	64 MB PC100	85\$	128 MB'a henüz ihtiyacınız yok.
Ana Grafik Kartı	Sparkle Riva TNT	120\$	Hızlı ve güvenilir.
Yardımcı Grafik Kartı	Monster Voodoo	285\$	Glide isteyen oyuncular için
Harddisk	6,4 GB Quantum Fireball	156\$	Her zaman hızlı ve güvenilir
CD-ROM	36 Hızlı Pioneer	50\$	Sessiz ve hızlı olması mükemmel.
Monitör	15" CTX	150\$	Fiyatına göre oldukça kaliteli
Ses Kartı	Sound Blaster Live! Value	93\$	Daha iyisini bulabilirseniz, alın.
Hoparlör	Cambridge Soundworks	100\$	Surround ses sistemi mükemmel.
Modem	Inca Rockwell 56600	42\$	Fiyatına göre oldukça güvenilir.
Klavye	BTC 8110	25\$	Ergonomik ve iki kişilik oyunculara uygun.
Mouse	Multimedia Winpoint 4D	22\$	Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanımına sahip



Need For Speed 4

"High Stakes"

İçte size dört dörtlük bir oyun...



Efendim, önce bir Murat 131 Doğan alırız. Buna çelik jant, koyu cam ve beşbin bilmem kaç vatlık payın da taktiririz. İş bununla da bitmez, motora turbo takar, egzozu açarız. Son olaraktan da bagaja beton dökeriz ki araba yolda durabilisin.

Real cars, real fast...

İşte biz hâlâ burlarla uğraşa duralım, elin gavuru neler neler yapıyor... Bakın işte bir tane daha... aslında salandırıacakmış iki tanesini Taksim Meydanı'nda, bak bi daha yapıyorlar mı? Cık cık cık! Neyse yapmışlar bi kere, bari inceleyelim de boş gitmesin. Yatık olur sonra o emeklere.

Oyunun ilk güzelliği, her zamanki gibi ilk önce Playstation'da çıkması tabii ki. PC versiyonunun da bu yazın sonlarına doğru çıkışlığını zannediyoruz.

Electronic Arts, bu sefer resmen diğer yarış oyunlarına hodri meydan demis. Öreki oyunların beğenilen hemen hemen tüm özellikleri yeni NFS'de mevcut. Bu oyun gözlerimiz için çok büyük bir tehdit oluşturacak derim. Niye mi? E, okumaya devam edin!

Oyun mükemmel ötesi bir demo ile başlıyor. Daha burada ağızımız açık kahıyor ve kulaklarımıza şınav çekiyoruz. Bi kere ses efekleri ve müzikler inanılmaz kaliteli olmuş. Test Drive 5'deki müzikler, özel birkaç grup tarafından yapılmış bergenince, NFS de aynı yola başvurmuş. Bu kez hangi parçanın çalıp hangisinin çalışmayaçağımı belirleyip kendinize bir repertuar bile hazırlayabi-

liyorsunuz. Yarış esnasında, bu repertuarınızdaki parçaları kafaniza göre değiştirebiliyorsunuz (L1+R1). Grafik olarak da birçok gelişme var. Rengarenk, tamamı üç boyutlu interaktif parkurlar ve daha da geliştirilmiş ışıklandırma teknolojiyi sönüna kadar kullanmışlar.

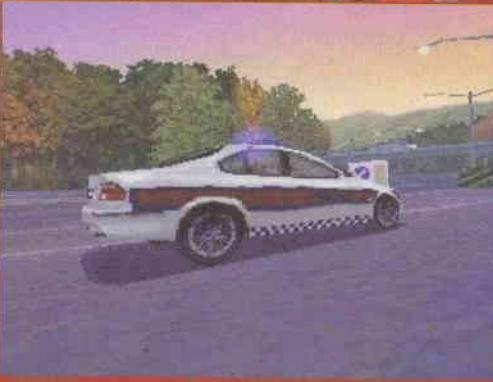
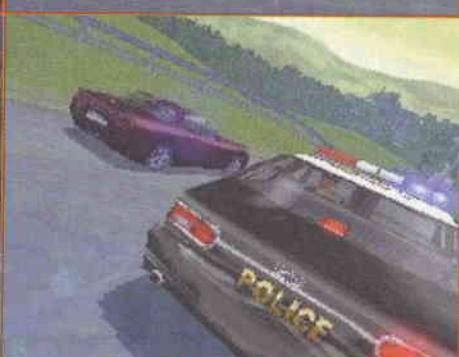
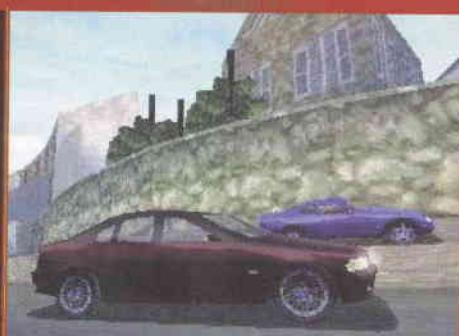
Artık araçlar, havada beş parenda, iki de salto atıp tekrar dört teker üstünde düşmüyör. Kontroller de daha gerçekçi. Tarzı Arcade'den simülasyona kaymış diyebiliriz. Hatta ayrıntıları a-bartıp sağ-sol dönüş sinyalleri (L1+sağ veya sol), dörtlü ikaz ışığı (L1+üst), istenilen zaman da farları yakıp söndürmek (L1+yukarı) gibi gereksiz, ama benim çok hoşuma giden ayrıntıları bile eklememiş. Ama ne de olsa "Fark ayırmışlardadır!". Arabalar da kutu gibi değil (en azından bizim kullandıklarımız?). Biraz daha uğraşip debelenip çizmişler, ama değmiş doğrusu. Hatları çok daha yumuşak ve gerçekçi olmuş. Ağaçların altından geçerken, arabanın üstündeki yansımaları dahi görebiliyoruz. Geçtiğimiz yerlerdeki kuru yapraklar arkamızdan uçuşuyor, camlar saydam; arabanın içini, sürücüyü ve hareketlerini de çok net görüyoruz. Her şey iyi güzel de, sürücü çok tipsiz olmuş ve nedense hiç vites atmıyor. Araba otomatik vites diyeceksiniz ama, geri vites bile atmıyor. Dönüşlerde fazla yatrırsanız, yan rüzgârlıklar yola değip kivılcımlar da çkartıyor.

**Kapırtadan daha
yeni çıkmış
yaaaa...**

Artık araçlar hasar da alıyor. Farlar kırılıyor, camlar çatıyor, tampon parçalanıyor falan (bunlar da TOCA Touring Car'da vardı). Options'dan User Name'e yazdığınız isim de, kullan-

dığınız aracın plakasına yazılıyor. Porsche 911'inizde kendi adınızın bulunduğu bir özel plaka görmek nasıl bir zevk? Efendim? Duyamıyorum?

Bu kez trafik ışıklarına da daha fazla dikkat edilmiş, dönüş uyarı levhaları konulmuş (uçurması eğlenceli oluyor). Dikkat etim, İngiltere yolunda da şeritler ters; geliş soldan. Eh yani, bu kadar mı özenilir bir oyuna? Akşam ve gece parkurlarında ise hem ışıklandırma hem de atmosfer mükemmel. Gece, ay pırıldarken veya tam güneş batarken, kırkırmızı bir havada yarışmak çok romantik. Analog Joystick ve Dual Shock desteği de gelmiş, artık yoldaki her tümsegî hissedebiliyoruz. Bir de kötü yönleri var tabii. PC'deki gibi aracın içini görerek kontrol etme özelliği hâlâ yok, çünkü hafıza yetmiyor. Bir de ekranında aynı anda beşten fazla araba olduğunda, gözle görülür bir yavaşlama söz konusu (özellikle Hot Pursuit'te). Geldik oynanışına; Gran Turismo'da olan para mevzusu buralara kadar gelmiş. Başlangıçta en ucuz arabayı alacak kadar paranız var, sonrası sizin ne kadar kazanacağınızı bağlı (Hayır hayır, en ucuz araba Doğan değil, Mercedes SLK 230 Kompressor!!! En ucuz araba bile benim en sevdigim araba olduğuna göre, daha pahalı olanlarını mutlaka seveceksiniz demek ki!). Kazandığınız paralarla araba alabiliyor, satabiliyor, tamir ve Upgrade (modifikasyon) yapabiliyorsunuz. Oyundaki canavarlar şunlar: Doğan SLX 2.0ie (şaka şaka), Mercedes SLK 230 (benimki oluyor), BMW Z3 Roadster 2.8, Chevrolet Camaro Z28, Pontiac Firebird T/A, Aston Martin DB7, Jaguar XKR, BMW M5 (bu da Sinan'ın), Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Maranello, Porsche 911, Ferrari F50, Lamborghini Diablo SV, Chevrolet Caprice (sadece Amerika kıtasındaki



polis araçları), Mercedes CLK-GTR, McLaren F1 GTR. Son iki arabayı kullanabilmek için tüm turnuvaları tamamlamış olmanız gereklidir. Oyunda 6 turnuva, 8 de özel yarış var. Parkurlar da 10 adet olmak üzere Almanya, Fransa, Kanada, İngiltere, İskoçya, Amerika ve İtalya'dan oluşuyor.

Ayrıca bir arabayı satın almadan önce Test Drive'da deneyebiliyorsunuz.

Beyefendiyi tutuklayalım lütfen!

Hot Pursuit'e polisten kaçmanın yanı sıra, bir de polis olma seçeneği eklenmiştir. Oyundan bağımsız olan bu bölümde, her tutukladığınız 10 kişi başına yeni ve daha iyi bir polis aracına sahip oluyorsunuz. Toplam 30 kişiyi yakalayınca da, sadece Test Drive'da kullanılabileceğiniz bir helikopterin oluyor (NFS4 Jailbird). İyi, güzel, ilginç de, helikopter yerden sadece yarım metre havalandırıyor, bu yüzden arabalarla çarpışıyor, düşüyor, ters dönde bile pervaneleri dönmeye devam ediyor, tekrar kalkıp hasarsız uçuyor, fren yapınca lastik sesi geliyor. Pervaneler duvarın içinden geçebiliyor ve bir şey olmuyor. Eğimli bir yerde havada yan duruyor. Gölgesi bile odun gibi olan bu helikopter oyuna hiç yakışmamış bence. Sanki oyundaki hataları ortaya çıkarmak için özel olarak yapılmış. Ama zevkli olduğunu kabul etmek lazımdır, bir denevin.

- Tüm ekiplerin dikkatine! Bölgesinde aşırı hız yapan bir Chevrolet Corvette var. Milletin şapkasını uçurup üzerine çamur sıçratmış lavuk. Bi zahmet tutuklayın.

- Anlaşıldı merkez. Şüpheli, maçı Corvette su anda görüş alanım-

rası da istiyor. Her yarış sonunda belli bir Bonus paraşı alıyorsunuz. Tamir masrafları bu paradan düşüldüğünde, size zaten pek bir şey kalıyor. Bir de "güvenli araç kullanma Bonusu" var ki, tahmin ettiğiniz üzere ben bunu hiç alamadım. Zaten gerçek hayatı böyle bir ödül olsaydı, verecekleri son insan ben olurdum herhalde.

Haydi biraz lastik yakalım bebek...

Oyunun en can alıcı noktası da High Stakes isimli kısım. Arkadaşınızla yarıştıysanız ve kazanan kaybedenin arabasını alıyor!!! O kadar uğraşın satın alıp dösediginiz caanım arabaları kaybetme riskiniz her zaman mevcut. Kaybettiğiniz takdirde, arabanız sizin Memory Card'ınızdan arkadaşınızın transfer oluyor. Aman diyim dikkat, rakibi tanımadan yarışa girişmeyin. Önce bir normal yarışın. Bir iki de önerisi; oyunda başarılı olmak için bol bol alışırmaya yapın. Yarış esnasında çarpışığınız anda "Select" tuşuna basın ki, aracınız zaman kaybetmeden yola geri girebilir. Kolay para için de boşuna iki Memory Card kullanıp hile yapmayın. Ben denedim, hiçbir yolla olmuyor. Her kartta en az iki araba olmak zorunda. Hayatta her zaman hile yapamazsınız!

Need For Speed serisinin başından beri ulaşması gerken nokta buydu bence. Piyasadaki Gran Turismo'dan sonra en iyi yarış oyunu bu. Eğer henüz bür tane edinmediysemiz hemen alın ve arkadaşlarınıza da alırsın, çünkü siz onlar zengin edecek!

Baaaaaaaay...!

**Genel
9
PUAN**

NFS 4

Electronic Arts / Yarış / 1 CD

İNCELEYEN	Mega Emin
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1-2
Memory Blok	1
Bilgi İçin:	www.ea.com
Analog	<input checked="" type="checkbox"/>
Dual Shock	<input checked="" type="checkbox"/>

Megaemin@hotmail.com

GRAFIK : *****

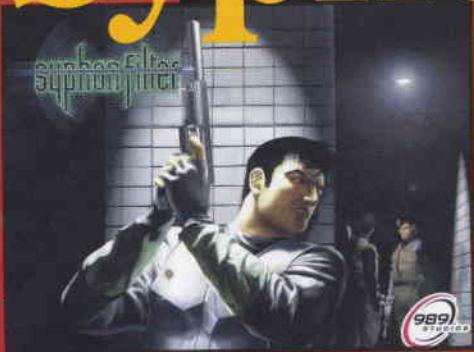
SES/MÜZİK : *****

ATMOSFER : *****

OYNANABILİRLİK : *****



Syphon Filter



Bir grup terörist, dünyayı Syphon Filter adı verilen bir virusle tehdit etmektedir. Bu virus sadece seçilen hedefleri etkileyebilmek gibi mühis bir özelliğe sahiptir. Virusu kullananlar kimin kurtulup kimin kurtulmayacağına karar verebilmektedir. Teröristlerle baş edebilmek için de Gabriel Logan isimli gizli ajan görevlendirilir. Logan'ın görevi, uluslararası terörist olan Erich Rhoemer'i ve adamlarını etkisiz hale getirmektir. Görevini başarmak için ise sokaklardan damlara, metrodan terörist üslerine kadar birçok yeri darmadığın etmeli; sayısız bomba, güvenlik sistemi ve askerle uğraşmalıdır.

İste hayatınızın macerası, daha ne istiyonuz?...

Bir üstten yönetilen operasyon, yanlış başına bir terörist örgütü çökertmeye çalışan bir adam ve yine ölümcül bir virus; bu hikaye size de biraz tamdıktır mı? Metal Gear Solid tarzında, ama bu tarza çok seyler katan bir oyun Syphon Filter. Grafik olarak Metal Gear Solid'den çok daha iyi olan oyunun yapay zekası da neredeyse mükemmel. Örneğin, ilerledikçe daha da kurnazlaşan düşmanı öldürmek zorlaşıyor. Arkadaşlığı ölen adam hemen onu öldürüm aramaya başlıyor. Bizim yerimize göre yerini bile değiştirdip siper alıyor.



Karanlığı çok iyi kullanın. Eğilin, Nightvision Rifle'ı alın, Zoom'layın, düşmanın kafasına nişan alın ve buum.....manzara nasıl?

Fark ayrıntılardadır! Oyundaki ayrıntılar da çok can alıcı. Öyle ki, sokak lambalarını, levhaları yurabiliyor, camları ve dev avizeleri indirebiliyoruz. Fonlar aktif; ateş ettiginizde, duvara delik bile açılıyor. Herhangi bir yerde Zoom yaptığınızda hiç bozulma olmuyor. Hemen hemen hiç grafik hatası da yok. Ara demolar da bir o kadar kaliteli. Oyunun ortamı öyle bir sariyor ki, kendinizi James Bond falan zannetmeye başlıyorsunuz. Oyunumuz 20 bölümden oluşuyor. Her bölüm içerisinde bize verilen birkaç görevi tamamlamamız gerekiyor. Adamımız terörist kurşunlarından korunmak için bir çelik yelek kullanıyor. Hasar geldikçe de sağda solda bulduğumuz (ne hikmetse!?) yeni yeleklerle değiştiriyor. Farklı görevler için farklı silahlar kullanmak gerekiyor. Bir parkta otomatik silahla veya pompalı tüfekle önüne geleni şışleyebilirsiniz. Ancak bir davete takım elbiseli halinizle katılıyor ve fark edilmek istemiyorsanız, mutlaka susturuculu silahlar kullanmalısınız ve patırtı yapmamak için nişanlayıp düşmanı kafasından vurmanız gereklidir.

Üç ayrı görev şıklınız var:

- **STEALTH MISSIONS:** Bu görevlerde hiç kimseyin sizi fark etmesine izin vermemelisiniz.

- **INFILTRATION MISSIONS:** Fark edilebilirsiniz, ama alarm çalışmır, ortalık karışır.

- **TIMED MISSION:** Belli bir süreç içerisinde bitirmeniz gereken görevler.

Son olarak da oyundaki karakterleri tanıyalım:

- **GABRIEL LOGAN:** Gizli ajan (oyunun esas oğlunu)

- **LIAN XING:** Komünikasyon uzmanı



ve yardımcılarımız

- **THOMAS MARKINSON:** Ajansın yöneticisi

- **EDWARD BENTON:** Ajansın yönetici yardımcısı

- **ERICH RHOEMER:** Uluslararası terörist

- **MARA ARAMOV:** Rhoemer için çalışan ustá suikastçı

- **JONATHAN PHAGAN:** Pharkom Industries şirketi kurucusu

- **ANTON GIRDEAUX:** Rhoemer için çalışan silah uzmanı

Oyunun oynanışı ile ilgili bilgiler, oyunun kendi içindeki TRAINING VIDEO seçenekinde olduğundan, ben çok ayrıntılara girmiyorum. Size iyi eğlenceler.

Genel
8

Puan

Syphon Filter

Edebi / Action / CD

İNCELEYEN : Megaemir
SİSTEM : Playstation
Oyuncu sayısı : 1
Memory Blok : 1

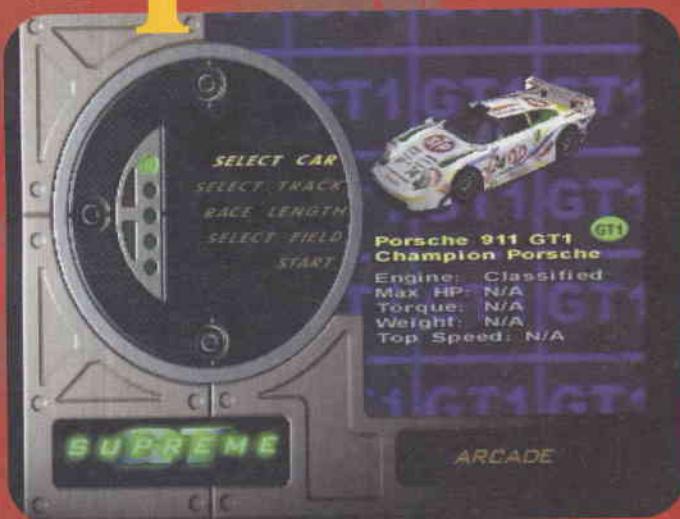
Dual Shock Analog

GRAFİK
SES/MÜZİK
ATMOSFER
OYNANABILIRLIK





Sports Car GT



Playstation sahibi olmanın getirdiği bazı kısıtlamalar var tabii, hepiniz bunların farkındasınızdır. Adam gibi bir strateji ya da uçuş simülasyonu oynamak imkansızdır, ama öte yandan eger dövüş ve yarış oyunlarını seviyorsanız o zaman sorun yok, bunlardan bolca mevcut. Tabii yeni nesil PC'ler çok daha yetenekli cihazlar, özellikle grafik ve ses açısından, fakat devamlı upgrade etmek herkesin harci değil, mesela benim hiç değil! Neyse, ne diyoruz? Evet, Playstation için bir yarış oyunu daha piyasaya çıktı, hem de oyun ustaları Electronic Arts yapımı bir oyun bu, yani NFS serilerinin yapımcıları. Peki siz yarışmaktan bıkmadınız mı? Sanırım hayır, o zaman buyurun yeni bir oyuna daha!

GT Nedir, Yenir mi?

Şimdi, bir sürü oyun da, arabaların arka tamponunda, bisiklet reklamlarında felen hep gör müştünüz GT harflerini, peki ama neyi temsil ediyorlar? Bilmeyenler için kısaca açıklayalım. Grand Tourismo kelime lerinin kısaltmasıdır bu harfler. Her yerde zitt pirt kullanılmasına rağmen, tipki Turbo kelime

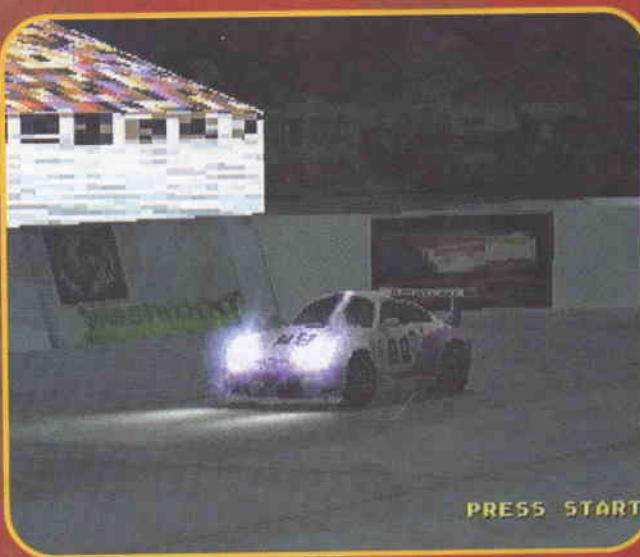
si gibi, bunun da sadece tek bir orijinal anlamı vardır. Bu kelimeler bir otomobil klasmanını temsil ederler, ama basit bir grup degildir bu araçlar. GT sınıfı araçları ilk defa İtalyan otomobil üreticileri tasarlamışlardır, orijinal olarak bu sınıfa dahil olan araçların belli özelliklerdir. Oncelikle yüksek beygir gücüne ve sportif kullanımına uygun yürütür aksama sahiptirler, hafif bir gövde tasarımları vardır ve klima vs gibi konfor aksesuarlarından yoksundurlar.

Cünkü bunlar yol yarışlarının araçlarıdır, virajlarda hız kesmeyen, gözü keskin, adrenalini bağımlısı tipler yani. Unutmadan, bu araçların en önemli özelliklerinden birisi de, genelde uzaktan bakıldığından rakip sürücülerle pek bir

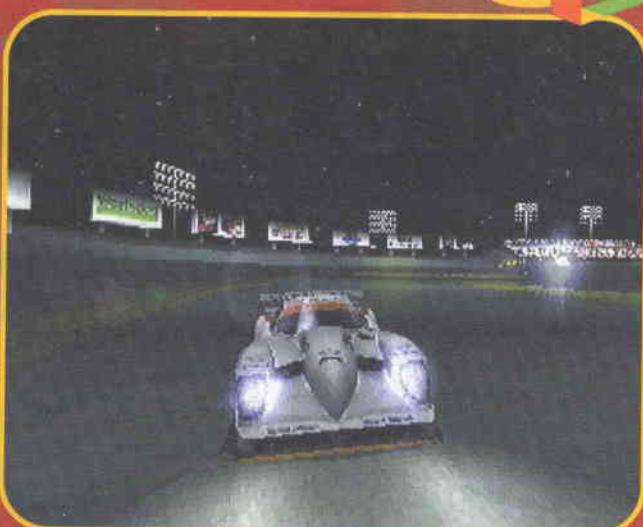
təhdit teşkil etmeyen masum görünüm lere sahip olmalarıdır. Ancak kaputun altına bakarsanız ya da rakibin rozunu yutarsanız ne ile karşı karşıya olduğunuzu anlaysınız. Uzun lafın kısası, her kuşun eti yemez!

Bir de Yarışı Var Bunların...

GT sınıfı spor arabalar üreticileri içinde genelde gurur kaynakıdır, bir nevi teknolojik gövde gösterisi yani. Hafifçe bunların yarışları da mevcuttur, üstelik oldukça da ilgi çekер, çünkü yarı amatör takımlar rahatça bu yarışlara katılabilirler. Bir F-1 yarışına katılmak için milyonlarca dolarlık bütçeye ihtiyaç vardır, ama buradaki araçlar zaten galerilerde satılan modellerden oluşur. Tabii kurallar ve bütçenin dahilinde modifiye edebilirsiniz onları, ama genelde işler pek abartıya kaçmaz, en azından alt GT klasmanlarından. Bu oyununda da amaç bu, dört klasman mevcut, siz en alttan başlayıp, her sezonu birinci bitirmeye ve bir üst sınıfı geçmeye çalışırsınız. Tabii burada işin püf noktası sizin tamamen amatör bir yarışçı olmanız, yani bütçeniz son derece kısıtlı. Öyle takım sponsoruna gidip "Baba bana bir takım amortisör allll!" demek yok! Daha iyi parça mı lazımlı? Çalış ve kazan! Tabii



PRESS START



başka oyunlarda bu konu çok daha detaylı ve iyi biçimde işlendi, ama burada da işlenmesinde pek bir sakince yok bence. Neyse, başlangıçta bankada 50.000 dolarınız oluyor. Peki siz o paraya adam gibi bir iş kurup, eğlenip, torun torba sahibi olmak yerine ne yapıyorsunuz? Gidip bir araba alıp yarışlara katılıyorsunuz, rahat battırır zahir. Bir arabaya yaklaşık 40.000 papel saydıktan sonra düşüp bayılıyor musunuz? Ne gezer, bu defa da elde kalan paraya daha iyi frenler mi, yoksa performans egzos mu alsam diye düşünmeye başlıyorsunuz, tam dayaklı adam bunlar.

Kazanana Para da Veriliyor!

Tabii sonra bir de işin içine ayar kısmı var, aracın piste göre ayarlamak her zaman önemli bir husustur. Sonra ki iş yarışa katılmak ve tabii kazanmak, ilk içe girenlere çok güzel para veriliyorlar. Diğerleri kenardan burnunu çeve çeve bakınmakla yetiniyor. Tüm bunların amacı ne, para kazanmak. Be adam, elinde bir sürü para vardı zaten, niye riske giriyorsun? Hehehee, risksız hayat acısz kuru fasulye gibidir, belki karnınız doyar ama ne yediginizi bilmezsiniz. Tabii kimine göre risk banyonun patlamış ampulünü değiştirmek, kimine göre de varını yoğunu bir araba yarısına yatırmaktır, orası artık size kalmış. Fakat yarışlar ilerledikçe işler daha da zorlaşacaktır. Şimdi gelelim oyunun iyi ve kötü yanlarına, öncelikle grafikler fena sayılız, ama mesela NFS 3 ile kıyas kabul etmez, yani daha iyi olabilirdi. Araç dinamiklerine gelin, hem iyi, hem de kötü sayılırlar. İyi,

cünkü araçların yol turusları bir hayli gerçekçi olarak yansıtılmış oyuna, ona bir kusur bulamadım. Kötü, çünkü 200 ile giden bir araba duvara kafadan gömünce DRANKK diye bir ses çıkarıp olduğu yerde kalmaz, aksine sardalya konservesine döner, yani kazalar hiç gerçekçi değil. Araçlar oyunda hasar alabiliyorlar, bunun sonucu olarak etrafı parçalar felan dökülüyor, ancak dış görünümlerinde pek bir deformasyon oluşmuyor, yani burası da eksik kalmış. Ayrıca bir yerlere çarpıp hasar aldıktan sonra daha da yavaşlıyor, ancak bunun dışında bir şey olmuyor. Yani duvara kafadan yapışınca sadece son suratınız

on mil kadar düşüyor, benim bildığım motor doğruda bagajdan çıkar.

Sonuncuya Birşey Vermiyorlar Yaw!

Ses efektleri ve müziğe gelince, bir defa sesler biraz özensiz olarak düzenlenmiş gibi geldi bana, yani çok daha iyi olabilirdi. Müzikler ise birbirinin benzeri teknik parçalardan oluşuyor, eğer bu türü seviyorsanız sorun yok, aksi takdirde kapatın gitsin. Oynamşa gelince, burası oldukça iyi tasarlanmış, genelde bu tür oyunları doğru düzgün oynayabilmek için analog pad felan gereklidir. Ama bu oyunu stradan bir dijital pad kullanarak rahatça oynayabiliyorsunuz, bu açıdan benzer pek çok oyunдан daha iyi. Genel olarak ele aldığımdan zaman, Sports Car GT, gerçekçi bir simulasyondan ziyade, eğlenceli bir Arcade havasına sahip. Bu hiç kötü birey değil, tabii eğer gerçekçilik takıntınız varsa o zaman bu durum canınızı sıkar. Fakat eğer eğlenceli, fazla kafa yormayan ve iki kişiyle oynanabilen iyi bir yarış oyunu istiyorsanız, bu verdığınız paraya degebilir. Tabii sonuçta karar size kalır, unutmayın ki piyasadaki tek yarış oyunu da bu değil.



Sports Car GT

Electronic Arts / Yarış / 1 CD

İNCELEYEN
SİSTEM
OYUNCU SAYISI
MEMORY BLOK

: Mad Dog
: Playstation
: 1-2
: 1

Dual Shock

GRAFİK
SES/MÜZİK
ATMOSFER
OYNANABILIRLIK



8
PUAN



Hilekar

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

Army Men 2

Burada hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında “\” tuşuna basarak hile konsolunu açın. Daha sonra “!when all else fails...” kodunu girin ve Enter tuşuna basın, böylece hile moduna geçmiş olacaksınız. Aynı yerden aşağıdaki kodları girerek belirtilen etkileri elde edebilirsiniz:

!a better tomorrow - Vulcan topu
!armageddon - Armageddon
!doctor doctor - Tam sağlık
!acme discs - Mayınlar
!beautiful nikita - Suikast tüfeği
!fourth of july - M80
!gnomish inventions - Patlayıcılar
!geronimo! - Hava saldırısı
!i give up - Görevi kaybettirir
!jumpjets - Uçma yeteneği verir
!i have a rock - El bombaları
!ninja arts - Görünmezlik
!paper dolls - Paraşütçüler
!pooper scooper - Mayın tarayıcı
!rubber cement - İlkyardım çantası
!santini - Ölümsüzlük
!spidey senses tingling - Tüm haritayı açar
!veni vidi vinci - Görevi yeniden başlatır

Beavis & Butt-head Do-U

Bu oyunda gizli bir hile menüsü mevcut, buna ulaşabilmek için oyun esnasında klavyeden “gosanta” yazın ve daha sonra da F2 tuşuna basın. Açılan menüden oyunun hilelerine ulaşabilirsiniz.

Big Game Hunter 2

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıda verilen tuş kombinasyonlarını oyun esnasında kullanmanız yeterlidir:

Otomatik kamera: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak C tuşuna basın. Bu kamera size avın olduğu yerleri gösterecektir.
İyileşme: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak H tuşuna basın. Tam sağlık alacaksınız.
Hedefleme yardımı: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak B tuşuna basın. Hedef kutuları size uygun nişan noktalarını işaret edecektir, kırmızı bölgeler en iyisidir.
Rüzgarı açma-kapatma: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak W tuşuna basın.
Kar: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak S tuşuna basın.
Yağmur: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak R tuşuna basın.

Commandos - BTCOD

Görev Kodları:

Dying Light- none
The Asphalt Jungle- 8K2IX
Dropped out of the Sky- 9R291
THor's Hammer- 44G9J
Guess who's coming tonight- 4HSAB
Eagle's Nest- J8TSN
The Great Escape- LUK2L
Dangerous Friendships- DUSLZ

Madden '99

Grand Theft Auto London 1969

Bu oyunla ilgili hile kodları aşağıda verilmiştir, isim yerine yazarak kullanabilirsiniz:

6661970 = Sonsuz hak verir
tourettes = Sonsuz hak ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verir
flashmotor = Tüm seviyeleri açar
travelcard = Tüm seviyeler ve sınırsız hak verir
deathtoall = Sonsuz hak ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verir
averyrichman = 999999999 puan verir
uaintnuffin = 999999999 puan, tüm silahlar ve * tuşuna basıldığında tüm malzemeleri verir
psychadelic = 999999999 puan ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verir

Jazz Jackrabbit 2:

The Secret Files

Aşağıda bu oyunla ilgili kodlar verilmiştir:

jjgod - Ölümsüzlük
jjinv - Ölümsüzlük
jjguns - Tüm silahlar
jjammo - Tam cephe
jjfly - Uçma yeteneği
jjk - İntihar
jjshield - Güç kalkanı
jnjext - Bölüm geçme
jjcoins - Para verir
jjgems - Mücevher verir
jjending - Ana menüye döndürür
jjq - Windows'a döndürür
jjmorph - Her yazısta Jazz bir başka karaktere dönüşür
jjnxt - Sonraki seviyeye geçme

Madden 99

Stadyumlar

EA STADIUMS - EA Stadyumu
DOPOUND99 - Cleveland Stadyumu
NOTAFISH - Old Miami Stadyumu
THEHOGS - RFK Stadyumu
SOMBRERO - Old Tampa Bay Stadyumu
FOR RENT - Astrodome
OURHOUSE - Tiburon Stadyumu
STICKEM - Original Oakland Stadyumu

Teams:

WELCOMEBACK - '99 Cleveland Browns
BESTNFC - NFC All Star Takımı
AFCBEST - AFC All Star Takımı
BOOM - Madden '98 Takımı
IMTHEMAN - En iyiler
PEACELOVE - 60'ların takımı
BELLBOTTOMS - 70'lerin takımı
HEREANDNOW - 90'ların takımı
TURKEYLEG - Madden tüm zamanların en iyileri
THROWBACK - 75. Yıldönümü
GEARGUYS - NFL Saha Görevlileri

Requiem: Avenging Angel

Bu oyunda hile yapabilmek için tüm yapmanız gereken ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açmak, oradan hileleri girebilirsiniz. Hileler ve ne işe yaradıkları aşağıda verilmiştir:

csmilton - Hile modunu aktif hale getirir
 csstigmata - Medlab giriş kartı verir
 csshroud - Tam zırh ve sağlık verir
 cshealth - Tam sağlık verir
 csrosary - Malzemeleri verir
 csammo - Cephane verir
 csguns - Tüm silahları verir
 csywh - Ölümüslük verir

X-Wing: Alliance

İlk önce IMACHEATER yazın, sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

EWOKSRULE - Vurulmazlık.
MASTERYODA - Sonsuz cephe.
KILLMENOW - Bölümü kaybetme.
THETASTEOFVICTORY - Bölümü kazanma.
HYPERMETO## - ## numaralı bölüme geçme.

Rapanui

Bu oyundan seviye kodları aşağıda verilmiştir:

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. FIRST | 2. CLOUDS |
| 3. FOREST | 4. VENUS |
| 5. CONTACT | 6. BUCKET |
| 7. TEEPEE | 8. CANYON |
| 9. SMOKE | 10. THUNDER |
| 11. BUBBLES | 12. FANTASIA |
| 13. TORNADO | 14. FIREFLY |
| 15. HORIZON | 16. SHORE |
| 17. SHELLS | 18. PISTOL |
| 19. DUNES | 20. DOWNTOWN |
| 21. LAGOON | 22. BASKET |
| 23. ALIEN | 24. NEBULAR |
| 25. DRIVE | 26. VISION |
| 27. MELTING | 28. FLOOD |
| 29. COLORS | 30. TORCH |
| 31. CHASM | 32. DAYLIGHT |
| 33. MOUNTAIN | 34. DESERT |
| 35. HARBOR | 36. VOLCANO |
| 37. CRATER | 38. SPRING |
| 39. TRIBES | 40. INDIANS |
| 41. BONES | 42. ALUMINUM |
| 43. PARANOIA | 44. BUNNY |
| 45. METEOR | 46. TROUT |
| 47. RIVER | 48. CLIFFS |
| 49. CHIMNEY | 50. REACTOR |

Rival Realms

Burada hile yapabilmek için önce ENTER tuşuna basarak hile satırını açın, sonra kodu yazın ve tekrar ENTER tuşuna basın. Aşağıda tüm hileler ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

SEE ALL: Tüm haritayı açar.
HIDE ALL: Sadece keşfedilmiş bölgeleri gösterir.
GIVE ME GOLD: 1,000 altın verir.
GIVE ME WOOD: 500 odun verir.
GIVE ME FOOD: 100 yiyecek verir.
MAKE ME INVINCIBLE: Birimlerinizi ölümsüz yapar.
MAKE ME VULNERABLE: Birimlerinizi ölümlü yapar.
LEVEL #: O anda oynadığınız görevi bitirip # nolu görevi başlatır.
STAR ME UP: Seçili birimin tecrübe puanını artırır.
UPGRADE ME: Seçili birimlerin donanımını geliştirir.
HEAL ME: Seçili birimi tamamen iyileştirir.
MAKE ME VICTORIOUS: Oynadığınız görevi kazandırır.
NAME: Seçili birimin adını değiştirmenizi sağlar.

Sports Car GT

Ana menüde "isi-cheeseman" yazarak hile modunu açın.

Hile modu açıldıktan sonra şu hileleri girebilirsiniz.

isi-plague - GT3 Ligi
isi_tbone - Bütün yarışlar ve araçlar açılır.
isi-aardvark - Para kazandırır.
isi-corsica - Arabanın bütün parçalarını tam güç yapar.
isi-delicate - Araba çok narin olur.

South Park

Bu oyunda hile yapabilmek için sırasıyla şunları yapın, önce oyun esnasında ESC tuşuna basın ve çıkan menüden OPTIONS seçeneğine tıklayın. Sonra bu ekranın alt sol köşesine tıklayın ve aşağıdaki kodlardan istediğiniz klavyeden girin:

EGOTRIP - Kocaman kafali düşmanlar.
BEEFCAKE - Ölümüslük.
SWEET - Tüm silahlar ve sınırsız cephe.
FRAMERATE - Framerate sayacını açar.

TOCA 2

Adınızı TOPDOWN olarak girin. "Cheat Mode Enabled" denildiğini duyacaksınız. Ondan sonra bir GTA tipi araba seçebileceksiniz. Ayrıca, aşağıdaki isimleri de girebilirsiniz.

HANGOVER - Mekanlar bulanık gözükür..
DOUBLE - Bütün pistler.
CARTASTIC - Bütün arabalar.
OUCH - Savaş modu.
RUBBER - Çarpışmalar sizi sıçratır.
HIGHJUMP - Düşük yerçekimi.
HANGOVER - Ufuk çizgisi bulanıklaşır.
SKINNY - Sadece tekerlekler gözükür.
SKATES - İki kat hız, fren ve yol tutusu.

Resident Evil 2

Bu oyunda sonsuz cephe alabilmek için önce silahları kuşandığınız envanter ekranına girin. Orada sırasıyla şu tuşlara basın: Yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, sağ, sağ, nişan alma tuşu.



Hilekar

Colin McRae Rally

Bu oyunda hile yapabilmek için, ısim sorulduğunda aşağıdaki kodlardan birini girin:

- Openroads - Tüm pistleri açar
- Diddycars - Micro Machine arabalar
- Tinfoiled - Krom kaplama otomobil
- Moonwalk - Düşük yerçekimi
- Skcart - Tersine pistler
- Trolley - 4 tekerden kumandayı açar
- Peasouper - Oyuna sis ekler
- Buttonbash - Hızlanmayı artırır
- Heliumnick - Yardımcınızın sesine ince ve komik bir ton verir
- Directorcut - Replay esnasında farklı kameraları devreye sokar
- Kitcar - Turbo verir
- Moreoomph - Motor gücünüzü ikiye katlar
- Blancmange - Jöle otomobil
- Hovercraft - Araçların yerden az yukarıda süzülerek gitmesini sağlar

Dead in the Water

Aşağıdaki kodların hepsi ana menüden girilmelidir. Bir kodu girebilmek için önce kare ve O tuşlarına aynı anda basın, eğer doğru yaptıysanız bir tavuk sesi duyacaksınız, ardından istediğiniz kodu girebilirisiniz:

- Tüm pistler: L2, L2, R1, L1
- Tavuk modu: R1, R1, R2, L2
- Ters pistler: R2, R2, L1, L1
- Ölümüslük: R2, L2, R1, R2
- Dev dalgalar: R2, L1, R1, R1
- Level 2 tekneler: R2, R1, R1, L1
- Level 3 tekneler: L1, R2, L2, L1
- Radio-kontrollü tekneler: L1, L1, L2, L1
- Sınırsız füze: L1, R1, L1, L2
- Sınırsız özel silah cephanesi: R1, L1, L2, L2

GEX 3: Deep Cover Gecko

Bu oyunda ölümsüz olabilmek için oyunu dondurun ve L2 tuşunu basılı tutarak sırasıyla aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, sağ, aşağı tuşlarını girin.

Deadly Skies

Bu oyundaki gizli uçaklara ulaşabilmek için uçak seçim ekranındayken aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanın:

- F19: Yukarı, aşağı, R1, O, kare, sol, L1
- F117: Kare, R1, R2, kare, yukarı, kare, L2

Aşağıdaki kodları ise oyun esnasında girin:

- Laser: Sol, yukarı, sağ, üçgen, Select, sol, sağ, X
- Homing Missiles: Sağ, aşağı, sol, yukarı, üçgen, Select, R1, R2, X
- Seviye seçimi: Ana açılış ekranındayken L2, L1, üçgen, yukarı

Bravo Air Race

Bu oyunda iki gizli uçak mevcut, F-16 ve Stealth Jet. Bularla ulaşabilmek için öncelikle ikinci bir game pad cihazınızda takılı olmalı. İkinci pad üzerindeki R1 ve L2 tuşlarını basılı tutarak hızla 20 defa Select tuşuna basın. Bunu tam açılış ekranında yapmalı ve skor tabelası geçmeye başlamadan önce bitirmiş olmalısınız. Eğer doğru yapabilerseniz elektronik bir sinyal duyacaksınız ve yeni uçaklara da uçak seçim ekranından ulaşabilirsiniz.

S.C.A.R.S.

Aşağıdaki kodları oyuncunun Password ekranından girmelisiniz:

- GLASSX: Crystal grand prix
- DESERT: Crystal grand prix ve 6 nolu araç (Scorpion)
- ROCKYY: Crystal ve Diamond grand prix
- RATTLE: Crystal + Diamond grand prix + 6 ve 7 nolu araçlar (Scorpion & Cobra)
- ZDPEAK:Tüm grand prix
- XPERTS:Tüm grand prix + Mirror modu
- RUNNER:All the grand prix + Mirror mode + 8 nolu araç (Guepard)
- MYSTER:Tüm grand prix + Mirror modu + 9 nolu araç (Panthere)
- ALLVID:Tüm grand prix + Mirror modu + tüm araçlar

Exector

Aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek farklı seviyeleri oynayabilirsiniz (aralardaki “_” işaretinin boşluk anlamında kullanılmıştır):

- 1 - 35314_DF
- 2 - FBE_723_F
- 3 - 8759_AB_3
- 4 - 9_A_969_C_0
- 5 - I_FEBD_7_B

Hybrid

Burada aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek belirtilen etkilerden faydalana bilirisiniz:

Sınırsız cephe: #W@NN@CH#@T69696969*

Tüm harita: B#RTH*W@RK*S#X*D#@TH

Seviye seçim: #W@N@W@RP69696969

Wild 9

Aşağıdaki kodları girebilmek için önce oyunu dondurun ve sonra sırasıyla verilen tuşlara basın:

Seviye seçimi: Yukarı, sol, aşağı, R2, sağ, kare, X

Tam sağlık: R1, üçgen, L1, sol, üçgen, O, X

Kızıl işin modu: Sağ, yukarı, sol, O, yukarı, O, O

On adet füze: X, O, R1, sağ, üçgen, X, üçgen

On adet bomba: R1, X, R1, sağ, kare, sağ, kare

Crow: City of Angels

Oyunu farklı modlarda oynayabilmek için aşağıdaki kodları Password ekranından girin:

- Skinny Mode: Üçgen, üçgen, X, kare, O, O, kare, X, üçgen, üçgen
- Debug Mode: Kare, X, kare, O, üçgen, üçgen, O, kare, X, kare
- FMV: Üçgen, üçgen, O, O, O, O, O, üçgen, üçgen
- Long Neck Mode: X, O, üçgen, O, kare, kare, üçgen, O, X, O

Ayın Filmi ve Kitabı

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

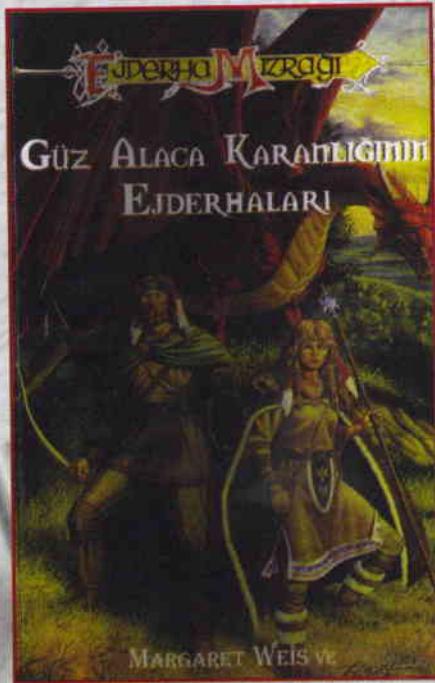
Güz alaca karanlığının ejderhaları

Margaret Weis &
Tracy Hickman

Epik fantezi edebiyatı ellî yillik kısa(!) bir gecikmeden sonra ülkemize girebiledi. Yüzüklerin Efendisi'nin başarısından sonra bu türden pek çok roman dilimize çevrilmeye başladı. Konuya yabancı olanlar için ufak bir açıklama yapalım; Fantezi tarzı edebiyat, cüce, elf, goblin ve ejderha gibi fantastik yaratıkların yaşadığı, büyünün yaygın olduğu, genelde ortaçağ havasına sahip, düş ürünü dünyaları konu alır. Anlattıklarım size çocukça mı geliyor? Okumadan bir yargıya varmayı. Zaten bir kez okudüğünzdə ya kendiniz düş dünyasının içinde kaybedersiniz ya da nefret edersiniz. Sırf insanları böyle iki zıt kutba itebildiği için bile bu edebiyat türü üzerinde durmaya değer. Arkabahçe Yayınları'ndan çıkan, Güz Alaca Karanlığının Ejderhaları, ünlü TSR şirketinin yarattığı Ejderha Mızrağı (Dragon Lance) gezegeninde geçme siyle benzerlerinden ayrılmıyor. Yukarıda söz ettiğim özelliklerden bu dünyada da bol miktarda var. Roman bir gurup eski arkadaşın buluşmasıyla başlıyor. Öykünün Kahramanları henüz doğmadan,

Dragon Lance büyük bir afet yaşamış ve tanrılar bu afet sırasında dünyayı terk etmişlerdir. Yarimelf Tanis ve arkadaşları, eski tanrılarından ilahi bir işaret bulmak için birbirlerinden ayrılp, beş yıl boyunca sonuçsuz bir aramaya girişirler. Yeniden bir araya geldiklerinde çok değişmiş olduklarını fark ederler, ama hiç biri amaçlarına erişmemiştir. Haberleri yoktur ama başkaları bir tanrıçayla iletişime geçmiştir. Kötü bir tanrıçayla... Bence kitabın en başarılı yönü karakterler. En çok da hastaklı, herkes tarafından duşlanan, soğuk ve hesaplı, ancak beklenmedik biçimde dürüst olan büyüğü Raistlin hoşuma gitti. Romanın anlatımı oldukça sürükleyici. Atmosferi ise mükemmel diyebilirim. Ancak sanırım kurguda bir hata var. Nasıl oluyor da Nehiryeli'nin yıllarca aradığı yere gurup iki günde ulaşabiliyor? Her neyse, bu ufak kusura karşın, sonuça çok iyi bir yapıt.

Not: Aldığımız duyumlara göre (beni beklemeydilerse) TSR'in AD&D oyun setinin yakında Türkçe çevrilmesi olasılığı var.



Practical Magic

Genellikle duygusal filmleri pek sevmem (tabii bu duygusal bir erkek olduğum anlamına gelmiyor) ama işin içinden Sandra Bullock oldu mu bütün alışkanlıklarımı bir kenara bırakabilirim. Hayatımda gördüğüm en sevimli, en güzel ve (diğerlerine göre) en mütevazı aktris olan Sandra, güzelliği kadar oyunculuğuyla da son zamanlarda isminden çokca söz ettirdi. Tabii, Aşkin Büyübü (Practical Magic)'deki rol arkadaşının Nicole Kidman olması beni zerre kadar ilgilendirmiyor, ama aranızda onu sevenlerin de olduğunu çok iyi biliyorum (hatta bir tanesi sağımdaki masada oturuyor).

Aile geleneğine uygun olarak cadı olan Owen kızkardeşler, büyük büyük anneannelerinin yaptığı bir büyünün lanete dönüşmesi yüzünden çok acı çekmektedir. Lanete göre, bir Owen kadını bir erkeğin gerkenen severse, erkek çok geçmeden ölecektir. Tabii bu, kızkardeşleri aşk olmaktan alı koymamakta-

dir. Daha aklı başında (ve güzel) olan Sandra Bullock kocasının iki yıl içinde ölmesi ile tekrar büyüğü eve teyzelerinin yanına döner. Küçük kardeşi Nicole Kidman ise olabilecek en bela erkekle beraberdir. En sonunda adamdan kurtulmak için ablasının yardımını istter, ama adamın içkisine kattıkları ilaçın dozunu kaçırınca, adam ölürl. Ama esas sorun, iki kızkardeş adamı tekrar canlandırmak için yaşas bir büyüyü yaptıktan sonra başlar.

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



Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

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

Aural Flux-Time Wave Distortion

Dance techno ve elektronik müzik dalları üzerine çalışmak üzere kurulan Deepnetic Records, Hammer Müzik'in bir alt kuruluşu. İşte Deepnetic Records'dan çıkan ilk albüm de Deep Dance/Club tarzında çıkmış aynı zamanda bu albüm kendi tarzında yayın-

lanan ilk albüm. Uzun süredir profesyonel olarak Dj'likle uğraşan ve çeşitli klublarda programlar yapmış olan Anti-Feel ve Max isimli iki DJ'den kurulu olan Aural Flux'in ilk albümünün adı Time Wave Distortion. On parmağında on marifet grup elemanları kendi kapaklarını da kendileri hazırlamış. Özel-

likle Club'larda sahnlara kadar dans etmekten en azından bu keyfi evde tek başına yaşamak isteyenler için ideal bir albüm. Are you ready to fly!!!



Cenotaph-Puked Genital Purulence

Uzun zamandır beklenen albüm climde. Muahahaha! İyi bir Deatg/Grind albümünden beklenenlerimiz nelerdir? Brutal ve inanılmaz low guttural vokaller? Sert ve keskin gitar rıfları? Guglu bass bölümleri? Davul setini ölümüne döven

bir davulcu? Çok teknik ve melodik müzik? Hasta şarkı sözleri? Mükemmeli bir produksiyon? Müziğin vahşetini yansitan kanlı bir kapak tasarı? İlkinci albümleri Puked Genital Purulence ile Cenotaph yaptığı müziğin hakkını fazlasıyla veriyor. Bunun karşılığını da ta-

bı ki gerek yurt içinde gerek yurt dışında yeteri kadar geri alıyor. Ne diyebildim Yuru Cenotaph, seni kim tutar...



Sterile Noiz Klan

Sı son günlerde geçirdiğim en güzel dakikalar müzik sayfasına yazmak istediğim albümleri dinlerken geçirdiklerimi. Bil-

mem farkettiniz mi ama bu ay ki albümlerin hepsi yerli mahsul ve hepsi kendi türlerinde ya tek ya da en iyi diyeceğim albümler. İşte Sterile Noiz Klan'ın Fix albümü de böle bisi (reklamla karışmasın). Industrial tarzda

muzik yapan bu grup çok yeni, daha

1,5 senelik, olmasına rağmen üyelerinin müzik yaşamaları çok eskie dayanıyor. Bu albümde industrial, hardcore ve ambient karıştırıp dinlenmesi kadar tadı da güzel bir sound ortaya çıkarmışlar. Bu kadar albümden sonra herhalde bu yaz sıkıcı geçemez.

İzmir'den Yükselen Öfke

Özellikle son zamanlarda Türkiye'de oldukça rağbet görmeye başlayan Hip-Hop türünde yeni bir albüm çıktı piya-

saya. Izmirli Hip-Hop üçlüsünün ilk albümü kendileri ile aynı ismi taşıyor. Kara Öfke. Yaptıkları müzikle bu türün babaları arasında yer alan Cypress Hill'i andıran grup parçalarında kullandığı Türk Halk Müziği ve Arabesk (bence Türk Rap'i) sample'ları ile çok

iyi bir sound yakalamış. Oldurucu olarak nitelendirilebilecek ritm ve melodilerin üzerine agresif sözler serpiştirilmiş. Albüm kapığı ile almayı gittiğinizde ilginizi metrelere öteden çekençine eminim.

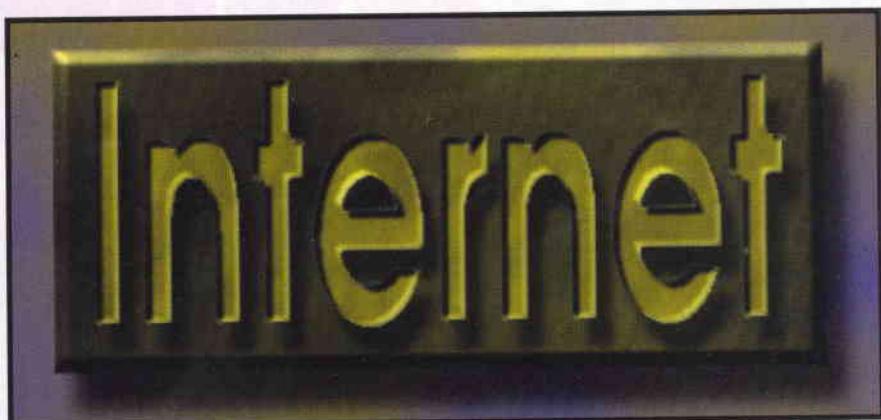
Something's Wrong

Gerçekten yaw! Burada bir yanlışlık var ama acaba nedir? Heheh... Buldum işte kapak süper. Her geçen gün gelişen Türk Hardcore piyasasına bir kaset çıkartarak katkıda bulunan Ankara'lı grup, bu sayede zaten varolan ünű-

nü bir de kaset ile süslüyor. Proud Of It isimli albümleri üzerinde uzun süre çalışan grup üyeleri, hazır havalar isınmış, insanlar coşmuşken artık çıkartılmış şu kaseti deyip, vitrinlere yerleştirmişler. Albümde yakalanan sound ve parçalar gerçekten çok kaliteli. Bu iş sadece Tür-

kiye'de bitmez. Ama albüm'e asıl farklı bir hava katan iki gitariste sahip olmaları ve ikinci vokalist Efe'nin Hip-Hop ve alternatif tarzda yaptığı vokaller. L





Online Gaming

Herkese selamlar, nasılınız görüşmeyeli? Eminim iyisinizdir (En azından dergideki değişiklikleri görünce iyi olmuşsunuzdur). İlk aykı yazımızda sizlere çok temel bilgileri verdikten ve Kali Server'ı tanıttıktan sonra, bu ay da Quake1, Quake2, Starcraft ve Diablo'yu Internet üzerinden nasıl oynayabileceğinizi açıklıyorum.

Quake1: Quake 1 şu an dünya üzerinde en çok oynanan oyun olma özelliğini devam ettiriyor. Çıkış tarihinin üstünden uzun zaman geçmiş olmasına rağmen, piyasaya Quake1'cileri tatmin edebilecek bir oyun çıkmadığı için, bu oyundan vazgeçemiyorlar. Gelelim bu oyunu Internet üzerinden nasıl oynayabileceğinize!!

1- www.quaketr.org'a gidip Files bölümünden QuakeWorld 2.30 adlı dosyayı çekmelisiniz.

2- Bu dosyayı çektiğten sonra bilgisayarınıza yükleyin. Bu program, sizin Internet üzerinden Quake1 oynayabilmeyi saglamaktadır. Dosyanın hem normal hem de GL versiyonları bilgisayarınıza yükleniyor. Eğer 3D hızlandırıcı veya ekran kartına sahipseniz, OpenGL'i çalıştırabilirsiniz. Oyunun GL versiyonu diğer hiçbir kartı desteklemiyor.

3- QuakeWorld'de çift tıklayın ve çalışmasını sağlayın. Karşınıza gelecek ekranda yazılar olacaktır. O yazıların hiçbirini sallamayın ve Türkiye'de Raksnet Server'larından oyun oynayabilmek için şunları yazın.

4- Connect 194.54.48.150 : Deathmatch Server'i

Connect 194.54.48.150:26666

Clanring Server'ı

Connect 194.54.48.150:31000

Clanring Server'ı

5- Deathmatch Server: Aslında 1on1 oyunları burada yapılır (Ne kadar yapı-

masa da). Burada yaptığınız Rocketjump'lar size zarar vermez, yani kendinize zarar vermeyiniz. Bunun yanında yerçekimi azdır. Yani Rocketjump yaptığınızda daha yükseğe çıkarsınız (Rocketjump: Kafanızı yere eğip ziplama tuşuna basıp, hemen ardından da Rocket'ı ateşlerseniz adamınızı bir anda çok yükseklerde çaktığınızı fark edersiniz). Deathmatch Server'ında direkt oynaya dalarsınız.

6- Clanring Server'ı ise Team maçlarının yapıldığı alandır. Türk Clan üyeslerini bu Server'larda bulabilirsiniz. Yerçekimi fazladır. Kolay kolay Rocketjump yapılmaz. Rocketjump kendinize zarar verir. Siz girdiğiniz sırada maç yapabileceğinden oynaya gitmemeyebilirisiniz. Yapılan maçları seyredebilmek için 1'in solundaki tuşa basarak (Console), Spectator 1, ardından da Reconnect yazın. Böylece oyunu Observer (izleyici) olarak seyredebilirsiniz. Onların oyunu bitince Spectator 0 yazın ve Reconnect yazın. Bu işlemi yaptığınızda, eğer oyun başlamadıysa oyuna siz de katılabilirsiniz. Clanring Server'ında maçın başlayabilmesi için takımında herkesin Ready yazması gereklidir. Aksi halde maç başlamaz.

7- Raksnet'te Quake1 oynayanların çoğu gecekuşu olduğundan geceleri daha çok insan bulabilirsiniz

8- Raksnet Server'larında hızlı bir şekilde oyun oynamak istiyorsanız, Raksnet'ten Internet'e bağlı olmanız gerekiyor (Hızlı dedigim 150 ping civarı). Superonline'dan bağlı iseniz 230 civarı bir ping'e sahip olursunuz. Diğer ISP'lerden bağlanırsanız, pinginiz gitgide artacaktır. Onun için Raksnet'e abone olun. Eheueuh

Quake1 için bu kadar yeter herhalde. Şimdi de Quake2'ye geçelim:

QUAKE2: Türkiye'de şu anda en çok oynanan Online oyun olan Quake2'yi Türkiye'de Raksnet Server'larında oy-

nayabilmek için şunları yapmalısınız.

A- Yine www.quaketr.org'dan Files bölümünden Quake2'nin 3.20 versiyon Update'sını Download etmelisiniz. Ya da daha kolay, Level'in geçmiş sayılarda vermiş olduğu CD'lerden yükleyebilirsiniz bu Patch'i.

B- Bundan sonra yapmanız gereken www.games.raksnet.com.tr/quake sayfasında, Server bölümünde DM Map Pack'i çekmek. Ve Readme'sini okuyarak bilgisayarınıza kurun.

C- Türkiye'deki Raksnet Quake2 Server'ından oynayabilmek için Connect 194.54.48.150 yazarak Deathmatch Server'ına bağlanabilirsiniz. Connect 194.54.48.150:30000 yazarak Clanring Server'ına ve Connect 194.54.48.150:28000 yazarak yine Clanring Server'ına bağlanabilirsiniz.

D- Server'ları açıklamıyorum, çünkü hepsi Quake1'dekilerle aynı. Clanring Server'larına otomatik olarak Observer modunda giriyorsunuz (Observer = Spectator = Seyirci). Eğer girdiğiniz sırada maç varsa seyredin ve maç bitiminde Console'a (1'in solundaki tuşa basarsanız Console çıkar karşınıza) Team Wanted yazın. Oyun bitimindeki Team'lerden 2'sinden birinin adını Wanted'in yerine yazın. Eğer 2 tane takım yoksa, siz kendiniz aynı komutla bir takım yaratıbilirsiniz. Quake1'deki gibi herkes Ready komutunu Console'a yazdıktan sonra maç başlar (Ancak Quake2'de Team'i yaratan oyuncu Teammaster olur ve bütün takımı adına Ready diyebilir).

**Simdide gelelim şu an
Raksnet'te aktif bulunan
Quake Clan'lerine:**

Quake1: NRK, XCOM, NBK, FD, Baph, ERS



İşte zorlu Quake savaşlarının sonundan alınmış iki sahne.
Çok ölen oldu ama, kalanlar bizimdir.

Quake2: Kask, Not Available, Ezkimo, Mads, Brs, J&B, Pos, Boss, : Kuruusu Killer. Bu Clan'ın kurucuları Kıbrıs'tan uydu bağlantıları sayesinde 70 pingle Raksnet'e gelirler. Onun için çok avantajlılar, yapacak bir şey yok. Ancak o pingle bile hâlâ 1 numara olamadılar (Biz de Kablonet'e kadar sabredemez).

Evet Quake2 Clan'lerinin en göze çarpanları bunlar.

Bilmeyen arkadaşlarınız için Clan'ın anlamını açıklıyorum: En basit anlamıyla topluluk demek. O topluluk içindeki herkes birbirine sahip çıkar. Eğer bir tartışma çıkarsa, hep Clan'ının tarafını tutar. Clan'ın asıl amacı, Clan'ler arası yapılan maçlardır. Clan üyeleri bu maçları kazanıp en iyi Clan olduklarını göstermek amacıyla dövdürler (Clan'de önemli olan dostluktur, bunu asla unutmayın).

Ve gelemem en güzel oyuna, Starcraft'a.

Evet, Starcraft'ı Internet üzerinden oynayabilmek için sunları yapmalarınız:

1- Starcraft 1.05 Patch'ini

www.blizzard.com'dan veya Level'in CD'sinden yüklemelisiniz.

2- Bunu yükledikten sonra, Multiplayer'dan Battlenet seçenekine basın.

3- Karşımıza 'Searching for the fastest Battlenet server' diye yazan bir ekran gelecektir. Bu ekranın ardından şu gibi seçenekler karşılaşabilirsiniz.

A- 'Invalid CD-Key' diyebilir. Bunun nedeni CD-Key'inizin sahte olduğunu, yani orijinal Starcraft'a sahip olmamanızdan kaynaklanıyor. Bu seçenek için yapacak birseyiniz yok. Gidip orijinal Starcraft alın (Benim yaptığım gibi). Veya bana bir e-mail atın, belki birşeyler ayarlayabilirim. :)

B- 'Your CD-Key is currently used by Wanted' (Wanted yerine herhangi bir isim olabilir. Onu örnek olsun diye yazdım) yazması durumunda yapacağınız tek birsey var. O da tekrar tekrar denemek. Eğer CD-Key'i kullanan diğer kişi oyuna girerse, sizin Battlenet'e girmeniz mümkün.

C- Eğer 'Searching for the fastest Battlenet server' yazısı 2 dakika boyunca ekranın kalanında, karşınıza 'Battle-

net was not responding' yazan bir ekran çıkacaktır. Bu ya CD-Key'den Windows'unuzdaki bir eksiklikten oluşur ya da o sırada Battlenet çökmüştür.

D- Direkt olarak karşınıza 'Battlenet was not responding' diyen bir ekran çıkmaz, çünkü bu sorunu sadece daha önce Battlenet'e girmiş insanlar yaşayabilir. Bunun sebebi de Battlenet'te varolan bir virüsün kaynaklanıyor.

E- Eğer karşınıza başka bir ekran geliyorsa, anlayın ki Battlenet'e girmișsiniz. İstediğiniz Nick'i yazarak Chat odasına dalın. Battlenet zamanı otomatik olarak Türk kanalına gönderecektir. Karşımıza çıkan ilk ekran Chat yapıyorsunuz. Sonra, istediginiz zaman soldan 'Create'e basarak oyun yaratıbilir veya Join'den yaratılmış bir oyuna girebilirsiniz. Oyununuz bitince yine otomatik olarak son bulunduğu Chat odasına dönərsiniz. Eğer bu geçişler arasında sürekli olarak beklemeye kalırsanız, anlayın ki Battlenet'le bağlantınız kopmuş. Oyundan çıkmış tekrar girin.

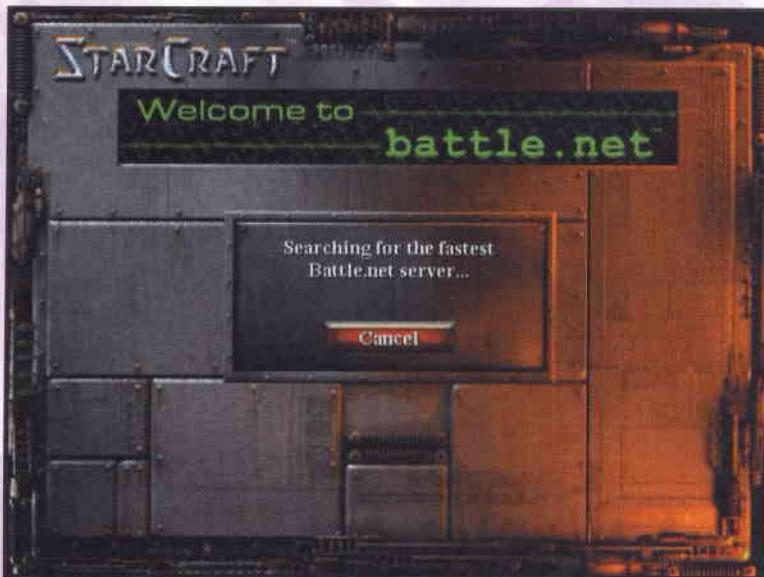
F- Broodwar'da tamamıyla aynı şekilde çalışır. Starcraft ve Broodwar kanalları değişiktir. Starcraft oyuncularının solundaki bayrakta S.C., Brood War oyuncularınınkindede ise Starx yazar.

G- Battlenet'e ilk girdiğinizde bayrağınızda hiç yıldız yoktur. Bu yıldızları herhangi bir oyundan yaparak kazanabilirsiniz. Her kazandığınız oyundan başına yarınlık yıldız kazanırsınız. Ve maç kaybetmeniz bile, bu yıldızlar azalmaz. 5 yıldızı doldurduğundan Ladder oyuna yapma hakkına sahip olursunuz. Ladder: Blizzard'in belirlediği haritalar üzerinde genelde 1on1 maçlara denir. Ladder maçlarında yıldız yoktur, puanlar vardır. Puanınız, yendiğiniz veya yenildiğiniz kişinin puanına göre değişir (5 yıldız = 1000 puan).

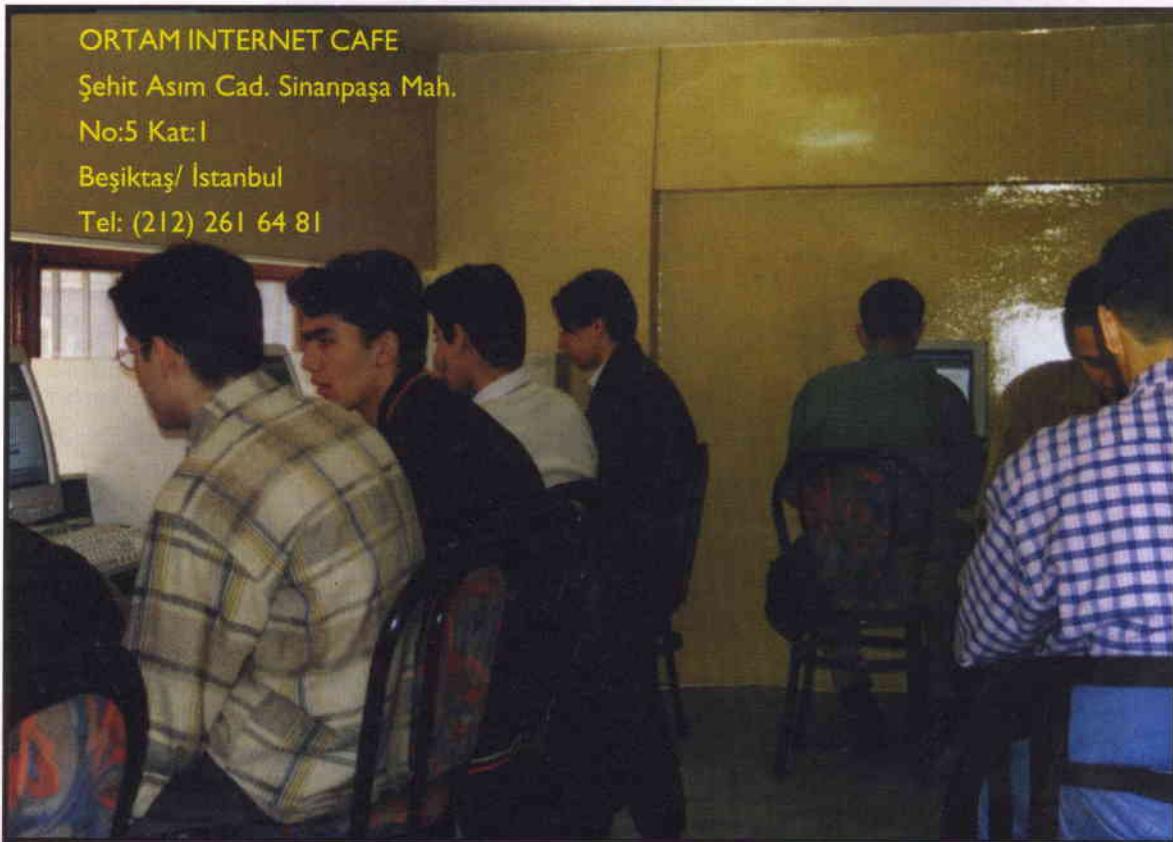
H- Internet'teki oyunlara dikkat etmelisiniz. Özellikle Korelilerle oynamayı, çünkü hem iyidirler hem de Cheat yaparlar. Maalesef Starcraft'ta da Cheat olayı mevcut. Maphack denen haritayı tamamıyla açan programlar bulunuyor. Ama 1.05'de henüz çıkmadı (Eğer çıkıştı bana ulaşırdı. Eeuheuhe). Blizzard teker teker bütün Cheat dağıtan sayfaları kapatıyor ve Cheat kullanan oyuncuların karakterlerini siliyor.

Eh, yeter bu kadar Starcraft, şimdi gelemem Diablo'ya:

Diablo için fazla söyleme gereklidir. Kolayca girebilirsiniz, ne CD-Key sorunu, ne de başka birsey. Fakat en kötü problem Cheat'in abartı derecede yaygın oluşu. Adam hemencevik sizin geber-



Dua etmeye başlayın çünkü Starcraft'ı Online oynamanız bu ekranın çıkışak sonuca bağlı



tip bütün eşyalarınızı da alıp gidebilir. Bu yüzden katıldığınız oyunda kimseye Inventory bilgilerinizi ve eğer girer girmez sorarsa yerini söylemeyein. Cheat riskine girmemek için kendi oyununuzu kendiniz yaratıp bir password koyun ve bunu sadece birlikte oynamak istediklerinize söyleyin. Cheat yapılıcağından şüphe duyarsanız oyunu doğrudan çökün. Tabii en sağlıklı ve zevkli çözüm tanıdıklarınızla oynamaktır. Onun için Türklerle oynamanız tavsiyemdir. Ancak onlar da Cheat yapabilir.

Starcraft ve Diablo Clanları: TRS, Darkthrone, OOT, SA, DL.

Not: İlgiilenenler <http://darkthrone.cjb.net>'ten bizim Clan'ın sayfasına bakabilir.

Battlenet'te Clan kavramı Raksnet'teki gibi gelişmiş değildir. Ancak Lag olmadığı için rahatça Starcraft oynayabilirsiniz. Bu da oyunu iyice zevkli hale getiriyor.

Multiplayer oyunlarda rakipleriniz insan olduğundan oyun bilgisayara karşı olmaktan çok daha zevkli olacaktır. Bu yüzden en popüler ve zevkli iki oyun Server'i Battle.net ve Raksnet'e uğrayın, ben muhtemelen ordaydım.

Şimdi de geçen ay bahsettiğim kaçak CD-Key'le Battle.net'ten nasıl Starcraft oynayabileceğinizi açıklıyorum.

www.starcraft.org'dan Files bölümünden Tasc.zip adlı zip dosyasını indirmeniz gereklidir. Bu dosya sizin Battle.net'e istediğiniz IP'den bağlanmanızı sağlıyor. Bundan sonra Battle.net Server programını çekmeniz gereklidir. Bu programı da çektiğinden sonra, bir arkadaşınız bu programla oyun açın ve sizde Tasc'i çalıştırıp arkadaşınızın IP'sini yazarak, arkadaşınızın yarattığı Battle.net'e girin. Hem çok hızlı oluyor hem de sonsuz oyuncu desteği var.

Sıcak bir Ortam'da buluşalım

İstanbul, Beşiktaş'ta yeni bir Internet Cafe: Adı Ortam.

Altı bilgisayar ve keyifli bir atmosfer sahip Ortam'da, bilgisayarların kalitesine çok önem verilmiş. Üç bilgisayarın modeli PII 333A Celeron, diğer üçünün ise Pentium 200 MMX. Ortam, hızlı ve kesintisiz bir Internet keyfi için ideal bir yer. Ortam'a takılanlar, Internet'te sörf yapmakla kalmıyor, aynı zamanda ülkelerarası "chat" de yapabiliyorlar. Ayrıca Ortam'da Fifa 99,

Need For Speed III, Quake II, Commands, Age of Empires gibi birçok gözde oyunu da bulabiliyorsunuz. Zengin MP3 CD koleksiyonundan da istediğiniz müziği seçip, Internet'te sörf yaparken bir tarafından da müzik dinleyebilirsiniz. Ortam Internet Cafe, gözlerini dillendirmek isteyip, biraz da beyin jünnastiği yapmak isteyenleri de düşünüp, bir santral masasını da mekana eklemiştir.

Ortam'da Internet'e bağlanma süresinin bedeli, saatte beş yüz bin olarak belirlenmiştir. Bu hoş cafe'de Internet keyfini yaşamak isteyenler için Ortam Internet Cafe'nin adresi:

Benden bu aylık bu kadar, umyorum ki sizlere çok faydalı olabilecek bilgiler vermişimdir.

Önümüzdeki ay görüşmek umidiyile... L

Burak Hun a.k.a WANTED
icq: 16898866
e-mail: wanted4@hotmail.com



Posta Kutusu

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

Bu ay biraz sınırlısanız bakıyorum. Yok yok, inkar etmeyin, yüzünüzden, dergiyi tutusunuzdan anlaşılıyor. Saniyorum hepinizin aklında aynı soru var "Neden fiyat değişikliği yaptınız?". Konuyu uzatmadan hemen savunmamızı yapıyorum.

1) Oncelikle 100 sayfa olmanın getirdiği maliyetlerden bahsedelim. 84 sayfadan 100 sayfaya circa bütün maliyetlerimiz dörttebir oranında arttı. Eski fiyatımıza oranlaşsanız, bu 300 bin liralık bir maliyet artışı demek. Ama hepsi bu değil.

2) Şubat 98'de yaptığımız fiyat değişikliğinden bu yana derginin yapımında kullanılan her türlü hammaddenin ve işgürünün maliyeti arttı. Özellikle kişi ortalarındaki ekonomik kriz biz bayağı sarstı ama bunları şimdiden sizlere yansıtmadan çalıştık. Tabii ki hepsi bu değil.

3) Bu aydan itibaren vermeye başladığımız tam sürüm oyunlar kesinlikle kopya değil. Türkiye'de ilk defa yurtdışındaki oyun üreticileri ile irtibata geçen oyun başına 10.000 doları aşan yüksek meblağlarda telif ücretleri öndü. Takdir edersiniz ki bu da maliyet arttırıcı bir unsur.

Fiyat değişimi yapmamızın nedenlerini öğrendikten sonra siz sevgili okuyucularımızın bizi anlayışla karşılıyacagınıza eminim. Aman yaw, bu kadar yakının yeter, bakalım bu ay hangi şanslı okurlarımızı mektupları yollandı (ne şanslı bee, lotarya mı yapıyoruz burda? -BLX)

► Sevgili Level Çalışanları,

İsmim Murat. Şu an Konya'da İşletme Bölümü ikinci sınıfında okumaktaım. Bu size ilk mektubum. Bir PSX sahibiyim. Derginizi iki seneden bu yana alıyorum. Biz okuyuculara böyle kaliteli bir dergi sunduğumuz ve teknik ba-

kımdan farklı iki kitmeye (PC ve PSX) seslendiniz için sizlere teşekkür ederim. Derginizi almaya başladığımından beri sizlere mektup yazmak istiyordum, fakat düşüncelerimi kağıda dökmeyi pek beceremedim için vazgeçtim. Ama iyi de olsa, kötü de olsa sonunda sorularımı ve eleştirilerimi sizlere yazmaya karar verdim.

Sorularım ve eleştirilerim:

1- PC sahibi olup derginizi alanlar gerçekten çok şanslı. Çünkü PC'ciler için verdığınız hediyeler ve incelediğiniz oyunlar çok kaliteli ve yeni. Ama biz PSX'ciler için bunu söylemek pek mümkün değil. Playstation için incelediğiniz oyunlar da kaliteli, ama incelediğiniz oyun sayısının azlığı ve herhangi bir hediye vermemeniz kötü. Hediye konusunda zorlanacağınızı biliyorum, fakat incelediğiniz oyun sayısını artırabilirsiniz. Bunu PC ile ilgili faaliyetlerinizden öden vermeden sayıya sayısını artırarak yapabilirsiniz. Bazi PC'ciler bundan rahatsız olacaktır eminim, ama bu şart. Çünkü biz PSX'ciler derginizde azınlık durumundayız. Her ay PC ve PSX dahil yaklaşık 20 tane oyun tanıtıyoruz. Bunun 15 veya 16 tanesi PC, 4 veya 5 tanesi hatta daha azı PSX'indir. Bu durumu adil bir şekilde sokmanız lazım. Mesela her ay en az 7 veya 8 tane PSX oyunu tanıtılabilirsiniz. Her ay derginizin çökmesini sabırsızlıkla bekliyorum, algımda da baştan sona kadar dört beş kere okuyorum. Ama benim için en önemli bölüm PSX sayfalarıdır. PSX sayfalarına baktığında 4 ya da 5 tane oyun tanıtmış olduğumuzu görüyorum. Şubat sayınızda 3 tane oyun tanıtmışsınız. Bu beni çok üzmemiştir. Bu sorunu düzeltmeye çalışırsanız sevinirim.

2- Sizin kopya oyunlara karşı mücadelenizi savunuyorum. Ama ne tuhaftır ki elimde 20 tane oyun var ve hiçbirini de orijinal değil. Eminim bu durumu saçma buldukuz. Size bir şey anlatabilirim. Fifa 99 çıkmadan önce 10-15 milyon kadar para biriktirmiştim. Şimdi

diye kadar hiç orijinal oyun almadım (in midir, cin midir, nedir?), bari Fifa 99'u alayım dedim. Nihayet Fifa 99 çıktı ve ben de oyunu istemek için Ankara'ya telefon ettim. Fiyatını sordum. Ne derse begenirsiniz, 27 milyon lira. Şimdi size soruyorum. Bir yanda bir milyona NTSC, diğer yanda 27 milyona PAL hangisini alırdınız?

3- PSX oyunları için bir Top 10 liste hazırlarsanız çok iyi olur.

4- Fifa 99 oynarken oyuncu grafiklerinde bozulmalar oluyor. Acaba bu bozulmalar sahte CD'den mi kaynaklanıyor, yoksa orijinal CD'de de bu bozulmalar var mı? Bir de oyunların içeriğleri ve grafikleri sahte oyun ile orijinal oyun arasında farklılığı uğrat mı?

Mektubuma son verirken tekrar bizlere böyle bir dergi sunduğunuz için teşekkür eder, yaşamınızda ve yayın hayatınızda başarılarınızın devamını dilerim.

Murat Pektaş

LEVEL

1- PS sahiplerine haksızlık yaptığımızı zannetmiyorum. Eğer Nisan sayısındaki anket sonuçlarına bakarsan, okuyucularımızın yüzde 90'ının PC sahibi olduğunu görebilirsin. PS incelemechine başladığımızdan beri incelenen oyun oranını buna göre ayarlıyoruz. En doğrusun da bu olduğuna inanıyoruz, tabii ki bir sonraki okuyucu anketinin sonuçlarını görene kadar.

2- Türkiye'deki oyun piyasasının gelişmesi için orijinal oyunlara destek vermemiz gerekiyor. Tabii ki Türkiye'ye gelen 100 oyununun belki bir, belki iki tanesi orijinal olsuyor. Doğal olarak, orijinal olarak bulamadığınız oyunların kopyalarını almak durumundasınız, o-na lafımız yok. Aradaki fiyat farkının birçoğunuza kopya oyun almaktan zorunda bıraktığını biliyoruz, ama çok yakın zamanda Türkiye'de bir orijinal oyun

piyasası oluşmazsa, oyun tasarımcıları, grafikeri, programcısı olarak ülkemizi bulan çok daha iyi bir kademeyle getirebilecek birçok genç yetenek heba olacak. Her kopya oyun aldigimizda bunu da hesaba katın.

3 - Nisan '99'dan itibaren PSX Top ten listesine başladık, ama sizlerin bu listeye katılımda bulunmanız lazım. Şimdiye kadar bir veya iki PS kullanıcısından oy geldi.

4 - Fifa 99'daki grafik bozulmalarının sebebi CD kafasının kirlenmesi, CD'nin çizilmiş olması ve senin de söyleğin gibi kopya CD kullanman olabilir.

► Sevgili Level Çalışanları,

Derginizi çıktıktan beri takip ediyorum desem yalan olur. Hemen kızmayın canım! En azından '98'den bu yana hiçbir sayımızı kaçırmadım. Bu arada derginizi John Matson'ın söylediğimi "Fantastic" buluyorum. Müsaade nizle sorularımı geçmek istiyorum.

1- Poligonik, yüksek nitelikli grafikleri ve muhteşem kurgusuyla bütün dünyada uzun bir zaman sözünü ettirebilecek bir oyun olan Half-Life ile Unreal arasında bir kıyaslama yapar misiniz?

2- Piyasada bulunan hangi menajerlik oyununu tavsiye edersiniz?

3- Pentium III işlemciler çıktı mı? Çıktıysa verecekleri performans ne denli iyi olur?

4- Ben klavye ile Fifa 99 oynamaktan nefret eden bir şahıs olarak 8 düğmeli bir Gamepad sahibiyim. Ama Windows 95/98'de en fazla 4 düğme tamamlıyorum. Durdume bir çareeeeeee!

Daha birçok başarıya imza atmanız dileğiyle, bu arada samimi havaniza bayılıyorum.

Malatyalı Abmet "Suker" Orbanoglu...

LEVEL

1 - Half Life gerçekten de türünün en iyi örneği. Unreal ise bazı bakımların ve daha iyi, ama kesinlikle Half Life kadar değil. Grafik bazında Unreal'in daha iyi olduğu söylenebilir, ama animasyon, ses/müzik, atmosfer, oynanabilirlik, senaryo gibi konularda Half Life'e eline su dökmez.

2 - Tabii ki Championship Manager 3!!!

3 - Pentium III'ler piyasaya çıktı ay kadar oluyor. En düşük modellerin fiyatları 450-500 \$ arasında değişiyor. Tavsiyem yeni teknoloji yatırımlı yaparken şu üç altın kurala uymazın. 1 - SABIRLI OLUN. 2 - SİZDEN ÖNCE BAŞKASININ ALMASINI BEKLEYİN. 3 - GERÇEKTE İHTİYACINIZ YOKSA, ALMAYIN.

4 - Windows 95/98 Gamepad'leri standart şekilde 4 düğmeli olarak tanıyor. 8 düğmeli de kullanabilmek için

Gamepad'ınızın orijinal sürücülerini yüklemeniz gerekiyor.

► Sevgili Level Çalışanları,

İlk önce 2. yılınızı kutlarmı. Sizlere bazi sorularım var;

1 - Bir bilgisayarcınm rafında "US Navy Fighter" diye bir oyun gördüm (EA'nın). Bu oyun "Gold" serisiydi. İlk oyun olmadan çalışır mı acaba?

2 - Su 27 Flanker mi iyidir? Yoksa Top Gun: Fire at Will mi?

3 - Bilgisayarcılarda "Advanced Tactical Fighter" diye bir oyun gördüm, bu oyun nasıl bisey abi? (Jane's)

4 - Resident Evil 3 çıkışormuş, konusu nedir acaba?

5 - Hiç simulasyon haberini vermiyor sunuz, niye?

6 - Derginizde simulasyon oyunlarının incelemesi çok az. Örneğin son sayıda 4 strateji oyunu, 2 Action oyunu, 3 araba yarışı, 4 tane de spor oyunu incelediğiniz halde sadece 1 tane uçak simulasyonu incelediniz. Bu ne biçim adalet bo?

İsimizsiz

LEVEL

1 - US Navy Fighter-Gold Edition, ilk oyunu yeni görevler ve uçaklar eklenmiş, grafikler biraz daha iyi. Ayrıca eski oyuna gerek duymuyor.

2 - SU 27 Flanker basit grafiklerine rağmen Top Gun'dan daha derin ve gerçekçi bir simulasyon. Eğer derin simulasyonlardan hoşlanıyorsanız, SU 27 Flanker'i tercih etmelisiniz.

3 - ATF çok eski bir oyun ama sistemin fi tarihinden kalmaya alıp oynaman gereken simülasyonlardan birisi. 20'ye yakın farklı uçagi yönetme şansın var.

4 - Resident Evil 3 çıkacak, ama maalesef sadece Playstation 2'de çıkacak. Konusu hakkında bir açıklama yapılmıyor, ama büyük ihtimalle yine Umbrella şirketi etrafında dönen dolapları konu alacak.

5 ve 6- Simülasyon türündeki oyular diğerlerine göre daha seyrek olarak çıkıyor piyasaya. Doğal olarak bizim incelediğimiz ve haber yaptığımız oyun sayısı da bununla orantılı olarak kısıtlıyor tabii ki.

► Sevgili LEVEL,

O nasıl bir giriş Abi öyle, "Güle Güle" diye. Şu 19 yaşındaki genel kalbine 9.1 şiddetinde bir kırı yaşıttı. Yoksula ekonomik kriz bizim Level'ı da mirvuru dedim. Allahtan öyle değilim. Barış Abi'ye bir vedamış. Fakat ona veda edilmez, o her zaman bizimle zaten.

Level giderek güzelleşiyor. Ben piyasadaki tüm dergileri inceledim. Level kesinlikle ilk sırada. Dergide bu ay (Mart) mektupları elinize ulaşan okuyucuları yazmışsınız. Buna her ay devam

edin de, bari adımızı görelim.

Şimdî sıra geldi sorulara, fakat Sayısal ekonomik yönünden görüntüyü sıfır indirdiği için şu oyunu mu alayım, yoksa bunu mu diye soramayacağım.

1 - Flaş haberler bölümünde Microsoft'un "Midtown Madness" diye farklı bir yarış oyunu hazırladığım yazmışsınız. Bu oyunun demosunu (eger verebilirseniz) ve minimum sistem gerekliliklerini yazarsanız, sevinirim.

2 - Formula 1 ile ilgili bir poster. Birde EA Sport'a bir mesaj Formula 1 oyunu: Lütfecceeen!

3 - Kültür sayfalarına laf edip duran canım arkadaşlarım. Niye zahmet edip de anketi doldurup yollamadınız.

Benden bu kadar, hepинize başarılar.

Kerem Özlem

LEVEL

1 - Midtown Madness, Microsoft'un Madness serisinin sonuncu ve en iddialı oyunu olacağı benziyor. Oyun henüz yapım aşamasında olduğu için sistem ihtiyaçları belli değil. Demosu da henüz yok, ama çıktıktı anda ilk olarak LEVEL CD'sinde göreceğinizden şüpheniz olmasın.

2 - EA Sports'un çok iyi bir yarış oyunu ile karşımıza çıkacağını kim belli biridi ki? Alın size Nascar Revolution, kesinlikle muhteşem bir oyun. Geric Formula 1 konulu değil, ama çok iyi olduğu da tartışılmaz.

3 - Çok haklısan. Kültür sayfalarını kaldırıtmak için uğraşan insanları anlamak için çok uğraştık, ama bu isteklerine anlam veremedik. Zaten her ay en iyi oyunları seçip inceliyoruz, o iki sayfa açıkalacak ekstra bir oyun size hiçbirsey kazandırmayacak. Onun yerine bir kitap alıp okumak, bir film seyretemek çok daha eğitici (ve eğlenceli) olabilir.

► Mazot kokusu dolmuşa hafiften yayılmıştı. Kimse bundan şikayetçi değildeydi ve geniş, sonsuz bir sessizlik vardı. Ben mi? Bense az önce aldığım Level'i ses çıkartmadan çantañan aldım. Tam bu sırada dolmuş durdu ve birisi konuşmaya başladı. Nihayet sessizlik bozulmuştu, ben de Level'in pakedini hiç incitmeden açtım. Heyecanla arkaya sayfayı çevirip mektuplara bakmaya başladım. Ama ne şanssızlığı ki yine mektubum yoktu....

Uyanabilirisiniz. Evet, yine mektubum yoktu. Ama tekrar yazıyorum. Ben Emre. Oyun delisiyimdir. Çok oyun oynar, kafayı bozarmı. Önceden bir P 1.33'üm vardı, Upgrade ettim. Yeni makinem PII Celeron 300A, 32 MB RAM, 4 MB Ekran kartı falan.

Pek çok söz edip sizi meşgul etmem. Sadece demo CD için daha iyi Demo'lar verebilirsiniz. Hepsi bu. Sorularım:

1 - Makinem Overclock yaptırmam

(Amcam bilgisayacı da). Maksimum hızı neye eşit olur?

2 - Need For Speed 3-High Stakes'den biraz bahsetsene. Mesela ne zaman?

3 - Canım sıkıldı, açık Bill'i dövüp geleyim.

4 - Fifa 2000'den dehşet haberler aldı. Mesela oyun için yeni Engine yazılarmış ve grafikler Software maddede bile hiper olmuştu. Poligon sayısı da artırılmış. Şimdi Eidos falan na'psa iyi? Bunlar da oturup WLS 99'da tutmayınca, yeni bi oyun yazıyorlarmış.

5 - Savage 3D nedir? 3Dfx'in rakibiymiş, hem ucuz da onu mu alsak ne?

6 - Bak kafayı yemiyecek dedim, dayanamıyorum. Niরde bu Tiberian Sun, Duke Nukem Forever, Age of Empires 2 ve NFS High Stakes? Tröd bezlerim (bilmeyenler için boyun ve ağız arasında salya dedigimiz sıvıyı üretir) tam vardiya çalıyor. Nerde bunlar?

Sanırım mektup bitti, gidip az Simcity 3000 oynayım. Nasıl olsa hiç kazanamıyorum. Amanın bi soru unuttum. Simcity 3000'de tarla nasıl yapılıyor (Bende öle bişey yok)? Bi anlat.

Şimdiden teşekkürler.

Emre Garden Garrett Freeman.
Nevada

LEVEL

Nevada ha? Bayağı uzaktan yazorsun sen be, Level geç gelmiyor mu oralara? Havalardan nasıl, Nevada çölünde iyi ortam var mı? Yeraltındaki laboratuvarlardan birtakım olaylar oluyormuş son duyduklarına göre, bence kendine dikkat et. Sogul su içme, yabancılardan şeker alma, saf olmayan Trialdehit Carabelyum'u 30000 volt'luk elektrik akımının içine sokma.

1 - Makineni Overclock yapacağın da, anakartın ne senin bakım? İşlemciin Overclock'a gayet müsait, hatta Overclock için ideal bile denebilir. Ama anakartın bu işe uygun değilse, saçılı başını yollabilirsın. Umarım ABIT BH6 veya Gigabyte anakartlardan birisini kullanıyorsundur.

2 - Mesela bu ayki PS incelemizi okuyabilirsin. PC versiyonu hakkında pek fazla bilgi yok ama, PS versiyonu ile paralleller taşıyacagından emin olabilirsin.

3 - Tabii, yanına alabildiğin kadar para almayı da ihmal etme.

4 - Fahri Level haber editörü ilan ettim seni. Ama bu söylemeklerin yanlış çıkarsa iki elim yakında olacak haberin olsun.

5 - Sanırım 3D cipsetleri hakkındaki yazımız bu sorunun cevabını fazlaıyla vermişir.

6 - Tiberian Sun Eylül 99, Age of Empires 2 Temmuz, High Stakes Eylül ayında, Duke Nukem Forever ise bittiğinde çıkacak (Biz değil, 3D Realms böyle diyor).

► Merhaba Level,

Commandos'a yeniden başladığım şu günlerde biraz eleştiri, biraz da istek doldu mektubuma başlıyorum.

Şubat sayısında 'Hilekar' bölümünde '101st Airborne' oyununu iki kere hasmanza gerek yoktu. Olur böyle vakalar. Ayrıca 'Hilekar' bölümünün yeni fonu çok hoş. Gelelim sorulara;

1 - 'SimCity 3000' oyununun tam sürümünü (tabii ki olmaz) değil, demosunu verebilir misiniz?

2 - Posta Kutusu bölümünde bazı kardeşlerimiz "Bak ben Dune-2000, Larry-7, Armored Fist-2 ve Age of Empire'i bitirmiş adamım" ve "Bunu da bilirsen pes yanı. En büyük dergi Level'dır. (5!)(2).(25)4.25 sayısı kaç basamaklıdır? Cevabını bulursan 100 veririm, ona göre. Hesap makinesi kullanmak yok ha!" (Şubat-99, Sayfa 78) gibi gereksiz laflarla mektupları uzattıkça uzatıyorlar. Bu oyun bitirmişlerin, öğretmen olmuşşuların, burnu kalkmışşların mektuplarının tamamını yayınlayacağınızı, bir garibanın daha mektubunu yayınlasınız olmaz mı? Maksat bir tane daha okurunuz sevinçin, cevapların sayısı artsun. Kızmayın ama, eğer bu tip aşırı geyik dolu mektuplar istiyorsanız, belirtin de öyle mektuplar yazalım.

3 - Bir kişi de soruları arasında: "Bundan sonra da poster, multimedya CD, kaleml, çakı, kibrıt, traş kremi, parfüm vs, verecek misiniz?" diye bir soru sormuş. Siz de "Evet" demişiniz. Acaba siz bu garip şeyler veriyorsunuz da, bizim elimize mi geçmiyor?

4 - Şubat sayısında fark ettigim bir yenilik var. Her sayfanızın sonuna 'L' şeklinde bir logo koymuyorsunuz. Bu sanırım konuların bittiğini ifade ediyor. Eğer yarlıyorsam, gerçek anlamı nedir?

5 - Genelde tüm dergi editörleri orijinal program ve oyunların kullanılmasından yana. Hakkımız, Ben de katılıyorum. Elbette, onları yapmak kolay değil. Ama orijinal oyunların 15-20 milyona bulduğu, kopya oyunların piyasada kol gezdigi zamanda orijinal oyun kullanmak, siz de kabul edersiniz ki pek akıllıca olmaz. Orijinal programlara ise hiç girmiyorum. Orijinal oyunları 4-5 milyona indirse, millet zaten onları kapsır. O zaman kimse kopyalarla uğraşmaz. Siz ne dersiniz?

Tam sürüm oyunlarınızın, Multimedya CD'lerinizin ve posterlerinizin devam etmesi dileğiyle. Para mühim değil, bu devirde, bu enflasyonla, bu kalite dergiyi, bu paraya alabileliyorsak He-

lal Size!

Blade(17)-Bursa

LEVEL

Bak Blade, amacın bana vicdan azabı çektiğimse, bunu başardığımı söylemeliyim. Sanırım mektubun elime 'biraz ek' geç ulaştı, ama ne demiş atalarımız? Ne demiş? Geç olsun, güç olmasın. Ne güzel...

1 - Bir daha böyle şeyler yapma nolur, bak Mart sayısında verdik Sim City 3000'in demosunu, yaw ne kadar geç gelmiş mektubun elime. Bak Posta İdaresi, olmuyor ama haa (suçu hemen başkasına atma sendromu).

2 - Bunun nedenini biz de çözebilmiş degiliz. İnsanların bir kısmı öyle güzel mektuplar yazıyor ki, bizim gibi somurtkan insanları bile güdürebiliyorlar. Bazıları da öylesine gereksiz sorularla dolduruyor ki, mektupları anında eleniyor. Sonra "Bu size ikiyüz bilmecinci mektubum, ama hiçbirini yayınlanmadı" diyorlar. Bakınız, bu dergide yayınlanacak mektupların bazı kriterlere uygun olması lazım: BİR- Bir bilgisayar dergisine mektup yazdığını bilincinde olmadan kalemi kağıdı eline alan hıckimsenin mektubu yayınlanmaz. Yani mektuplarınızı muhabbet yapıcım diye ağıza alınmayacak kükürlerle dolduranlar, hiç şansınız yok. IKILI - "Kız arkadaşın var mı", "kaç yaşında", "kaç kilosun", "en sevdığın sebebe yemeği", "ne marka kese kullanıyorsun" gibi bizim olayımızla tamamen aksasız ve özel sorular soranların mektupları yayımlanmaz. ÜÜÇ - Okuyucuların genel olarak yararlanacağı veya ölüken keyif alacağı mektuplar yayınlanır. VE DÖORT - Düzelyi, aklı başında ve ÖZELLİKLE KUFURSUZ MEKTUPALAR KESİNLİKLE YAYINLANIR. Umaramı şimdiden neden geçen ayki Son Sayfa yazısına gerek duyduğumuzu anlamışsınızuz. Hâlâ inanmayanlar varsa bu ayki okuyucu incilerine bir göz atın (söyledigin her kelimeye katılıyorum Maddog).

3 - Aslında o okuyucumuz esprili bir şekilde "promosyon"a devam edecek misiniz demek istemişti. Ben de evet demiştim.

4 - Doğru, her yazının sonunda kululanın o "L" harfi yazının bittiği anlamına geliyor.

5 - Bir şeyin "akılhe olması"ndan senin anladığın kısa dönemde elde edilecek ekonomik kazancın, uzun dönemde binlerce kişiye kazanç sağlayacak, hepimizin istediği gibi Türkiye'de dünyaca ünlü oyun şirketlerinin olmasını engellemekse, evet. Kopya oyun almak çok akıllıca.

► Merhaba Level,

Niye bütün dertler beni bular yaa!

Kafam üç dee efis ile yarılmak yapıp yiyeceyim yaa. Haa unutmadan bir de Half-Life var. Özel timle ne alıp veremediği var şu Freeman'ın anlamıyorum. Bir kere neden duvarlarda "die Freeman" yazıyor, niye özel tim telsizde Freeman ile ilgili şeyler söyleyip anlıyor değilim. Üstelik ... vs. Neysse mektubumda bunlardan bol bol var. Şimdi vizitlerimde geçmek istiyorum.

1 - Abicim benim öyle bir sorunum var ki, düşman başıma. Asıl uyuş olduğum Sony marka bir monitörün bana yapmış olduğu kelektir. Monitör üretilmeden önce daha Windows adı verilen şey yoktu. Üstelik monitörüm

1600*1200 çözünürlük veriyor diye nasilda hava basardım daa... şimdi iş değişti. Windows 95 çıkışına Allah'a dua etmeye başladım bir sorun çökməsin diye ve sorun çıkmadı. Fakar Windows 98 çıkışına ne desen yok abi, üç dee ef ixdealsa 640*480 çözünürlükten yukarı çıkmaz diyor. Saticim ve servisim. Ben inanmıyorum abi, peki ya sen? Abi bu çok önemli, çünkü bizde paralar ganti değil hani. Bir monitor (istedigim djjitaldır, zaten öteki turlu olsa da bir sey fark etmiyor, uy) 125\$. Üç de efis'e ekle bakıym ne kadar ediy? Delirecem yahu. Lütfen söyleyin, bu doğru mu? Eger doğrusa bir çözümünüz var mı? Bekliyorum ha; monitore suikast bekliyorum da.

2 - Sorun Half-Life yaa. Delirecem. Lan küfür edecem şimdii (etmee, ET-MEEE - BLX). Ne biçin oyun bu yaa? Adamlar verdikleri oyunda şifreleri acmama izin vermediğleri gibi, yaratıklardan çok askerlerden korkmamı sağlıyorlar. Birde insan kendi kendine "Ben yaratıldım korkarımlı" der. Tam tersi. Hele bir oda beni bir kırıştırıyor, her taraf kararlıyor, uyandığında ise o kadar isteyerek özenle topladığım tüm silahlarımın yoksun kahyorum. Yapıtırmı bıa bana yahu? Var mı böyle yaa? Şeytan diyor ki CD'yi. Çi çi çi. Ah bir şifreler çalıssayıdı. Şifrelerim çalışmıyor abi ya. Dergide verdiginiz ve CD'de verdiginiz programdakine göre denedim olmadı. Olan tek şey "hl.exe" (yani Windows altında çalışan oyun konsolu), oradan oynaya yeni bölüm hazırlaması. "hl.exe"yi CD'de aradım, gene olmadı. "Otomatik kullan" kumuttan çalıştırımcı gene olmuyor. Ühü ühü ühü. Ne bu yaa? Lütfen bu şifreleri nasıl çalıştıracağımı gösterin de, göstereyim şu yapay beyinli hergelelere dünyann kaç buçak olduğunu. En büyük üç nedenni; kamikaze dahi yapmak için "GOD"e tabii onları zevkle öldürmek için kullanacağım "Impulse 101" siz olmaz ve etrafını sarip vs. beni tuzaga düşürmeye çalışımların tuzaklarını baslama geçirmek için ise "NOCLIP". Hee bu ay verdiginiz Half-Life Update'ını çalıştırımdı gene olmadı yaa. Tutmayan beni lan diyecekten a-

bim 1.500.000 liralık CD'yi tam kıraklıktır, zor tuttum valla. Ya bu şifreler çalışacak ya da CD kırılacak. Ölüm kalmı meselesi canım.

3 - Şiiit, abi lütfen posta kutusu bölümünün sayıya sayısını çoğaltın. Çünkü harbinde çok işime yarıyor. Sorunlu bir kişiyim de.

Mektubumun sonuna çok hoşuma giden bir fikri yazıyorum. İster yayımlayın, ister yayınlamayın, o size kalmış (İyi o zaman, yayımlamıyorum, hihoha (şaka ediyorum, güzel bir fikir ama diğer mektup gönderenlere ayip olur diye kırıptım - BLX)).

Herkese mucuk mucuk. Bye

LEVEL

1 - 4 MB hafızalı 3Dfx kartlarının 640*480 çözünürlüğün üzerine çakıldığı doğru, ama Windows 98'de senin Sony monitörünün 640*480 ile sınırlı olduğunu söyleyen bilgisayarcın ve servisin biraz şaşırımsı. Eger Sony'nin sitesine bağlanıp monitörün için en son Windows 98 sürücülerini çekersen hiç bir sorunla karşılaşmasın.

2 - Half Life için verdiginiz hileler oyunun bazı versiyonlarında çalışmıyor. Hileyi çalıştırırmak için oyunu BAS-LAT menüsündeki ÇALIŞTIR seçeneğine hl.exe -dev -console komutunu girecek çalıştırımalısınız.

3 - Koskoca altı sayfa yetmiyor mu? Daha ne istiyonuuuz?

► Sevgili Level çalışanları ve başta Sinan Bey (Biraz ciddi oldu galiba, neyse),

Ben 19 yaşında bir Playstation sahibiyim. Önceki PS'ye verdiginiz destek için sizlere teşekkür ederim. Sağolun, varolun, berhedar olun. Meslegim olan gazete bayılığinden (büfe) dolayı dergınızı ilk sayından itibaren okuyorum. Bu yüzden de kendimi diğer Level'cılardan daha şanslı sayıyorum. Ama ne yapayım, bu benim işim. Tek Level'i değil, diğer oyun dergilerini de okuyorum. Ama en çok sizin derginize ilgi duyuyorum. İlk çıktığınız 1 yıl içinde çok da güzel bir dergi sayılmazdı. Fakat zamanla kendinizi geliştirdir süber bir dergi oldunuz. Derginizi her ay sabırsızlıkla bekliyorum ve iştahla okuyoğum.

Sizden bazı ricalarım ve sorularım olacak.

1 - Türkiye'de PS için en çok sayıya ayıran dergi Level. Ama ben sizden PS sayfalarınızı biraz daha artırmamızı istiyorum.

2 - Diğer PS'ci dostlarınız gibi sizden Demo CD istiyorum. Gerçi PS CD'si PC CD'sinden daha zor hazırlanıyor olسا da, sizler bunu başıacak güçtesiniz (içimden bi his 2-3 ay içerisinde verebileceğimizi söylüyor).

3 - Şu ayın sayfalarını da tümüyle

kaldırırsanız bence daha iyi olur. Böylelikle PS sayfalarına da yer açılmış olur.

4 - Ben bir futbol hastasıyım. Fifa, World Cup, Actua Soccer serilerinden başka, bana önerebileceğin bir oyun var mı (Boyle olur ya hanı süper Shot'lu falan olursa daha da iyi olur)?

5 - CD'lerimin bazıları kopya. Kopya oyunlar PS'ye zarar verir mi? Verirse ne derecede, ne gibi zararlar?

6 - Posterleriniz çok güzel, posterler devam. Mortal Kombat 4 posteri vermemi düşünmüyorum musunuz?

7 - Street Fighter Zero 3'ü tanıtınca misiniz (Tuş kombinasyonlarıyla beraber)?

8 - Resident Evil 2 PS için ne zaman çıkar (One ya)?

9 - Baba ya, başımıza bir de Playstation 2 çıktı. PS ile aralarındaki farklar neler?

Sonsuz başılar Iskender "Reptile" Tunçtür...

LEVEL

Sizin mektubunuz da elim geç ulaşlardan. İsteklerinizin büyük kısmının Nisan sayımızla birlikte yerine getirdiğimizi göreceksiniz. Dergideki değişikliklerin tamamı sizlerden gelen anketlerin sonuçlarına göre belirlendi. Herkesi aynı anda memmün etmek zaten imkansız, bizim yapmaya çalıştığımız herkesin okumaktan zevk duyduğu ve yararlanıldığı bir dergi hazırlamak. Yoksa diğer dergiler gibi buzdolabı ağıyla dergi hazırlamak kolay.

1 - Nisan sayımızdan itibaren PS sayfalarına daha çok yer ayırdığımızı görmüş olmamızı. Bu ay altı sayfa ayrılmamızın sebebi, piyasada gerçekten incelemeye değer oyun bulunmaması, ama önemizdeki aydan itibaren yine sekiz sayfa olarak devam edecek.

2 - Daha önce de belirttiğimiz gibi Playstation demo CD'si hazırlamamız bir sponsor bulunmadıkça imkansız. Yine de umidimizi kaybetmeyin, bu konudaki girişimlerimiz hızla sürüyor.

3 - Kültür sayfaları devam ediyor, edecek. Anketlerden elde ettigimiz sonucu bu. Okuyucularımızın yüzde 80'inden fazla kültür sayfalarını sevdigini ve yararlandığını söylüyor.

4 - PS için çok güzel futbol oyunları var, ama daha yeni olanlarından tavsiye etmemi istersen, Viva Football'a bir bak derim.

5 - Kopya PS oyunlarının CD sürücü kafasına zarar verdiği ispatlanmış bir gerçek. Neden buna zamandır "KOPYA OYUNA HAYIR!" dedigimizi zannediyoruz?

6 - Poster için genellikle yeni oyunları seviyoruz. Mortal Kombat 4 posteri vermemiz pek olası değil, ama her zaman olduğu gibi postere devam edeceğiz.

7 - Nisan sayımızda tanıttık.
8 - Gerçekten de "O ne ya?" Resident Evil 2 Playstation'da çıkıştı neredeyse iki yıl oluyor. 2000 yılının başında Resident Evil 3 çıkacak, ama sadece Playstation 2 için.

9 - Playstation 2'nin detaylı bir incelemesini Nisan 99 sayımızda yapmıştık.

► Sevgili Level,

Ne tahminde bea. Ben dememiş miydim "Şubat ayı bitmeden Mart sayısı a-laçagız herhalde" diye (gerci aylar tutmadı ama...) Şimdi gelsinler görüşünler, dergi nasıl erken çıkarmış, nasıl bol sayfa, az reklam olurmuş ögrensinler.

Siz diyoruz ki orijinal oyun alını, alalım. Ama verileri toplayıp hipotezi kurduktan sonra,

- En yakın satıcı = Tam 92 km.
- Bulundurdugu orijinal oyun sayısı = Sıfır.

Peki benim ve benim gibilerin orijinal oyun almaları nasıl beklenebilir (sipaş ver deme)? Çünkü onu da yaptim. Dergilerden bulduğum birkaç şirkete alo dedim. Neymiş efenim, İstanbul dışına en az onluk paketlerde gönderiliyormuş, üstelik kargo masrafı bana ait (oha, çüş). Samırum bu durumda bana torpil geçilmesi gerekiyor.

Ve sorular

1 - İncelemelerde oyunların okunuşlarını da yazarmısınız, yoksa gidip "Ozmo Show" mu seyredelim (Oyun saticısına rezil oluyorum)

2 - RTS, RPG, FPS, platform, interaktif film türü oyun ne demek yahu? Bünların Türkçesi yok mu?

3 - Öz be öz Türk yapımı bir dergiye para vermekten kivanç duyuyorum.

LEVEL

1 - Hiçbirsey farkedecğini zannetmiyorum. Ayrıca, bilgisayarların İngilizce konuşma ve anlama yeteneğinin senden daha iyi olacağını da zannetmiyorum. Bırısına gidip "Abi "LEVEL" var mı?" dediğinizde kaç tanesi size "O ne ba? Bize sadece "LEVEL" var" dediği oldu mu hiç? Bence senin değil, "bilgisayarçı" sıfatını taşıyan insanların İngilizce öğrenmesi daha yararlı olur.

2 - Genellikle oyun türlerini orijinal halleriyle kullanmayı tercih ediyoruz. Eğer oyun terimlerini orijinal İngilizce şekliyle kullanırsak sadece bilgisayar oyunlarına yeni olanları anlayamayacaktır. Ama mesela FPS'ye "Birinci kişi vuruşu" desek, bu sefer hiç kimse anlamaz. Çoğu İngilizce terimi Türkçe'ye çevirdiğimiz zaman anlamsızlığı bilinen bir gerçek, bu yüzden en iyisinin orijinal olarak kullanmak olduğuna inanıyoruz.

3 - Biz de sizlerin zevkle okuduğu bir dergi hazırlamaktan mutluluk duyuyoruz. Her ne kadar arada bir küfür yesek de (!) sizlerden gelen olumlu eleştiriler bizim bu zor işi yerine getirmede en çok motive edici etken.

Mektupları Elimize Geçenler

- Alper İlhan • Alper Torun
- Alperen Ayman • Anıl Akay • Bilgehan Yıldız • Burak Samantr • Can Onur Günsur • Cemal Kızıldağ • Deniz Karaduman • Deniz Eralbant • Derya İmer • Emrah Subaşı • Emre Öztürk • Emrah Albayrak • Enes Oğuş • Emre Çakurlu • Epilepsy • Ersin Şüküri Dedeci • Fatih Aytek • Fuat Konuk • Hande ve Bilge • Hakan Gürel • Hakan Soyupak • Irmak Akgün • İbrahim Özbeğ • İbrahim Koçdemir • İlker Topçuoğlu • Mehmet Demir • Sarper Gevez • Serdar Koçak • Kivanç Artun • Koray Serter • Koray Balcı • M. Yılmaz • Kamuran • Mert Dirim • Murat Süleyman Kilinc • Musa Sazak • Onur Delikanlı • Onursal Erol • Onur Fetil • Onur Köse • Onur Akay • Onur Tekışalp • Ozan Pancar • Ömer Coban • Ömer Ömeroviç • Özcan Söyük • Özgür Ünsal • Recep Küük • Samet Virdil • Sarper Erel • Sedat Aktas • Selçuk Morhan • Seçkin Çetiner • Semih Kerem • Sinan Ateş • Şadan Ekdemir • Şafak Soğur • Tahir Tunç • Tarık Oğuzhan • Tolga Teoman • Ufuk Özden • Umut Kabadayı •



AYIN OKUYUCU İNCİLERİ

Veya

Vur dedik öldürdünüz

Geçen ayki Son Sayfa yazısını çoğu olumlu olan birçok tekip geldi. Ama olumsuz tekipde bulunanlar, aşağıda yazılan ve sadece bu ayki mektuplardan seçtiğimiz inciler okuyunca emrinim fikirlerini değiştireceklerdir.

Varan 1 - "...Bakin, okuyucu anketlerinden de görüldüğü üzere okuyucularınızın yüzde 98'i erkekmiş. Okuyucularının yüzde 98'ini erkeklerin oluşturduğu bir dergide Kültür sayfalarının işi ne?..."

Cevap: Tabii canım, erkek dediğin kitabı okumaz, müzik dinlemez, sinemaya ise hayatı gitmez. Erkek dediğin Quake oynar, yerbere lükürür, sağa sola sataşmakla meşgul olur öyle değil mi? Çok haklısun...

Varan 2 - "...Sepultra'nın Against albümü çıktı bir hayli oldu, siz de açıkladınız. O ne ya öyle (DIT) gibi. O albümü nasıl översiniz ha? Max bizim ilahımızdır, (DIT)erim Derrick'li Sepultra'yı..."

Cevap: Peki güzel arkadaşım, sen mektubunu ağızına kadar külürle dolduruyorsun da, yayınlanmasında nasıl umuyorsun? Lütfen açıklar mısın?

Varan 3 - Bir arkadaşımız da bir mektup gönderdi, mektubun ekinde bir hikaye. Normal okuyunda abuk subuk bir hikaye görünümünde olan bu yazı, satır atlayarak okununca oldukça farklı bir boyut (yanı bel altı) oluyor. Hikayenin sonunda ise "Artık bunu da bir yerlere sıkıştırırsınız" demiş. İşte sıkıştırdık, oma pek de senin umduğun şekilde olmadığı sanırım.

Varan 4 - Bu mektubu kirpanın....

Cevap: Hiç kirpor muyız, direkt olarak attık.

Tuz Biber - Sümüğünü yidiğimin Level'i....

Vs. vs. vs. vs.

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul • e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuzaş :	ktuztas@hotmail.com
Ozon Ali Dönmez :	mailme.ozzi@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burak Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt :	ekimerkurt@superonline.com

Daha devam edebildiğimiz sinyorum mesajı aldınız. Geçen ayki Son Sayfa'da biraz agresif davranışımızın farkındayım ama gördüğünüz gibi böyle mektuplar gönderip de yayınlanmasını bekleyenleri uyandırmak gerekiyordu. Sinyorum Türk insanının en büyük handikaplarından birisi de samimiyle seviyesizliği, dost canlısı olmakla civikliği karıştırması. Böyle muhabbet yaparak mektuplarını yayınlatmaya çalışan sevgili okurlarımız, lütfen bundan sonra gönderdiğiniz mektupların daha SEVIYELİ olmasını dikkat edin, yoksa kendinizi Ayın Okuyucu İncisi olarak daha coook görürsünüz.

Geyiğin En Uzun Boynuzlusu

Son sayfayı yazma işi başlarda bana çok güzel bir fikir gibi gelmişti. Ama yazı teslim tarihi yaklaştığında bu işin ne kadar zor olduğunu farkına vardım. İşte ailenizin editörü Phantom ve onun karmaşık zihni...

Uzay tarihi 14/04/1999 Çarşamba 23:06. Son dakika itibarı ile 39 saatir (Rekorum 48 saatir) uyumuyorum, tabii otobüste kestirdiğim o zevkli dakikalar hariç.

Şu anda canavar gibin, sütsüz, şekersiz neskayfem içerken ve hayatımda çok önemli bir yeri olan karamelli çikolatamı yerken neler yazmam gerektiğini düşündüm ve daha fazla kafamı yormadan bir an önce yazmaya koyulدم. Bu yazı bittiğinden sonra, büyük bir ihtiyalle bir daha geri dönüp okumayacağım. Inanıyorum ki buradaki düşünceleri hayatınızın geçmiş herhangi bir evresinde yaşamadıysanız, ilerde mutlaka yaşayacaksınız.

Son zamanlarda çevremde meydana gelen olayları beni oldukça sıkıntılı bir hale soktu. Bir hafta içerisinde akraba ve yakın çevre olmak üzere toplam dört cenaze ister istemez insan karamsar, karanlık düşünceler içерisine itiyor. Bunların üstüne oldukça yoğun bir iş tempusu, dergi yetiştirmeye telaşı ve hiç biri yetmiyormuş gibi sınavların başlaması eklenince, çığlığını ötesine geçiyor ve "Keşke tiitümük olsa da evren içerisinde yüzüller önce sönmüş bir yıldız olsam" fikri kafanıza çivi ile çakılıyor. Bir anda hayatın aslında bombos olduğunu, neden koşturup durduğunu düşünmeye başladığınızda ise film kopuyor. Sabah gözlerinizi açtığınızda bir koltuk üzerinde yiğilip kaldığınızı ve insan vücudunun normalde alamayacağı bir şekilde uyuduğunuza ya da tüm bu düşüncelerden sıyrılmak için uyumamacasına, aralıksız çalışığınızı fark ediyorsunuz.

Peki bu boşluk içerisinde zamanın

degeri nedir hiç düşündünüz mü? Yani yaşıyorsunuz, devamlı bir seyler akıp gidiyor hayatınızda. Saniyeler, dakikalar, saatler, günler... Ve bu durumun en kötü tarafı bazı şeylerin farkına çok geç varıyor olmanız ve o andan sonra geçmişe dönme şansınız olmadığı için her şeyin git gide arapsaçına dönmesi. Şu an için geri dönme şansınız olmadığınıza göre, yapmanız gereken en önemli şey, zamanı, şu anki zamanı en faydalı şekilde geçirmektir. Kesinlikle zamanınızı yaşayın ve yapmanız gereken, istediğiniz her şeyi yapın. Yarın ya hiç olmaya bilir ya da çok geç olabilir.

Konuyu bağlamak istedigim noktaya gelince: Birçok editör arkadaşım gibi ben de Kültür sayfalarına olan kininizi anlamıyorum. Eğer geleceğin bilgisayarından ibaret olduğunu ve bu şekilde kendinizi geleceğin hayatına hazırladığınızı sanıyorsanız, yanlışsınız. NE yaparsanız yapın, bu dünyada yaşamak sorundasınız. Hiçbir zaman bir işlemci olamayacağınızda göre, çevrenizi ve dünyayı iyi tanımalısınız. Starcraft veya Resident Evil asla gerçek olamadı ve ola-

mayaç da. Gerçek nedir biliyor musunuz? Çevrenizde yani Türkiye'de hâlâ açıktan ölen insanlar olmasıdır. Hemen yanınızda medeniyetin besie Avrupa'nın tam ortasında bir soykırımı yaşanmasıdır. Hepimizin herhangi bir şekilde doğanın ölümünü hızlandırmamızdır. Sadece size verilenle yetinemeyin, araştırın. Kültür sayfalarında sizlerin birer bilgisayar kurdu olarak ilginizi çekebilecek noktalara değiniyoruz. Burada zaten her yerde görebileceğiniz şeylere değiniyoruz.

Hayatımızın içсерisine zorla sokulan Televole'lerden sıyrılmın, insanların duygularını söküren yarışma programlarını seyretmeyin, yere çöp atmayın, artık bir porno dergi kapsamına giren Pazar eklerine ve içсерisindeki sanatçı bozmalarına atın tekmemi gitsin ve bunun gibi birçok şey. Herşeyden önemli çevreneze karşı duyarlı ve tepkili olun... Unutmayın gerçeği hissetmek dünyadaki en güzel duygudur. □

Phantom

Gelecek ay LEVEL'da

Aliens vs Predator: Korkuya iliklerinizde hissedeceksiniz, AvP kabuslarınızda yer edecek kadar güzel bir oyun (?)!

Requiem: Bir asker olmak, robot olmak veya hadi be, yaratık olmak neyse de... melek olmak da nes! Gelecek sizimde, bekleyin.

Championship Manager 3: Tüm zamanların en başarılı menajerlik oyunu en yeni versiyonuyla karşımızda.

