

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

4/99

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) Nisan 99 ISSN 1301-2134 1.250.000TL (KDV DAHİL)

## @ Online

Internet'te oyun oynamak  
üzerine bilmek istediğiniz  
herşey bu köşede...

100 Sayfa

## ALIENS VERSUS PREDATOR ÖZEL



HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 • Close Combat 3 • RESIDENT EVIL 2 • AoE  
Rise of the Rome • Imperialism 2 • WORMS ARMAGEDDON • Piri The Explorer Ship • MYTH  
2 • World War 2 Fighters • Carnivores • War of the Worlds • X Games Pro Boarder • STARSIEGE  
TRIBES • Colin McRae Rally • Recoil



Apocalypse • Silent Hill • WCW/NWO Thunder • Street Fighter Zero 3

26 İnceleme

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni  
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Sinan Akkol

Yazı İşleri  
M. Berker Güngör, Cem Şenç, Emin Barış,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Kadir Tuzlaş, Sinan Almacı, Burak Hun

Yazı İşleri Sekreterya  
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım  
Didem İncesığır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724  
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326  
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyz@chip.com.tr

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

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü  
Aslı Bozyayla  
Abone Servisi  
Nur Gecili  
Serap Ezgin, Elvra Epik  
Doğruțum Servisi  
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343  
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü  
Turgut Tekaton

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi  
D. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış  
Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323  
Baskı  
Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323  
Doğruțum  
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  
Serra Yurtman, Batur Odar  
Ankara Büro  
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450  
Öveder ANKARA  
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958  
E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL

Yayıncılık Ltd. Şti

LEVEL 4/99

## Kan(dırıl)mayın !!!

Level, kendisine ait olan rekoru egale etti. Şubat sayımız 18 bin 200 gibi bir satış rakamına ulaşarak PC oyun dergileri arasındaki birinciliğimizi pekiştirdi. Ama işin ilginç yanı, bu sayı ile birlikte bütün bilgisayar dergileri arasında dördüncü büyük dergi oluyoruz. Böylece, Türk PC kullanıcının seçimi olan Level, kendi kendine gelin güvey olanlara da gerekli dersi vermiş bulunuyor. İnsanlar yalan söyleyebilir, ama sayılar asla...

Satış rakamlarımızı her ay okurlarımızın önüne sokarak "Bakın, bu ay bu kadar sattık, en büyük biziz" demek gibi bir politikamız yok. Bunu fırsat bilen bazı insanlar, bizim başarımızı çekemediklerinden olsa gerek, rakamları çarpıtarak okuyucularını kandırmaya çalışıyor. Ama onların bilmedikleri bir şey var. Türk gençliği ne istedigini farkındadır. Kimin kendilerine gerçekten değer verdigini ve kimin numara yaptığını çok iyi bilirler. Bu yüzden, lütfen ne okuyucularınızı ne de kendinizi kandırmayı ve en azından doğru sayıları yayılmasına cəsaretini gösterin. Böylece hem bizim hem de okuyucularımızın sayısını kazanırsınız.

Sizlerden çok özür diliyorum, ama gerekli yerlere gerekli cevabı göndermek zorundaydık. Hemen esas konuya geliyoruz. Anket sonuçları elimize ulaştı. Bu sonuçlara dayanarak bir okuyucu profili oluşturmayı amaçlıyoruz. Ve sizlerin istekleri doğrultusunda ilk büyük değişikliğimizi de bu ay yaptık. Beklediğiniz, aylardır istediğiniz şey gerçekleşti ve LEVEL artık 100 sayfa!!! Bundan böyle her ay daha zengin bir içerikle karşınızda olacak.

Sayfa artışıyla birlikte Preview'lara, yani henüz piyasaya çıkmamış oyunların ön incelemelerine başladık. Level International'ın İngiltere'deki muhabiri Derek dela Fuente'nin bizzat şirketlerle yaptığı görüşmelerin bulunduğu İlk Bakış sayfalarında en taze oyunların haberlerini en çarpıcı görüntüleri ile birlikte bulacaksınız. Tabii bu da sizlerin istekleri doğrultusunda gerçekleşti, çünkü okuyucularınızın büyük bir kısmı haber sayfalarının içerik ve uzunluğunun artırılmasını istiyordu. İnanmıyorsanız neden 97. sayfadaki anket sonuçlarına bir göz atırsınız?

Bir diğer yeni köşemiz ise On-Line. Bu köşede, Türkiye'de çok geri kalmış olan On-Line Gaming ve Multiplayer oyunlar hakkında sizleri bilincendirmeyi amaçlıyoruz. İlk ay basit On-Line oyun terimlerinden ve Multiplayer oyunlarının mantığından kısaca bahsettik. Internet'ten oyun oynamak hakkında hiçbir bilginiz olmasa dahi bu köşeyi takip ederek On-Line oyunların ustası olabilirsiniz. Ayrıca, gençlere yönelik olan ve ilginizi çekebileceğini düşündüğümüz bazı sitelerin incelemelerini de On-Line'da bulabileceksiniz.

Bu ay tek CD veriyor olmamız sizleri korkutmasın. Önümüzdeki aydan itibaren iki CD vermeye devam edeceğiz. Ama bu ikinci CD, büyük ihtimalle multimedya içerikli olmayacak.

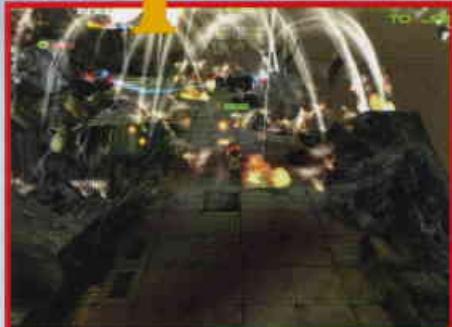
LEVEL'in bununla kalacağını düşünüyorsanız, çok yanlıyorsunuz. Yaptıklarımız buzdağının sadece görünen kısmı. "Daha ne yapılabılır ki?" dedığınızı duyar gibi oluyorum ve diyorum ki :

LEVEL'in Mayıs sayısını şimdiden ayırtsanız çok iyi olur.....

- Şu Türkler de çok oluyor artık John.....
- Keşke sümüklüböcekleri kendi ülkemizde satsaydı Jim.
- (Özür dilerim, kendimi tutmadım- BLX)

Sinan Akkol

# Expendable



İlk oyunları olan Incoming ile 3D ekran kartlarını ve onların kullanıcılarını sonuna kadar zorlayan Rage, Expendable ile bizleri Commando ve Ikari Warriors zamanlarına geri götürüyor. Tabii ki 3 boyutlu kartlarınızı da yanınızda almayı unutmuyorsunuz.

**R**age'in önceki oyunlarında olduğu gibi, Expendable da 3D grafik motoru ile admı duyaracak gibi gözüküyor. Bütün büyük donanım ve ekran kartı üreticileri ile ortaklaşa çalışıkları için piyasada bulunan hemen hemen tüm 3D kartlarla mükemmel bir uyum içinde ve tam performansla çalışacak.

Hatta, henüz yeni kullanılmaya başlanan ve sadece teknoloji harikası ekran kartlarında bulunan Environment Mapping ve Bump-Mapped kaplamalar gibi birden fazla kaplamanın aynı anda kullanılması sağlanacak. Ama hemen ırkçı kaçmayın, dolarları sıyıp da aldığınız gibi gür 3D kartınızda da çalışacak şekilde programlanıyor Expendable.

Expendable'ı esibinden Peter'in da söylediği gibi, insam sıkmayan oynamışsa salıp bir Action oyunu yapmak için yapay zekaya önem vermek gerekiyor. "Ve Expendable, yapay zeka komşunda hiçbir rakibinden ayağı kalmayacak" diye devam ediyor Peter. "Half Life'da yarışınızı ağızınızda getir."



ren sahnelerde benzeyen önceden hazırlanmış sahneler (scripted animations) var, belli noktalara geldiğinizde düşmanlarınız bu sahne de yapmaları gerekenleri yerine getirdiklerini göreceksiniz. Ama önceden belirlenmiş hareketleri

tamamlayan düşmanlar, yapay zekanın kontrolünü geçiriyor ve işte o andan itibaren ne yapacaklarını kestirmek gerçekten güçleşiyor. Mesela oyun sırasında bir noktada düşmanlarınız siz gördükleri zaman etrafındaki moloz yığınlarından çabucak bir barikat kurup arkasından size ateş açıyorlar, bunu bizim daha önceden verdigimiz komut zinciri yapıyor. Siz barikati vole ettigimizde ise, önceden verilen komutları yerni yapav zeka alıyor.

Artık ne yapacaklarını asla kestiremezsiniz". "Expendable'da düşman ve oyuncu karakterler için 2500'den fazla animasyon karesi var ve karakter animasyonlarının yumuşak olması için gerçekten çok çabuluk" diyor Peter.

## Action

Peter'a yüksek dozda aksiyon içeren bir oyunla, birinci şahıs yerine neden Tomb Raider tarzı üçüncü şahıs görüşü kullandığını sordugumuzu, "Çünkü, piyasada bırsürü sıkıcı Quake kopyası var, bizim de o çöplüğün içinde kaybolmak gibi bir niyetimiz yok" diye cevap verdi ve devam etti "Yanlış anlamayın, bence Quake mükemmel bir oyun ama her mükemmel oyun gibi on-yirmi tane kopyası yapıldı. Inanın yirmi birinci ihtiyacınız yok".

Expendable dünyasının içinde istediğiniz gibi dolasabileceksiniz. Bölümler birbirlerine botlar, trenler veya asansörlerle bağlı olacak. Ama oyuncu bu araçları kullanmayacak, böylece ates etmek ve sağa sola zıplamak için bol bol vakit olacak. Yani oyun boyunca tabanvaya mahkumsunuz! Bölümler çok büyük olacak, ama yapay zeka kaybolmanızı izin vermeyecek şekilde tasarlanıyor. "Birbirine benzeyen bu sürü bölüm yapmak isten, grafiklerdeki kaliteyi ve bölgeler arasındaki cesurlığı aranmaya çalıştık. Simdi de düz bir oyun akışı planlıyor, yani

# EXPENDABLE



Expendable lineer bir oyun olacak. Ve sadece bölüm aralarında Save edebileceksiniz."

### Senaryo

Bol patlama içeren çoğu oyunda olduğu gibi, Expendable da günümüzden epey sonraki bir tarihte geçiyor. Kesin bir tarih vermek gerekirse 2463 yılında, eksigi var, fazlası yok. Geçen 500 yıl boyunca insanoğlu dünyaya en yakın yaşanabilir gezegenlere ve bunların uydularına koloniler kurmuş, sürekli olarak yaşadığı evreni genişletmeye devam etmiştir. Git gide evrenin daha da uzak köşelerine doğru dağılan insanoğlu, sonucta daha uzağa gidemez olmuş ve en uç gezegenlerde sadece bir avuç insanın yaşadığı koloniler kurulmuş. Böylece insanoğlunun evrenin hakimi ve mahalledeki tek canlı türü olduğuna olan inancı iyice pekişmiş, taa ki The Charva gelene kadar.

The Charva. Çekirge misali öllerine çıkan herşeyi tüketip bir sonraki gezegene geçen yabancı bir canlı türü. İnsanlığın yaratığı hayatı solunmuşlar ve işin kötüsü, beğenmişler. Bilimmenen bir galaksinin sınırlarından baslayarak ve gezegeninden gezegeneye atlayarak hızla dünyaya yaklaşmaya başlamışlar, tipki bir nehrin üzerindeki kayaları kullanarak karşıya geçen çekirge sürüleri gibi. Hiç beklemedikleri bir anda insanlığın en büyük başarısı, yok oluşuna sebep olmak üzeredir.

Ana gemi, gövdesini stran ince bulut tabakası aydınlatan bir ışık kutlesinin içinde suisüllererek uzayın sonsuz boşluğunca ilerliyor. Aşağıda, dünyanın ilkoluştuğu zamanı anımsatan genç bir gezegen yavaşça dönüyor, kuru topraktan yaşam dolu bir gezegenin çevrilmiş yeni bir gezegen. Birkac ay önce, ucyüzden fazla kolonistin yaşadığı bu gezegen artık bomboş. Bu gemi "ana" sıfatını sadece büyük olmasına değil, içinde genetik olarak savaş için hazırlanmış insan embriyoları taşıdığı için de hak ediyor. Onların ismi yok, "Expendable" yani Harcanabilir olarak biliniyorlar. Saf ölüm makineleri, duyguları yok. Sadece avlanmasıın zevki ve ölümün zaferi için

yaşıyorlar. Ve onları yonetmek sizin işiniz.

### Ölüm açısı

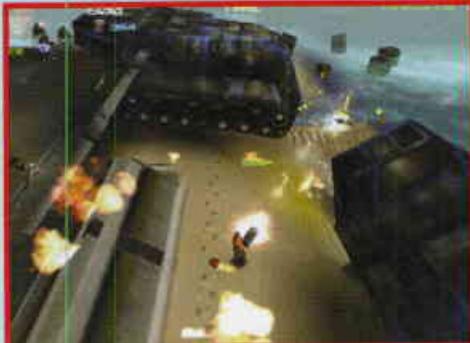
Bölümün tasarımları tıpkı kamera açığının kullandığını izin verecek şekilde düşünülmüş. Kayalık bir geçitte ilerlerken kamera hemen omuz hizamiza gelirken, bazı bölümlerde Gauntlet benzeri



nuzda, kamera siz takip etmemi bırakıp köprünin parçalanarak havaya uçmasını göstererek şekilde yerleştiriliyor. Veya çeyrek mil ötedeki bir radar istasyonunun yükünü göstermek için, o yöne doğru hareket edebiliyor.

Expendable saf aksiyondan oluşan bir oyun. Bölümler arasındaki çeşitlilik şaşırtıcı düzeyde ve Rage'de görmeye alıştığımız düzeyde kaliteli grafik ve oynanabilirliğe sahip. Peter'a Expendable'in en çok hangi yönlerini sevdigini sordduğumda "Benim için üç şey önemli: Yıkmanı verdiği zevk ile kşetmenin keyfi ve tanımadığımız bir gezegende bulunmanın yaratığı stres.

Commodore64'te zevkle oynadığımız Ikari Warriors, Commando gibi oyunların üstün oynanabilirliği ile R-Type ve Quake'in özelliklerini birleştiren bir oyun Expendable. Etrafta haklar ve Power-Up'lar bulunacak, silahların yok edici gücü ve görsel efektleri aklımıza başımızdan alacak. Multiplayer ise, iki kişinin aynı anda tek ekran da veya Network üzerinden özel olarak tasarlanmış Deathmatch bölümlerinde oynayabilemesine izin verecek. Playstation sahipleri ise aynı bilgisayarda bulunmuş ekran da oynayabilecek." L



tam üstten görünüşe geçiyor. Oyunun grafik motoruyla hazırlanan bazı sahnelerde kameraları kullanmış büyük önem taşıyor. Örneğin karla kaplı bir bölümdeki buzdan köprüyü havaya uçurduğunda,



**Beklenen Çıkış Tarihi:** 30 Nisan 1999 (**PC/Turk Action System**) PC - Playstation - Dreamcast

### RAGE

### Özellikler:

- İkinci nesil 3D kartlarına tam destek
- İilen teknolojili 3D grafik motoru ve animasyon sistemi
- Scripted animasyonlar ve üstün yapay zekanın mükemmel birleşimi
- Aksiyon dolu 20 bölüm
- DirectSound 3D ve EAX desteği
- Aynı bilgisayarda iki kişi oynamma imkanı

Fox Interactive sinema tarihinin en korkunç iki yaratığını karşı karşıya getiriyor. Bilim kurgunun vahşi çocukları olan Predator ile Alien'i çarpıştıracak olan Aliens vs Predator, klostrofobi gelişimine katkıda bulunacağı kesin olan bir First Person Shooter



# PREDATOR

# Aliens vs Predator

**A**lien 1'deki yaratığın göğüsten fırladığı o inlü sahneyi kim unutabilir ki? Veya Predator'daki kanlı kol koparma sahnesini? İtiraf edin, kendisine saygı gösteren hiçbir bilim kurgu manyağı bu iki klasik film unutmuş olamaz. İzinsiz Quake-Alien modları yapınçalar "satışları durdurun, yoksa biz gelir durdururuz" mektupları yazdıktan ve Aliens Online isimli Multiplayer oyunu piyasaya sürdüktен sonra Fox Interactive, yeni bebeklerini oyuncuların zevk ve beğenisine sunmaya hazırlıyorlar. Sayıtsız demo versiyonları, medya CD'leri ve basın bültenlerinden sonra oyunun piyasaya sürülmemesine az kalınış gibi goriliyor. Heyecanlandınız mı? Heyecanlanmadınız mı...

Daha önceki Alien oyunlarında olduğu gibi, Aliens vs Predator da bir FPS olacak - ama bir tek farkla : AvP gerçek bir 3D motoru üzerine inşa ediliyor. Alien ve Predator'un farklı duylarını ifade eden 3D efektlere sayesinde, bu iki karakter ile oyundaki üçüncü karakter olan insan askeri (Marine) arasında oynanış bakımından büyük farklılıklar olacak. Bu ve bunun gibi minkî detaylar oyunum 3D motoru hakkındaki heyecanımızı kökülemeye yetiyor, ama dahası da var. Bir Alien'in yönetirginizi düşündür, duvar ve tavanlarda yürüyebildigimizi. Ve hiç bekledikleri anda düşmanının arkasına iniş, kafatasını parçalayıp yiyebildigini zi hayal edin. Kulaga hoş geliyor, öyle değil mi? Neyse, artık hayal etmenize gerek kalmadı. Aliens vs Predator size duvar surüşenliği yapma şansı ve her öldürdüğünüz insan ile daha da güçlenme imkanı tanıyor.

## Hikaye

Olaylar biyolojik silahlar üretilen bir gezegende geçiyor. İnsanlar, Alien'ların embriyolarını çeşitli hayvanların rahimlerine yerleştirilmesi ile bir super-Alien elde etmeye çalışıyor. Kötü fikir. Sonuçta ortaya çıkan yaratık, Xenomorph adında yeni bir tür.



Salyan dostlarımızın mutasyona uğramış, daha büyük, daha güçlü ve kesinlikle daha ölümcül olan bir versiyonu. Zavallı Marine'ler artık Alien mamaşı olmamak için kaçacak delik aramak zorundalar. Ama işin kötü yanı, koca gezegenden kaçıp saklanabilecekleri güvenli tek bir delik bile yok.

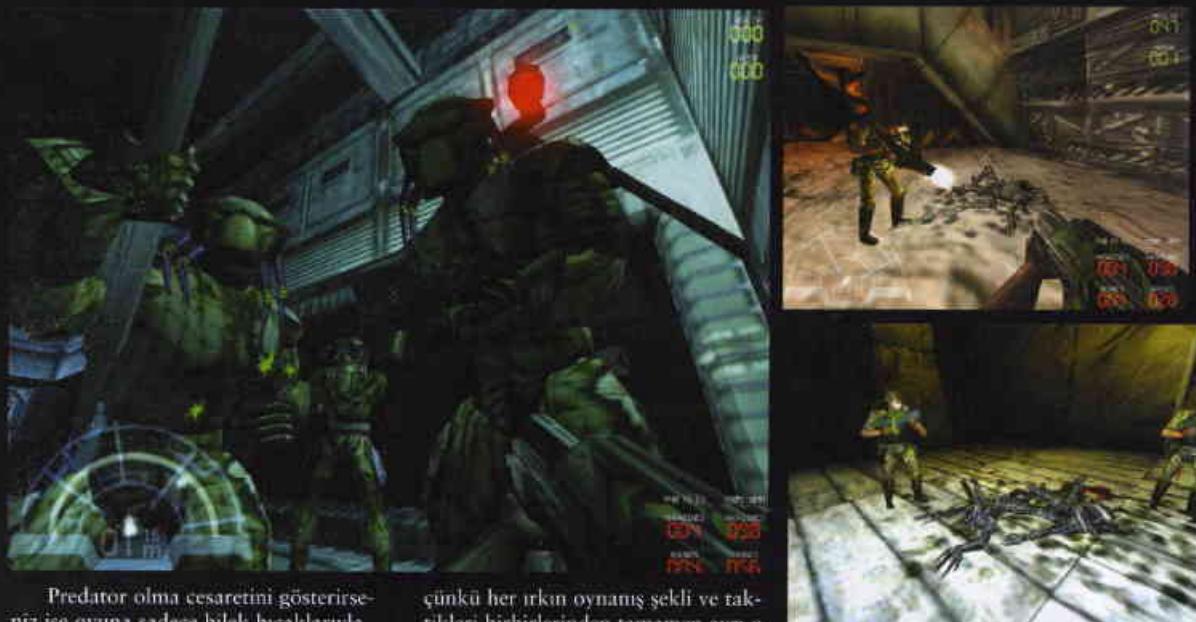
Hem Aliens hem de Predator filmlerinin senaryolarından çok seyler çalan AvP'de üç farklı oyun perspektifine sahipsiniz: Alien, Predator veya Asker (Marine). Görevleriniz seçtiğiniz role göre değişecik, farklı amaçlar, görüş açıları ve silahlardır sayesinde her üç tamamen farklı bir şekilde oynanacak. Oyun için tamamen yeni bir 3D motoru programlanmış, AvP ayrıca bütün popüler Multiplayer seçeneklerini de destekleyerek şekilde tasarlanmıştır.

AvP tamamen non-lineer bir dünya olarak oluyor, önceden gittiğiniz bir bölüme tekrar gitme şansı sahipsiniz ve hayatı kalmak için istedığınızı yapmakta serbestsiniz. Tam teşekkülü fizik modelleri sayesinde farklı görüş açılarına sahip olacaksınız. Fizik modeli objelerin zıplayıp köşelerden sekmesi gibi gerçekçi fizik efektlerini de gerçekleştirebiliyor. Dinamik ışıklandırma oyunun görünüşüne ve atmosferine büyük ölçüde katkıda bulunuyor. Alev makinasının tetigine bastığınızda, alevlerin koridordan aşağıya püskürdüğü, çayır çayır yanın bir Predator'ın duvarları aydınlatarak yanınızdan geçtiğini görmek inanın anlatılamayacak bir duygudur.



## Adamım benim!!!

İngilizlerimize yenilip Alien'i seçerseniz amacınız bütün insanları parçalamak, savunma sistemlerini yoketmek ve bu lanet gezegenden kaçıp pembe panjurlu bir koloni kurmak. Tabii Alien'ları eline shırgan alıp insan aylaması saçmalık olurdu, o yüzden Alien olursanız elinize silah almayı umutun. Ama savunmasız olduğunuzu da söylemedik herhalde, penceleriniz ve kuyruğunuza haricinde, öldürdüğünüz her insanın enerji kazanmak gibi bir yeteneğiniz de var. Ayrıca, genetik araştırmaların yapıldığı bu üste bulunan gizli bir silahı bularak Alien eyriminin son halkası olan Xenborg olma şansınız var. Yıldırım kadar hızlı koşabilen, duvar ve tavanlarda yürüyebilir, Alien duylarını kullanarak insanların yerini bulabilirsiniz. Her bölüm geçtiğinizde güçleriniz de katlanarak artıyor, ta ki oyunun daki en güçlü ve ölümcül yaratık oluna kadar.



Predator olma cesaretini gösterirseniz ise oyuna sadece bilek bıçaklarıyla ve omuz topuyla başlıyorsunuz. Esir düşmüş bir geminin mürettebatından birisiniz ve güvenlik sisteminin çökmeyle birlikte serbest kalyorsunuz. Silahlarınızı ve inceleme için parçalanmış geminizin parçalarını bulmalı, sağ kalan arkadaşlarınızı kurtarıp ölenlerin intikamını almalısınız. Ayrıntıları kızılıotesi görüşle takip ederken, bıçaklarınız, dikkimiz (Predator'2'yi hatırlayan var mı?), omuz topunuz, tabanca ve mızrınızın önünüze çıkan herkeşi ve herşeyi yoketmeye yetecektir.

Eğer Marine olursanız amacınız, ehem, bu cehennemde sağ kalmak. Bir tabiatçı dönüşü bütün cephanızın tükenmiş olarak üssünüze ultiğinizde her tarafın varatic kaynadığını görüyorsunuz. Daha fazla cephe ve silah bulmalısınız, yoksa kalan ömrünüz bir kaç dakika bile olmayacağı. Amacınız ise Pandora Üssü'nün araştırma kayıtlarının bulunduğu beş diski bulmak ve Xenomorph istilasının uzaya yayılmasını önlemek için üssün kendi kendim imha mekanizmasını çalıştmak. Alien ve Predator'ların arasında sağ kalabilmek için elinizde görüş güçlendirici, hareket dedektörü, zırh, sağlık kitleri ve haritalar var. Silahlarınızın arasında bir makinalı tüfek (bomba atıyla birlikte), otomatik bir shorgun, Vasquez'in smart-gun'u (bu aletin efektif filmle birebir aynı yapılmış), plasma silahı, roketatar, alev makinası ve farklı mermiler alabilen bir bomba atar da mevcut. Yani hıç bir av gibi gözükmeyorsunuz, tabii ki kıçınızı kollayabilirsiniz.

## Multiplayer Blues

Ortada üç farklı ırk olan bir FPS var, kaçınılmaz olarak oyunun multiplayer yönünün nasıl olduğu sorusu aklı gelecektir. Multiplayer seçenekleri konusunda rakiplerinden hiç te geri kalmayan bir oyun Aliens vs Predator,

çünkü her iki oynamış şekli ve takımları birbirlerinden tamamen ayrı olacak. Böylece oyuncular Multiplayer oyunun sunduğu seçenekleri çok çabuk tüketip oyundan soğumayacaklar. Predator'lar en ileri teknolojiye sahip olan ırk. Ellerinin altında bir görünmezlik cihazı, omuz lazeri ve yaralarını hem iyileştiren bir Medikit var. Alien'lar ise uzak mesafede tamamen savunmasızlar, ama bir kere yanınızda geldiler mi sizin hitti demektir. Mütthis hızları, ayrıca tavanda yürüyebilmek gibi bir kabiliyetleri ve her öldürdükleri insanı yiyecek enerjilerini yenileyebiliyorlar. Ama öldürdüğünüz zaman bile onlardan kurtulmuş söylemazesiniz. Asılı kanları üzərinize sıradı mı, çayır çayır yandığınızın resmidir. Marine'ler ise tepeyen tırnaga silahlı ama diğerlerinin yanında biraz daha dayanıksız olacaklar.

AyP'deki haritaların çoğu, orijinal H.R. Giger eserlerine ve filmlere sadık kalınarak yapılmış. Uzun, karanlık koridorlardan, dibî gözükmemeyen cukurlara kadar haritalardaki bütün derayalar insan korkutacak şekilde hazırlanmış. Ve sevginiz karaktere göre, haritanın neresinden dolanmak isteyeceğiniz de değişecektir. Marine'ler için bir havalandırma tünelinde sıkışık kalmak ölüm demek iken, Alien'lar geniș ve aydınlatılmışlardan uzak durmak isteyecekler.

Predator'lar ise görünmez olabildiklerinden her mekana uyum sağlayabilirler, tabii enerjileri bitmedikçe.

Aliens vs Predator sadece grafikle değil, sesleriyle de dikkat çekiyor. Marine demosunu oynadıysanız, Aliens filmindeki Colonial Marine silah efektlerinin oyunsu birebir aktarıldığını görebileceksiniz. Özellikle de hareket dedektörünün sesi, insan streşten gergin bir yay haline getiriyor. Alien'ların sesleri hakkında pek bir yorum yapamıyorum, çünkü patlamaların arasındaki çığlıklar ve tıslamaları haricinde filmlerde pek fazla, ehem, replikleri yoktu. Ses yüzünden yerini belli etmekten en çok nefret eden ırk Predator'lar, çünkü gizlenmek için yaptıkları onca uğraş boşanıyor. Kaybettığı sağlığı geri kazanmak için iki tane kazık kadar içneyi göğsüne saplaması gereken Predator'lar bu işlem sonucunda danalar gibi böğürdünden yerini belli ediyor. Yani oyunda seslerin de stratejik önemi var.

Aliens vs Predator bu yazı yazılarından kopyalama aşamasına gelmiştir. Bu da demek oluyor ki Mayıs ayına kadar ülkemizde olacak. Siz sabırsızlıkla bekleyen, CD'mizdeki demoları oynayarak gerçek oyunun nasıl olacağı hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. ■

**FOX INTERACTIVE**

Beklenen Çıkış Tarihi: Mayıs 1999 (PC) | Tür: FPS | Sistem: PC - Playstation

## Özellikler:

- Yeni nesil 3D grafik motoru.
- Filmlerin atmosferine uygun klasik efektler.
- Birebir gerçek silah efektleri.
- Bir FPS'de ilk defa tamamen üç ırk.
- Çok kişiçi Multiplayer oyunlarından.

# oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından  
en son haberlerle yine karşınızdayız

## Dungeon Master'lar bilgisayar ortamına geçiyor

**S**on aylarda elimize geçen FRP oyunları giderek masaüstü FRP'lere benzeme başınlı. Daggerfall ve Might & Magic 6'nın serbestliği, Fallout serisinin atmosferi ile şenlenen FRP piyasası, en son Baldur's Gate şoku ile sarsıldı. Hiç beklemedigimiz şekilde orijinal AD&D kurallarına bağlı kalınarak hazırlanmış bir oyundan olan Baldur's Gate özellikle grup içi kavgaların olması, Torin dünyasının gerçek kurallarına ve yaratıklarına sahip olması ile hepimizin begeniğini kazandı. Ama oyundan en can alıcı noktası, birkaç kişi network ortamında oynanınca masaüstü FRP'nin atmosferini yakalaması idi. Tabii herkesin başına buyruk olması, FRP'lerin ölümcül yetkili kişisinin varlığının eksiksliğini hissettiyor. Dungeon Master'lar, diğer bir debole Zindancıbaşları. Ama artık kafanıza göre davranışnamayacaksınız, çünkü Dungeon Master'lar **ellerini** bilgisayar oyunlarına da atıyor.

Simon & Schuster adlı yeni bir firmadan gelen Shattered Light adlı RPG, çoğu yönüyle alıştığımız bilgisayar RPG'leri ile aynı özellikleri taşıyor. Grubunuza alabileceğiniz 12 farklı sınıf karakter var. Yine yaratık avlayıp tecrübe kazanıyor, seviye atlıyorsunuz. Konusu bile klasik. Bir ülkeye hayat veren kutsal güç kaynağını besleyen kristaller parçalanmış ve ortalığı yayılan kötü büyüğün sayesinde bütün dengeler sarsılmıştır. Sizin göreviniz her zaman olduğu gibi vatanı kurtaran Şaban olarak bu kristalleri bulmak, bu arada da birkaç (bin) yaratığı harcamak. Şimdiye kadar alışmadık bir şey yok, peki Shattered Light'i diğerlerinden ayıran özellikleri neler?

- Shattered Light, hemen her özelliğini değiştirebilmeniz için veren bir editör programı ile birlikte geliyor. Bu programı kullanarak kendi dünyınızı oluşturabilir, yeni büyüler oluşturabilir



veya hazır büyülerini değiştirebilirsiniz. Karakter ve yaratıkların özellikleri ile oynayabilirsiniz, NPC'lerin yapay zekasını ve diyaloglarını değiştirebilirsiniz. Oyundaki her item'i, görevleri, kabiliyetleri, bilmeceleri ve hatta haritaları bile değiştirebilirsiniz. Ama bir kötü haber, oyundan grafiklerinden büyük ölçüde feragat edilmiş. Tabii ki bunun fanatik FRP'cileri pek fazla etkilemeyecek. Grafiklerin fazla abartılmaması, sistem ihtiyaçlarını da mütevazi bir seviyeye indiriyor. Shattered Light Pentium 166 işlemci, 32 MB Ram ile gayet rahat çalışacak.

- Oyunun hikayesini içinde ünlü fantezi-epik roman yazarlarından Robert Silverberg'in de bulunduğu bir grup yazmış. Yani konu klasik olmasına rağmen, oyundan içindeki diyalogların ve hikaye gelişiminin oturaklı olacağını kuşkusuz olmasın.

- Gelelim Dungeon Master oyunının nasıl işlediğine. Maalesef sadece online oyunlar sırasında Dungeon Master olma şansınız var. Oyuncular sizin bilgisayarınıza bağlandığında yaptıklarını değerlendirdip tecrübe puanları dağıtabilmek gibi bir yetkiye sahip oluyorsunuz. Shattered Light'tı toplam sekiz kişi aynı anda online olarak oynayabilecek.

Grafikleri bir kenara bırakırsak, yapımı şirketi Catware'in oldukça iyi bir iş çıkardığını söylememiz gerekiyor. Tabii asıl değerlendirmeyi Shattered Light Mayıs ayında ülkemize geldiğinde yapacağız.

**Yapım Firma : Catware**  
**Dağıtıcı Firma : Simon & Schuster**  
**Cıktı Tarihi : Temmuz 1999**

## Activision'dan Battlezone 2

**A**ctivision'in geçen seneki hiti olan Battlezone'un devam oyunu yapılıyor. Pandemic Studios tarafından geliştirilmekte olan Battlezone 2 orijinal oyunu birçok yönden geliştireceğe benziyor. Orijinal oyunun başarısını sağlayan 3D action ve real-time strateji karışımı oyun şeklini ve mükemmel arabirimini daha da geliştirecek olan Battlezone 2 yakında hazır olacak.

1999 yazının sonlarına doğru tamamlanacak olan Battlezone 2'nin gelişmiş özellikleri arasında şunlar var :

Gelişmiş yapay zeka: Battlezone 1'de bütün ünitelere tek tek kumanda etmek zorunda olmanız işleri karmaşıklaştırmıştı. Yeni oyunda ünite-

ler savaştıkça tecrübe kazanacak. Yeni üniteler "çaylak"lar gibi hareket ederken, tecrübeli savaşçılarınız sizleri en zor durumlardan kurtarabilecek kadar yetenekli olacaklar. "Zeki" yapay zeka tarafından yönetilen birimler sağa-sola kaçabilecek, duruma göre en iyi silahı seçebilecek, etrafındaki scephane ve enerjileri toplayabilecekler. Tabii, zoru görünce de kaçabilecekler.

Birinci kişi gözünden sıcak savaş: Zırhlı araçlar, piyadeler, hava desteği ve harekerli saldırı kulelerinin de aralarında bulunduğu 30'dan fazla ünite kontrolünüzde olacak. Arabirimde ve oy-

nababilirlikte büyük gelişmeler yapılmış. Birimlere verilebilecek yeni emirler sayesinde kaynak yönetimi, büyük çaplı savaşların daha rahat kontrol edilmesi sağlanmış.

Interaktif dünyalar: Daha gelişmiş bir grafik sistemi sayesinde su altıavaşları, gezegen üzerindeki canlılar gibi detaylar eklenmiş. Karmaşık bir fizik sisteminin



oyuna eklenmesi, kullandığınız araçların kontrolünde gözle görülür bir değişiklik sağlanacak. Oyunun grafik motoru Pentium III'ye ve yeni nesil 3D kartlara tam destek verecek şekilde tasarlanıyor. Bu sayede görselliğin ön plana çıkması sağlanmış.

Kullandığınız aracın hasar alması durumunda paraşütle atlayıp, sürücüsünü vurdugunuz bir aracı kontrol altına almak gibi bir şansınız da var.

**Yapımcı Firma : Pandemic Studios  
Dağıtıcı Firma : Activision  
Çıkış Tarihi : Eylül 1999**



## Warhammer 40000: Rites of War

**S**I'n General başlıklı serisi, en başarılı war-game oyunlarıdır. Warhammer 40000: Chaos Gate ve Final Liberation ise aynı başarıyı maalesef gösteremedi. Ama Dreamforge ve SSI'n ortak çalışması olan W4K-Rites of War ile bu değişecek gibi görünüyor. Panzer General 2 engine kullanılan son oyun olacak Rites of War. Warhammer dünyasında geçen sıra-tabanlı bir strateji olan Rites, elle çizilmiş üniteler ve haritaları ile gerçek strateji oyuncularının aradığı bir oyun olacak.

General serisinden bir oyun oynadıysanız, Rites of War'da zorluk çekmeyeceksiniz. Üç farklı ırk ve toplam 36 görevden oluşan senaryosuyla uzun süreli bir oyun olacak Rites of War.

Yılının kişilessmiş şekli olan Eldar'lar, kötülük timsali Tyranids ve paladin misali Imperial Space Marines taraflarından birisini seçebilirsiniz. Tek kişilik görevleri bitirseniz bile hazır haritaları kullanarak kendi görevlerinizi yapabileceksiniz.

Rites of War daha önceki General oyunlarına bayağı basitleştirilmiş. Entrenchment denilen ünitelerin siper kazma özelliği oyundan çıkarılmış ama yerşekilleri savaş takiklerini etkileyecak. Topçu desteği için gereken görüş mesafesi özelliği artırılmış ve diğer General'ları karışık hale getiren istatistik özellikler de basitleştirilmiş. Böylece sıra-tabanlı stratejilere soğuk bakan oyuncuların da zevk oynayabileceği bir oyun hazırlanmış.

Rites of War'da Role-Playing özellikleri bulunacak. Birimlerin haricinde yönetebileceğiniz kahramanlar var. Kahramanlar haritada dolaşırken bulacağınız binalardan (tapınaklar ve şehirler) bonus birimler ve artifactler bulabilecekler. Savaşların sonunda elde ettikleri tecrübe puanları sayesinde 10. seviyeye kadar çıkabilecekler.

Bazı senaryolarda Imperial Space Marines'e karşı, bazlarında omuz omu-

za mücadele edeceksiniz. Marine'lerin Land Raider ve Whirlwind isimli tankları, terminatörleri ve War Machine'lerine karşı, Eldar'ların Guardianları, uzun menzilli Dark Reaper'ları, yakın dövüş ustası Striking Scorpion'ları var. O çırının Tyranid'ler ise ünlü Genestealer'lardan, Brood Brothers'a (insan/Tyranid karışımı, ağır silahlar kullanabilen yaratıklar) ve Hive Tyrants'a kadar birçok içgriç yaratığa sahip olacaklar.

SSI oyunun Haziran'a yetişirmeye çalışıyor. Chaos Marine gibi karizmatik birimlerin oyunda olması, Warhammer fanatiklerini üzcektir ama sanıyoruz SSI yeni ırklar ve birimler ekleyerek W4K dünyasını, masaüstündeki gibi PC'de de başarılı hale getirmeye çalışıyor. Peki başarılı olabilecekler mi? Imperator ve Blood God bilir...

**Yapımcı Firma : SSI / Dreamforge  
Dağıtıcı Firma : Mindscape  
Çıkış Tarihi : Mayıs 1999**



## F-22 Lightning 3

**S**imülasyon piyasasının başarılı firmalarından olan Novologic, F22 adlı teknoloji harikası savaş uçağını konu alan üçüncü oyunları ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Tıpkı daha önceki oyunlarda oyunlarında olduğu gibi, F22 Lightning 3 de aşırı gerçekçilikten ödün verilerek, zevkli ve kolay oynanabilirlik ile gerçekçilik arasında dengeli bir yapıya sahip olacak.

Lockheed Martin'in F22 Raptor uçağını konu alan F22 Lightning 3, günümüzün çoğu simülasyonlarında olduğu gibi sanal kokpite sahip olacak. Sanal kokpitte gördüğünüz bütün göstergeler, ihtiyacınız olan bilgileri gerçek zamanda size yansıtacak. Oyundaki F22'nin Head-Up-Display görüntüsü, yeni üretim olan F22 Raptor prototipiñin sahip olduğu HUD'ın aynısı olacak.

Oyunun tek kişilik kampanyası birbirini izleyen ama önceki görevlerdeki başarınızdan erkilenen görevlerden oluşuyor. Yani, bir görevi çövallayarak bitirmeniz sonraki görevlere daha kötü bir durumda başlamanıza neden oluyor. Şimdiye kadar oyunda bulunması kesinleşen görev bölgeleri arasında Çad, Endonezya ve Irak (zaten bu ülkenin her oyunda en az bir kez bombardması farz oldu artık) kampanyaları var. Tek kişilik görevler son zamanlar-

da görmeye alıştık-larımızdan büyük ölçüde farklı. Başarmanız gereken görevlerin arasında bir uzay üssünü bombalama, düşman askeri kamplarını indirme ve hatta özel bir taktik nükleer saldırıyla bizzat kumanda ettiğiniz görevler bile var. Son olarak, her ayrıntısına kadar gerçeğe uygun 85'ten fazla hava ve kara birimi de oyuna dahil edilecek.

Oyundaki ilginç birimlerin arasında EA-6B Prowler, Gripen by SAAB ve EF-2000 avcı uçağı da bulunuyor.

Novologic'in önceki F22 oyunları grafik yönünden çok güzel, ama artık yaşamı gösteren piksel tabanlı Voxel Engine kullanılması nedeniyle 3D hızlandırmıcılara destek vermiyor. F22 Lightning 3, başarılı ama eskimiş grafik motoru olan Voxel Engine'in yerine poligon tabanlı yeni bir 3D grafik motoru kullanılmış. Bu yeni motorun en önemli

ozelliği, çevre şartlarını gerçek zamanlı olarak gösterebilmesi. Bu da demek oluyor ki, uçuşunuz uzadıkça güneşin battığını, hava koşullarının değiştiğini görebileceksiniz.

**Yapımcı Firma:** Novologic  
**Dağıtıcı Firma:** Novologic  
**Çıkış Tarihi:** Ağustos 1999



## Flaş Haberler

### Pasifik Bilgisayardan ekonomik 3D ekran kartları

Daha önce Colormax serisi 3D ekran kartları ile 3D oyunculara ucuzca yüksek performans kazandırmayı amaçlayan Pasifik Bilgisayar, şimdi de TNT, Banshee ve Savage 3D işlemcili Sparkle ekran kartları ile Türkiye piyasasına giriyor. Yüksek performanslı bu ekran kartları, 3D oyuncuların hoşlanan herkesin düşünmesi gereken alternatifler. Bu ekran kartlarının karşılaştırımlı performans testlerini önemizdeki sayıda bulabilirsiniz. Fiyatları ise şöyle olacak: 8 MB Savage 3D Sparkle 66 \$, 12 MB Voodoo 2 Sparkle 119\$, 16 MB Banshee Sparkle 114\$, 16 MB Riva TNT ise 120\$.



### Duke Nukem Forever'in müzikleri Megadeth'den !!!

3D Realms'den Joe Siegler'in kulağına fısıldadığı bir haber bizi baygıHEYECANLANDIRDI. Çıkışı yılan hikayesine dönen Duke Nukem Forever'in ana müziğini ünlü heavy metal grubu Megadeth kaydederdi. Eminiz ki Duke amcamı irdeleyen sertlikte sözlerde de sahip olacak olan bu giriş müziği ile biz teneke-kafaları oldukça mest edecek. Bir de şu lanet oyun gelse.



### Tek kişilik Quake 3 lütfen !!!

Quake III- Arena'nın sadece deathmatch içerikli olması birçok oyuncuya üzdü. Ama siz sevindirecek bir haber verelim, idSoftware Quake 3'ün grafik motorunu başka firmalara pazarlamak için çalışmalarla başladı bile. id Software'den Tim Willits, birçok oyun yapımcısından Quake 3 grafik teknolojisinin lisansı için teklif aldılarını belirtti. Ama bizi asıl ilgilendiren haber, Quake III teknolojisinin lisansının Valve tarafından alınıp Half Life 2'de kullanılma olasılığı. Bu konuda yeni haberler geldikçe sizlere iletceğiz. L

### Grand Tourismo 2

Grand Tourismo, yarış simülasyonu standartlarını yeniden belirleyen bir klasiktir. Her başarılı oyunda olduğu gibi, Grand Tourismo'nun da ikinci yapılıyor. Grand Tourismo 2 bu yılın sonlarını doğru Playstation için çıkaracak. Oyunda (sıkı durun) 400'den fazla araba ve 20'den fazla parkur olacak. Nefesinizi tutmaya başlayın.



**TOP TEN**

Sizin oylarınızla belirlenen PC ve PS oyunlarının en sevkinleri

**PC  
CD****Half Life****32****Silent Hill****30****Fifa 99****13****Apocalypse****22****Apocalypse****Grim Fandango****11****WCW/NWO Thunder****16****Age of Empires****10****Duke Nukem - Time to Kill****13****Thief****10****Air Race****12****Commandos****9****Fifa 99****12****Sim City 3000****8****Colin Mc Rae Rally****11****Might & Magic 6****8****Bloody Roar 2****10****Starcraft****7****Ridge Racer 4****10****NBA 99****7****Resident Evil 2****9****Half Life****Grim Fandango****Silent Hill****Fifa 99****YOLDAKİLER**

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Mart 99	Gabriel Knight 3	Eylül 99	Outcast	Haziran 99
Aliens vs. Predator	Mayıs 99	Hidden & Dangerous	Mayıs 99	Prince of Persia 3D	Eylül 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99	Homeworld	Haziran 99	Quake III Arena	Haziran 99
Daikatana	Haziran 99	Indiana Jones and the Last Crusade	Mayıs 99	System Shock 2	Sonbahar 99
Descent 3	Nisan 99	Jagged Alliance 2	Mayıs 99	TA: Kingdoms	Haziran 99
Diablo 2	Eylül 99	Kingpin	Mayıs 99	Ultima Ascension	Sonbahar 99
Discworld Noir	Nisan 99	Lands of Lore 3	Mayıs 99	Warlords IV	Sonbahar 99
Driver	Mayıs 99	Max Payne	Sonbahar 99	Wheel of Time	Sonbahar 99
Duke Nukem Forever	Sonbahar 99	Messiah	Kasım 99	Wizardry 8	Sonbahar 99
Dungeon Keeper 2	Haziran 99	Might and Magic VII	Eylül 99	X-Com Alliance	Yaz 99
Fifa 2000	Sonbahar 99	Need for Speed 4	Sonbahar 99	X-Wing Alliance	Mayıs 99
Force Commander	Sonbahar 99	NFL 2000	Sonbahar 99		

**ESKİ SAYILAR**

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyular ve puanları

Abyss	6	Aralık 98	Fighter Pilot	7	Ocak 99	Railroad Tycoon 2	8	Ocak 99
Axis & Allies	6	Aralık 98	Grand Prix Legends	5	Aralık 98	Real Pool	4	Şubat 99
Barrage	5	Aralık 98	Grim Fandango	10	Ocak 99	Return to Krondor	8	Şubat 99
Blood 2 the Chosen	6	Şubat 99	H.E.D.Z.	6	Aralık 98	Revenge of the Arcade	7	Aralık 98
Caesar 3	8	Aralık 98	Half Life	10	Ocak 99	Ruthless.com	7	Şubat 99
Carmageddon 2	7	Şubat 99	Heretic 2	10	Şubat 99	Settlers 3	7	Ocak 99
Chaos Gate	8	Şubat 99	Iron John Hawk	3	Ocak 99	Shogo	7	Aralık 98
Chessmaster 6000	9	Aralık 98	King's Quest 8	8	Şubat 99	Sim City 3000	8	Şubat 99
Crime Killer	3	Ocak 99	Klingon Honor Guard	8	Aralık 98	Sin	9	Ocak 99
Cyberstrike 2	7	Şubat 99	Knights & Merchants	7	Aralık 98	Snowwave Avalanche	7	Şubat 99
Cydonia	8	Ocak 99	Lode Runner 2	8	Aralık 98	Space Bunnies	7	Ocak 99
Delta Force	8	Ocak 99	Mig 29 Fulcrum	8	Ocak 99	Speed Busters	7	Şubat 99
Dethkarz	8	Ocak 99	Missing in Action	8	Aralık 98	SW Rogue Squadron	9	Şubat 99
• Enemy Infestation	7	Ocak 99	Monaco Grand Prix 2	5	Aralık 98	Swarm	9	Aralık 98
Escape ODT	8	Şubat 99	Moto Racer 2	8	Ocak 99	Thief the Dark Project	9	Şubat 99
F.A. P.L. Manager	9	Aralık 98	NBA Live 99	9	Şubat 99	Tomb Raider 3	9	Ocak 99
Fl6 MRF	9	Şubat 99	Newman Haas Racing	6	Şubat 99	Trespasser	6	Ocak 99
F22 Total Air War	8	Aralık 98	Nightlong	7	Aralık 98	Vigilance	7	Ocak 99
Fallout 2	8	Ocak 99	Populous 3	8	Aralık 98	Viper Racing	7	Ocak 99
Fifa 99	9	Aralık 98	Pro Pinball-Big Race	9	Ocak 99	WLS 99	7	Şubat 99
Fifth Element	7	Aralık 98	Rage of Mages	7	Ocak 99			

# Heroes of Might & Magic 3



## The Restoration of Erathia

Dikkat, bu oyun sağlığınıza tehlikeli olabilir! Yoğun bağımlılık yapıcı etkiye sahiptir, sonuç olarak uykusuzluk, diğer konulara ilgisizlik, sinir bozukluğu ve benzeri etkiler ortaya çıkabilir. Bu belirtiler göründüğünde derhal bilgisayarın kapatılarak soğuk suyun altına girilmesi tavsiye olunur.

**U**zun zaman oldu Heroes 2 çıktı, uzun zaman makinemde kurulu kalan nadir oyunlardandı doğrusu. Bu oyunun insanı kendine çekme ve bağlama potansiyelinin ne denli yüksek olduğunu oynamış olanlarınız iyi bilir. Bir defasında bir arkadaşım ben oynar-

ken gelip bir bakmış ve ilginç olduğunu söyleyip bir kaç dakikalığını makina-nın başına geçmişti. Abartısız on saatten fazla oynadı ve ertesi sabah zorla kaldırıp evine gönderdim, işte HOMM 2'yi denli bağımlılık yapıcı bir oyundu. Ancak tabii şimdilerin üçüncüsü çıktı, HOMM 2 birazcık tarih oldu. Peki her firmanız gerçek zamanlı stratejiler

yapıp piyasayı bunlarla doldurduğu bir zamanda, HOMM 3 ne kadar başarılı olabilir? Sonuçta turn tabanlı stratejilerin çığı çoktan geçti, doğru mu? Yanlış! HOMM 3 serinin eski oyunlarından her açıdan çok daha mükemmel, doğrusu bununla boy ölçülebilcek bir real-time stratejinin varlığı söz konusu değil. Starcraft gibi mükemmel bir oyun bile bunun yanında ancak Doom kadar derinlige sahipmiş hissi uyandırıyor insanda, ne var ki HOMM 3 bu denli derin bir oyun olmasına rağmen kesinlikle kafa karıştırıcı bir yapıya sahip değil. Eğer bilgisayar oyunlarıyla biraz alakanız varsa, bu oyunu öğrenmek ancak yarım saatınızı alır, tabii her iğrin, kahramanın ve yaratığın özelliklerini öğrenmeniz çok daha uzun sürecek, ancak bu zaten işin en eğlenceli yanı bence.

### Nasıl Bir PC?

Her piyasaya çıkan oyunun 3D grafik kartı ve anasının gözü MHz hızında işlemci istediği şu ahih zamanda, HOMM 3 artık antika denebilecek bir sisteme tav oluyor çalışmak için. Çoğumuz sifir bu yüzden bu oyunu alacak, çünkü zaten artık eskien makinalarımızda çalışabilecek öyle pek fazla oyun kalmadı. Şimdi, bakalım HOMM 3 ne isteriyor, öncelikle işletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT 4.0 desetkeniyor, tabii NT 4.0 için Service Pack 3 terfisini yapmış olmanız gerekecektir. Gereken minimum işlemci Pentium 133 olarak belirlenmiş, ancak 166 tavsiye olunuyor. Hafıza miktarı



32 MB RAM, tabii daha fazlası daha iyi olacaktır. Kurulum için en az 4x CD-ROM sürücü ve Harddisk üzerinde 200 MB kadar boş alana ihtiyacınız var. HOMM 3 en az 2 MB hafızalı bir de ekran kartına ihtiyaç duyuyor, çünkü grafikler 800x600 çözünürlükte ve 16 bit renkte tasarılanmıştır. Ses kartı, mouse ve benzeri standart unsurlara değilimmiyor bile, ancak eğer Net üzerinde Multi-player oynamak isterseñiz en az 28.800 modem ya da benzeri bir bağlantı yöntemine ihtiyacınız olacağını unutmayın. Bir de ufak bir hatırlatma yapmak istiyorum, bazı okuyucularımızın verdiği minimum sistem ihtiyaçları konusunda kafası karışmış anlaşılan. Ancak bunda kafa karışacak bir durum yok, yazılımlarda belirttiğimiz sistem ihtiyaçları oyunu yapan firmaların belirlediği, oyunun çalışabileceği en düşük konfigürasyondur. Tabii çalışmamak göreceli bir kavram, ayrıca firmalar müşterileri korkutmamak için her zaman bu ihtiyaç listesini düşük gösterirler. O yüzden burada iş sizlere düşüyor, eğer bir oyunun kutusunda, dergimizde ya da herhangi bir yerde minimum sistem ihtiyaçları listesi görürseniz, bunun oldukça iyimser bir liste olduğunu hatırlayın. Bir oyunun en iyi hangi sistemde çalışacağı tartışılır, bunun bir tavanı yoktur, o yüzden bizler sadece minimum listeyi veriyoruz. Eğer oyunu "iyi" çalıştıracak bir sistemi merak ediyorsanız listeyi 2 ya da 4 ile çarpin, ayrıca 3D oyunlar için bir de en hızlarından grafik hızlandırıcı kart ekleyin.

### Eski Güzel Günler

HOMM 3 oyun dünyası ve konusunu Might & Magic dünyasından alıyor, burası isim haklarını 3DO firmasının elinde tuttuğu tipik bir FRP evreni. Her türlü yaratık, sihir ve kahramanlık hikayesine denk gelmek mümkün yanı burada. Nitekim bu oyundaki konu da tipik bir kahramanlık ve ölümüne savaş teması taşıyor. Enroth kraliçesi Katherine anayurdu olan ve babasının yönettiği Erathia'dan gelen bazı şüpheli haberler üzerine endişeye kapılır. Olan bitenleri kendi gözüyle görmek için bir donanma hazırlar ve Erathia sahillerine çıkar, orada tek bulduğu ise yıkım ve karanlık olacaktır. Karanlık diyalim effendileri uzun bir uykudan sonra tekrar harekete geçmiş, Erathia ışgal edilmişdir. Şimdi Katherine babasının ülkesini kurtarmak zorundadır, ancak bu pek kolay olmayacağından. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunda ister Kraliçe için, ister karanlık güçler için savaşabiliyorsunuz, ancak mecbur değilsiniz. Çünkü her durumda kendi çıkarını kollayan

tipler için oyuna üçüncü bir grup daha katılmış, isterseñiz bağımsız paralel askerler olarak sürüp giden bu savaştan kendinize birşeyler koparmaya çalışabilirsiniz. Böylece oyunda üç farklı taraf ve üç senaryo ortaya çıkmış oluyor, bitirmeniz bir hayli zaman alacaktır emin olun. Ancak zaten tüm senaryoları bitirseniz bile, pek çok tek görev sizi uzun zaman meşgul edecektir. Hepsi bitirdiğinizde ise oyunla birlikte gelen harita editörünü açıp tamamen orijinal birşeyler yapma imkanına sahipsiniz. Bu oyunun uzun zaman ilgi çekmesinin bir sebebi de bu görev bolluğu zaten, insan bükmeden önce bir hayli zaman geçmiş oluyor.



### Yeni Karanlık Günler

HOMM 3 daha önce çıkan oyunların tüm iyi taraflarını koruyor, oyunu çalıştırıp ilk göreve başladığınız zaman fazla yabancılık çekmeyeceksiniz. Grafik yapı ilk iki oyundakine çok benzeyip, büyük bir ana harita üzerinde şehrlerini, kahramanlarınızı ve etraftaki binbir çeşit unsuru rahatlıkla görüyorsunuz. Ekranın yan kısmında bulunan listeden kahramanlarınızı ve şehirlerinize kolayca ulaşabiliyor, ayrıca oyun seçenekleri dahil olmak üzere pek çok detayı ayarlayabiliyorsunuz. Kahramanlarınızın belli miktar hareket puanları mevcut, bunu kullanarak harita üzerinde gezebiliyorlar. Ancak tabii gemiye binmek, kazi yapmak, belli bir yere ugramak gibi şeyler bu puandan

yiyor. Ekranda gördüğünüz her kahramanın yanında bir ordu bulunacaktır, kahramanın üzerine çift tıklarsanız onu ve ordusunu görebileceğiniz ekranı açarsınız. Burada çok büyük bir değişiklik sizi bekliyor, önceden basit bir envanter penceresi bulunurdu ve adamının yanındaki kısıtlı miktar eşyayı oradan götürdü. Ancak bu defa tipki bir FRP oyununda olduğu gibi bulduğunuz eşyalarla karakterinizi donatıyorsunuz, ayrıca yine karakter geliştirme olayına büyük önem verilmiş. Adamlarınız zaman geçtikçe tecrübe kazanıyor ve daha iyi savaşçılar oluyorlar, tabii bunun yanında mesleklerinde uzmanlaşıyor ve yeni beceriler de kazanıyorlar. Bunun sonucunda komuta ettiğiniz ordular da çok daha verimli savasmaya başlıyor. Ancak tüm becerileri





ve taşdıkları büyülü eşyalar savaşa yönelik değil tabii, bunların bir kısmı şehirlerdeyken işe yarıyor, mesela üretimi artırıyorlar.

### Savaş ve Ekonomi

Oyunun temelinde oldukça basit, fakat kurması zor ekonomik bir denge yaratıyor. Basit, çünkü her işte kullanığınız 7 temel kaynak mevcut, bunları etraftaki maden ve dükkanlarından sağlayabildiğiniz gibi, bazen kısıtlı miktarda kentlerinizde de üretiliyor sunuz. Kurumsal zor, çünkü bu madenleri kendi kontrolünüz altına almak ve öyle de kalmasını sağlamak için bir hayli savaşmanız gerekiyor. Fakat bir defa bir bölgeyi salama alınca çok büyük bir işgal ordusuyla karşılaşmazsanız üretiminiz pek aksamıyor. Şehirlerde ise binalar kurarak gelirinizi artırmak ve ayrıca güçlü yaratıklar üreterek sağlam ordular oluşturmak durumundasınız. Ancak burada iş biraz zorlaşıyor, oyunda eksisinden çok daha fazla ekonomik öneme sahip bir mevcut, eğer bunları sonraya bırakırsanız üretiminiz büyük bir yavaşlama giriyor. Eğer ekonomik binalara öncelik verirseniz, bu defa paranız çok hızlı tükenecesinden güçlü bir ordu kurmak uzun zaman alabiliyor. Sonuçta dengeli bir yayılma politikası gütmek kaçınılmaz, ayrıca asker için sadece kendi üretiminize güvenmeyeip, etraftan da adam toplamanız gereklidir. Oyunda önemli bir yer oynayan büyüler de unutmamak lazım, şehirleriniz-



nizden çok daha güçlü bir orduyu size getirebilirsiniz, yani ihmäl etmek iyi bir fikir değil.

### Genel Durum

HOMM 3 oyun yapısı olarak ilk ikisinden çok daha gelişmiş ve detaylı, ancak bununla kalınmıyor tabii. Özellikle yapay zekada da büyük bir ilerleme kaydedilmiş, artık bilgisayarın ne yapacağını tahmin etmek pek o kadar kolay olmuyor. Ayrıca oyuncunun zorluk seviyesinde yaptığından değişiklik eski den olduğu gibi sadece düşmanın para ve asker kaynaklarını etkilemiyor, daha ziyade yapay zeka seviyesini değiştiriyor. Zorluk artırıldıça bilgisayar daha saldırgan ve bir o kadar da hesaplı oynamaya başlıyor, bırtakının boşlukları doldurmaktır ve zayıf noktalarını yakalamakta oldukça başarılı oluyor. Şehirlerin, üretebileceğiniz yaratıkların ve haritayı dolduran diğer faktörlerin bolluğu bu oyunu çekici kılan bir diğer unsur, her zaman öğrenecek

yeni bir şeyler bulunuyor. Grafiklere gelince, doğrusu beklentiği kadar mükemmel sayılmazlar, şehirlerin çizimi ve her yerde karşınıza çıkan animasyonlar gerçekten güzel, fakat özellikle savaş alanı yeni nesil oyunların çoğu yanında zayıf kahiyor. Tabii bir süre sonra bunu unutup kendinizi savaşa veriyorsunuz, ancak çok daha iyi olabilir. Müzikler ise bir değişiklik olarak MP3 formatında kaydedilmiş, bunun sebebi çok açık, eğer doğrudan ses dosyası olarak kullanılsalardı oyunu en az iki diske yarmak gerekebilirdi, bu da çok lüksüz bir masraf. Doğru, MP3 formatındaki müzikiçleri çalabilmek için oyun normalden biraz daha fazla işlemci gücüne ihtiyaç duyuyor, ancak bu yine de kabul edilebilir bir bedel. Genel olarak haktığımızda HOMM 3 kolay öğrenilen, çabuk bağımlılık yapan, oynaması zevkli, ancak asla çok kolay olmayan bir oyun. Çoğu oyunda eksik olan atmosfer burada bol bol mevcut, ayrıca eğer ister seniz Net üzerinde de oynamaya imkânı sahipsiniz. Eh, zaten ilk iki oyunu oynamış olanlarınız ve Might & Magic dünyasıyla ilgilenenleriniz bunu kaçırılmayacaktır, benim sözüm hiç dönüp bakmamış olanlara, bu oyunu kaçırmayın. Piyasada bu kadar sağlam her oyuna karşılık bin tane döküntü var, HOMM 3 ise az bulunan cevherlerden sayılır.

**Senelik  
Puanı  
9**



## Heroes of Might & Magic 3

İNCELEYEN : Storm GUARD

SİSTEM : Windows 95/98/NT  
İŞLEMCI : Pentium 133  
RAM : 32 MB

HD Alanı : 200 MB  
CD-ROM : 4Hızlı  
MULTIPLAYER : Var

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

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Verilmemi

3DO • Strateji • 1 CD

Puanı

# Imperialism II

## Age of Exploration



Microprose yıllar önce, Amerika'nın keşfini konu alan Colonization'u piyasaya sürdüğünde karşılaştığı olumlu tepki ve ilgi, oyunun biraz da Civilization'un devamı niteliğindeki Civilization 2 olarak algılanmasından kaynaklanıyordu.

Civilization tarzında bir oyun düzeni içinde yeni kitayı keşfetmek, yeni şehirler kurup gelişmek ve sonra da tüm bunların yapılabilmesi için imkanlarını seferber eden ana ulkeye sırrını dönmüş, "hadi çekil git burdan pis kral. Biz artık bağımsız olduk!" demek tüm oyuncuların hoşuna gitti.

Colonization'dan bu güne dekin Amerika'nın keşfini konu alan başka oyuncular da yapıldı ama bunlar Colonization'daki kadar detay içeremediği için bu gün çögünün ismi hatırlanmuyor bile.. (Conquest of New World, diye bişey vardı galiba...)

### Imperialism? Imperialism II ?

SSI'nin ise, ilk Imperialism oyunun yaptığı sükseden cesaret alarak Imperialism II'yi, Amerika'nın keşfi konusunda hazırlamayı uygun gördüğü anlaşıyor.

Mindscape tarafından geliştirilen Imperialism II, tam olarak, yeni dünya'yı keşfetmek için eski dünya ülkelерinin yanında başladığı dönemlerde geçen, ekonomik ve askeri kararlar almıldığı bir strateji/taktik oyunu.

İlk oyunda olduğu gibi, sahnede, kendilerine GREAT POWER diyen u-kala ama u-kala oldukları kadar da güçlü bir kaç devlet var. Bu greyt pavırlar, yine kendilerine göre MINOR COUN-



TRY diye isimlendirdikleri küçük devletleri sömürerek, onları siyasi nüfuzları altına alımıya çalışarak, ekonomileri için geniş bir pazar potansiyeli oluşturmak hevesiyle oyun boyunca bazen birbirler ile bazan da "haddini aşan" minörlerle kışkırtır duruyorlar. Sonra birinden, yolunu şaşırırmış bir kaptan bilinen dünyyanın daha battısında yeni bir kara parçası keşfetti.

Tüm greyt pavırlar delirmişcesine bir telaşla bu yeni kara parçasına gemiler ve askerler gönderiyor. Gönderiyorlar cunku, yeni kara parçasında o güne dekin görülmemiş ve ekonomik değerleri çok fazla olan bitkilerin, madenlerin ve yeni imkanların var olduğu anlaşıyor. Tabii, yörenin yerlileri de bir zamanlar at koşturdukları açık alanlardan garip, gürültülü demir araçların geçtiğini, manitalan ile gizlendikleri sık ağaçlıklı ormanların tek tek eridiğini görünce "Nooluyoz yav!?" diyerek davetsiz misafirlerin kapı derilerini yuzmeye başlıyorlar.

### İstikameti, Güneşin Battığı Yer!

Bu çok bilindik konuyu işleyen Imperialism II, oyuncuya, yönettiği Great Power'in kurtlar sofrasında sağ kalabilmesi için askeri ve ekonomik alanlarda pek çok stratejik kararlar almaya zorluyor.

Oyun haritası, küçük şehirlere bölünmüş ülkelere ve bunların etrafını doldurmuş hatırı sayılır küpledeki bir su birikintisinden oluşmuş durumda. Her şehir, etrafını çevreleyen sınır çizgisi içinde kalan bir bölgeye ve bu bölgenin içindeki bazı doğal kaynaklara sahiptir. Oyunun temeli, bu doğal kaynakları doğru kullanarak üretim yapmak ve yapılan üretim yardımıyla banka hesabını doldurup güçlü bir ordu kurmak, gerektiğinde de bu orduyu, dilleri fazla sıvılenen bazı komşularınızın üzerine gönermek üzerine kurulu.

Sanayi üretimi yapabilmek için, teknik adamların, (builder, engineer, prospector) harita üzerinde üretim yapılabilecek bölgelerin üzerine gelip, oraya bir tesist kurması gerekmektedir. Kurulan her sanayi tesisi (farm, wood, mine...) kara veya deniz yolu ile başkente bağlanmak zorundadır. Kara yolu bağlantısı için mühendisin başkentten başlayarak söz konusu kaynağa kadar adım adım yol inşa etmesi veya başkente bağlantılı bir yoldan kavşak çıkartması gereklidir. Deniz yolu bağlantısı için ise, mühendisin tesisten çıkan karayolunu ya deniz kıyısına kadar götürüp orada



bir liman inşa etmesi veya yolu, içinde liman olan bir şehrle bağlanması gerekmektedir.

Kara veya deniz bağlantıları tamamlandıktan sonra, ulaşım ekranından, üretilen malzemeleri yüklediğiniz kare-yolu vagonlarının veya ticaret gemilerinin ayarlamalarının yapılması gerekmektedir. Oyun kara yolu vagonlarının sayısını otomatik olarak ayarladığı için oyuncunun yapması gereken tek şey limanlara demirlemiş olan gemilerin kaçının ticaret için kaçının savunma için kullanılacağını belirlemek olacaktır.

### Yelkenler Fora!

Her geminin belirli bir kargo kapasitesi vardır. Savaş için ayrılan gemilerin kargo kapasitesi, sanayi ürünlerinin taşınması için kullanılmadığından, bir savaş anında, ulusal sanayinin ulaşım sorunu için görevlendirilmiş gemilerin savaş gemisi olarak görevlendirilmesi sanayi ürünlerinin, hammedelerin başkente taşınmasında ve askeri üretimde kullanılmasında sorun çıkabilir. Örneğin, bir sene içinde tüm sanayi tesislerinde toplam 25 parça üretim yapıldığını varsayıyalım. Bu üretimin 10 parçasının ise deniz yoluyla taşındığını düşünelim. Oyuncunun toplam deniz ticareti kapasitesi ise 15 parça düzeyinde olsun. Oyuncunun her turda 10 parçalık deniz yolu ulaşımı gerçekleşeceğine gibi başka ülkelerle ticaret yaparken kullanılan yegane yol deniz yolu olduğu için, toplam 5 parça mali da alabilecek veya satabilecektir. Ancak oyuncu bir savaşa girdiğinde, kıyılardaki düşman gemileri faaliyetlerini önleyebilmek için, örneğin, toplam kargo kapasitesi 10 parça olan iki gemisini savaş gemisi olarak görevlendirirse, deniz yolu ulaşımı için sadece 5 parça kargo taşıma şansı kalacaktır. Bu miktar da her tur düzenli olarak gereken 10 parçalık deniz ulaşımı ihtiyacını karşılayamadığı gibi, oyuncunun ticaret yapmasına, mal alıp satmasına da imkan vermeyeceğinden büyük sıkıntılara yaşınamaya başlamasına sebep olacaktır.

Sözün kısası, haritasının büyük kısmının sularla çevrili olduğu her oyunda olduğu gibi Imperialism II'de de deniz filosunun çok güçlü olması, oyuncunun ruh sağlığı açısından yararlıdır.

Ulaşım sorunu halledildikten sonra yeni tesisde çalışacak işgucünün, endüstri ekranından atamalarının yapılması gerekmektedir. Eğer yeterli iş gücü yoksa, vasıfız halktan, deneyimli işçiler üretmek gerekecektir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken her işçi için çok değerli ürünlerden bazılarının harcanması gerektiği ve ardından her yeni işçinin her turda devamlı yiyecek talep etmesidir. Yani, bir işçinin 2 parça tarım, bir parça çiftlik ürünü istediği bir ortamda, 10 işçinin çalıştığı düşünülürse, oyuncunun her turda en az 20 parça tarım ve 10 parça çiftlik ürünü üretmesi zorunludur yoksa bir kaç tur sonra stoklar eriyerek ve oyunu kazanmak için çok önemli olan işçiler hastalanıp patır patır öleceklerecektir.

Oyunun ilginç bir yanı ise, diplomasi ekranı. Birinci oyunda da yer alan ve beğeni toplayan bu diplomasi sistemi ile greyt pavillarından biri veya daha fazlasıyla ittifak kurulabilir, saldırmazlık veya ateşkes anlaşması yapılabilir. Minör devletlerde ticari elçilikler kurularak, bu ülkelerdeki fakir halkın, ellерindeki son kuruşlarını da greyt pavillarının sanayileri tarafından üretilmiş ürünleri satın almaları için kullanımları sağlanır. Veya bir büyükelilik kurularak, zaman içinde o minör devletle ilişkilerin gelişmesi

ve minör devletin, imparatorluğa katılması hedeflenebilir. Yapılan anlaşmalar çerçevesinde, oyuncunun iş adamları, minor devletlerin topraklarındaki doğal kaynaklar üzerinde işletmeler kurarak, bu kaynakları, imparatorluğun tüm dünyaya hükmüetmesi amacının hizmetine sunması mümkün olabilir.

### The Art of War

Savaşlar, bu gün ulaşılan medeniyet düzeyinin en büyük sebepleridir.

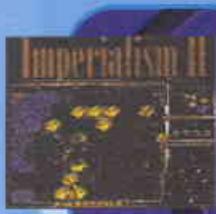
Oyun boyunca, küçük de olsa mutlaka bir kaç çatışmaya girmek zorunlu oluyor. Çok zor olsa da, diğer greyt pavillarla ilişkiler iyi tutulup bir savaşa girmekten kaçılısa bile, Amerika kıtasındaki yerlerin zengin topraklarını elleinden alabilmek için hattı sayılır boyutta kan dökülmeli gerekecektir.

Savaşlar hem görünümü ile hem sistemi ile ilk oyundakinin aynısı. Ekranın sağına ve soluna yerleşen taraflar sıralı tabanlı bir taktik savaşla, rakibine dışını geçirmeye çalışıyor. Oyunu daha önce görmeyenler için, savaş sisteminin HEROES of MIGHT and MAGIC serisiindeki savaşlara benzettiği söylenebilir.

Yerlilerle yapılan savaşlar nispeten kolay iken, greyt pavillarдан birinin rakip olması durumunda kanın gövdeyi götürmesi normal sayılabilir. Özellikle taraflardan biri şehir savunmasının yardımını alındaysa ve şehir savunması da dev fortification toplarına sahip ise, bu toplardan her birinin ateşlenmesi sonucunda rakibin bir bölümü ruhlar alemindeki ebedi istirahat mekanına doğru yol almaya başlıyor.

Imperialism II, ilk oyunda hızını alamayanlar veya random olduğu için ilk oyunu yirminci kez oynayıp artık süklanılar için pek çok heyecan verici yenilik getirdiği gibi, seride yabancı olanların da, ekonomik ve diplomatik keşmekeşin arasında ayakta kalıp, yükselseme heyecanına kolayca kapılabilenekle, zekice tasarlanmış, güzel görünen bir strateji. Elbette, taktik savaş bölümü, hem grafik hem de sistem olarak biraz geliştirileseydi daha iyi olurdu, bunun yapılmaması veya en azından dikkat çekicek biçimde yapılmamış olması oyunun değerini düşürmüyordu. Imperialism II hala, strateji severlerin zevkle oynayabilecegi ve Sid Meier'in Colonization'ından sonra adından söz edilebilcek gibi duran, benzer konulu tek strateji oyunu olarak görülmektedir. Hadi gösterelim günlerini şu vahşilere. Yayınlama emellerimizin önünde durabilene aşk olsun! L

**Gelen  
8  
PUAN**



## Imperialism II •SSI• Strateji • 1 CD

İNCELEYEN Cem Sancı

SİSTEM: Windows 95/98  
İŞLEMCI: Pentium 90  
RAM: 16MB

HD Alanı: 80 MB  
CD-ROM: 4Hz  
MULTIPLAYER: Var

GRAFİK:	★★★★★
SES/MÜZİK:	★★★★★
ATMOSFER:	★★★★★
OYNANABILIRLIK:	★★★★★

LEVEL CD : Verilmedi

DESTEKLENENLER: 3Dfx D3D Joystick

# Jane's WW2 Fighters



Evet, bu yıl uçuş simülasyonları açısından epey renkli geçiyor, özellikle de İkinci Dünya Savaşı ile ilgili oyunlar bir hayli revaçta, fakat tabii bu kadar gülün bir miktar da diken var...

**G**eçenlerde bir akşam yaz yazarken canım sıkıldı, Internet bağlantısını kırıp ICQ üzerinde tənqid kumse var mı, bir baktım. Bizim yaşlı kuş Blackbird dergidemiş meger, tabii Pazar olması birşey ifade etmez, dergiler zamanında yetişmeli sonuçta. Neyse, karşılıklı hem yazı yazıyoruz hem de geyiği engin ufuklara kosturuyoruz, derken konu filmlere geldi. Şuń göründüm, buna gittim mi muhabbetinin ortasına, Spielberg Amcam'ın "Er Ryan'ı Kurtarmak" filmi düştü pat diye. Her ikimiz de filmi görmemiş meger, Blackbird kalkın bir fikir attı ortaya. Anlaşan film yeniden gösterime girmış, kalk gidelim olduk. Akşam karanlığı çokmuş zaten, ama bir yandan da acaba sonraya bırakıksak mı diye reddür ediyoruz, fakat günler geçiyor, bir film bile seyretmeden sonra ne diye netes alıp veriyorsun be adam! Velbasılı kelam, biz iki kafadar wasıl olduk biler giesenin önüne, alındık efendim biletleri, girdik oturduk yerimize, film başladı. Normalde adam gibi film seyretmekten aciz o şaklanan kuru kalabaklıtan tüm gösterim boyunca çır çıkmadı! Bir ara doğrusu Spielberg ustad özel efekt kullanmış mı, terevidüre düştüm. Savaş meydandası olmasa hile, daha önce de pek çok defa parçalanın, ölen insanlara yakından şahit olmustum çünkü ve ekranı gördüklerim inanılmazdı. Sanki koca beyazperdede film

oynamıyorum da, devamlı tek bir mesaj geliyordu, "SAVAŞ CEHENNEMDIR!". Evet, filmi gördükten sonra kimseden çır çıkmadan salon boşaldı, herkes sıcak yuvalarına dağıldı. Şimdi, içinde savaşın vigite, güzel, anlamlı, faydalı bir insan aktivitesi olduğunu düşünener varsa, gidip bir zahmet o filmi görsüller. Başka da birşey söylemiyorum.

## Uçmak İyidir Ama!

Acaba uçağı icat eden amcalarının akıma önüne bir de makinelî tüfek takmak gelmemeydi ne olurdu, diye düşünuorum bazen. Benim isim gücüm yok, böyle ipe sapa gelmez seyler düşünürüm, siz bana bakmayın. Fakat herhalde dünya savaş tarihiambaşa yazdırıldı, tabii hiz de surf sivil havacılık simülasyonlarıyla yetinmek zorunda kaldık. Yok yok, iyi olmuş takımlar o makinelili, dumdadır uçmak baygınlık veriyor bir zaman sonra. Ever, gelelim fasulyenin yan etkilerine, Jane's eskiden beri çeşitli simülasyonlarıyla birlerin sevgisini kazanmış bir şirkettir. Tabii son zamanlarda piyasada bir sürü jet oyunu birlikte, insanların ilgisini azaltmaya başladı, bunun üzerine adı duyulmuş tüm şirketler iyi kötü bir pirpir oyunu yapmaya başladilar. Jane's programcıları da tabii boş durmadılar ve WW2 Fighters adlı en son oyunlarını piyasaya sürdüler. Sürdüler sürmesine de, bakalı sırlılığıne degecek birşey mi bu? Once sistem ihtiyaçları ve sonra haberler, bizi okumaya devam edin.

## 2000 Beybir

WW2 Fighters pek çok açıdan sınırları zorlayan bir oyun, en başta gariban sisteminizin sınırlarını tabii. Ne var size, Pentium 2, Voodoo 2? Yetmez, giđip çift P III alın bakam! Biraz abara, yorum tabii, iki taneye pek gerek yok

ashında, hem zaten bildiğim kadariyla bu oyun yeni Katmai komut serisi desteklemiyor, o yüzden P III kullanmanın pek bir anlamı olmazdı. Şimdi, önce şirketin bildirdiği minimum ihtiyaçlara bir bakalım, işletim sistemi pek tabii ki Windows 95/98 olacak, bu Bill'in emri! Kullanılması gereken en düşük işlemci Pentium 200, hafıza miktarı 32 MB, CD-ROM sürücü 6 hızlı olarak bildirilmiş. Kurulum için sabitdisk üzerinde en az 200 MB kadar boş alanı ihtiyacınız olacaktır. Bunların dışında oldukça iyi bir ekran kartına da ihtiyaç duyacağınız, 1 MB S3 ya da benzeri bir şey varsa sizde, zahmet edip oyunu almayı bile. Ayrıca Net üzerinde oynamak için gerekli bağlantılar yapılmış olması gereklidir. Hah, şimdi bunlar temel ihtiyaçlar, gelelim gerçeklere. Bu bir uçuş simülasyonu, tamam? Yani oyunu tüm grafik detayları açıkken, hiç teklemeden oynamak isterSENIZ absurd gülüm birşeylere ihtiyacınız olacak. Mesela işlemci, ekranada bol miktar uçak varken P II 300 bile pek veterli olmayacağı, 450 filan iyi gelebilir. Sonra RAM, tck kelim'e edeceğim, 128 MB ya da unutun gitsin. Ekran kartına gelince, Voodoo 2 ya da benzeri sağlam bir kart şart. Sabitdiskinizde ne denli büyük ve hızlı olursa o kadar iyi tabii. Adam gibi uçmak istiyorum diyenlere ise bol fonksiyonlu bir analog Joystick gerekecektir, tabii Rudder ve Throttle olursa daha iyi. Efendim, saçılıyor muyum? Ben değil ama galiba bilgisayar donanımı ve programcılar biraz saçılıyor. Ne yaparsınız, el mahkum, ayak gardıyan!

## 8x20 mm AC

Pekala, adam gibi çalışmak için bu denli güçlü bir sistem istedigine göre iyi bir oyun olmalı herhalde, değil mi? Himmim, hem evet hem de hayır. Açıkçası bu oyun pek çok açıdan rakiplerinden üstün, ancak bir C-47 dolusu eksiksliği ve aksaklılığı mevcut. Önce



parıltılı yanına bir bakalım, görelim ne leri iyi yapıyor. Grafikler, tek kelimeyle mükemmel, uçaklar adeta eski savaş filmlerinden fırlamış gibi görünüyorlar. Ancak kamuflaj desenlerinin ne denli gerçekçi olduğunu babbetmiyorum sadece, hayır çok daha fazlası var. Her üçgenin aklimiza gelebilecek her detayı özenle çizilmiş ve hareketli parçalar gerçekten hareket ediyor. Gövdeden çiplak alüminyum kisimları güneşin altında parıldıyor, ağır çatışmadan çıkışmış bir uçak ise o eskimiş ve yılanmış görüntüye sahip oluyor; metalin parıltısı solmuş, şurada burada kurşun delikleri, anlarsınız ya. Oyunun hasar belirleme teknigi ise tamamen kendine has ve inanılmaz gerçekçi, ateş açığınız zaman her kurşunun isabet noktası ve verdiği hasar ayrıca hesaplanıyor. Mesela motora isabet eden kursunlar ucagi tutusuyor, doğrudan depoya alman bir isabet ise ayrılık çanlarını çalabiliyor. Fakat pek olsun bir noktaya kurşun yemediginizi varsayılmı, mesela kanaDIMIZA ya da kuyruğunuza yarım düzine 20 mm alındız, ama uçak dagılmadı. Gündeme misiniz, tabii ki hayır, burada yapısal bir hasar söz konusu, farkında olmamayılsınız ama uçugınız hayli zayıflamış olacak. Yaralı bir kanatla keskin bir viraja yatmak pek iyi bir fikir degildir, bir bakarsınız ki basıncı dayanamayarak kopup girmiş! Tabii tüm bunlar grafik olarak gösterilmese pek bir kıymeti olmaz, hahile uçakların durumu size neler olduğunu gayer detaylı anlatıyor. Kurşunlar girdikleri noktada delikler açıyorlar, minik ya da büyük

parçalar kopup havada uçuşuyor, hatta ateş açarken boş makinelî kovanları katılarım altındaki tahlile deliklerinden boşluğa dokuluyor. Silah, izli mermi ve patlama efekti de görevbileceklerinizin en iyileri, uçaksavar ateşinin ortasında kalmamın ne olduğunu çok güzel anlıyorsunuz. Ayrıca mesela dikkat etmeseniz sert bir iniş tekerlekleriniz kopup gidebiliyor, eh bu kadar detaya yoğun işlemci gücü gereklmesine şansı mak lazımlı asında.

### Bandits Everywhere!

Bir uçuş oyundan en önemli unsurlardan biri de yapay zekadır, Fighters bu konuda hem iyi hem de inanılmaz aptalca hatalara sahip. İyi yanı düşman yapay zekası, düşman pilotları uçaklarının uçuş karakterine uygun dönüşüyorlar, mesela hızı yüksek ama dönüş çapı berber bir üçgen pilotunu kolay kolay sert virajlar almayı zorlayamıyoruz; hızla gelişiyor, ateş açıyor ve bir sonraki geçiş için sıradan kaybetmeden uzaklaşıyorlar. Dost pilotların zekası da pek ferne sayılmaz, ancak bazen havada çarpışabiliyorlar, hem de göz göre göre. Ayrıca donüşte üsse inmeye de pek beceremiyorlar, çoğu çatışmadan sağ çapık sonra da kendini piste çakıyorlar. Bunun dışında en basit oyularda bile bolca bulunan radyo komutlarına bu oyunda hiç yer verilmemiş, doğrusu inanılmaz bir eksiklik. Kuyruğunuza üçtan aveçyla dönüp dururken kanat adamlarınızdan birinin aklına yardım etmek gelsin diye dua etmekten başka bir hali edemiyorsunuz. Bu kadarla da kalmıyor, aslında cogumuz pek fark etmeyecektir ama, uçuş dinamikleri hiç oyle iddia edildiği gibi çok gerçekçi filan değil. Koca bombardıman uçakları neredeyse hiç sıradan kaybetmeden 90 derecelik dönüşler yapıyor, ters uçuşta tırmanışa geçen bir uçak normalin aksine hızla sıradan kaybedip Stall oluyor, olsa bile inanılmaz kolaylıkla düzellebiliyor. Yani burada da büyük eksiklikler var, fakat yapay zeka eksikliği kadar büyük

bir problem değil tabii. Yüksek detay seviyesi aşağıda olup bitenlere de yansıyor, mesela tank avlamak için çıkışınız bir görevde bir de bakıyorsunuz ki iki tarafın tankları arasında savaş oluyor. Ayrıca yer birimlerinin çizimleri de bir hayli iyi, uçaksavar ve panzer arasında fark kolayca anlaşılıyor. Ne var ki genel olarak zemin çok çıplak, tek tük ağaclar ve yama külük tarlaların dışından bazen bir şehrde denk gelmek mümkün, European Air War bu konularda çok daha iyidi diyebilirim.

### Down In Flames

Şimdi geldik oyuncunun belki de en zayıf noktasına, görevlerine. Çeşit bollugu açısından pek sorun yok, tank avlama, makten bombardıman uçakları korumaya kadar geniş bir görev yelpazesi mevcut. Ne var ki koça oyunda tek bir Campaign var, o da 1944 sonrası konu alıyor. Tabii senaryoyu hem müttiflikler hem de Luftwaffe tarafında oynayabiliyorsunuz, ama o dönemde Almanlar'ın havâ fistımlığının yavaş yavaş elden kaçırıldı ve zorlanmaya başladıkları bir zamandır, yani konu pek dengeli isnememig. Ayrıca görevler kesinlikle çok sentetik, çok yapmacık; şuradan kalk, şuraya uç, şunu vur ve dön gel tipi yanı. Gerçekçilik iddiasındaki bir uçuş oyundan bu iyi bir şey degildir, çünkü gerçekte koşullar her an değişebilir, o nünüzde beklenmedik bir avcı grubu çababilir, kanat adamanız çok erken düşebilir, motorunuz tutuşabilir vs. Burada ise her şey en ince detayına kadar planlanmış, görevi bitirmenin genelde tek ve kesin hir yolu var; ya o yolu izlersiniz, ya da her şeyi sil baştan edersiniz. Bu durum oyuncu atmosferini resten öldürüyor. Tabii görev editörünü kullanarak kendi görevlerinizi yapabilirsiniz, ama oyuna bu kadar az ve yapmacık görev koymak için iyi bir mazeret değil bu. Neyse ki ses ve ışık efekleri güzel, fakat zaten tüm oyun sanki bir teknolojik gövde gösterisi havasına sahip. Sanki Jane's programcılari diğerlerine "Bakın ne super grafik yaptı" diyor mus gibii bir hisse kaplıyorsunuz. Genel içerik ve detay olarak bence European Air War bundan daha iyidi, tabii her ikisi için de bir seri yama çıkıyor ve bu sayede çok daha iyi olabilirler, ama neden baştan daha iyi yapılmamışlar, Tanrı bilir. Sonuç olarak aşırı güçlü bir sistemini ve yaşlı pipirlara yoğun ilginiz varsa alım derim, çünkü potansiyel sahibi bir yapım bu, ama çok çok daha iyi olabiliyor.

**Genel  
8  
Puan**



## WW2 Fighters • Jane's • Uçuş Sim. • 2 CD



İNCELEYEN : Storm Guard

SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 200  
RAM : 32MB  
Direct X6 X

DESTEKLЕНENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

HD Alanı : 200 MB  
CD-ROM : 6Hızlı  
MULTIPLAYER : Var

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

LEVEL CD : Kasım 98

# Close Combat 3

## The Russian Front

Saving Private Ryan'ı seyrettiğim gün savaşlarındaki görüşlerim tamamen değişti. O güne degen sadece birkaç bol kanlı oyun ve gerçege yakın olduğu iddia edilen, izli mermilerin sağda solda uçuştuğu "Full Metal Jacket" gibi filmler yardımcı ile fikir edinebildiğimiz savaş kavramı hakkında pek coğumuzun düşündüğü ama dile getirmekte nedense başarılı olamadığı bir gerçekin kesinlikle farkına vardım.

**S**avaşı korkunç yapan bu, hata yapılması halinde Save edilen yerden yeniden başlama olasılığının bulunmaması gerçeği çok kesin şekilde sadece bir mermiye bağlı.

İster strateji olsun, ister aksiyon oyunu olsun, bu güne degen oynadığımız hemen hemen tüm oyunlarda yönettiğimiz askerlerin, karakterlerin kuvvet çizgileri birinceye ya da HP'leri tükeneinceye kadar yüzlerce mermi yarası almalı son derece doğal görünürdü. Ufak bir sıyrılmış bile bir insanı yere yıkması, kolumu bacagını saf dışı bırakması gereğinden, yüzlerce mermi yiyan karakterlerin Sovyet Artistik Jimnastik Takımı sporcularının taş çıkartıcısına oraya buraya atlayıp ziplayıp, "Come Get Some" türü espriler yapıp, sağda solda kuzu kuzu kesilmeyi bekleyen ya da en iyimser yaklaşımıla, yayım ateşinin üzereine doğru koşmayı beceren bilal düşmanları yenmesini başarı olarak görür, böbürlenirdik. C&C'de ya da Ages of Empires'da, gördüğü her düşmanın peşinden sonuna kadar gidecek derecede aptal olan rakip askerleri, tavarlarını peşinden çapraz ateşe sokup tek tek avlayarak oyunu kazandığımız için kendimizi dünyanın en iyi stratejistleri sanındık.

CLOSE COMBAT 3 (CC3), Hitler'in 1941 yılında Sovyetler'i işgal etme kararı almışlığına başlar. İlk bir yıl, Almanlar Allah ne verdiye Rusların üzerine boşaltır ve Moskova'ya, Kızıl Meydan'a kadar ilerlerler. Dandırık T-34 tankları ile Almanlar'ın panzerleri karşısında durmayan Ruslar, biraz havaya koşullarının, biraz

müttefiklerinin, biraz da şanslarının yardımıyla savaşın ikinci yarısında öyle bir güçlenirler ki, ne oldum delisi Almanlar, daha ne olduklarını anlayamadan Rusların demir çekicilerini kafalarının üzerine yiyip, gerisin geri kaçmaya başlarlar. Oyunu oynamaya karar veren kişinin bu hikayeyi aklında tutmasında yarar var, çünkü oyuncu, tarihsel düzene göre, değişik kampanyalar boyunca ilerleyen oyunda Almanlar'ı oynarsa, oyunun ikinci kısmında güçlü Rus ordusunu durdurup, kontrollü şekilde geri çekilmek sorunda kalacaktır. Zira, Rus oyuncusu da, oyunun ilk yarısında saçı başını yolarken Alman panzerlerinin bütün defans hatlarını "nanık nanık" diye bağıra bağıra geçmesini seyretmek veavaşlarda minimum hasar görüp, maksimum zarar vermeye çalışarak geri harflere çekilmek durumundadır.

### Cepheye Hazırlık

Bir kampanya başladığında, oyuncuya belirli sayıda birlik satın alması imkani verilmektedir. Görevler basarı ile bitirildiğinde oyuncunun rütbesi de yükselmektedir. Yüksek rütbe ise yöneticielik birlik sayısı ve satın alınacak birliliklerin çeşidine artış anlamına gelmektedir.

Çarpışmalarda önemli birlilerin sağ kalması, hatta yara almaması oyuncunun dikkat etmesi gereken bir noktadır. Her birlik, katıldığı savaş sayısına ve yere serdiği les sayısına göre tecrübe puanı kazandığı için, tanksavar birliliklerinin, havan topçularının ve özellikle de tanklarım tecrübe kazanıp sağ kalmaları yaklaşan diğer çarpışmalarda bu birliliklerin daha isabetli atışlar yapmasında, dolayısıyla oyunun kazanılmasında anahtar faktör gibi görülmektedir. Gerçek piyadelerin yolu temlizlemesini beklemeye

den bir patikaya veya içi pusu dolu evlerin bulunduğu dar sokaklara girecek bir tankı bazukaların acımasız roketlerinden hiç bir tecrübenin kurtaramayacağı da aşikardır. Dolayısıyla, birliliklerin kazanacakları tecrübe kadar, onları yöneten komutanın vereceği kararlar da zaferin kazanılmasında belirleyici olacaktır. Bu yüzden savaş öncesi hazırlık ekranında, oyuncuya verilen satın alma puanlarının dikkatli harcanması gerekmektedir. Tüm kredi ile mevcut silahların en pahalılarını almak çoğu kez yanlış bir hareket olacaktır. Oyuncunun, haritanın durumuna, düşman



hakkındaki istihbarata ve başarmak zona runda olduğu görevin niteliğine göre se çim yapması gerekecektir. Durumu açıklamak için bir örnek verelim:

Oyuncunun Almanlar'ı oynadığını varsayılmı. Moskova'da Kızıl Meydan'ın kapisına kadar da dayandığını tarzedelim. Artık Kızıl Meydan'ı elle geçirme zamanı geldiğine göre, Alman generalerini büyük pohpholamalar ile kendisine tahsis edilen kredinin tümünü pahalı ve dev leopar tanklarına yatarın oyuncu, savaşın daha başlamadan kaybetmiştir, çünkü çatışmanın kazanılması için Kızıl Meydan'daki değişik yönetim binalarının içindeki Victory Location'ların ele geçirilmesi gerekmektedir. Close Combat 3 ne kadar iyi bir oyun olsa da, tanklar henüz duvarları yıkıp binaların içine girerek merdivenleri tırmanamamaktadır. Zaten, binaların içi de bazooka piyadeleri ile dolu olduğundan, tanklar daha Kızıl Meydan'ın dev duvarlarının içine girer girmez, yağmur gibi üzerlerine yanan tanksavar füzejerme yenilmeleri kaçınılmazdır.

### Sonuç

Kızıl Meydan'ı işgal etmek isteyen Alman güçleri, önce, binaların içindeki bazookacıları yakalayıp mühlayacak, binadan binaya koşarken sokak aralarındaki düşman tanklarına yem olmamaları için dumur bombaları ile korunacak hızlı piyadelerin manevralarına ihtiyaç duyacaktır. Piyadeler, zırhlı birliklerinin giriş yolunu gören birkaç binayı temizlediğinde de, Alman tankları meydana girip sokak aralarında devriye gezen tankları vurmak zorundadırlar. Ya da Alman güçleri, antitank piyadeleri ile bu işi binaların içinden yapmak durumundadırlar. Zira, Rus tanklarının piyadeler için ölümcül olan ateş gücü

kesilmeden Alman piyadelerinin Rus senatosuna girip, Sovyetler'ialaşağı etmesi mümkün değildir.

Göründüğü üzere, Close Combat 3'de savaş daha hazırlık ekranında başlamaktadır.

### Eksin!!

Hazırlık ekranındaki stratejik kararlar verildikten sonra, sıra takтик savaş ekranında seçilen birliklerin yerleştirilmesine gelir. Bu aşamada da oyuncu, elindeki birliklerini özelliklerine ve başarılmış istenilen görevde uygun olacak şekilde haritada kendisi için ayrılan yerlere yerleştirmek zorundadır. Tankların ön zırhlarının çok güçlü olduğu ve yok ezmeleri için yanlarından veya arkalarından vurulmaları gerektiği hatırlarsa, antitank silahlari ekranın alt ve üst kenarlarına ve mümkünse tepelere yerleştirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Böylece, oyuncu ekranındaki tüm düşman tankları oyuncunun antitank silahlarının çapraz atesi altında kalacaktır. Yine antitank piyadeleri, kolayca düşman hatlarının arkasına sızıp düşman tanklarını arkadan gafil avlayabilecekleri, pusuya uygun, ağaçlıklı veya korunaklı bölgelere yerleştirilmelidir. Hayvan topçuları, düşmanın göremeyeceği bir tepenin veya binanın arkasına konuşturulmalıdır, piyadeler düşman askerleri için hedef tamimi haline gelmemeleri için açık arazilerden uzak tutulmalıdır. Yine de bu kurallar her an her farklı taktike göre değişebilir. Oyuncun antitank silahlarına arkasını dönmemekte direnen akıllı bir düşman tankı, arkasına dolanıp açık alanda aşağı kalkan ve "HEEY! APTAL TANK! APTAL



Binanın içindeki Alamanları temizlemenin kolay olduğunu sanıyorsanız, Stalingrad görevini oynamayı bir deneyin bakalım. Köşelerden kafanızı çıkartırken dikkat!

TANK! BİZİ VURAMAZSIN Kİ!" diye bağırın bir avuç "harcanabilir" piyadeyi yardım ile kısa saniyeler için "SİZ DE NERDEN ÇIKTINIZ KÜÇÜK BÖCEKLER!" der gibi arkaya dönmesinden yararlanarak gafil avlanabilir.

CLOSE COMBAT 3'ü C&C veya benzeri RTS'lerden ayıran pek çok özellik listelenebilir (Gerçi, aralarında ortak yön bulmak da imkansızdır...). Ancak RTS denildiğinde, tüm stratejistleri korkutan en önemli konuda, yanı yapay zeka konusunda CC3'ün çok başarılı olduğunu söylemek abartı olmayacağı. Büyük bir cesaretle gösterilen hedefe koşan piyadeler, ateşe karşılaşıklarında hemen yere yatıp sürüne sürüne siper alacak bir oyuk aramaya başlıyorlar. Kuvvetli bir direnişle karşılaşan düşman, Doom veya C&C benzeri oyullardakının aksine, gurur yapıp Japon kamikazeleri gibi yaylm ateşinin veya hayvan gibi büyük bir panzer bölgünün üzerine koşmak yerine, geriye kaçıp başka bir yoldan saldırmanın yolunu arıyor. Geri çekildiğini sandığınız düşman askerleri, stratejik noktalara pusu kurup büyük bir sabırla kafanız köşenin ucundan çıkarmanız bekliyorlar ve daha da iyisi düşman komutancı savaş meydanındaki genel durumu değerlendirip ateşkes isteğinde bulunabiliyor. Mermisi biten düşman birlileri ve panzerler bazen kendilerini yem yapıp öne atıyor ve büyük bir uğraşla kurdu-

gümüz pusuları ortaya çıkarıp, havan topçularına veya arkalarındaki sağlam birliklere yerinizi bildiriyorlar. Birkaç saniye içinde pusu kuran birliklerinizin üzerine yağmur gibi mermi, bomba ve havan düşmeye başlıyor. Savaşlar boyunca sağ tutup, tecrübelediğiniz antitank birlikleriniz, keskin nişancılarınızın, ağır makineli tüfeklerinizin kopan kolları bacakları etrafına dağılıyor, vücutlarından fışkıran kan pusları kurdugunuz mekanı gole çevirip oyuncu haritasında kocaman kırmızı bir bölge-



İlk görevlerden birinde karşılaşacağınız bu çatışma iki taraf için de kolay olmayacağı. Rusların Bunkerinin uzun süre dayanabileceğini sanmayın ama akıllıca kullanırsa, bir çok Alman askerini işe statütüsüne kavuşturacaktır.

nin, bir başarısızlık abidesi olarak gözünüzün önünde kalmamasına neden oluyor.

Close Combat, birkaç sayfaya anlatılacak bir oyun değil. Bu güne dekin Close Combat oynamamışlara, en yakın Microsoft bayisinden CC3'ü ve bulabilirlerse Close Combat 2: A Bridge Too Far (Saving Private Ryan)'ı almalarını tavsiye ederim. Yeni başlayanlar, oyunun ilk aşamadaki karışık görünümünden korkup oynamayı bırakırlarsa, belki de hayatları boyunca yaşayamayacakları mühüm bir deneyimi kaçırılmış olacaklardır. Ekran görünümündeki karışıklık, kontrol panelinin çok işlevliğinden kaynaklanır ve aslında kolayca alışabilecek bir düzeydedir. Dileyen oyuncu Options menüsünden bu paneli kapatarak, oyun ekranını sadeleştirebilir. Artık yapması gereken tek şey, hafif-

## MOVE FAST:

Tabana kuvvet koş demektir ve bu modda ilerleyen askerler kolayca yem olabilirler, açılan ilk ateşte de çok kayıp verirler.

**MOVE:** Telaş yapmadan paşa paşa ilerle demektir ki, düşmanın bulunmasından şüphenenin bölgelerde, hem dikkatli hem de hızlı ilerlemek kaydetmek için kullanılabilir. Ağır ateşle karşılaşmamak için dua etmek sorumluluğu vardır.

**SNEAK:** Gizlene gizlene, sürüne sürüne iplerle anlamına gelir ve



Fazla cesur zırhlı yarımların sonu, kırmızı dairenin içinde görülebilir.

düşmanın bulunduğu bölgeye sızmak için kullanılır. Açık arazide durup dururken bu komutu uygulamak, düşmanın sizinle dalga geçip moral bulmasına yarar. Ama ağır makineli atesi alındığınızda, açık arazide bile işe yaramayabilir.

**Smoke:** Düşmanın nişan almasını zorlaştırmak için duman bombası atmaya yarar.

**FIRE:** (Fire'in ne anlama geldiğini bilemeyen bu oyuna hiç bulaşmasın derim. -Bir dost-) Hedef aldığınız düşman menzil dışındaysa veya tepeler ve engeller yüzünden görüleniyorsa, belirtir. Siyah renk ala-

caktır. Sarı renk, hedefin silahının etkili menzili dışında olduğunu gösterir, ama yine de düşmanın moralini bozup hasar vermek için ateş edilebilir.

**DEFEND:** Yeşil yay ile belirtilen görüş açısı içine giren her düşmana ateş açılır.

**AMBUSH:** Pusu kurmak için kullanılır. Sarı yay ile belirtilen görüş alanı içine giren düşmanın iki kaşının arasından rahatlıkla vurulabileceği kadar yaklaşması beklenir, daha sonra da otomatik olarak ateş açılır. Doğru düşman birlüklerine doğru silahlara pusu kurmuşsa, çok bağlı bir iştir. Ama düşman

ilk ateşte yere serilemezse pusuların tanrılarına kavuşuklarına defalarca şahit olmuştu.

Close Combat 3: The Russian Front (Saving Private Ivan) bilgisayarda oyun oynamayı seven herkesin en azından bir kere göz atması gereken bir oyun. Hele bir de strateji oyunu manyağı falasanz, şimdiye kadar zaten bu seni duymuş, hatta oynamış olmalısınız. Grafikleri harika, birimler küçük ama bu onların ayrıntılı ve yumuşak hareketler yapmasını önlemiyor. Sesler mükemmel olarak yakalaşıyor. Neredeyse her silah için ayrı ayrı ve gerçeginde uygun sesler düzenlenmiş. Siz savaş alanının başka bir köşesinde uğraşırken, uzaktan gelen makineli tüfek sesinin hangi birlikte orta olduğunu kolayca tahmin edebiliyorsunuz. Yoğun ateş altında patır patır dökülen askerlerin isterseniz kendi dillerinde, isterseniz Rus veya Alman şivesiyle İngilizce olarak bağırıp çağırıp, "Vii aarrr andirrrr hevui faa-ayyrrrr!" veya "Vii'aarrr busiii naaa-av!" dediklerini duyabiliyorsunuz. Yapay zekanın mükemmelliğine tekrar dönmem istemiyorum, ama şunu da belirtmeliyim ki, bilgisayar sizi Multiplayer oynuyormuscasına heyecanlandırıracak kadar kişilik sahibi bir zeka ve oyun sergiliyor.

Başta kokusu, kan tadı ve üzerlerine düşen bombaların parçaladığı askerlerin çığlık sesleri arasında geçen, iyi bir yönetimin her şeyi değiştirebildiği bu takrir savaş tecrübesi kaçırılacak türden bir şey değil. Microsoft'un Close Combat motorunu gelecekte daha detaylı oyunlarda, stratejik kararların da oyuncunun kontrolü altında olduğu, örneğin Vietnam Savaşı'nı konu alan bir oyunda kullanmasını umut ediyorum. Sevgilerle... L

Genel  
8  
Puan



Birliklere karışık hareket komutları vermek için waypoint sistemini kullanmakta fayda vardır. Bana yan zırhını dönmek gafletine düşmüş aptal Alman mekanizmesine dikkat!

zasını biraz zorlayıp, hangi birliğe hangi emri verdigini aklında tutması olacaktır. Zira, birliklere emir vermek de son derece kolay bir Mouse manevrası ile gerçekleştirilmektedir. İmleç, istenilen birliğin üzerinde iken sağ tuşa basmak, o birlige verilebilecek emirlerin bulunduğu bir menü çıkartacaktır. Menüdeki komutların bazları birliğin o andaki durumuna göre erişilebilir olmayıpabilir. Örneğin paletleri basar görmüş veya manevra subaylarını kaybetmiş bir tanka "Şuraya git, buraya git" demek son derece zor olacaktır. Birliklere verilebilecek komutlara kısaca değinmek gerekirse;

## INCELEYEN: Cem Şancı

## Close Combat 3 Microsoft / Strateji / 1 CD

İNCELEYEN: Cem Şancı

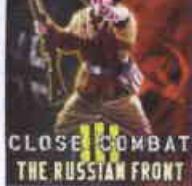
SİSTEM: Windows 95/98  
İŞLEMCI: Pentium 133  
RAM: 32 MB

DESTEKLENENLER: 3Dfx D3D Joystick

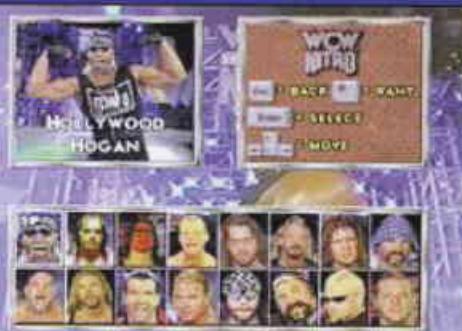
HD Alanı: 60 MB  
CD-ROM: 4Hızlı  
MULTIPLAYER: 28.8K Modem

GRAFİK: \*\*\*\*  
SES/MÜZİK: \*\*\*\*\*  
ATMOSFER: \*\*\*\*\*  
OYNANABILİRLİK: \*\*\*\*\*

LEVEL CD: Verilmedi



# WCW Nitro



Ata sporu güreş olan milletimiz bu spora olan değeri ne yazıkla hâkîyle verememiştir. Aranızdan kaç kişi güreşe futbodan daha fazla ilgi duyuyor acaba? Sanırım pek fazla değil, oysa ne yapacağını bilemeyen, ne yapsam da değişik bir şeyler bulsun diye kudurulan Amerikalı vatandaşlar birbirlerine sille tokat dalar, yerden yere çarpıyorlar. Bir de utanmadan Amerikan Güreşi dedikleri bu sporu konu alan WCW Nitro diye bir oyun yapıp satışa sunuyorlar.

**A**merikan güreşi; ring içinde iki yarı kazma gibi heriflerin birbirini, gücsüz kalana kadar (esek südün gelinceye kadar) dövdükleri manasız bir spor dalıdır. THQ denilen denizsiz firma ise insanların bu mücadeleşini oyun şeklinde getirmiştir. Oyun hakkında bir kaç sözük şarfetmek gereklidir; grafikleri gayet iyi hazırlanmış, ses efekleri için çok iyi diyemiyorum ama müziklere lafum yok. Metal müzik sevher için bire bir. Diğer özellikler kendini fazla göstermemese de, körü sayılmaz.

## Kodum mu oturturum...

Oyunda güreşmekten daha çok sille, tokat, sandalye, tuğla ne bulursanız karşı rakibin kafasına indirip sizi izleyen seyircilerin gülümekten gebermesini saglamamanız(şaka). Hah! Ne var bunda demeyin adamları alt etmek gerçekten zor. Bir başlıdalar mı bir daha durmuyorlar sizi yerden yere vurmaya ve üzerrinde ziplamaya gayer itinâh bir şekilde devam ediyorlar.

Oyunu aldınız ve daha başlamadıysanız, bu yazılı okumadan başlamayın. Almadığınız aldıktan sonra önce bu yazılı okuyun. Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da saygıdeğer bir menü bulunmakta dilsersiniz bunlara bir kisa bir göz atalım. Siz bu arada çaylarınızı bitirip tatlıya geçin.

Oyuna başlar başlamamaz menü karşınıza geliyor.

Start diyerek ortama daldınız he-



men. İşte ilk resim ve diğer seçenekler.

**1P TOURNAMENT:** Adamınızı seçin ve dalın oyuna. Karşınıza kim çıkar bilmez.

**1P EXHIBITION:** Kimi segersen o gelir karşına, bakma gözünün yaşına, vur karşına kaşma.

**2VS:** İki kişi oynamaya seçenek. Karşılıklı birbirine karşı.

**1P EXHIBITION TAG TEAM :** İki kişi aynı takımda bilgisayara karşı.

**2VSTAG TEAM:** Arkadaşınıza karşı bir takım halinde dövüşün biri yorulsrsa diğerine geçin.

**NETWORK :** Artık dövüş oyunlarında Network altında oynamak mümkün. Ethernet kartınız varsa yaşadınız.

**BATTLE ROYAL:** Bilgisayara karşı amansız bir mücadele. Bütün adamlar karşısına çıkıyor. Sizi çok zorlayabilir.

Bu menüler adamı çıldırtıyor. Bundan böyle menüler çok daha az yer vereceğim, bilginize sunulur. Menülerde geçtiğim, sıra geldi asıl önemli noktaya; kontroller. Bunlara da bir göz atalım isterseniz.

**SPACE :** Blok

**T:** Rakibi kızdırma

**V:** Geri çekilme

**Q:** Güreşi diğer adama devretme.  
**S:** Yumruk

**A:** Ring dışına çıkma adamı tutup uygun yere surukleme, üstüne yarma, özel hareketler.

**D:** Sille, tutup savurma.

**F:** Tekme

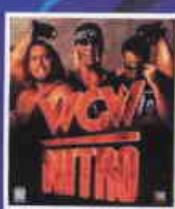
Tuşlara iyi hakim olmanız gereken bir oyundur, tek tuş pek işe yaramıyor. Rakibi yemek için onu yerden yere vurmanız, mümkünse üzerinde tepinmeniz lazımdır. Özel hareketleri yapabilmek birkaç tuşa birden basmanız gereklidir. En çok kullanacağınız tuş Action (A) tuşu, bununla birlikte kullanacağınız diğer tuşlar rakibinizi yere atma, kolundan tutup çekme, bacak arasına almanızı sağlayacaktır (mesela: adamı tutup yere çarpa: geri +A+D). Bunları rakibe arasında az bir mesafe tutarak yapın, böylece hareket yapmanız kolaylaşacaktır. Rakiplerinizi kucümsemeyin, yakalayıp yere çarpa işlerini çok iyi yapıyorlar. Bir tuttum da bırakmıyorum, dikkatli olun.

## Bunları evde denemeyin

Yukarıdaki tuşları birbirleri ile birleştiriniz mi ortaya birbirinden ilginç hareketler çıkıyor. Ne kadar çok tuş bir arada kullanırsanız o kadar fazla hareket yaparsınız. Bu hareketleri evde yanlış başında yada arkadaşınızla karşı oynamayı denemeyin. Yumruğu yediniz mi tekrar kalkmanız zor olabilir. Siz siz olun kimseyle kayga etmeyin.

Cannız kayga etmek isterse şimdilik WCW Nitro oynayın. Özücu sonuçlarla karşılaşmazsınız, iyi oyunlar... ■

Genel  
7  
Puan



## WCW Nitro •THQ• Dövüş • 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Almoç

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

HD Alanı : 170 MB

CD-ROM : 8 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★

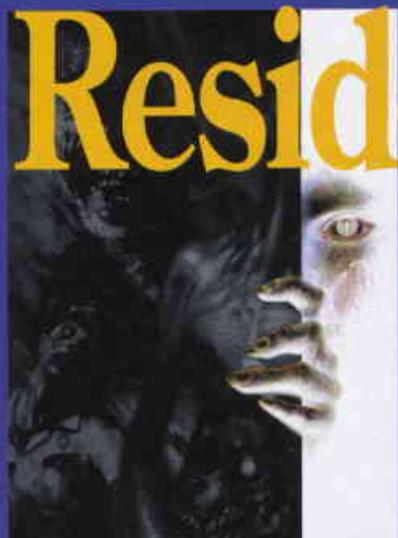
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLİK : ★★★★★★★★★★★

DESTEKLЕНENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

# Resident Evil 2



Playstation oyunları hep bir yara olmuştur şu gönlümde. Onca oynanabilirlik, o animasyonlar küçük makinenin 2 MB hafızasında nasıl yapılabilir, PC sahipleri çoğu Playstation oyunundan neden mahrum bırakılır? Ve neden Resident Evil 2'yi bir türlü PC için hazırlamazlar? Ne, hazırladılar mı? Neden daha önce söylemediniz yaw, bakalım o zaman iyi mi olmuş kötü mü...

**A**çık konuşalım sizinle, Resident Evil 2'ye ilk başladığında çok hıvesli degildim. Resident Evil 1'i oynamıştım, ama çamur gibi arka plan grafikleri üzerinde dolasmaktaan kısa sürede bay gelmişti. Resident Evil 2'den de farklı birşeyler beklemiyordum açıksa, itiraf ediyorum. Yanıldım, hem de çok yanıldım. Özellikle açılış demosunu seyrettikten sonra yaklaşık varımı saat kendime gelemedi. Nasıl yapmışlar, neylemişler bilinmez, ama Resident Evil 2'nin açılış demosu şimdije kadar PC'de gordüğüm en iyi animasyondan meydana gelmiş, İlk şoku atlattıktan sonra oyuna geçtiğimde ikinci bir şokla karşıya geldim. Nasıl mı oldu? Aynen söyle...

- Merhaba. Ben ikinci şok, nıhabahahah. Karşı karşıya geldik seminle....  
Tabii böyle olmadı, kusuruma bakmazsanız biraz neşeliyim de bu gece.  
Hazır keyifler gicirken esprî yapayım dedim ama, iyi mi ettim bilinmez.  
Neyse, oyun başlayınca sizlerin de göreciniz gibi arkaplan grafikleri Playstation'dan çevrilen bütün oynulardı olduğu gibi iki gömlek kaliresizleşmiş, ama karakter grafikleri ve animasyonları almış başını yurumış desem abartmış mı olurum acaba? Hayır olmam, hatta çok doğru söylemiş bile

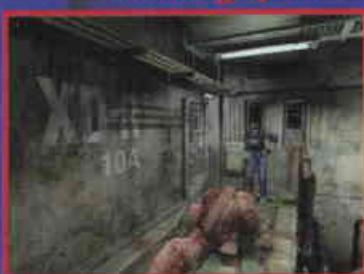
olabilirim. Hem yönetginiz karakterlerin hem de bilimum yaratıkların grafikleri o kadar güzel 3D'ye bandırılarak çizilmiş ki, arka plan grafiklerini hemen unutuyoruz. Hatta oyunu gösterdiğim bir arkadaşım demoyu geçip oyuna başladiktan sonra 15 saniye kadar ekranda dolan zombileri seyretti ve "olm ne zaman bitecek demo?" diye latif bir soru yöneltti bana. Ne diyim ben sana br Alper, süper bir insansın sen.

Ara başlık yazmak...

Oyunu alırken cüzdannımda hissedeciniz hafiflikten de anlayacagınız üzere, Resident Evil 2 çift CD üzerinde geliyor. Bu gümüş renkli tikerlerin birinde Leon, digerinde ise Claire adlı karakterlerin oyunları bulunmakta. Oyunu kurduktan sonra herhangi bir CD'yi takip başlayabilirsiniz. Yönettiğiniz karaktere göre oyunun askısı bir noktadan sonra dallamarak ayrılıyor. Kadrolu zombi mamaşı karakterlerinizden olan Leon, Racoon City'de ilk iş gününü yaşayan bir polis memuru. Tabii iş arkadaşları Leon'un geliş için bir parti düzenlemişler, tabii yemeksiz parti olmaz. Bilin bakalımlı ana menüde kim var? Claire ise ilk oyunundan hatırlayacağınız Chris Redfield'in kızkardeşi. Abisinden iki ay

haber alamayınca merak edip atlamus motoruna, gittiş Racoon City'ye. İvi halt etmişin kızam, ne işin var tamamı-  
dığın bilmediğim kasabalarda. Yesinler seni de aklın hasna gelsin. Oh olsun i-  
kimizde, turp zekâlılar sizi. Hikayenin  
gelışimini anlatıp zevkinizi kaçırma-  
cagım. Ama olayların Resident Evil  
1'de havaya uçurdugunuz malikane ve  
burada genetik deneyler yapan  
Umbrella şirketinin yeni bir virus üze-  
rinde yaptığı çalışmalar yüzünden sar-  
raç sardığını söylemem yeterli olur  
sanırım.

Resident Evil 2'yi oynarken fark e-deceksiniz gerci ama ben yine de söylemek ihtiyaci hissettim, oyun boyunca yureginizi aginiz getirecek sahneler mevcut. Zaten sürekli calan korku temali arkaplan muzigi sizi yeterince girmiyormus gibi, bir de hic beklemediginiz anda "HIANANARRRRGHHHH" diye isticanize atlanan bilumum sahne derlenmis. E yurek tasyioru sonucta, normal olarak tirsiyoruz. Tirmsazsaniz sasirim, kendimden utanir buralardan kaçarim. Yaranıkların dizaynlarının da oldukça urukutucu olduğunu hemen söyleyeyim. Ozellikle ortakta "YALARIMMM ABIII" modunda dolasan Licker adlı tiple ilk karşılaştığınız demo ve akabinde gelisen olıflar odamızdan hızla kaçmanıza yol açabilir. Tabii oyunun nümerilerinden faydalananak için 3D ekran kartı şart. Aksi



Oy belim oy oy oy!! Yaratık avlamak ne  
zor ışmış bea, sakat kalacaz sonunda bu  
abidik yaratıkları temizlicez dice.



Ooof of off! Sen nerden çıktı bea!!  
İstemiyorum sizleri yata, oynamamıyorum bent!!



Anaaa, iki dakka yataksım dedik gurada,  
her tarafı kapmışlar. Hiss, alooo!! Kalkın  
şan, ben yatacam, belim ariyooo!!!



Masaç yapayım mı abuoooooo ?? - Eees, sey ben, sajol kardeşim. İşin gücüm var daha birsürü yaratık patlarmam gerekiyor... IMDAAAAAT!!

**Muhabet...**

Bak şindi, ondan sonra adam pengueni demiş ki...

Ohahahaaaa!!! Sus be oğlum, kaskırmaya ağları girdi. Çatıcam şimdilik gülmekten.

Aniaaaaarrghh! Begendin mi yaptığı oğlum. Yarıldık ortadan işte. Dagidi karizma, kim alır beni böyle yarık bir şekilde haa?

Ohoo, Muharrem abi. Senin de muhabbetin hiç çekilmemiyo haa...

takdirde oyunun çalışmadığını görüp sünir karsayıza katsayı ekleyebilirsiniz. Benden söylemesi.

### **...çok kasar bazen biz editörleri.**

Her ne kadar grafiklerin ve senaryonun güzelliginden den vurmuş olmasa da, Resident Evil 2'de bazı mantık ve program hataları yok değil, var. Mesela, sevgili Capcom yetkilileri. Canım cicim sevgili senaristler. Oyunun ilk yarısının polis karakolunda geçtiğinin bilmem farkında misiniz? Eğer farkındaysanız, neden olabilecek en alakasız bilmeceleri buraya koyduğunuz? Sorumuz size, hangi polis karakolunda üzerinde unicorn resmi olan bir para ile çalışan ve sizlere karo şeklinde bir anahtar veren havuz bulunur? Veya hangi karakolda kirmizi bir kristal tutan heykel vardır? Senaryo yazarken üç beş ve yedinci karalar şeklinde düşünmekte fayda var bence, aksi takdirde böyle "oyunsu" durumlar ortaya çıkabiliyor.

Resident Evil 1'deki bir diğer saçılık Resident Evil 2'de de devam ettilmiş. Benim kısaca "sihirli sanduka olayı" dediğim bu saçılık, üzernizde taşıyabildiğiniz eşya sayısının çok kısıtlı olmasını kaynaklıyor. Yanınızda en fazla sekiz parça eşya taşıyabiliyorsunuz (bu sayı sonra artıyor). Ama oyun boyunca bulduğunuz birçok nesne olacak, hepsini birden taşımamanız da imkansız. Bu yüzden Capcom'daki zeki insanlar da tutmuş, sonrasında kullanabileceğiniz eşyaları depoladığınız bir sandık icat etmişler. Ama işin garibi, bu sandıklardan oyun boyunca birçok yerde var ve birbirine bir eşya koyduğunuzda gidip diğer sandıklardan alabiliyorsunuz. Yani aferim, bir oyunun gerçekliğinin içine ancak bu kadar iyi edilebilir. Sagolun, varolun. Gerçek kısıtlı taşıma kapasiteniz yüzünden

den hangi eşya ve silahları alacağınız karar vermek oyna biraz daha stres katıyor, ama bunu yapmanın daha mantıklı bir yolu olabilir.

Resident Evil 1'den devreden bir diğer orijinallik de oyunun sadece daktolar vasıtıyla ve murekkepli şeritler (Ink Ribbon) kullanarak kaydedilebilmesi. Birçogunuzun hemen burun kıvracağı bu özellik, bence çok iyi düşünülmüş. Kabul edin, her şüpheli durumda Save edip, her olduğunuzde bir oda geriden başlamak bir oyunдан çok şeyler göürüyorum. Gerçek her yerde Ink Ribbon var, bunlar her istediginizde Save etmenize yetecek kadar fazla. Ama Resident Evil 2'yi diğerlerinden ayıran söyle bir şey var ki, sırif o yüzden Save etmek istemeyeceksiniz: SECRET'lar.

### **Ama ara başlık atmasan da olmaz...**

Tüm Japon oyunlarında olduğu gibi, Resident Evil 2 de ağzına kadar gizli karakter, bölüm ve özellikle dolu. Sırf bu yüzden oyunu bir kere bitirince bırakmıyorsunuz. Mesela, bu yazı yazmadan az evvel oyunu normal zorlukta Claire ile bitirdim ve C olarak Leon'un farklı ve daha zor bir senaryosunu serbest bırakmış oldum. Dikkat ederseniz C aldığımı söyledim, bu not oyunu oyndarken kaç kere Save ettiğinize ve oyunu ne kadar surede bitirebildiğinize göre değişiyor. Ben 4 saatte ve 12 kere Save ederek C aldım. A almak için oyunu 3 saatten önce bitirmeniz lazım. Tabii 12 kereden fazla Save ederseniz veya sonsuz silahlardan birisini kullanırsanız, notunu düşücketir. Eğer A almayı başarabilseniz, Claire ve Leon'dan farklı bir karakterin senaryosunu açıyor. Bunun ne olduğunu söylemiyorum, şimdilik sürpriz olarak kalın. Zaten öntümüzdeki ay tam çözümle birlikte tüm Secret'ları da detaylı bir şekilde anlatacağız.

Resident Evil 2'nin en zayıf kaldırılan sesler. Sanıyorum Playstation'dan çevirilen grafikleri geliştirmek kolay, ama seslerin üzerinde oynamaya yapmak imkansız. Oyunun müzikleri gayet hoş ama özellikle adamınızın ayak sesleri hiçbir zaman gerçekçi gelmiyor. Ahşap bir koridorda ilerlerken odum kırar gibi, taş basamakları tırmanırken kafaatar gibi ses çıkarıyor. Ufak bir ayrıntı ama oyun boyunca sürekli olarak karakterinizin ayak seslerini duymak zonaında olduğumuzu hesaba katarsak, bu detaya daha çok dikkat edilmesi gerekiyor diye düşünüyorum ben.

Oyunun bir diğer yanı ise oldukça kısa olması. Veya bana öyle geldi, Claire ile bitirmeden önce Leon ile oyunun yarısına kadar gelmişim ve oraya kadar olanları zaten biliyordum. Ama senaryo bu noktadan çok önceleri dallandığı için biraz daha zorlaması gerekiyor diye düşünüyorum. Bir oyun 4 saatte bitirilebiliyorsa, benim ölçülerime göre komik derecede kolaydır. Neysse, şu yazıyı bitirince Leon'un alternatif ve ZOR seviye olan senaryosuna başlayacağım. O zaman götürürüz hanyayı Konyayı, veya akla karayı veya günün spesiyalitesi neysse onu... Tamam, susum,

### **... darılır sonra büyük patron.**

Resident Evil 2, Level Hit vermemi gerçekten çok istediğim oyunlardan birisiydi. Ama olmazı olamadı, çünkü birkaç ufak tefek sorunu var ve Level Hit ödülünü almak da öyle her yigidin harcı değildir. Herseye rağmen, güzel bir oyun, hoş bir senaryo ve ürkütücü bir atmosfere sahip olan Resident Evil 2'yi hepiniz alıp oynayın. Pişman olmayacaksınız..... gibi klip bir şekilde bitirmek istemiyorum yazımı ama, bittib. İnanımyorsanız, bir sonraki cumleye bakın.

**Genel  
8  
Puan**

## **Resident Evil 2**

• **Capcom • Action Adventure • 2 CD**

İNCELEYEN: Sinan Akkol [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

SİSTEM: Windows 95/98

HD Alanı : 170 MB

GRAFİK : \*\*\*\*\*

İŞLEMCİ: Pentium 166

CD-ROM : 4 Hızlı

SES/MÜZİK : \*\*\*\*\*

RAM : 24MB

MULTIPLAYER : Yok

ATMOSFER : \*\*\*\*\*

Direct X6.X

YOK

OYNANABILIRLIK : \*\*\*\*\*

DESTEKLЕНЕНLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi



VERİMLİLİK : 8/10

# Age of Empires

THE RISE of the ROME

Microsoft ismi, uzun zamandır hayatımızın bir parçası durumunda. PC kullanan herkes, eski DOS günlerini hatırlayanlar, Microsoft'un bilgisayar dünyasındaki yeri hakkında az çok bilgi sahibidirler. Aslında Microsoft'un yaptığı işletim sistemleri olmadan da, başka işletim sistemleri vasıtasi ile (OS2, Unix, Linux...) çalışabilen bilgisayarlarımız, Microsoft'un DOS ve Windows işletim sistemleri sayesinde, biz zavallı ölümlülerin anlayabileceğim dilde çalışma imkanına kavuşmuşlardır. Microsoft'un ancak para verip yazar tutsa isminin bu kadar çok yer alabileceği bu yazının konusu elbette Microsoft'un işletim sistemlerini övmekten ibaret değil.

Birkaç kısa yıl önce, MS-DOS ismiyle piyasa sürüdükleri işletim sistemlerinin PC piyasasında neredeyse tekel haline gelip Microsoft'un başkanını günümüze en zengin insan yapmasına benzer şekilde, Microsoft'un bugün bilgisayar oyun pazarına giriş yapmasını sağlayan bir kaç oyunun da, emektar MS-DOS gibi, piyasada lider konuma yükselmesini yorumlayacak olursak, Microsoft'un yakında PC Oyun dünyasının lideri konumuna geleceğini kestirmek zor olmayacağındır. Yapay zekası ve mithiş atmosferi ile CLOSE COMBAT serisi zaten çoktan en iyi oyun unvanlarını toplamaya başladı. AGE OF EMPIRES'in (AoE) da ne kadar tutulduğunu ve ünlü olduğunu bilmemek için son birkaç yılı Ruslar'ın devamlı arıza çıkartan uzaydaki komedi tiyatrosu, MİR'de geçirmış olmak lazımlı gelir.



## Herşeye Maydanoz MS...

AoE için piyasaya sürülen THE RISE OF ROME (Türkçesi, Tanrı'nın Roma'ya Yürü Ya Kulum Demesi) genişleme paketi, çalışmak için orijinal oyunun bilgisayarda kurulu olmasını gerektirmektedir. Dolayısıyla birinci oyunu oynamış olanlar genişleme paketinde hiçbir zorlukla karşılaşmayacaktır.

Microsoft oyna dört yeni uygarlık eklemek istemiş ve bu uygarlıkların, Carthaginian (Kartacalılar), Macedonian (Makedonyalılar), Palmyran (?) ve Roman (Asteriks ve Hopdediks'in bir yumrukta göge fırlatığı lejyonerlerin ana vatanı,) olmasını kararlaştırmış. Her uygarlık için de yanlarına birer tane yeni kampanyayı eşantiyon olarak eklemiştir.

Ayrıca bununla da yetinmeyen Microsoft oyna beş yeni askeri birlik de listelemeyi akıl etmiş.

**Armored Elephant:** Zırhlı Fil anlamına gelir ki, tankların ataları olarak da görülebilir. Iron çağında, Stable'larda ve 1000 Food, 1200 Gold karşılığında Upgrade edilir.

**Camel Rider:** Bildiğimiz motorsikleti çetelerin, Camel marka sigara içenlerine verilen ismidir. Marlboro içenlere de Marlboro Rider denir. Bronze çağında motorsiklet kavramını tartışmaya



açmak isteyenler, dergiye mektup yazabilirler. İtirazı olan var mı?

**Fire Galley:** Küçüklüklerinde kibritle oynayan yaramazların yetiştirilip vatanı millete hayır deniz savaşçıları olması maksadıyla üretilmiş bu gemiler, düşman gemilerini yakmak için bire birdir. Iron çağında inşa edilebilen bu gemilere ulaşabilmek için, oyunun başında, "Full Tech Tree" özelliğini kapatılmış olması zorunludur.

**Scythe Chariot:** Eski Chariot birimlerinin daha gelişmiş halidir. Conversion olayına karşı çok dayanıklıdır ve düşman büyütürlerini sinek gibi avlamak için kullanılır.

**Slinger:** Hukuğun ve demokrasının henüz çok ilkel olduğu Tool Age'de, sapanla oynarken komşularının camlarını kıran küçük çocukların, o zamanlar islahaneler icat edilmediği için, askeri okullarda eğitim görme cezasına çarptırılmışlardır. İşte bu çocukların askeri akademiden mezun olunca, Slinger denilen

taş fırlatıcıları olurlarım. Okçulara karşı +2 saldırısı, misil silahlarına karşı +2 zırh üstünlükleri vardır.

Oyuna dört yeni teknoloji de eklenmiş:

**LOGISTIC** denilen teknoloji, askeri birimlerin Population sayısını yarım birim artırmamasını sağlar. Yeni evler yapmadan, eskisinden iki kat daha fazla asker üretebilirsiniz.

**MARTYRDOM**, düşman birliklerini hiç beklemeden kendi saflarınıza çekmenize yarar, yalnız her düşman askeri karşılığında bir rahibinizi feda etmek zorunda olduğunuzu hatırlamalısınız.

**MEDICINE**, rahiplerin iki kat daha hızlı iyileştirme yapmasını sağlar.

**TOWER SHIELD**; Ballista, Helepolis ve misil silahlarına karşı piyadeleurin zırhlarına +1 eklenme yapar.

### ...Yine Yapmış Yapacağını

Topluca asker üretimi, Gigantic diye adlandırılan yeni bir harita boyutu, yeni harita çeşitleri (Continental, Mediterranean, Hill Country ve Narrows.), bir birligde çift tıklamanın ekran içindeki benzer birliklerin tümünü seçebilmesi, oyundaki diğer uygulıkların onlara karşılaşılana kadar kim olduklarının bilinmememesi seçimi gibi güzellikler, oyunun yenilikleri arasında sayılabilir.



Microsoft bu kadar yenilik eklemeye zahmet ettiği için, ne yazık ki çok yorulup yapay zekayı geliştirmeye vakit bulamamış gibi görünüyor. Close Combat serilerindeki yapay zekanın gelişmişliği sayesinde övgü toplayan bir şirketin diğer oyununu, AoE'yi yapay zeka bakımından ihmali etmesi Multiplayer oyun oynamaya imkanı az olan oyuncuları eminim üzüyordur.

### AoE, Microsoft'un üvey çocuğu mu?

Öyle sanıyorum ki, Microsoft, AoE'nin tek kişilik pazarda değil, Multiplayer oyun alemlerinde yükselmeyi önemsiyor ve bu oyunla ilgili stratejisini bu yönde geliştiriyor. AoE'nin yapay zekasının tüm yakınmala rağmen israrla geliştirilmemesinin mantıklı tek açıklamasının bu olduğu anlaşılıyor.

Microsoft'un elindeki devasa olağanlarla, çok ses getirecek, klasik olacak, hatta piyasadaki küçük şirketleri silip süpurecek mükemmel oyunlar yapması her zaman beklenirdi, ama Microsoft nedense dandırık Windows oyularından daha fazlasını yapmak için birinin kafasına silah dayamasını bekliyormuşçasına yıllarca bu beklenmeye cevap vermedi. Sonra söyletilere göre, bir golf karşılaşmasında Bill'in kafasına golf topu çarpinca, "Hadi arkadaşlar, klooz kompat yapalım, eyc of empayırs yapalım, flayt simulatör falan yapalım, ne duruyoruz hadi!" demesiyle bu gün, zevkle oynadığımız Microsoft oyunlarına kavuştuğumuz dedikodusu etrafta dolaşıyor. Topu atan her kimse elleri dert görmesin ama, şimdiden sabırla, Bill'e "Hadi arkadaşlar, bu sefer de eyc of empayırsın人工的 intelleçinsint geliştirilelim!" dedirtecek başka bir golf topunun çarpmasını bekliyoruz.



Genel  
8  
PUAN



## AOE - Rise of the Rome

Microsoft / RTS / 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şenç	SİSTEM : Windows 95/98-NT0.4	HD Alanı : 40 MB	GRAFİK :
İŞLEMCI : Pentium 75	CD-ROM : 4Hızlı	SES/MÜZİK :	*****
RAM : 16MB	MULTIPLAYER : 28.8 Modem	ATMOSFER :	*****
DESTEKLENENLER : <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick			DİYANABILİRÜK : *****
LEVEL CD : Eylül 98			

# Myth 2

## Soulblighter

THE FORGE



Monday April 27, Tharsis

Soulblighter has done the unthinkable. With his army scattered in disarray, he fled up through the Eye of Tharsis and into the very bowels of the earth. I can hardly blame him. The sight of Alric hacking his way through the enemy, Balmung flashing in his hand, caused many of our own men to stand aside in awe.

If it were anyone other than Soulblighter, I am sure we would just wait outside the volcano until they had been roasted alive or had succumbed to the poisonous vapors. Fortunately, he has survived worse, and we must follow him.

None of us are foolish enough to believe that Soulblighter fled because he fears us. If he plans on dying it will not be quietly or alone.

Alric believes he has deliberately chosen this place for his final stand. Whether or not he will be able to escape the cataclysm he plans to bring to the world remains to be seen.



Tamam, itiraf ediyorum, Myth ilk defa piyasaya çıktığında ve elime geçtiğinde oynamadım. Ama bunun süslüsu ben değilim, bayır kesinlikle! Daha o zamanın üç boyutlu grafik hızlandıracı kartları ortamı hızla işgal etmeye başlamıştı, Myth buslardan bir tane istemekle kalmayı, ayrıca azı güdü bir de işlemciye ihtiyaç duyuyordu. Oyunu kurup oynamaya kalktığımıza kelimelerin tam anlamıyla bir şok yaşamıştım, gariben bilgisayarım saniyede ancak birkaç karelük bir hızla oyunu çalıştırıyordu. Şimdi, sizi bilmem ama, hayatımda yalnızca iki yıldan beri çok nefret ettim, gittikçe bir sevgi varsa, o da yarım yamalıksız oynular ve onları çalıştırılamayan sistemlerdir. Bu yüzden ilk oyunu oynamadım, ben dırgın bir sisteme Upgrade ettiğimde ise o çoktan tarih olmuştu. Oyun piyasası böyledir, bugun multiplatform olan yarın wasat kullanılabilir. Neyse, sonuc olarak ilk oyun hakkında pek bir fikrim yok, nedir, neye benzer, bunları ancak kulaktan dolma bilgiler sayesinde biraz bilivorum. Bu yüzden Myth 2: The Fallen Lords yazmam için

bana verildiğinde biraz sıkıldım, tarihi mi pek bilmedigim konularda fikir yürütmemen her zaman kaçınılmışındır, ancak belki boylesi daha iyi olacak.

### Neden Buradayız?

Pekala, öncelikle oyunu çalıştmak için nasıl bir donanım gerekeceğine bakalım. İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, işlemci ise en az Pentium 166 ve da daha üzeri olmalı. Ancak burada küçük bir detay var, çok güçlü bir grafik kartına ihtiyacınız olacak, tercihen 3DFx bazlı bir karta. Aksi takdirde hem bazı özel efekteri görmeyecek hem de oyunu oynamabili bir hızda çalışramayacağımız. Tabii aynı

durum işlemci için de söz konusu. Ben 200 MMX kullanarak test ettim, normalde bu işlemci pek yeterli değil, ancak bir Diamond Monster yardımıyla idare edecek bir performansa ulaşabildi. Yine gerekken hafıza en az 32 MB, ancak tabii tavsiye edilen 64 MB RAM. Burada sunu hatırlatmalıyım, eğer eski Pentium işlemcilerden kullanıyoysanız size gerekten en fazla RAM miktarı 64 MB olacaktır, P II sistemlerde ise 64 MB üzerinde çıkmak iyi sonuçlar verir, aklimızda bulunsun. Oyun klavye ve Mouse yardımıyla oynanıyor, ayrıca ses kartı gibi artık standart olmuş donanım ihtiyaçlarına değinmeye gerek yok herhalde. Kurulum ve çalışma için en az 6x bir CD-ROM sürücüsü, ayrıca sabitdisk üzerinde yaklaşık 110 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacağını hatırlatmalıyım. Tabii Myth 2 Net üzerinde Multi-player oyunları da destekliyor, eğer gerekli bağlantı olanağınız sahipseniz,

### Yürüyen Cesetler

Myth 2: Soulblighter tür olarak gerçek zamanlı bir strateji, yani RTS, ancak ilkini görmemiş olanızıza hemen Red Alert kopyası bir sey sanmasın.

Burada savaş alanına iş kurup maden çıkarmak ve tank üretmek söz konusu değil. Peki iş kur-



Five minutes remaining.

madan nasıl olacak bu işler? Şimdi, öncelikle konunun geçtiği döneme bir bakalım. Myth dünyası çoğu FRP evreninden pek farklı değil, Orta Çağ dönemini andıran yapıya sahip bir krallık ve isikla karanlık arasında zaman zaman şiddetlenen bir savaş söz konusu burada. Haliyle dostlarımız ve düşmanlarımız da bu sırılı dünyaya uygun tipler, tabii çok fantezi tipler beklememek gerekli. Çünkü yapımcılar oyunda hedi bir korku ve gerilim yaratmaya çalışmışlar. Konu şöyle; ilk oyunda ülkeyi tehdit eden karanlık güçler yenilgiye uğramıştı, halk tekrar barış içinde yaşamaya başlamıştı. Doğal olarak kolluk kuvvetleri ülkede devriye gezmektedir, güvenliği sağlamaya çalışmaktadır. Yine bugün tecrübeli bir birlik simi ve yolları denetlemek için uzun bir devriye gezisine çıktıktır, yolları üzerindeki bir köye uğradıklarında gördüklerine inanamazlar. Koy ağır silahı aldırdı ve halkın acımasızca katledilmektedir, ancak saldırganlar sıradan haydut ya da yağmacılar değildir. Yürüyen ölülerden oluşan bir grup adeta kabuslardan çıkış gelmişesine öncelerine gelen her seyi ezmektedir. Askerler köyü kurtarmak için savaşa dalarlar ve işte böyle başlar en kötü karanlık lordu Soulblighter'in gelinin öyküsü.

### Soğuk Çelik

Once savaş alamı söyle bir dolaşım. Burada haritalarım üç boyutlu olarak tasarlandığını görüyoruz. Bu durum sayışı izlememizi sağlayan kameralarımda büyük bir hareket serbestisine sahip olmasını gerektiriyor. Tüm alan üç boyutlu olarak çizildiğinden, nesnelerin yükseliği ve derinliği mevcut, bu durumda mesela bir binanın arkasına giren düşmanın görünök için kameralınızı uygun konuma getirmek zorundasınız. Ancak birimler iki boyutlu bitmap olarak tasarlannımsı. Bu durum her ne kadar grafik kaliteyi düşürse de, sisteminizin akıl sağlığı açısından iyi, çünkü ekranın aynı anda bol miktardan karakter bulunabiliyor. Kamerası mouse yardımıyla ya da klavyeden hareket ettirmek mümkün, aynı şekilde birimlere komuta etmek için de ekrandaki komutları kullanabilir ya da klavyeden belli tuşlara basabilirsiniz. Oyunun Tutorial kısmı tüm bunları ayrıntılı bir biçimde size göstermek için tasarlanmıştır, ayrıca eğer isterseniz tuş kombinasyonlarını değiştirebilirsiniz. Şimdi gelelim kullanacağınız kuvvetlere. Belli birkaç birim türü mevcut, piyadeler temel savaş kuv-



vetlerini oluşturuyor; kılıç, kalkan ve ağır zırhlarla donanmışlar. Sonra tabii okuları mevcut, burlar ekstra silah olarak yanmış okları kullanıyorlar. Bir diğer önemli imâti Dwarf, yani eçeler. Bu küçük dostlar özellikle molotof kokteylli ve tahrîp kaliplarıyla oynamayı çok seviyorlar, ancak dikkat, patlayıcıları hedi bir alam etkiliyor ve yağmurda fitilin sönmesi çok sık yaşanır bir problem. Ayrıca Fireball atan büyüğülerde ve iyileştirme gücü olan şaman doktorlara da oyun içinde kumanda etme fırsatı bulacağımız. Koylular, tavuklar, domuzlar gibi sahipler size saldırımırlarla öldürmeyecek korumanız gereklidir. Düşmanlarınız ise bir seri alıştırılmış zombi, iblis ve insan savaşçılarından oluşuyor; hepsinin zayıf bir noktası olduğunu gibi, güçlü yanları da var.

### Alev Topu

Görevlerin yapısı hedi bir senaryoya uygun olarak büyük değişiklik gösteriyor, her seferinde size kullanmanız için bir grup asker veriliyor. Eğer bınlar hayatı turttıysa basarabilirsınız, bir sonraki görevde de çok daha tecrübeli olarak sizin yanınızda kalıyorlar. Bir görevde kasabayı isgalden kurtarırken, sonraki görevde yürüyen ölüleri etraf-

salan kötü baronun şatosuna saldırıyorsunuz. Ancak tüm bu görevlerin çok sıkıcı bir yanı var, aslında hemen hepsi önceden hesaplanmış, "kutulanmış" görevler. Bitirmenin genelde tek yolu var; tipki film gibi, eğer senaryoya uymayıp kafaniza göre takılmaya kalkarsanız başınız beladan kurtulmuyor. İnsan kendini müzaffer bir komutandan ziyade, ipleri ne yana çekeceğini bulmaya çalışan bir kukla gibi hissediyor. İyi stratejiler bu duyguya yaşıtmaktan kaçanlardır, ama tabii oyun yine de oldukça güzel, sadece bir kere bitirince, bir daha oynamayı isteyeceğiniz sanmam. İşte bu yüzden programa bir de harita ve görev editörü eklenmiş, bu sayede kendi görevlerinizi yapabilmeniz mümkün, tabii eğer zahmet edip de uğraşırsanz. Genel olarak Myth 2 iyi bir oyun, grafikler bazen biraz soluk kalabiliyor, oyun esnasında fon müziğinin olmaması atmosferi biraz düşürüyor ve değişken kamera açılmasına alısmak zaman istiyor. Ayrıca biraz güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak da unutmayın. Sahsen ben strateji dalında hemüz Starcraft'ın tahtını sarsacak bir oyun göremiyorum ama, özellikle fantezi dünyasının meraklıları için Myth 2 oynaması zevkli olacak bir yapım.

**Genel**

**8**

**Puan**

### Myth 2 • Bungle • RTS • 1 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

Direct X6.X

DESTEKLENENLER :

3Dfx

D3D

Joystick

LEVEL CD : Şubat 99



# Carnivores

Elinize çifteyi alıp geyik avlamak kolay, aynı şeyi bir de dinozorlar üzerinde deneyin de görelim.

**G**eçen yıl içinde yeni bir oyun türü oldukça popülerle kazandı: Av oyunları. İngiltere oyun listelerinde birçok oyunu geride bırakarak uzun süre satış listelerinde bir numarada kalan, genellikle geyik, güvercin gibi son derece zararlı (!!!) hayvanları avlama yönelik bu oyunların neden bu kadar tutturduğunu ben de dahil olmak üzere, hiç kimse anlayamadı. Özellikle Wizard Works'ın yaptığı Deer Hunter o kadar turtu ki, üstünden bir sene geçmeden üç oyunculuk bir seri haline geldi. Hatta işin içice suyumu çıkartıp, geyiklerin insanları avladığı Deer Avenger adlı bir oyun bile yaptılar (Level Şubat CD'sinde demosu vardı). Oyunun oyannanı çok basitti. Basit bir haritann üzerinde sağa sola rasgele tıklayarak ilerleyip geyik izleri bulduğunuz yerlerde put gibi hareket etti, duruyor, görüş alanınızda bir geyigin girmesini bekliyor, duruyor, görüş alanınızda bir geyigin zanesi gelince de teteğe basıp vuruyordunuz. Ne kadar da zevklivmiş!!! Bu oyular, saçılığın sınırlarını zoramaktaydı. Carnivores da WizardWorks'ın bir başka av oyunu, ama Deer Hunter rezaletiyle alaklı yok. Hatta bazı temel sorunları olmasa da bir klasik bile olabilirdi.

**Geçen gün ava gittim abi...**

Carnivores, alışığımız (yani WizardWorks'ın biri alıştırdığı) av

oyunlarından oldukça farklı. İlk önce, avladığımız hayvanlar bakımından çok farklı. Tek silahı boynuzları olan geyiklerin yerine, sınırlıye kadar dünya üzerinde yaşamış olan en korkunç avaları avlamaya çalışıyoruz: Dinozorları. Tabii dinozor var, dinozor var. Hepsi etobur olacak değil ya, etrafta birçok otobur dinozor da bulunuyor, ama bunları da avlamamın hiç kolay olmadığı söyleyeyim size. Hayvanların sizi fark etmek için kullandıkları üç duyu var: Görme, isteme ve koku alma. Otoburların çoğu görme ve isteme yönünden güçlüken, etoburlar koku duyarlarını güveniyorlar. Bir kere peşinize düştüler mi de hangi delige girdiginiz farketmiyor, sizi atayıp buluyorlar. Zaten etoburları avlarken avci değil de av modunda oluyorsunuz. Birisi sizi yakaladı mı, hayvanın dişlerinden kırdaña ayıktırılar.

Carnivores, grafik yapısı olarak Wizard Works'un önceki av oyunlarından oldukça farklı, hatta en büyük nedensi Wizard Works tarafından değil, adı daha önce duyulmamış bir Rus ekibi tarafından yapılmış olması. Konu ise söyle bir şey: Gelecekte bir gün insanlığı uzayın el degirmeni bölgelerini arastırırken, coğullukla adalarдан oluşan bir gezegen bulunur. Ve bilin bakalım bu gezegende kimler yaşamaktadır? 650 milyon yıl önce hala tam olarak anlaşılması bir sebepten aramızdan göçüp gitmiş olan dinozorlar. Peki onları yeniden bulan insanlığı ne yapıyor? Bu hayvanların sürümekle olduğu yaşam biçimine saygı duyup onları yalnız mı bırakıyor? Onları inceleyip hayatın geçmişi hakkında bilgi edinmeye mi çalışıyor? Hayır, bilemediğim, hiçbir. Her zamanki kustahlığı ve yaşama olan saygısızlığıyla bu gezegeni av parkı olarak ilan ediyor ve kendi halindeki hayvanları öldürerek para kazanmanın yolunu

buluyor. Biz de bu gezegene gelip birkaç canavar (!!!) öldürmenin zevkine varmayı amaçlayan bir avcıyı yönetiyoruz.

**Sen ayıyı oyala, ben ateş ederim!!**

Oyuna başladığımızda adınızı girip ana memüe ulaşıyoruz. Buradan oyuna gelebilir, ekran ve ses ayarlarını yapabileceğiniz Options ekranına ugrayabilirsiniz. Ama bu ekranın en ilginç kısmı Trophy Room. Av maceralarınız sırasında öldürdüğünüz hayvanları doldurulup heykel gibi ortağa dikildiği bir oda burası. Her avın büyüklüğü, kaç metreden vurulduğu, hangi silahla vurulduğu gibi istatistiklerin de görülebileceği bu üç boyutlu odada istedigimiz kadar gezip yaşama duyduğumuz saygılılığı itice pekiştirebilirsiniz. Neye...

Ana menüden Hunt seçenekim seçtiğiniz ve oyuna başlama girişiminde bulunduğumuzu varsayılmı. Karşınıza çıkacak olan ekran da avlanmak istediğiniz adayı, av silahınızı ve avlacağınız dinozor türünü belirliyorsunuz. Toplam üç çeşit silah, avlanabileceğiniz altı adı ve avlayabileceğiniz yedi dinozor çeşidi var. Ama oyundaki puanlama sistemi sayesinde bunların hepsine aynı anda ulaşamayorsunuz. Dinozor avlayarak elde ettığınız puanlar arttıkça Novice, Advanced ve Expert seviyelerine ulaşır.



yorsunuz, 100 puan toplamıca Advanced seviyesini ulaşıyorsunuz, böylece durbünlü tüfek, iki yeni dinazor (Triceratops ve Velociraptor) ve iki yeni adayı seçebiliyorsunuz. 300 puan alıp Expert seviyesinde ise yeni bir ada ve dino alemlerinin kralı olan Tyrannosaurus Rex serbest kılıyor. Böyle bir puanlama sistemi kullanarak oyuna olan ilgiyi uzun süre canlı tutmayı başlıyorlar, yine de pek başarılı olmamışlar.

Oyunu başladmadan önce yapacağınız son şey, istediğiniz av tezhipatını seçmek. Hangi yardımcı av alemini alacağınız size kararlı, hepsinin artı ve eksiyonları var.

**Tranquillizer**: Vurdugunuz dinazoru öldürmez, sadece uyutur. Ama uyuttugumuz hayvanlar odul odamızda götürülmey. Her vurdugunuz hayvandan yüzde 25 fazla puan alırsınız. Bütün silahlara birlikte kullanılabilir.

**Cover Scent**: Kokunuzu gizler. Koku alma duysunu gelişkin olan etobur dinazorları avlarken çok iye yarar. Ama her avdan aldığınız puan yüzde 20 düşer.

**Camouflage**: Çevrenizden ayırdedilenizi ve görülmeyi zorlaştırır. Puanınızı yüzde 15 azaltır.

**Radar**: Oyun sırasında TAB'a basınca çıkan haritada, avlamak üzere seçtiğiniz hayvanlar yeşil noktalar halinde gözüktür. Özellikle oyuna ilk başlayanların bunu alması lazımlı, çünkü dinazorlar varlığınızın en ufak belirtisinde toz oluşturular ve tekrar bulmanız çok zor oluyor. Bu yüzden radarı mutlaka alın. Puan -yüzde 30 tabii ki.

### İnanmazsan, tam 4,5 metre boyundaydı...

Oyunu geçince kendinizi gayet güzel bir ormanda (veya kumsalda, artık



hangisini seçtiyseniz) bulacaksınız. İlk iş olarak etrafınızda çoğulukla embesil etoburlar olduğunu fark ediyoruz. Moschops, Galimius ve Dimorphodon adlı bu dinazorları boşuna vurmamız, çünkü bunlara puan yok. Ayrıca, merminiz de gayer kısıtlı (seçtiğiniz silah göre altı veya sekiz adet) ve etrafı mermi balıkmak gibi bir şansınız yok. Cephaneniz bittiği anda ESC'ye basıp addan ayrılmaman gerekiyor. O yüzden, radar alırsanız TAB ile haritadan avınızın yerini belirleyin (almadısanız ALTA'ya basarak avladığınız dinazoru seçeceğiz bir ses çıkartabiliyorsunuz) ve alttaki pusuladan yönünü belirleyip avınıza doğru ilerleyin. Belli bir mesafede durup B ile durbunu çektiğim ve hareketlerimi izleyin. Sağ alttaki yuvarlak içindeki ok rüzgarın yönünü gösteriyor, mümkünse rüzgarı onunuze alın, yoksa bütün et yiyciler havaniza ışırışır.. Neyse, avınızı ürkütmenden farenin sağ tuşu ile silahınızı çekin, (umaramı ayladığınız dinazorun neresinden vurulduğunu biliyorsunuzdur) nişan alın ve tetiği basın. Ne oldu? Iskaladım değil mi? Olsun, zaten oyun ilk başta çok zor gelecektir, daha sonra gidecek usta bir avcı olacaksınız. Ama oyunun genel mantığı şu: Avının yerini tespit et, rüzgarı önde al, en uygun ami kolla ve ateş et. Hepsini.

Oyunun grafikleri

çok güzel, özellikle iki ay önce inceledigimiz Trespasser'dan. Gayet akıcı, anlaşılır mekanlar, dinazorlarda mükemmel yakın bir animasyon sistemi, hatta güneşin bulutların arasına girdiğinde ortamın gölgelenmesi bile unutulmamış. Sesler de mükemmel, çoğulukla tropik bir ormanda safari yaptığınızda inandırıracak kadar iyi. Rüzgar, böceklerin vizildanması, yakından geçen bir dinazorun ayağı sesleri, etoburların uzaktan gelen bağırıntıları ortamı süper gerçekçi kılmış. Peki o zaman, nedir eksik olan? Neden 9 veya 10 değil de sadece 7 puan? Nedenini bir önceki paragrafta söyledim. Bütün yaptığınız avi bulmak, nişan almak, ateş etmek. Bir amaç, ulaşılacak bir son yok. Tamam, puanlama sistemi sayesinde yeni bir silah ve üç yeni dinazora ulaşmaya çalışıyorsunuz, ama bunu başarmanız da en fazla iki saat alıyor. Eee, sonra? Amaçsızca etrafı dolanıp sağa sola ateş ediyorsunuz. Yani oyunda bariz bir ATMOSFER eksikliği var. Yani ne biliyim, oyunu oynarken iyi de, surf Carnivores oynamak için bilgisayar açmak veya 1 saat gec yatmak istedim hiç olmadığı. Ama mesela Half-Life oyle miydi, eve gelip 11'de bilgisayarı başına otururdum. Saatte bakma ihtiyacı duyduğumda ise (genellikle açık veya susuzluktan) dehşetle saatin sabah beiğini gördüm. Carnivores'u bir saat oynadıktan sonra ise içimde açaip bir şekilde Gerçekin Ötesinde oynayıp tam çözümünü yazma isteği oluştu. Bilmem anlayabildim mi?

Genel  
7  
Puan



### Carnivores Wizard Works /Av Simülasyonu/ 1 CD

İNCELEYEN: Sinan Akkol

SİSTEM: Windows 95/98  
İŞLEMCI: Pentium 150  
RAM: 32MB

HD Alıcı: 85 MB  
CD-ROM: 8 Hızlı  
MULTIPLAYER: Yok

GRAFİK:	*****
SES/MUZIK:	*****
ATMOSFER:	*****
OYNANABILİRLİK:	*****

DESTEKLЕНENLER:  3Dfx  D3D  Joystick LEVEL CD : Ocak 99

# Jeff Wayne's The War of The Worlds

HG Wells'in 1898 yılında yazdığı ve Mars gezegeninden gelen uzaylı yaratıkların dünyayı işgalini anlatan bilim kurgu romanı, yazılmışından bu güne kadar geçen yüz yıl içinde dünyayı tam üç kez salladı.

**1** 960'ların sonunda, işgülzar bir radyo programcısının bu eski ve unutulmuş romanı radyodan yayımlamak isteği, radyo dinleyicileri tarafından tam anlamasınca, evlerindeki radyolarından duydukları, "Marslılar dünyayı işgal ediyor, Marslıların savaş araçları şehrin sokaklarında dolaşır, her yere ateş açıyor. Mermilerimiz, Marslılara islemiyor..." anonslarını gerçek sanan yore halkı panik içinde, ellerini havaya kaldırıp sağa sola sallayarak, oraya buraya kaçışmağa başlamışlardı.

Yaklaşık on sene sonra, 1978 yılında, Jeff Wayne isimli şahsiyet tarafından ve hazırlanan bir müzikale konu olan roman, müzikal'in kopyaları sekiz milyon (sayı ile, 8.000.000) satınca, o güne dekin görülmemiş bir başarının da sahibi olarak dünyayı bir kez daha salamıştı.

Yaklaşık yirmi sene sonra, yani, bu günlerde ise, HG Wells'in ünlü romanı dünyayı üçüncü kez sarsmaya aday olacak biçimde, bilgisayar oyunu olarak GT Interactive tarafından piyasaya sürüldü.

Jeff Wayne's The War Of The Worlds'ü (TWOTW), sıralı tabanlı stratejik ve gerçek zamanlı taktik savaş bölgülerinden oluşan bir strateji oyunu olarak tanımlanabilir. Startejik savaş kısmında, 1800'lerin sonunda İngiltere haritası üzerinde, ordularını ve ekonomisine bir şekil vermeye çalışırken, takтик savaş kısmında, stratejik harita üzerinde, birbirlerinden ayrılmış şehirlere zoom yaparak, düşmanla 3 boyutlu haritada Total Annihilation tarzında karşılaşmaya dahyorsunuz.

Oyunun iki kısmı da,

birbirinden önemli olduğu için, sıralı tabanlı stratejik haritada da, gerçek zamanlı taktik haritada da başarılı olmak son derece önemli. Ama, aramızda kalın, taktik haritada fazla başarılı olamasa da, İngiltere haritası üzerindeki stratejik savaşınızı yeterince iyi yürüttürseniz, düşmanınızın gözlerini oyup boynunuza kolye, derilerini yüzüp salonunuza döşeme yapabilirsiniz.

## Salak Marshlılar!

TWOTW'un hikayesini kısaca anlatmak gerekirse, Marshlılar günün birinde "hadi şu dünyayı işgal edelim de sefil dünyahların kanlarını içip içip güzelleşelim..." diyerken Londra'ya ufak çaplı bir indirme yaparlar. Mars'taki piramitlerinden, Londra'ya gönderdikleri savaş araçlarının etrafı dağıtmamasını seyrederken, "Aman aman, ne de ilkel yaratıklarım bu insancıklar, ne de güzel öldürürüz hepsini..." diye birbirleri ile şakalaşan Marsh genecelleri, savaş araçlarının aniden yok edilmesi ile birlikte şok olurlar ve sefil dünyahların savaş teknolojilerinin tahmin ettiklerin-

den çok daha güçlü olduğunu anlarlar. Yeni bir plan hazırlayarak, ısgale kuzeydeki savunması zayıf şehirlerden başlamaya ve gittikçe güçlenerek güneş doğru ilerlemeye karar verirler. Böylece Scotland'a güçlü bir indirme yaparak oyunu başlatırlar. Bu aşamada kontrolü ele alan oyuncu, seçtiği tarafa göre, değişik stratejiler uygulamak zorunda kalacaktır.

Stratejik savaş ekranında bulunan iki kontrol mekanizmasından sağ üstteki saat konsolu oyunun zamanını kontrol etmeye yardımcı olmaktadır. Harita üzerindeki ayarlamaları yapmak için zamanın akışını bu konsol yardım ile durdurmak gerekmektedir ancak zaman durdurulduğunda, saatin sarkacı stress yapıcı bir biçimde sallanmaya devam ettiğinden, her an Marshlıların tepe niye binecigi hissini üzerinden atamamanız, oyunun güzel yanlarından yalnızca biri.

Sağ alttaki konsol ise, harita üzerindeki birlikleri, fabrikaları ve kaynakları görünök için tasarlanmış üç button ile yeni teknolojiler geliştirebilmek için yapılabacak araştırmaların belirlendiği araştırma ekranına geçiş sağlayan bir button'dan oluşmaktadır.

Oyun, benzer strateji oyunlarının tam aksine, iki tarafa da eşit güller vermemiştir. Yani, oyun başlarken Marshların clindeki, cehennemden çıkmış Heat Ray silahları ile donanmış dev öncülerle, zavallı ingilizlerin elindeki yegane silah, tank bozuntusu ve Türkçesi, üzerlerine tenis topu fırlatıcısı yerleştirilmiş tekerlekli te neke kutu anlamına gelen Armoured Lorrie'leri kapışturmak, Lorrieleri kullanan mürettebatı intihar etmeye zorlamakla aynı anla-



nuna gelmektedir. Bu eşitsizlik o kadar belirgin ki, üç tane Marsh'ın üzerine yirmi beş tane Armoured Lorrie gönderdiğinizde şansınız varsa, üç Marsh'la eşine karşılık, sağlam bir yada iki aracımız kalabiliyor. Tabii zaman geçtikçe hem insanlar hem de Marsh'lar, yeni teknolojiler geliştirdiğinde yeni savaş araçları ve binalar üretebiliyorlar ama bunun oyunu boyunca güç dengeşinin daima Marsh'lar tarafında olduğunu söylemek hiç yanlış olmaz. Biraz da bu nedenle, oyunu Marsh'lar tarafından oynamak hem daha kolay hem de daha zevkli görünüyor. Ama tabii, Marsh'lar her ne kadar insanları düşip harcıyorlarsa da, İngilizler yönetip, doğru stratejilerle imkansız bir düşmanı yenmenin zevki, bu oyunu alacak oyuncular için ilk neden olmalıdır.

### Ne diye geldiniz İstanbul'a?

Marsh'ları yenmenin ve oyunu kazanmanın yolu, Scotland'daki ana üslerini başlarına yıkmakla mümkünken, Marsh'ların oyunu kazanması için, Londra'yı ele geçirmeleri yerel olmaktadır. Oyunun başında İngiltere etrafına dağılmış küçük İngiliz birlikleri, cehennemden kaçar gibi büyük bir hızla kuzey ve orta İngiltere sınırlarındaki dar bölgede tüm güçleri ile bir direniş oluşturmak ve Marsh'ların bu hattın güneyine geçmelerini önlemek zorundadırlar. Ardından, güneyde kalan İngiliz topraklarında çok güçlü bir endüstri oluşturup, zırhlı araç ve savaş gemisi kayiplarını hızlı kapayacak ve yeni teknolojiler geliştirebilecek duruma geçmeleri gerekmektedir.

Grafik, müzik ve atmosfer açısından çok başarılı bir çalışma olan TWOTW, gerçek zamanlı taktik savaşta bir kaç eksikliği ile oyun severleri üzerek gibi görünüyor. 3 boyutlu taktik harita gü-

neşin durumuna göre aydınlatıp kararlıyor, gece savaşlarında araçların farları, yer şekilleri, binalar ve diğer araçlar üzerinde dinamik ışık efektleri yaratıyor ve çok güzel görünüyor olsa da, sıra oynamaya gelince iş bir hayatı zorlaşıyor. Diğer RTS'lerin aksine birlikleri gruplama özgünlüğü bulunmadığı için sadece mouse ile çizilen bir dörtgenin içindeki birlikleri seçmek mümkün olabiliyor. Özellikle İngilizleri yönetirken, çok kalabalık bir ordu ile saldırmak zorunlu olduğundan, bu eksiksiz bir hayatı soruna eden oluyor. Atmış, yetmiş tanktan oluşan devasa birliklerinizin ufak bir kısmını düşmanın üzerine gönderip geri çekerek, marshları, diğer tankların ikiye ayrılarak yarattıkları bir tuzagın ortasına çekmek istedığınızda, ortaya öyle bir kargaşa çıkarıyor ki, siz kontrolü tekrar ele alan kadar, topu topu üç dört tane kıytıktır marslı en gelişmiş tanklarınızın ve gemilerinizin icabına bakıyorlar. Bu sakıncadan dolayı taktik savaş kısımdaki tek taktik, bütün güçlerinizi bir anda seçerek, önden ölümüne saldırmak oluyor. Bu kadar güzel bir oyunda uygulayabileceğimiz taktriklerin sayısı bu kadar az olsa da insanın canı biraz sıkılıyor, ikinci bir eksik de, stratejik harita ile taktik harita arasındaki geçişlerin çok uzun süremesi ve hiç save komutanının bulunmaması. Oyun her savaş öncesinde ve oyundan her çıkışlığında otomatik olarak save ediliyor ancak

Marsh'lar tarafından harcanmanın çok kolay olduğu bu oyunda oyuncuya hiç save insiyatifi verilmemesi, zorluklara zorluk katıyor. Araçların, binaların ve bölgelerin üzerine sağ tuşla tıklanıldığında, çıkan menüden değişik işlemler yapılabilmesi sağlanmış ve bu sistem ekranın tümünün oyun haritası olarak kullanılmasına olanak vermiş. Beş yaşında bir çocuğun bile kolayca anlayabileceği, sağ tuş bas, menüyü çıkar ve kuraçagın binayı, üreteceğini silahı seç sistemi, oldukça kullanışlı yalnız, taktik savaş ekranında, özellikle harareti bir savaş anında, özel yetenekleri bulunan bir aracı menüsünü çıkarmak için seçtiğiniz

tüm birimleri bırakmak ve özel bir aracı, onlarca aracın içinden belirleyip, sağ tuşla seçmeye çalışmak, ardından sağ tuşla menüyü çıkartıp, seçim yapmaya çalışmak ve sonunda yine tüm ordunu tekrar seçmek için mouse ile cebelleşmek insanı yoruyor hatta kontrolü kaybetmeyecek. Ama hakkını da vermek lazımlı, oyun yine de büyük bir zevkle oynanıyor.

### Cillop gibi Mars yetmedi mi?

Rage Software tarafından geliştirilen Jeff Wayne's The War Of The Worlds'ü, birbirinin kopyası olmaktan öteye gidemeyen stratejiler üretmekle meşgul oldukları için başlarını kaşıyacak vakt bulamayan oyuncularının akıllarını başına getirecek kadar başarılı ve atmosferik bir çalışma. Oyunun film gibi demoları da kaçırılamayacak derecede güzel. Sonuç olarak, TWOTW, RTS alanında yeni bir çığrı yapması beklenen bir oyundur. Bundan sonra hiç kimse, bölüm aralarında ekrana çıkan gösterişli bir demodaklı, gösterişli bir komutanın, "Şimdi senden istediğimiz, şu bölgeye gidip, üç tane fabrika, dört tane rafineri, beş tane jeneratör inşa etmen, en az altı tane tank ürermen ve bölgedeki düşmanın aktifitesine son vermen!" diye emir verdiği oyuları oynamak isteyeceğini sanmıyorum. TWOTW ile nereye nezaman saldırılacağı, nereye kaçtan bina yapılacağı, hangi birimden ne kadar üretileceği ve bunların nereklere gönderileceği gibi stratejik kararlar tamamen oyuncunun kontrolüne bırakılmış ve de çok iyi yapılmış. TWOTW'yi gördüğümde, 90'lardan başı Dune2'yi yaşadığımı hissettim. Kısacası, oynamayan kaybeder. Son sözüm budur! L



## War of The Worlds • GT Interactive • RTS • 2 CD

İNCELEYEN : Cem Şanlı

SİSTEM :	Windows 95/98
İŞLEMCI :	Pentium 166
RAM :	32 MB

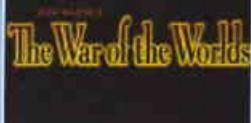
HD Alanı :	120 MB
CD-ROM :	4Hızlı
MULTIPLAYER :	Yok

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

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

**Benel  
8  
Puan**



# LEVEL X-Games Pro Boarder



Ozgur olmak icin ucumaya, ucumak icin kamatlara ihtiyacimiz yok. Sadece Snowboard yeter...



Sü ama kadar ilginç spor görüntülerinden tanıtımız bu Punkci arkadaş arkadaş Snowboard ile birlikte bilgisayarınızın içinde

**T**am da kuşlar, böcekler, çiçekler hayatımı girmiştirmi. Yapılmayı bıbın gibi bir delikanlıya. Tam da Lara'dan ayrılma fikrine kendimi alıştırıp, gerçek dünyaya, güneşli ve güzel olana, savaş ve yıkım olana değil, dönmeye karar vermişken. Ne güzel kendimi sokaklarla vuracak, tüm kiş boyunca yapmadığım kadar yürüyecektim. Ne de olsa geceler ve bilgisayarımla halen benimdi. Ama Sinan bana bunu yaptı. Evet hakim bey, Sinan Akkol'dan şikayetçiim, hayatımın baharına güneşimi söndürdü o benim. Yani kısacası bana al sana X-Games Pro Boarder dedi ve CD'yi kafama attıktan sonra da hain hain güldü.

Tekrar kiş günlerine geri dönmeye hazırlanırken, bir yandan da X-Games turnuvalarını seyretmeye başladım. Gencevik benden bile küçük çocuklar paten, kay-kay, bisikletler vs., kullanarak resmen uçuyorlardı ve sanki hep bir ağızdan "Ozgur olmak icin ucumaya, ucumak icin kanatlara gerek yok" diyorlardı.

## Meraba Uzayyolu

Her neys... Her ne kadar Snowboard hakkında pek bir fikir sahibi olmasam da, CD üzerindeki EA Sports logosu beni bayağı bir heyecanlandırdı. "Kadını gösteren kalçasıdır" diye bir söz vardır ya, benim için de oyunu gösteren başlangıç demosu-

Gencim, bir iş sahibiyim, okuyorum, hayattan daha fazla ne isteyebilirim ki. Tabii ki daha fazla heyecan ve varsa bir fincan adrenalin



Freeride'da önemli olan puan değil bitişe birinci varmak. İşte o zaman parkurdaki kışayolları kullanımlanır.

dur. İşte böyle sıkılık sıkılık oyunu kurduktan sonra çalıştmak ve çalıştmak arasında, işte bütün mesele bu, bir süre gidip geldikten sonra kendimi kaybetmem. Kendime geldiğimde koltuğa gömülmüş ve pengelerimi kolluğun kemirme sokmuşum. Hehe kısacası ilk video ile bir an içen üçup geri geldim. Tabii ki Main Menu'deki videoların da siz fiziksel olarak olmasa bile rıh olarak ucuracığını eminim. Aslına bakarsamız X-Games (Extreme Games) kelimesi hize çok yabancı. Türkiye'de hemen her şeyin geç fark edildiği gibi, bu spor dalları gaye fark edildi. Bu konuda ciddi anlamda yapılan tek çalışma Snowboard turnuvası ki, o da oldukça zayıf. Adı üzerinde, sınırların zorlandığı ve her babayığının tamamı deyince yapmadığı bu sporları biz birkaç sene önceki kadar TV'lerdeki spor sahalarında görebiliyoruz. Ama bu oyunu oynadıktan sonra taktim kafaya, Snowboard'a binmeyi mırlaka deneyeceğim.

Oyunda kendi dallarında en iyi olan kişiler kullanılmış ve tabii ki onlardan da destek alınmış. Başlangıçta toplam 8 ayrı kişiyi kullanabildiniz oyunu, daha sonra Bonus Rider olarak kelimenin tam anlamıyla bir bızdık ortaya çıkıyor ve rözu dumana karıştırıyor. Her Rider'in kendine has özellikleri mevcut. Bu nedenle oynayacağınız bölümle özellikleri uyen sürücüyü seçmenizin 5-10 puan da olsa etkisi oluyor. Oyunun bana en ilginç ve bir o kadar da güzel gelen noktası Rider'lar arasında 3 tane de bayanın olması. Rider konusunu biraz daha açmak gerekiyor... Daniel Franck: Halfpipe, Tina Basich: Big Air (Oyunındaki hatunlardan), Jamie Lynn: Big Air, Morgan Lafonte: Free Ride

(Oyundaki en ateşli ve hemen her parkurda başarılı olduğum hatun, gerçekten tam bir fırlama ve aynı zamanda Big Air şampiyonu). Todd Richards: Halfpipe, Terje Haakonen: Half Pipe, Shannon Dunn: Halfpipe (Bence oyundaki en hoş hatun ve X Games'de Altıncı Madalya sahibi, helal olsun hem güzel hem başarılı), Peter Line: Big Air. Ve işte o, o bir bızdık, o bir fırlama o o o Ollie B. Digerlerinin varısı boyunda olmasına rağmen, ontardan daha uzun boylu işlere kalkışan bu ufaklığı elde etmek pek de kolay sayılmaz. Spinning'de iyi olduğunu iddia eden bu eleman video oyunlarından zevk aldığı kadar, kameralardan da nefret ettiyor mus. Oyunda bulunan Rider'ları kullanırken Options menüsünden kendi isminizi girerek kendi admızı yarışabilirsiniz.

## Ne Oldu Elde Edemedim mi?

Oyunda toplam 2112 farklı hareket yapabiliyorsunuz. Evet, yanlış duymadınız, tam 2112 farklı hareket. Bunun içerisinde 360 derece dönmemekten tutundu, takla atmaya kadar çok geniş bir hareket yelpazesi mevcut. Ve bunların tümüne hareket tuşlarını saymazsa 5 tuş kullanarak yapabiliyorsunuz. Bunlardan en önemlisi, aynı zamanda hareketleri yapmanızı sağlayan Trick Prep tuşu. Buhun haricinde, Quick Ollie, 180 Jump, Hard Left, Hard Right tuşları ile işte bu 2112 hareketi yapabiliyorsunuz. Ayrıca oyun esnasında kameraları ve açılarını değiştirebilirsiniz. Eğer "Klavye hemi sarıñaz, benim Joystick'ım var, hem de Force Feedback, böyle oyunlar çok daha zevklü oluyor" diyorsanız bu oyun tam isteğinize göre demektir. Oyun ilk başladığınızda zorlanmanız ve hatta tuşlara basmanızı rağmen, hiçbir hareket yapmadan üçup düşmeniz gayet normal. Çünkü hareket yapmak için Trick Prep tuşunu basmanız ve daha sonra da yön veya hareket tuşlarına basmanız gereki. Havalarda uçmaya ve hareketleri yapmaya başladığınızda oyun çok daha zevklü hale gelecek, bundan emin



**Hehe puan almak için her yolu deneyebilirsiniz. Merak etmeyin telefon teli-leri kılçım çıkarabilir ama yarı yolda bırakmaz**



**Buradan her şey güzel gözüküyor ama her çıkışın bir de düşüğü vardır. Kafalara dikkat...**

obilirsiniz. Yaptığımız hareket eger literatürde mevcutsa, ekranın sağ üst köşesinde hareketin ismini görmeniz de mümkün. Bu noktada seçili olan Rider kadar, Board'un da önemi var. Her Rider'in bir sponsor şirketi var ve Rider başka marka Board kullanamıyor.

Sirketin her parkur için değişik hızlarda ve Trick'lerde Board'u mevcut. Yarışacığınız parkura en uygun Board'u seçin, kemerlerinizi takın ve gerek yaya, gerek sürücü olun trafik kurallarına uyın, uymayanları uyarın. Bu arada yerlere çöp atmayın.

Oyun içerisinde bulunan 9 parkurda maksimum zevk almak için mutlaka 3D hızlandırıcı bir kartınız olmalı. Aksi takdirde çok büyük seyler kaçırırsınız demektrir. Gerçekten de şuna kadar oynadığım oyunlar arasında grafik yönünden en sorunsuz olan oyun. Öyle de olmaz zaten, aksi takdirde yaptığımız hareketlerin hiçbir anlamı kalımıyor. Midnight Express (filmle alakası yok), Halfpipe, Stadium, Mt. Baker Gap, Slopestyle, Superpipe, I-70, Boarder X, Free Ride olmak üzere 9 parkur olmasına rağmen, bunların çıkması oldukça vakit alabiliyor. Bu nedenle benim gibi rahatına düşkün olanların www.avault.com adresinden SAV dosyasını almalarını tavsiye ederim. Hazır grafiklerden söz etmişken müzik ve efektlerden de bahsetmemek olur mu? Efectleri gerçekten çok kaliteli ve yaptığınız harekete göre değişik sesler çıkarıyor ve bu durum oyunu daha gerçekçi kılmıyor. Tabii müzik

**Ulen kurt adamlardan kaçalım dedikdi, hiç bu kadar yükseliceğimi düşünmemiştim. HUUUUUU**



konusunda elektronik müzik sevenler biraz rahatsız olabilirler. Toplam 12 tane parça Punk ve Ska tarzında olup Foo Fighters, NoFx... gibi ünlü gruplardan tarafından seslendirilmiş. Ayrıca bu şarkıları Audio Track olarak da dinleyebiliyorsunuz.

### Tamam Sevgi Yolu

Midnight Express haricindeki diğer bölümlerde birinci olmak için maksimum puan elde etmemiziz. Tabii bu puanları almaya çalışırken de geriye doğru sayan saat göz ardı etmemelisiniz. Ve işte oyunlarda benim en sevdiğim özellik. Multiplayer. Benim dedem "Bilgisayara karşı yarışmaktansa, insanlarla yarışmayı tercih ederim" demiş. Tamam salladım, ama eminim ki imka-

m olsayıdı diyebilirdi. Her neys kendi makinenizi ister Server yapabiliir, iste açık bir oyuna konuk olarak katılabilirsınız. Bunun için IPX, TCP/IP protokollerini kullanabilir, modem veya seri bağlantılarından de arkadaşlarımıza karşı yarışabilirsınız.

Aha az kalsın unutuyordum.

Oyunda grafikler, müzik, efektler filan güzel dedik. Ama bir nokta var ki e-

ger bunu umutsadım, herhalde dergi çıkıştı zaman kafayı yerdim. Fizik kurrallarına oldukça sadık kalınmış bu oyun, öyle aklınıza gelen her hareketi yapamıyzsunuz. Son olarak söyleyeceğim şudur ki, eğer her gün karşılaşığınız sporların oyunlarından sıkıldınız, hayatınızda bir değişiklik yapmak istiyorsanz, heyecan ve adrenalini istiyorsanz bu oyunu almanız ve hatta alıktan sonra da oynamamanız için hiçbir nedeniniz yok demektrir.

Dostluklar havattaki hemen her şe- den, aşktan, sevgiden daha önemlidir. Dostlarımızın değerini bilin. Barış Mango der ki:

*Su karşı yolda göç katar katır  
Bir yigidin derdi seride tüter  
Bu ayrılık bana özümden beter  
Geçti Dost Kervan Eyleme Ben*

**Genel**

**9**

**Puan**

## X Games Pro Boarder

• Electronic Arts • Spor • 1 CD



**X Games**

İNCELEYEN : Phantom

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166 MMX

RAM : 32MB

HD Alanı : 75 MB

CD-ROM : 8 Hızlı

MULTIPLAYER : 8 Kişi

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILIRLIK :

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick LEVEL CD : Verilmemi

# Starsiege Tribes



Level'da olacak yeniliklerden sizlere geçen ay bahsettim. Olan oldu ve Level artık 100 sayfa. Yeni bölümler, daha fazla inceleme, herşeyiyle yükselen Level'ın yenilikleri daha bitmedi. Önümüzdeki ay yine piyasaya bomba gibi düşecek bir gelişmeye karşı karşıya kalacaksunuz. Bu gelişmenin sizler çok sevindireceğineeminiz. (Israr etmeyin, ne olduğunu söyleyem.)

Bazı kelimeleri, bazı insanlara söylemekten kendimi alamıyorum. (Beni affedin ama dayanamıyorum)

Level'in verdiği CD'lerin yanında bazı dergilerin CD'lerinin ne kadar ezik kaldığını sizler ve bizler çok iyi biliyoruz. Ayrıca bir dergide, yazar diye geçenlerin çögünün tercümandan hiçbir farkları olmadığını söylemek isterim. Kendilerinden hiçbirşey katmadan, birbirin çevreimeyle yazar olunmaz. Dünyadan haberini olmayan insanların yazar diye geçinmeleri çok üzücü. (Starcraft 1.04'te bug yok denmesi, yüzyılın hatalı bence) Akıllarının başlarına gelmesini şiddetle tavsiye ediyor, Allah akıl fikir versin diyorum. (Acınakalı haldeler) Level ile kıyaslamayacak haldeler, onun için fazla konuşmuyorum ve hemen oyuna geçiyorum (ben dışarıya laf atılmayacak de-

memiş miydim? Dememiş miydim?? İyi, tamam o zaman - BLX)

Quake2 ve Quake'in multiplayer olarak hiçbir rakibi tarafından elinin bükülemediği şu dönemde, bazı insanlar bu gidişe artık bir dur demesi gerekiyordu. Sonunda Dynamix sessiz çoğullüğün sesini duydu ve sadece Multiplayer olmak üzere tasarlanmış Tribes'i piyasaya sürdü. Sadece Multiplayer bir oyun yapmanın akıllıca bir iş olup olmadığı tartışılmış ama oyuncun Avrupa ve Amerika'da ki satış grafisinin yüksek olduğunu bir gerçek.

Tribes'da Single Player oynamak gibi bir şansınız yok. Sadece Training denen alıştırma ve oyunun oynamasını öğretir bir bölüm bulunuyor. Bu bölüm de zaten fazla zevkli değil. Kısaca bu oyunu, Internet'i olmayan veya herhangi bir şekilde multiplayer oynamayı seçeneği olmayan insanlar almasın. Yazık olur.

## Gülü seven, dikenine katlanır

Bu oyununda dikeninin ne olduğunu tahmin ediyorsunuzdur herhalde. Evet, doğru bildiniz sistem gereklilikleri. Gerçek söylemek gerekirse öyle Unreal'in istediği gibi bir konfigürasyon istemiyor ama en aşağı bir Pentium 133, 16 MB ram, 2 MB ekran kartı ve 150 MB kadar hard disk'te boş yer.

Tabi bu söylediğim gibi minimum sistem konfigürasyonudur. Yanında söyle güzellen bir voodoo olunca nasıl uçucacagini tahmin edersiniz herhalde. (3Dfx rullazz, TNT sux. Bahse girerim, BLX burda birşeyler yazacak) (Benim adıma konuşmanı pek tavsiye etmem - BLX).

Gereksinimlerine de göz attıktan sonra, biraz daha derine iniyorum. (Allah kimseyi benim dileme düşürmesin)

Tribes'in abartılı 128 kişiye kadar çıkabilen bir multiplayer desteği olduğunu biliyor musunuz?? Evet tam 128, muahahah. 64 kişimin bir takım, 64 kişininde karşı takım olduğunu düşünüyorum da, herhalde böyle zevkli bir şey olamazdı. Tabi zevkli yani, Türkiye için pek geçerli sayılmaz. Tam bir işkence olurdu, muhtemelen. Bir düşünelim, 128 kişi buldunuz diyelim ve oyuna başladınız. Asıl işkence şimdi başlıyor zaten. Yüzde doksan dokuz olmak üzere, ateş etme tuşuna basın ve sonra sinemaya felan gidin. Sinemadan döndüğünüzde belki adanızın ateş etmiş olur. (Online Gaming köşesinde bu olayları daha ayrıntılı bir şekilde bulabilirsiniz)

## BLOOD EAGLE

Tribes oynanış tarzı olarak hem Quake, hemde MDK tarzı gibi oynanabiliyor. (Dikkat etmişseniz Tomb Raider tarzı demedim, çünkü T.R. bu tür oyunlara örnek olabilecek kapasiteli bir oyun değil bence) First Person kameradan oynanıca hedeflemeyi,





Third Person kameradan oynarken de etrafınızı daha iyi görürsünüz. İkisini beraber kullanmak en akılcısı. Kamera açlarını r tuşu ile çok rahatça değiştirilebilirsiniz. (Herhangi bir yavaşlama veya takılma olmuyor).

Ayrıca, E tuşu ile uzak mesafedeki hedeflerinize zoom yapıp daha rahat bir şekilde avlayabilirsiniz.

Ekranın sol üst köşesinde, hayatı ile enerji çubuğu bulunuyor. Enerji çubuğu bazı silahlar ve Jetpack'iniz için yapılmış. Mouse'un sağ tuşuyla adamınızı havalandırabilirsiniz. Adamınızın havalandırması ile birlikte enerjiniz gitgide azalıyor. Enerjiniz bittiğinde çok havadayaşın, çakılabilirsiniz, dikkat edin. Enerji harcadığı zaman kendini belirli bir süreyle, yavaş yavaş yeniliyor.

Oyunda büyük haritalar bayağı bir çoğunlukta olduğundan, kısa yoldan o haritaları uçaklarla geçebilmemiz sağlanmış. Tek kişilik uçaktan, 7 kişilik u-



çağa kadar, 3 farklı uçak tipi bulunuyor. Birinin uçağı kullandığı, diğerlerinin de kenarlardan etrafi yayılmış ateş tutabileceğini uçak tipleri mevcut. (Uçak ile iken kulelere çok dikkat edin, hiç acımıyorlar, anında çakılveriyorsunuz valla)

3 Çeşit giysi seçimine sahibiz. (Giysi dedigim Armor işte) Light, Medium ve Heavy armor. Kısaca her birinin özellikle bahsedeyim sizlere :

**LIGHT ARMOR :** Hafif, güçsüz ama hızlı olmak isteyenler için gerekli olan armor. Bu armor'ın üstüne fazla

silah ve çanta alamıyorsunuz. Jetpack ile çok yükseklerde rahatça çıkabilirsiniz.

#### MEDIUM ARMOR :

Light'a göre daha dayanaklı ama daha yavaş olan bu zırh üzerine daha fazla silah ve çanta alabilirsiniz.

#### HEAVY ARMOR :

İşte size bir Tank, Üzerine her türlü silah ve çantayı alabilir. Ama bir koplumbaga kadar yavaştır ve çok az havalandırabilir. Koruma kalkanı çok kalındır.

Bu özellikleri göz önünde bulundurursak herkes, kendine uygun bir armor şeklini kendini göre seçmiştir. Light'i seçenler, armor'ın hızlığını savunarak 'Mermilerden kaçabileceklerini' söylemişler.

Medium armor'i seçenler, 'en iyisi her zaman ikisinin ortasıdır' demişler.

Heavy armor'i seçenler de 'yavaş olSAM ne yazar, ötürüne gelen herkesi öldürürüm' fikrini savunmuşlardır.

Bu bir takım oyunu olduğundan, önemli olan hangi armor'u seçmiş olduğunuz değil. Takım olarak nasıl bir takтик anlayışı içerisindeyseniz ona göre bir armor seçmenizdir. Bir takımda herkes Light Armor'lı olursa eğer, heavy'ler karşısında fazla bir şanslarının olacağına sanıyorum. Onun için takımda hepsinden birer adam olsa, light hızıyla bayrağı çalsa, medium onu korusa, heavy'de kendi kalenizi korusa, işiniz çok daha kolay olacaktır. Heavy ile bayrağı çalışmaya kalkışır veya light ile kalenizi korumaya çalışırsanız, sonunuz hıç iyi olmaz.

Şimdî de oyunun genel bir değerlendirmesini yapıyorum :

### Children of Phoenix

**GRAFIK :** Oyun 3d hardware'e tam destek veriyor. Her ne kadar Unreal gibi grafikleri olmasa da, yetenekle iyi grafikleri mevcut. Özellikle karakter çizimleri ve görsel efektler inanılmaz. En büyük eksik ise mekan tasarımlı, (Quake neden bu kadar çok tuttu sinyorsunuz??) oyunda hep aynı mekanlar var diyebilirim. Dündüz arazi şeklinde ovalar. Herhangi bir çıktı, bir kaya parçası, ne bilyim en ufak bir çizgi bile yok haritalarda. Adamlarda, galiba kapalı alan fobisi de var. O kadar az bulunuyor ki kapalı alanlar, yok denenecek kadar az. Yani tamam açık havayı yaptırmış. Bari biraz değişik havayı koşulları koyun oyuna. Ne bileyim kar, yağmur felan gibi birşeyler ek-



leseydiniz fena mi olurdu??

**SES-MÜZİK :** Sesler o kadar muhtemel olmasa da, güzel sınıflına gibilir. Müzikler, tam oyunun havasına uygunmuş. Gaza getirici ve hoş müzikleri var. Ara sıra durgun, oda sona hızlanan tip müzikler bolca mevcut. Müzikleri istediğinizde CD'den de dinleyebiliyorsunuz.

**OYNANABILIRLİK :** Oyunun en iyi yönü bence oynamabilirliği. Fazla zor olmayan, çok zevkli bir oynamışa sahip.

**ATMOSFER :** İşte (bence) buda Tribes'in en eksik yönü. Abi sizin öldürdüğünüz adamdan hiç kan çıkmıyor, ve en acısı öldürdüğünüz adamın cesedi yolda kalmıyor. İşte beni tamam ne soğutan olay belkide bunlardı. Nerde bu oyunun vahşeti??

Adamalar oyuna 4 ırk koymuş. Koymuş koymasınada, nerede bu ırkların birbirinden farklı özellikleri??

Yani sonuç olarak, Türkiye'de online gaming'in fazla ilerlememiş olmasından ve Avrupa'da ki server'lardan oyun oynamazsanız çok zor olduğunu düşünen (Hiz bakımından) bu oyunu fazla tavsiye etmiyorum. Sadece 6 Single Player Training için (bölmü bili degil) bir oyun almak istiyorsanız, o size kalmış tabii. Bol oyunlu günler sizin olsun. Görüşmek üzere hoşçakalm.

Mayıs ayını iple çekin.

Remember power isn't given, it's taken. L



Score  
8  
PDTA

## StarSiege Tribes Sierra / Simülasyon / 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun a.k.a. WANTED e-mail: wanted@hotmail.com

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 7133

RAM : 16MB

HD Alanı : 150 MB

CD-ROM : 8Hizli

MULTIPLAYER : 128

GRAFİK : \*\*\*\*\*

SES/MÜZİK : \*\*\*\*\*

ATMOSFER : \*\*\*\*\*

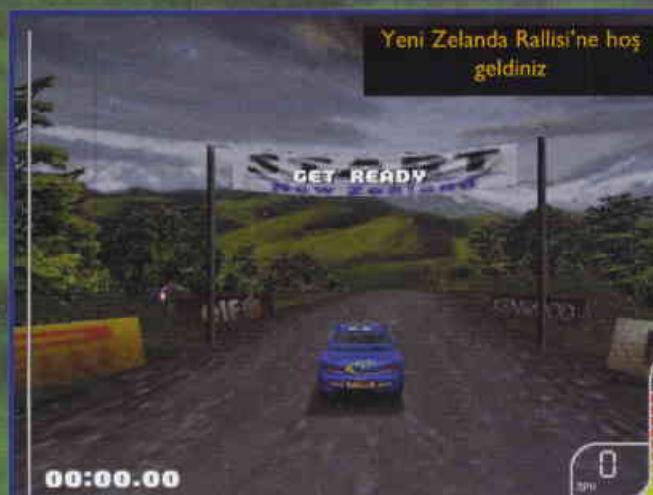
OYNANABILİR : \*\*\*\*\*

LEVEL CD : Verilmedi

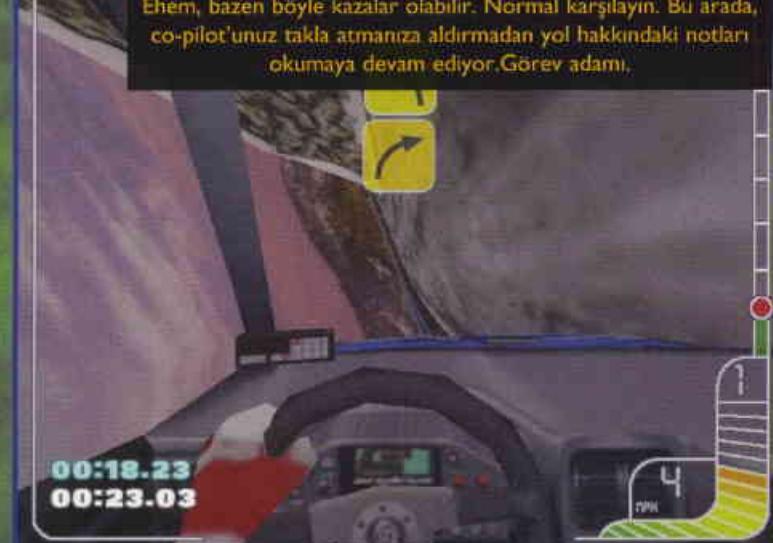


DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

# Colin McRae Rally



Ehem, bazen böyle kazalar olabilir. Normal karşılaşın. Bu arada, co-pilot'unuz takla atmazsa alırdımadan yollarındaki notları okumaya devam ediyor. Görev adamı.



**D**emek ki olay yaşa değil, kafa yapısındaymış. Bu yapıya sahip insanlarla yaşamak güzel.. Geçenlerde yaşadığım bir olayı size anlatmak istiyorum.

Bir bilgisayarcıda oyunlara bakmakla meşgulen bulunduğu dükkanı sorderece yaşı olan bir hanımefendi girdi. Torunundan yada çocuğundan oyun siparişi almış bir teyze olduğunu düşünüm önce. İçeri girer gitmez tezgahta duran arkasında :

**TEYZE : MDK OYUNU VAR MI?**

**SATICI :**Yok, ama ona yakın bir oyun verebilirim.

#### Diverse Tomb Raider III - Quellen

**TEYZE:** Ben onu oynadım çok  
fazla ilerleyemedim. Sen hangi başka o

yum style bakiim

Ben ve diğer insanlar : Ne oluyor yaaa!!!

**SATICI:** Ben o oyuna oynadım isterseniz anlatıyım.

**KADIN :** Londra'da ki bir bulmacayı çözememiştim.

**SATICI:** Haahaha! Siz Londra'ya mi geldiniz? Ben de hala tapınıklardanızı sanmıştım.

**KADIN** : Tapınaklar kolaydı. Bir tek motorla hareket etmekte zorlandım.

Dedikten sonra oyuncunun o kısımlarını anlatmaya başladı. Orada bulunan

iki çocuk kağıt kalemi çikarmış dediklerini yazmaya çalışıyorlardı. (Çocuk: Bir dakika tezye yaa, yavaş söyle yetişmiyoruz.) Ben de fala fala kalırsam kadiının başına bir bela gelir, beni de olaydan o an sorumlu tutarlar korkusu ile

Bilgisayar oyunları hayatımıza yavaş yavaş girmeye başladı. Kendimizi oyunlarla yaşamaya alıştırdık. Hatta bir gününü oyun oynamadan geçiremeyenler de aramızda. Hadi gençleri anladık, yaşlarını almış gitmiş insanların da oyun oynaması insanı hayretler içerisinde bırakıyor. Yaşlarına rağmen bilgisayarlarının karşısına geçmiş, gayet iyi bir şekilde oyunlarını oynuyorlar.

oradan uzaklaştım ve şaşkınlığımı üzerrimden bir süre atamadım. '80'lük bir kadın nasıl oraları geçmiş ben bile oraları zar zor geçtim'. Oradan ayrılrken kadının sözlerinden biri kulagımı ister istemez takıldı. 'Oyunlarda gerçeklik benim için çok önemli' idi. Ever, gerçeklik oyun oynamayı seven herkes önemlidir, bunun farkında olsalar da, olmasalar da...

#### Kontrol szelvény

Sıra ana kadar çıkan araba yarışları içinde kendimi kaptırarak oynadığım SEGAD oyunlarından biri Colin McRae Rally. Biraz önce söylediğim gerçeklik oyunumu yakaladılar. Codemasters firmasına aferin demeyi bir borç bilirim. Yalnız oyunumun çalışmasında küçük bir soruna karşılaşma olasılığınız var. Oyna başlamak üzere iken "Geçersiz işlem yürütüldü" penceresi ile karşılaşsanız oyun bende çalışmıyor panigini yapmayız. Bunun nedeni oyunun demolarını çalıştıracak programın bozuk olmasıdır. Bu çalıştırıcıyı CMRally içinden yüklemeyi denemeyin çünkü problemi düzeltmiyor. Bu sorunu baslangıç demolarını seyremeyerek giderilebilirsiniz. Yüklediğiniz directory'ye girerek rally.exe dosyasının çalıştırısınız, oyunu demolara ugramadan direk çalıştırabilirsiniz.

Oyunun bir şekilde çalıştırmayı başardıktan sonra kasınıza oyun menüsü geliyor buraya kısa bir göz atalım.

**Championship: Yarışa başlayın ve kupayı kazanın.**

Rally: Oyun başlarının başka bir yolu tabii ki digeri ile arkadaşlarında farklılar var.

**TIME TRIAL:** Zaman çok önemli kontrollerinizi yapmadan başlamayın.

**RALLY SCHOOL:** Hadi Rally yapmayı öğrenelim.

**OPTIONS :** Ayarları yapın (3D hızlandırıcıınız varsa onu da buradan ayarlıyorsunuz. Birbirin' efektleri açmanız önerilir).

**LOAD:** Tabiiki yüklemeye ilgili (başka ne olabilir ki?)

**QUIT :** Çıkış. Bunu adet yerini bül sun diye yazdım.

### Kendinize bir araba seçin

Yarışa tam başlamadan önce arabaları bir kez deneyin. Kendinize uygun arabayı seçip öyle yarışa başlayın. Bütün araba yarışlarında olduğu gibi CM Rally'de de seçilemeye ve gizli olan arabalar var (bunu neden yaparlar anlamam?). Bunlar oyundaki performansıma göre açılıyor. Birkaç araba ile ilgili bilgi vermek gereklidir.

**SUBARU IMPREZZA:** Tek keh me ile mükemmel bir araba bastımı gi diyor namusuz. Yol tutusu ve dayanıklılığı hayatı tyi. Arkalar %68 onler %63 çekiyor Suratı fazla olduğu için dikkatli yarışmanız gereken bir araba ...

**MITSUBISHI LANCHER E4:** Hızlanma gayet iyi ama yol tutusu berbat 70 km geçtikten sonra, virajlara git terken kullandığınız diğer arabalara göre daha dikkatli olun.

**TOYOTA COLROLLA VRC:** 4 çeker arabalarдан yol tutusu en iyi olan araba, iyi bir süspansiyon sistemi var. Böylece arabaya daha rahat hakim olabiliyorsunuz.

**REANULT MAXI MEGA :** Hızlanmak için biraz beklemeniz gerekiyor. Ağır araba olmasına karşın tıktı atmaya çok hevesli bir araba. Çukurlara dikkat.

**SEAT IBIZA:** Yavis kalkan, yol tutuğu iyi olmayan bir araba. Değişlik olumsuz diye kullanabileceğiniz arabalar dan birisi. Petaah ...

**GOLF GTI KIT CAR:** Hızlandıktan sonra yavaşlamakta biraz zorluk çekebilirsiniz. Donemeçlere git terken dikkatli olunuz. Küçük araba ama yola sıkı yapışıyor, deli gibi donuy or ..

**SKODA FELICA:** Adından korku diye bahsedilmesine karşılık gayer iyi mücadele eden arabalarдан biri. Bunu kullanmak gerçekten büyük bir zevk

Arabamızı seçtiğinden sonra yarışa başlayabiliyoruz diye Enter'e basıyoruz ama onumuzu çok önemli olan başka bir menü geliyor. Buradan arabanızın direksiyonunu seçmemiz gerekiyor.



Yukarıdaki süre, rakibinizden ne kadar ileride olduğunuzu gösteriyor. Öndeyim diye sevinmeyin, en ufak hatalınızda rakiplerinize tepenize binecektir.

yon, süspansiyon, vites geçme gibi ayarları yapabiliyorsunuz... Buna kesinlikle arabanın performansını etkiliyor.

Mesela süspansiyonları biraz artırısanız fren yaptığınızda arka tekerlekler daha önce kılıflanıyor. Vites kurusundaki oynamalarınız hızlanma ve yavaşlamalarınızı etkiliyor... Bütün ayarlarınızı yaptıktan sonra yarışa başlayınız ya da ne bileyim bir bardak çay içiniz.

### Ayrıntı

Zamanla karşı bir mücadele içermesiniz. Ileredigimiz yoldaki zamanlamalarınız sizin sıralamanız belirleyen bir görev üstleniyor ve buna göre puan durumunuz değişiyor. Buna göre arabanız takviye yapabiliyorsunuz. Etrafunda siz rahatsız edecek arabalar yok. Tek sorunuz karnıza çıkan yüzey kayması, keskin virajlar, sürpriz dommeler.... Bunları dikkat ediniz.

Hıç beklemedigim kadar mükemmel bir oyun hazırlamışlar. Bir kere yarıştığınız yollar tamamen gerçek ile birer bir aynı, Rally seyretemek için Yeni Zelanda'ya gitmenize gerek yok (Yok böyle bir olay kardeşim, yarışacak nüyüz, manzara ni seyredeceğiz?) Gerçek yolan kenarında bir ev varsa aynı ev oyunda da var. Bir oyunda ilk defa hesaplayarak bir arabayı devirdim. Bu olay çoğu araba

yarısında yok. Bunun yanı sıra arabanın zarar görmesi, yağış etkileri, arabanın hangi tarafta çamur yediye o tarafında çamur kalması oyuncunun gerçekliğini üst düzeye taşıyor. Ama size kötü bir haber vermem lazımdır. Herkes bu güzellikleri göremeyecek. 3D ekran karnı olmayanlar bu özelliklerin bir kısmından mahrum kalıyorlar, gerçi Voodoo da olsa gene de göremediginiz bazı efektler var. Bunları en son Voodoo 2, Riva TNT gibi güçlü işlemci olan kartlarla görebiliyoruz ... (Uzitci). Bu kısıtlamalara rağmen oyuncu çok zevkli. Olayda sadece grafik değil ses efektleri de dikkat çekici. Mesela arabanın havalandanmadan yere inen kadar geçen sürede ki motor daki ses değişiklikleri hemen belli oluyor. Daha bunun gibi pek çok ses ayrıntısı (çamurun arabayaya yapışma sesi bile var). Her şey bir yana, oyunda dünyamın en önemli sahalarından birinin sesinin silsili tepeimizde. Yedi cihana im salmış Feridun abının sesi bu, tabi dünyadaki bütün yolları bildiği için onu da oyuna almışlar. Saka bir yana yardımcı pilot gerektiren ise yanıyor. Feridun abının de dikkemi bir zahmet dikkate alırmaz.)

Bu zamana kadar oturup basından kalkmadığım nadir araba yarışlarından biri. Oyun kolksiyonuna katılması gereken bir oyun bulamıyorumsanız bir an önce gidip almanızı tavsiye ederim. Hepinize iyi oyunlar.

Genel  
9  
Puan

## Colin McRae Rally • Codemasters • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Almacı

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

Direct X 6.X

DESTEKLЕНЕНLER :  3Dfx  D3D  Joystick

HD Alanı : 160 MB

CD-ROM : 6Hızlı

YOK

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmedi



# Recoil



Tüm aksesuarları tamamladığınızda küçük çaplı nükleer testler de yapma şansına ulaşabilirsiniz.

**W**ing Commander'in ilk günlerini hatırlayanlar var mı? "Eat this, you furball!" diye bağıra bağıra Joystick'ın kırmızı düğmelerine asılıdı, bir yandan fazla gelişmiş kediyle savaşırken bir yandan da klavyedeki "c" tuşuna basmaya çalışarak, uzağda bir yerde kendi kendine espiriler yapıp, düşman gemilerinin etrafında dört dönen kanat pilotumuz "Maniac"'a, "Sana kanat formasyonuna geri dönmeli yirminci kez emrediyorum, Manya... Sözümüz dinle artık!" anlamında, "Return to Formation!" komutu verilmeye çalışıldı.

Electronic Arts ismi PC oyunlarının emekleme

Eski güzel günlerdeki aksiyon dolu oyunları bilmem hatırlar misiniz? Hayır mı? O zaman Virgin Interactive'in son oyunu sizleri o günlere götürebilecek kalitede bir yapım.

dönemlerini hatırlayanlar için değişik bir anlam taşımaktadır. İsmi, Elektronik Sanatlar arşamına gelen bu şirket, aslında oyunlara bir dağıtım şirketi olarak destek verse de, dağıtım sözleşmesi vapacağı oyunları o kadar iyi seçer ve bu oyun projelerine öyle güçlü destek verirdi ki, kuruluşun üstünden EA logosu bulunan her oyun teredditsizce alınabildi.

Oyun piyasasında çeşitlilikler çoğaldıktan sonra ve Electronic Arts'ın 1990'ların ortasında, o dönemler için rekor bir ücrete, dört milyon doları satılmışıyla, şirketin politikalarında ciddi değişimler gözlemlendi. Bu değişimler elbette, oyuncuların pek çokunu sevindirecek venilikleri içeriyor, EA'nın değişim ve gelişim sürecinin sonuçları da zaman içinde kendisini gösterdi.

Artık sadece Origin'in WC ve Ultima serilerini pazarlayan bir şirket olmaktan çıkmış ve futbol, basketbol, buz hokeyi gibi spor simülasyonları, uçuş simülasyonları da hemen örnek göstermeye kalacakları tahmin edilebilir ama

yonlarını konu alan oyunları, Crusader gibi ses getiren aksiyon oyunlarını ve hatta Sid Meier'in Alpha Centauri gibi bünyesine katan dev bir şirket halini almıştı.

Eski tarz bir oyun Recoil'in de, EA'daki bu dört beş yıllık değişim rüzgarının son meyvelerinden biri olduğu inliyor. Bilgisayar dünyasında adı pek duylulmamış bir ekip olan ZIP tarafından geliştirilmiş Recoil, etkileyici görünüme ve sürükleyici senaryoya sahip bir 3D aksiyon oyunu olarak oyuncuların karşısına çıktı. Recoil'i, oyuncular tarafından rannan başka oyunlara benzetmek gereklirse, Descent'in, Tomb Rider'in ve Wing Commander'in isimleri bu benzetme içinde kesinlikle amıacaktı.

Bir 3D aksiyon oyunu olan Descent'in, silah ve cepheane sistemi Recoil'deki sisteme çok benzeyen. Ancak Recoil 3 boyutlu çevre içinde, Descent'te olduğu gibi yerçekiminden etkilenmeden serbest hareket olanlığı saglamıyor. Bu açıdan oyun Tomb Rider'daki 3D kuralların baz alıyor demebilir. Recoil'de oyuncunun, bilim-kurgu ürünü bir savaş aracı yönetip görevlerini canlı aktörlerin oynadığı video filmleri vasıtasi ile öğreniyor olması ise oyunun Wing Commander'la ortak yanı olarak görülebilir. Birkaç ukanın bu özelliklerle sahip başka oyunları da hemen örnek göstermeye kal-

kacakları tahmin edilebilir ama derginin burun sayfalarının da, Recoil'in benzediği oyunların hissesini yayımlamaya ayrılmazı düşünülemez.

Recoil, basit bir mantığa sahip. Hizmet ettiğiniz küçük bir örgüt, 2018



Eşefdere bayılacaksınız Tek ihtiyacınız olan 3D kart!

silahın aktif halde olacağımı ise, 1 ile 9 arasındaki nümerik tuşlar belirlemektedir. Elbette umutlamamalıdır ki, oyun başladığında BFT'nin üzerinde hafif bir enerji silahı ile bir havan topu bulunmaktadır. Ancak bölgeler içinde değişik yerlere saklanmış veya düşmanların üzerinden düşen daha güçlü silahlarla



Sag alt köşedeki araç şekillerini gösteren kontrol swemasına dikkat. Tankınızla, havada, karada veya denizde gidebilirsiniz.

yüzünde dünyanın kontrolünü ele geçirmiş olan, NETWORK isimli, dev boyutlardaki bir robot ordusunu çökertmek için siz kullanmaya karar verir. Elimize son model bir tank sunmuştur ve silahlar düşmanın üzerine.

Her kampanya, birkaç alt görevden oluşuyor. Bu görevlerin sıra ile bitirmesi gerekiyor. Zaten, sırayı takip etmeden diğer görev bolgesine geçiş mümkün olamıyor. Örneğin, ilk göreviniz ikinci görevinizde parçaparça ermek zorunda olduğumuz düşman roket rampasının bulunduğu alana giriş engelleyen lazer duvarlarına enerji veren jenatörleri yok etmek ki, ancak bu şekilde lazer duvarı devre dışı kalıp, oyunumuz ikinci görev'e geçmesine olanak veriyor. Açık mı?

### Benzin biter yol bitmez...

Oyunun oynaması basit. Mouse ile BFT'nin silahlarını kontrol edip nişan alabiliyorsunuz. BFT'yi hareket ettirmek için ise klavyeden ok tuşlarının kullanılması gerekiyor. Bunu yanında, joystick kullanması da mümkün, ama Mouse - klavye ikilisi, maksimum kontrol için daha kullanışlı bir seçenek oluşturuyor.

Maceraya üçüncü kişi gormumum ile katılmabilecegi gibi, birinci kişi gormuminden de düşman tanklarını avlama şansı bulunabilir.

Nişan almak için Mouse kullanılabiliyor demisti. Ayrıca, oyundaki ultra hızlı, super güçlü BFT'nin aynı anda iki silah birden ateşleme şansı olduğu için, Mouse'un sol tuşu ile BFT'nin o anda seçili olan hafif silahlarını, sağ tuş ise o anda seçili olan ağır silahını atemlemek mümkün oturmaktadır. Hangi

BFTyi ult-  
ra hız, hiper  
güçlü bir ca-  
navara çevir-  
mek mümkün-  
dir. Aynı zamanda  
BFT, fonsiyon tuşları  
yardımı ile, bir Hovercraft'a veya deniz-  
altına dönüştürülebilir. Ayrıca bu  
Japon çizgafilmlerinden çılmış gibi  
görunen BFT'nin yapabileceği bir düz-  
ne iş için, oyun CD'sine eklenmiş,  
Internet Explorer ile çalıştırılabilen kulla-  
nırma kılavuzunu okumak varrı ola-  
caktır.

3Dfx sahiplerini mutlu edecek kalite-  
de görsel efektlerle, patlama sahnele-  
riyle ve 3 boyutlu ses desteği sayesinde  
aksiyon severlerin zevkli oynanıkları-  
mudugum Recoil, hızlı, kolay kontrol e-

Yer şekillerini savunma amaçlı  
kullanabilirsiniz.

dilebilir ve sürprizleri ile oyuncuya sık sık heyecanlıdır sürükleyen, güzel görünümü bir oyun. Gerçek piyasaya çıkışmasının bekledigimiz HomeWorld, Hard War, Starship Troopers gibi oyunların hepsi aksiyon yanları ile oyuncuların sevlerinin zevkli oynanıkları-  
mudugum Recoil, hızlı, kolay kontrol e-  
almanızı gerektirmeyecek, ö-  
nünüze gelen vurmak isteyen-  
ceğiniz, olseniz bile kalan  
haklarınız doğrultusunda ye-  
niiden dirilebileceginiz o eski  
Shot'em-Up'ların tadında, üs-  
telik Multi-player de oynana-  
bilecek bir oyun arıyorsanız,  
Recoil kaçırmanız gereken  
bir oyun gibi görünüyor.  
Oyundaki görev aralarının  
interaktif olmaması gözle ba-  
tan tek eksiklik ama bu oyun  
türünün de (Shot'em-Up) ö-  
zelliği bu asında, interaktif  
falan olmaya fazla gerek  
yok. Aktif olması gereken tek  
şey silahlar ve onları da ol-  
dukça iyi çağışıyorlar.

Ekranın üzerindeki mesajları iyi takip edin.  
Yaklaşan belaları haber veriyor olabilir.

**Genel  
Puan**

8

### Recoil

Virgin Interactive / Action / 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı

SİSTEM : Windows 95/98

ŞİLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

HD Alanı : 220 MB

CD-ROM : 4Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRLİK :

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

\*\*\*\*\* ★★★

# Worms Armageddon



**B**ak sen şu işe. Nereden nereye yaw. Worms adını duyuńca aklıma ilk olarak Gökhan'la Batu'yu (Umarım bu isimler sizde hala bazı çağrımlar ıyanlıyordur!) dergide, samimi sen deň gördüğüm gün geldi. Ne alaka dedığınızı duyar gibiym ama üzerinden bir yıldan fazla zaman geçmesine rağmen hatırlayınca hala kendimi gülümsemekten alıkoyamıyorum. Tek bir monitöre yumulmuş koskoca iki adam aynı kolitikta yer kapma mücadeleşini andırın itiş kakış içerisinde kahkahalar atarak Worms 2 oynuyorlar. Pek ciddiye almadığım Worms 1'i oynamamış olmanın ezikliği üzerinde "nassi bi şeymiş bu?" diye sorma gafletinde bulunuyorum. "Gel abi bak bi şu solucımlara" diyorlar ve Gökhan, Berker, Gökhan ve Batu gibi isimler verdikleri solucanların mücadeleşine kendimi kaptırmam uzun sürümüyor. (Bu arada ufak bir haber: OSS belasından kurtulmaları yakın olan bu iki ismin önumüzdeki aşırıda Level ailesindeki yerlerini yeniden almakları büyük ihtimal.)

Oyun konusunu solucanların kendi aralarında yaptığı teknoloji destekli yaşam mücadelesinden alıyor. Tuhaf esprisi anlayışları ve sevimli görünümlerileyi

bağdaşmayan canavar rüllara sahip solucanlar yaratma fikri çoğunuzun hatırlayacağı tizere bundan 4 yıl kadar önce Team 17 tarafından ortaya atılmıştı. Aradan geçen bu süre zarfında oyunun özü korunarak geliştirildi ve ağır makineli silahları donatılmış, sağa sola dinamit ve molotof kokteylleri serpiştirilen çekinmeyecek halleriyle hayal etmekte bile zorluk çekeceğiniz yaratıkların binlercesi sündülerde bilgisayarlarını istila ediyorlar.

Aman Tanrı! Solucanlar, katil solucanlar bunlar! Geri döndüler. Ama siz yine de eğlenceye hazır olun, ister sevin, ister çocuksu bulup nefret edin; tartışmasız gerçek; oyunun şimdiye kadar ki en etkileyici ve erişimi en kolay Internet desteğini barındırdığı.

## Only The Strongest Will Survive

**WORMS:** Armageddon'un başlangıç ekranında yer alan seçeneklerden tek kişilik oyuncu, internet veya veri network ağ üzerinden çoklu oyuncu mücadele seçeneğiyle birlikte, kurallarla ilgili önemli düzenlemeler yapabileceğiniz menülerde ulaşılıyor. Buların en önemlileri:

**SINGLE PLAYER:** Yapımcılar oyuncularını en başta çoklu oyuncu desteğiyle vurmayı hedefliyorlarsa da tek başına bilgisayar karşıtlı geçmişinizde dahi size büyük eğlenceler yaşatacak düzeye alternatiflerle karşılaşacağınız. Tek kişilik oyuncuları 4'e ayırlıyor.

**QUICK START:** Takım kurma veya herhangi bir ayarlamayı yapmadan bilgisayar kontrollü solucanlar, yani wormbot'larla karşılaşacığınız, başarılı oldukça zorluk seviyesi attıracak savaşlar buradan

ya çift enter'la sağa veya sola atlayılar gerçekleştirebilirsiniz. Sağ tıklama ile silahlarınız ve cephanenizi listelenecektir. Silahların çoğu farklı kullanımlara sahip. Mayın ve dinamit benzeri silahları düşmanın yakınına space'le bırakıp patlamadan 4-5 saniye içerisinde tümeniz gerekiyor. Uzı, shotgun gibi silahların kullanımını için nişan alıp ateşlemek yeterliyken; bomba, el bombası ve bazuka için once nişan almanız sonra da atış hızınızı belirlemeniz lazım. Bu tür silahları kullanmadan 1-5 arası tuşlarla patlama süresini ayarlamalısınız. Gündümüz silahlarnın kullanımında bu işlemlerden önce düşmanlarınızdan birincil hedef gösterin. Arman dikkat! Bazi durumlarda rüzgarı da hesabı karmalısınız.

Air ve Napalm strike türü hava saldırıcıları dışında Old woman gibi istenilen komuta geldiğinde uzaktan patlatılabilecek olanlar da var.

Ninja ipi, paraşüt, teleport ve topnak kazıcılar Worms:Armageddon'daki yarhıklarını sürdürürken bunlara pek çok yeni silah eklenmiştir. Bunalardan Girder Starter Kit sahibi bir turda köprü kurmanıza; Freeze seçili solucanı buz kalıbının içine hapsetmeye; Indian Nuclear Test, bir nükleer bomba ile araziye dahi zarar vermeye; Earthquake: yeri ve üzerindeki diğer tüm nesneleri yerinden oynatmaya; French Sheep Strike, yanmış koynunu rakiplerinize yollamaya, Aqua Sheep, su altında da hareket edebilmesine olanak tanırken Mine Strike, etrafına mayınlar serpiştirmeye; Scalaes of Justice, bütün solucanların enerjisini aynı düzeyde çekmeye, Suicide Bomb/Solucanınızı arkasında toksik kalıntı bırakarak patlatmaya yarıyor. Ayrıca Sheep Launcher'la yanmış koynunu rakibinize yollayabilirsiniz.

## Even If You Are In A World Of Worms

**TRAINING:** Sınırlı cephaneye ve zamana karşı yarışacağınız 5 ayrı alıştırmayla bronz, gümüş ve altın madalyaları



yapılıyor. Her başlangıçta bilgisayar tarafından seçilmiş farklı bir arazide mücadele edeceksiniz. Sanırım bu noktada oyunun genel kontrollerinden bahsetsek iyi olacak.

Hangi macera seçili olursa olsun tüm olay, solucanların rastgele yerleştirildikleri girintili çıkıntılı araziler üzerinde bir tek takım kalıncaya dek devam ediyor. Sıra sizdeyken karar verme şürenizi aşmadan mouse'la haritayı kolaçan edebilir, solucanınızı yön tuşlarıyla hareket ettirebilir, backspace'le zıplatabilir, tek ve-



ra ulaşmanız hedefleniyor; bunlardan Super Sheep Racing'le uçan kozuları kullanarak kolileri toplayıp zaman kazanmanız; Basic Training'le farklı silahlarla 1 dakika içerisinde belirli sayıda hedefi vurmanız; Rifle Range'le madalyalarla kaplı arazide değişik hedeflere nişan almanız; Crazy Crates'le tırmanma ipini kullanarak etraftaki sandıkları toplamanız; Artillery Range'le sabit bir noktadan ekrandaki hedefleri vurmanız gerekiyor. Euthanasia ile etraftaki kadımlara nişan alıversiniz.

**MISSIONS:** Ancak diğer görevlerde ille edecğiniz en az bir bronz madalya ile başlayabileceğiniz becerinizi sonuna kadar kullanmanız gerektiren bu bölgümlerde özel belirlenmiş arazide bir sürü Wormbot'la boğuşacaksınız. Amacınız altın madalyaya ulaşmaksa dilediğiniz takdirde daha önce bitirdiğiniz bölgümlere geri dönebilirsiniz. Başarınız ek bölgümleri ve yeni haritaları, normal oyunlarda da kullanmak üzere aktif hale getirecektir.

**DEATH MATCH:** Birkaç bilgisayar takımıyla bir arada mücadeleye hazırlısanız başarınız istatistiklere göre ödüllendirilecek.

#### CREATE SINGLE OR MULTIPLAYER GAMES:

Wormbot'larla savaşmak da zevkli ama insan beyniyle boğuşmaya gelince işin rengi bir hayli değişiyor. En fazla 6 takımla yapacağınız mücadelede takım oluşturma ve solucanlarınıza teker teker ad koymadan ardından bayrak, özel silah ve kullanılacak ses dosyalarını (sound bank) belflemeşseniz teker teker veya çoklu oyuncu seçenekleri içeren yeni bir macera hazırlamış oluyorsunuz. Mevcut bayrakların arasında ülkemiz bayrağı da bulunuyor ve diğer seçeneklerle ölen solucanların anısına dikilecek mezat taşlarına kadar pek çok ayar yapılabiliyor.

**BARRACKS:** Takımınızla ilgili istatistik bilgilerin dışında takımların her birinin enerjisini %50 oranında azaltarak handikap oluşturabiliyorsunuz.

**ALLIED TEAMS:** Oyun içerisinde bazı takımları müttefik ilan edip silahlarınızı ortak kullanabilirsiniz. En büyük avantajı yine de dostlarınızın zaferi dikkatle izleyerek kazanmış sayılabilir meniz. Tabii tersi de söz konusu.

**WORMNET:** Network desteği ile birlikte bu seçenek de Internet oyun aleminde itafen hazırlanmış. Kendinizi Wormnet'e register ettikten sonra IRC benzeri chat sistemiyle rakipler bulabilir ve başarınıza göre şimdilik sayısı sadece 4 olan oyun kaualları içinde yerinizi alabilirsiniz.

#### Ouch! Kaboom! Foom!

**TEAM STATISTICS:** Bakalım ne kadar başarılısınız. Bu sayfada hangi görevleri denediginiz, madalyalarınız ve kazanıp kaybettığınız savaşlardan tutundu kaçı solucan öldürdüğünüzü kadar tüm bilgiler kayıtlı.

**GAMES OPTIONS:** Bu menüde oyunu doğrudan etkileyen tonlu ayar var. Weapon Options'la silahların gücünü ve taraflara nasıl dağıtılabileceğini belirleyebilir, yani cephanenin geliş siklusunda karar kılabilirsiniz. Ammo ile başlangıçta verilecek mermi miktarını seçebilir; Damage'la, silahların verecekleri hasarı artırarak daha basit oyun yaratabileceğiniz gibi azaltarak çekişme katsayısını da yükseltebilirsiniz. Weapon Supply ise silahların kolilerde ne sıklıkla yer alacağını ayarlıyor.

Time Options, tur süresini; Retreat time, korunaklı bir noktaya gelme şansını korudugumuz geri çekimle süresini; Rope Retreat, iple asılı kalabileceğiniz maksimum süreni; Sudden Death Time, dolaylı olarak suyan yükselme hızını. Interactive Object arazide yer alacak mayın miktarını base length, mayınların patlama süresini gösteriyor.

Dud Mines seçenekyle arazide patlamayan mayınlarından doğaşehirini Artillery Mode'la solucanlarınızın hareket yetisini ellerinden alabilirsiniz. Stockpiling ise toplanan silahların sonrası İşmalarla taşınıp taşınmayacağıını belirler.

Peki bütün bunları neden üzerine basa basa anlattım? İşte size birkaç ipucu. Diğer seçenekleri de kullanarak shotgun, minigun, uzi ve el bombası dışında bütün silahları sınırlayıp bol bol mayın döşeyin ve aln size İkinci Dünya Savaşı; Silahları bu kez Long Bow, Ninja Rope ve Axe yapın

ve işi bir nevi ortaçağ savaşına çevirin.

**TERRAIN EDITOR:** Oyundaki son gedik de ortadan kaldırılmış ve yeni haritaların öny açılmış. Kendi tasarımlarınız dışında sabit diskinizde BMP, JPG ve TGA dosyalarını boyutları 1920\*696'yi bulan haritalara çevirmek için oyunun USER/IMPORT isimli alt dizinine kopyalamalısınız. Siyah renkl

ve işi bir nevi ortaçağ savaşına çevirin.



bölge-ler solucan-ların yerleştirilebileceği yerleri temsil ediyor. Bu yüzden arka planın siyah olmasına ve 256'dan fazla renk kullanmamaya özen gösterin.

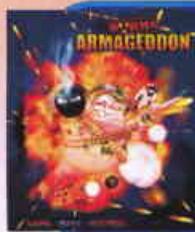


Fazla söyle gerek yok. Fantastik görevlerin yanı sıra orijinal fikirler ve super oynanabilirlikle desteklenmiş bu oyunun basit olduğunu düşünmek bir galettir.

Kimileriniz için bir çok dev ismin sunabileceğinden dahi daha zevkli anlar yaşatacaktır.

THE END  
OF THE

Genel  
8  
PUAN



## Worms Armageddon

Team 17 • Arcade • 1 CD

İNCELEYEN : Ozan Ali Dönmez

mailme.oz@mailexive.com

SİSTEM : Windows 95/98-NTD4

HD Alanı : 45 MB

İŞLEMCI : Pentium 100

CD-ROM : 2-Hızlı

RAM : 32MB

MULTIPLAYER : Var

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

GRAFİK :

SES/MUZIK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRLİK :

LEVEL CD : Eylül 98

# Piri The Explorer Ship



Aslında karar vermek zor, bu bir oyun mu, yoksa bir belgesel mi? Ancak ne olursa olsun, sıradan bir eğitim programı olmadığı kesin, kuru bilgiyi hazmetmekte zorlananlar için güzel bir iştah açıcı bence...

**I**nsanoğlunun yapmış olduğu ilk teknelerin pruvası engin denizlere yönelikinden beri geçen zamanında çok keşifler yapıldı. Gerçekten de deniz her zaman içem topraktan daha kapsıltı olmasına rağmen, yaşam ve bilgi vermekte hiç bencil degildir. Bizi hep doyurmuş, eğitmiş, uzak diyarların kapılarını onumuzde açmıştır. Dağlar ve asılmaz vallerin geçer vermediği zamanlarda, keşiflerin, tıccarların, savasçıların gemileri koyu mavı denizin üzerinde kınat açmış martılar gibi suzuşup bilinmeyece ilâşmışlardır. Ancak tabii bunun bedeli hiç hafif olmadı, engin okyanusun karapılık ve sisli derinlikleri nice gemiye ve cesur denizciye mezar olmuştur. Minik baltık teknelerinden tütün da, devasa armadalara dek sayısız gemi hiç iz bırakmadan kaybolup gitmiştir ulku içerisinde. Denimlerde bir yerlerde her zaman için nice umitlerle yola koymuş gemicilerin, parçalanan kalyonların kalıntıları arasında serpiştiğmiş iskeletlerine rastlamak mümkün değildir. Orada, ıslak ve yosunlu mezarlarında, geçmiş günlerin soluk birer amisi gibi uyurlar.

## Yelkenleri Atlatan

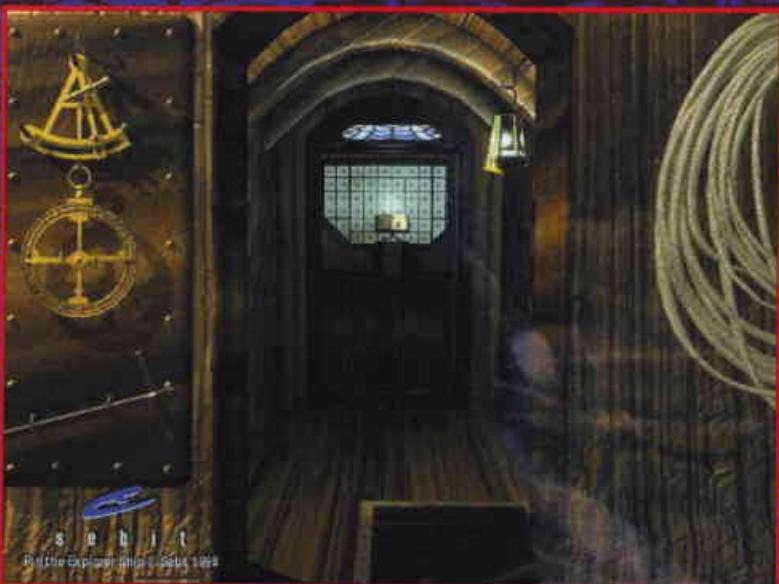
Piri - The Explorer Ship, Sebit tarafından gerçekleştirilen bu yapımin altında Semih Gürçeker'in imzası ve ardından Tüberak desegi var. Sadece bunlar bile baştan savına bir işe karşı karsı olmadığımız gösteren deliller. Yapımında verdiği ve yabancı çok kişinin emeği geçen Piri, adından da tahmin edebileceğiniz gibi ünlü Türk denizci ve haritacı Piri Reis'in dönemini konu alıyor. Eşkaş, sadece o zamanda geçen olaylar değil, onların asırımızdaki yansımalarını da yer vermiş. Konusu söyle, eski

bir deniz fenerinde yaşı bir denizcinin ruhu ikame etmektedir. Bu denizci Piri Reis tarafından haritası çıkarılan dünyayı dolaşmış, pek çok şey görmüş ve yaşamış, Fenerin aşağısında sahile demirlemiş olarak duran Piri adlı yelkenli onun yolculuklarında büyük bir rol oynamıştır, simdi ise kendisini tekrar açık denizlere çıkaracak bir maceraçının yolunu gözlemektedir. Fakat bu sıradan bir gemi değil tabii, ilginç makinelerle donanmış durumda, bu makineler gemi您 yönetmenizi sağlıyorlar, ayrıca seyahatleriniz esnasında topladığınız bilgileri depoluyorlar.

## Açık Denizler

Şimdi, Piri esasen bir macera oyunu olan özelliklerini taşıyor, eski bir yelkenli ile uzun bir yolculuğa çıkıyorsunuz, tabii geminin içinde dolaşıp belli

seylerle ilgilineniz gerekiyor ki su üzerinde kalabileciniz. Gemi birkaç kısımdan oluşuyor, kaptan köprüsü, güverte, alt kamaralar ve bunları birbirine bağlayan geçitler mevcut. Her bölümde belli cihazlar bulunuyor, mesela geminin en alt kısmında bir su pompası mevcut, bu gemiye dolan suyu boşaltmanıza ve yüzeye kalmamaya yarıyor. Ancak tabii bu oyunda o pompayı kullanmak için ilginç bir seyler yapmanız lazım, mesela belli sorulara cevap vermek gibi. Cihaz o ana dek topladığınız bilgilerden size sorular yöneltiliyor, doğru cevapları girince de ismi yapıyor. Denizlerde dolaşmak için ise kaptan koşkuna gitmelii ve dumelenin başına gelmemelisiniz. Burada grafik detayın oyunun kalmasına nispete basit turulmuş olması biraz genel atmosferi düşürüyor. Gemini, çevredeki diğer gemileri ve şehirleri harita üzerinde küçük birer i-



kon şeklinde görüyorsunuz. Dümen yardımıyla geminiyi belli bir yere yönelter, gemi ya da şehirlere gelince onlardan çeşitli konularla bilgiler alırsınız. Ancak dikkat edin, karaya oturursanız gemi su almaya başlıyor, su göstergesi yedinci kademeyle ulyasına da batıyorsunuz. Bunun dışında geminin çeşitli yerlerindeki kayıtlar size eski çağ genelciliği ve 16. yüzyıl dünyası hakkında bilgiler veriyor. Bu bilgiler Piri Reis tarafından çizilen ünlü dünya haritası, o dönemde yapılan büyük keşifler, önemli liman şehirleri ve tarihi kişilikler etrafında yoğunlaşıyor.

### Haritanın Sırrı

Peki, nedir su ünlü Piri Reis haritası, mutlaka ismini başka bir yerde duyanız da olmuştur. Piri Reis eski bir Türk denizcisi, yerisme çağında döneminin ünlü kaptanlarıyla denizlere açılmış, ancak çoğu denizcinin tersine, haritadığı açık denizde kurtulmak için gerekli bir beceri olmamaktan çok daha ciddiye almış. 1517 yılında hazırladığı dünya haritasını döneminin padişahı Yavuz Sultan Selim'e takdim etmiştir. Bu haritanın parçaları daha sonra Cumhuriyet döneminin ilk yıllarda Topkapı sarayı arşivlerinde araştırmalar yapan Türk ve Alman bilimadamları tarafından bulunmuştur. Yapılan incelemeler bu efsanevi harita hakkında tüm dünyayı bilygilendirmiştir ve de hayrete düşürmüştür. Çünkü bu harita inanılmaz derecede büyük bir doğrulukla, henüz o dönemde keşfedilmemiş bölgeleri göstermektedir. Oyle ki, dünyamın düz addedildiği bir dönemde çizim teknikleri ve perspektif açısından karesel bir yapı arzettmektedir, bunun nasıl mümkün olabileceği bugün hâlâ büyük bir muammadır. Ancak uydu teknolojisine sahip olan bir medeniyetin böyle haritalar çıkarabilecegi konusunda uzmanlar adeta hemfikir olmuşlardır. Türk denizcilerinin ise bildiği kâdriyla böyle bir imkanı never degildi!



### Uzak Ufuklar

Genel olarak ele aldığımızda Piri-The Explorer Ship, basit bir adventure oyunlarından çok daha fazla bir içeriğe sa-

hip. Genel grafik yapısı, ses ve müzikleri, atmosferi oldukça iyi, üzerinde büyük bir emek sarfettiği belli oluyor. Kaynaklar kısmına bir göz atarsanız, dünyamın dört bir yanından bu iş için birçok insanın emek sarfettigini ve bilgi topladığını göreceksiniz. Bu noktada Piri bir macera oyunu olmaktan ziyade, o dönemde ilgi alanları için entelektüel bir bilgi kaynağı haline geliyor. Ancak küçük bir sorun var, program tamamen İngilizce olarak hazırlanmış, öncelikli olarak yurdışına satışı amadanmış sunum. Tabii bu durum hem bir dezavantaj, hem de bir avantaj oluşturuyor.

Eğer İngilizce bilmiyorsanız Piri sizin için tüm çekiciliğini kaybedebilir, fakat öte yandan İngilizce öğrenmek isteyenler için adeta bir vabanda dal kursu kadar faydalı olacağı da tattlesizdir. Sonuçta insanlar yaşıları ne olursa olsun, oyularla çok daha iyi bir biçimde eğlilebilir, bu bir gerçek. Ayrıca学习 mak için neden de abartı bir sistem istemedenizden, Piri-The Explorer Ship, oynaması oldukça keyifli, alıma deger bir program. Eskinin gizemli dünyasını ziyaret etmek isteyenlere tavsiye olunur.



**Genel  
8  
Puan**

### Piri-The Explorer Ship Sabit / Adventure / 2 CD



İNCELEYEN :	Storm Guard	GRAFİK :	***** ★★★
SİSTEM :	Windows 95/98	SES/MÜZİK :	***** ★★★
İŞLEMCI :	Pentium 100	ATMOSFER :	***** ★★★
RAM :	16 MB	OYNANABILIRLIK :	***** ★★★
DESTEKLENENLER : <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick		LEVEL CD :	Verilmedi

# Test Drive 5

Bilgisayar aleminin efsanevi yarış simülasyonu serisiyle, 70'lerin ve 90'ların büyük mücadelelesine yeniden tanıklık edeceksiniz.

**B**ir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde güzel mi güzel, eğlendirici mi eğlendirici bilgisayarlar varmış. Geric o zamanın bu 16 bit oyuncaklarının bir megabyteçik bile hafızası yokmuş ya olsun çocukların ve gençler yine de bu bilgisayarlarda oyun oynamaya bayılmışlar. Bunların içinde bir araba yarışı varmış ki o sadece kokpit görüntüsü, kazalarda camda olmuş çatlaklar, sürekli polisten kaçma mücadelesi ve hele hele ön camdaki kuş pıslığıne benzeyen yağmur damllarıyla insanların pek bir hoşuna gider, onların hayran hayran ekrana bakmaktan kendilerini almalarına mani olmuş. İşte böyle bir oyunmuş Test Drive.

Aradan aylar, yıllar geçmiş, hatta bir millenium daha sonra ermek üzeremiş ki bu sağlam sapan modern zaman masalının kahramanları olan oyunseverlerin bir kısmı çoktan muradına ermiş, takım elbiseler kuşanıp iş güç sahibi olmuş. Hatta içlerinde yolu yarışanlar dahi varmış. (Biraz abarttım mı ne?)

Uzun lafin kısası hafızam beni yalnızmıyorsa 15 yılı bulan geçmişi ile bilgisayar teknolojisinin bir çok gelişim evresine tanıklık etmiş bu, kimilerine göre karizmatik ismin arkasına sağlanan Accolade firması seride yepeni bir sürü eklemeyi uygun görmüş.

Test Drive 5, arcade türü araba yarışlarından hoşlanan ama ne off-road

ne de stat içi pistlerde yapılan yarışlar beni cezbedmiyor diyen oyuncuları hedefliyor. Ille de şehir içi yollarda araba kullanmak isterim diyorsanız artık Electronic Arts'ın Need For Speed III'ü dışında bir seçenekiniz daha var.

## Bu kadar fazla yarış seçeneği,

Oyunun yarış seçenekleri beş rakibinizin olduğu tek kişilik klasik yarışlar dışında ekranı yatay veya dikey bölebiliceğiniz iki kişilik split screen modunu içermektedir. Çoklu oyuncu desteği, 6 yarışçıya kadar modem, seri kablo ve LAN desteğine sahip. Single Race (tek yarış) ve Cup Race (turnuva modları) dışında NFS3'ün Hot Pursuit yarışlarını aklı getiren seçenekle Cop Chase'de hız yapan arabaları yakalayıp, sürücülerini tutuklamamanız için yarış arabasından dönmeye bir polis otosunun direksiyonuna geçmeniz isteniyor. Takip olayı eğlenceli gözükebilir ama onların sizi yoldan çıkarması bu derece basit olmamalıdır. Test Drive 4'ten hatırlayacağınız Drag Race kısa mesafeli dündüz bir yolda iki aracın minimum sürede maksimum hızza ulaşmak için yaptığı yarış. Bu seçenek uygun zamanda vites değiştirme dışında ne fazla bir maharet ne de fazla kuşnaklık gerektiriyor. Time Trials'da ise normal trafik akışı içerisinde zamaña karşı mücadele ediyorsunuz.

İşe yarış oyunlarının en fazla göze

batması gereken özelliklerinden biriyle devam edelim. TD5'in araç sayısı rakiplerini rahatlıkla geride bırakacak kadar fazla. Mevcut 40 aracın içerisinde Aston Martin Vantage, Dodge Viper, Ford Mustang, Chevrolet Corvette, Shelby Series 1, TVR Cerbera, Jaguar XKR and XJ220, Saleen S351, Chevrolet Camaro, Caterham 7 ve Nissan Skyline gibi 14 egzotik; 1966 Shelby Cobra 427, 1967 Pontiac GTO, 1968 Ford Mustang 428CJ, 1969 Chevrolet Corvette, 1970 Chevrolet Chevelle SS LS-6, 1971 Plymouth Hemi Barracuda ve 1969 Dodge Charger gibi 14 "muscle car" ve en nihayetinde geçtiğimiz yılın 12 süper modeli yer alıyor.

Firmanın web sitesinden yeni araçlar yükleyemeyecek olmanız sizi üzmesin hem geçmiş zaman hem de günümüz arabalarıyla yakından ilgileniyoruz diyorsanız bu eksikslik bile oyunun önüne set çekemiyor. Arabalarla ilgili azami hız, beygir, yol tutuşu, 60mile hızlanma süresi ve tork bilgilerine farklı arabaları birbirile karşılaştırıramayacağınız Stats menüsünden ulaşabilirsiniz.

## ...bu kadar fazla araç,

TD5'in pist sayısı 18'i buluyor. Bunların içinde Moscow, Honolulu, North Carolina, Tokyo, Edinburgh, Sydney, Munich, Kyoto, San Francisco, Switzerland ve Washington D.C, strollerle ayrıldığından sürekli aynı yerleri

dolaşmak yerine tüm şehri dolaşıyorsunuz England, Hawaii, Jordan, Jamaica ve İtalya ise sürekli turlamanız gereken yerler. Bu yolların bir çoğunda o yolda elde edeceğiniz birincilikle tersten yarışabileceğinizi de hesaba katarsanız yol sayısı 31'i buluyor. 40 araba ve bu kadar pistten sonra oyunda bütün alternatifleri denemek size kalmış.

Şayet Test Drive 4 oynadıysanız gizli araba ve yolları hatırlayacaksınız. Mertlik gösterip, hileyi başvurmayanlarınız bunları seçilebilir hale getirmek içen turnuvada başarı göstermek zorundadır.

Yapımcıların "branching technology" dedikleri meretle yarışlar, farklı rotalar belirlemeye ve kestirmeler kullanmaya imkan tanıyor. Buna paralel olarak kısa ve daha az virajlı yolları seçmek de size bırakılmış. Tabi bu önceki sürümdeki görürmez duvarlarla kapanmış yan yolların tamamen iptal edildiği anlamına gelmiyor.

Test Drive 5, iki temel üzerine oturtulmuş. Bunlardan ilki gerçek dünya mekanlarını bilgisayar ekranına mümkün mertebe aktarmaya dayanıyor. Yolların, oyunun benzerlerinin alışılmış görüntüsünün aksine dağ bayır tarzı inişli çıkışlı olması ve her ne kadar kaldırılabilir olsalar da trafığın ve rafth belemiz trafik polisin bizi zorlaması gerçek hayatı trafik çilesini aratmıyor.

### ... ve bu kadar fazla yol!

Options menüsünde arcade ve simulation seçeneklerinin birlikte yer alınması sizi yanıltmasın. Yarışlarda simulasyon adına pek bir ayrıntı yok. Gerçi bu modda azami hız, ivme ve kontroller aracın yola verdiği tepkiyle birlikte gerçekte yaklaşıyorsa da benim bu sözcükten çıkardığım anlam şimdiden kadar hep Nascar'daki gibi motor, süspansiyon, tekerlek ve yakıt ayarları oldu.



Oyunun grafikleri ne yazık ki tartışmaya son derece müsait. En azından çok çok etkileyici olmadıklarından eminim. Direct3D ve Voodoo II desteği sayesinde ağaç ve köprü altlarından geçenken kaporta gölge ve yansımalarla tanıklık edeceksiniz. İkinci boyutu aşamamış binalar ve çevre, süs bitkilerine benzeyen insanların başını çektiği arka plan detayları, NFS III'ün yeni standartları belirleyen grafiklerinin ardından inandırıcılıktan ve derinlikten yoksun bir tablo çiziyor. Böyle olduktan sonra da yüksek çözünürlülü destekli önemini yitiriyor. Keşke zahmet edilip araçların kokpit görüntüleri hazırlanıysa.

Bu noktada oyunun geçmişteki ünune yaklaşmayacak başka özellikler de yok değil. Yüksek hızda diğer arabalar-



Hava koşullarının yarışa etkisi yok gibidir. Zaten ben bir tek yağmur yağışı na tanıklık ebebildim. Mevcut üç zorluk seviyesi arasından yapılacak seçim bilgisayar kontrollü araçları daha saldırgan hale getirdiği gibi onlara spin attırmayıza da zorlaştırıyor. Yapay zekaları hakkındaki onları geçmek istediginizde pek mani olamıyorlar desem herhalde başka söyle gerek kalmaz.

Bu kadar iddialı bir oyunun gösterişten ve ayrıntıdan uzak menülerini epey yadrigadım. Ufak bir ayrıntı, alışma noktasında olduğunuz dönemde checkpoints arası zaman sınırlamalarını kaldırabilecek olmanız.

Ses efektleri temiz ama her zaman gerçekçi değil. Üç boyutlu ses desteği olmadığından özellikle arabaların hangi yönden yaklaştıklarını anlamak güç oluyor.



la çarpışmak başlangıçta eğlenceli gözükebilir ama, be kardeşim madem 3D Collisions diye bir seçenek koydun daha mantıklı animasyonlar hazırlasaydın ya demekten kendimi alamıyorum.

Şimdi ufak bir tahminde bulunuyum. Mesela hızla rakiplerinizden birine çarptınız. Aa o da ne araba her seferinde ben fizik müzik tanımam dercesine burnu üzerinde 90 derece havaya kalkıyor. Ne tahmin ama? Kontroller klavye, joystick, gamepad ve direksiyonla yapılabiliyor. (Bu arada Şu Microsoft'un Force Feedback Steering Wheel'inden bir tane edinsek de dergiye daha sık uğrasam nasıl olur sevgili müdürüm?) Hızlı girdığınız keskin virajlarla el freninden faydalananak ve rakibinizin ufak bir dokundurmasıyla birlikte aracınızı kontrolden çıkacığını akılda tutmak dikkat etmeniz gerekenlerin başında. Yarış dışındaki diğer araçlar kaza yapmaları halinde dumanlar içinde yolun ortasında kalveriyorlar.

### İddialı Müzikler!

KMFDM, Gravity Kills, Pitchshifter, Fear Factory ve Junkie XL gibi beş hard-rock grubuna CD müzikleri için tonla para verilmiş. Bu arada ilk kez demosunu klubin oluşturduğu bir oyunla karşılaşıyorum.

Çok değil birkaç yıl öncesine kadar kendimi kapturdığımız oyunlara bakıldığından bile; hemen her paragrafında eleştirilerin yer ettiği bu yazının çikartılması gereken başlıca sonuç Test Drive 5'i satın almanın iyi bir seçim olup olmayacağı değil de insanoğlunun (başta benim) zamanla ne kadar doyumsuzlaştığı yönünde. Zaten oyun sadece pist ve araç sayısıyla bile sizin üzün süre eğlendirecek düzeyde.

Kim bilir belki de PC'deki en eski araba yarışı serisini devam ettirmesi Accolade'i başarısızlıkla suçlamamı engelliyor.

**Genel  
7  
Puan**

## Test Drive 5 Accolade • Yarış • 1 CD



İNCELEYEN:	Ozan Ali Dönmez	mailme.ozali@mailexcive.com	GRAFİK:	*****
SİSTEM:	Windows 95/98-NT0.4	HD Alanı: 130 MB	SES/MÜZİK:	*****
İŞLEMÇİ:	Pentium 166	CD-ROM: 6Hzlı	ATMOSFER:	*****
RAM:	32MB	MULTIPLAYER: Var	OYNANABILİRlik:	*****
DESTEKLЕНENLER:		3Dfx <input checked="" type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick	LEVEL CD	Eylül 98

# Oddworld 2

## ABE'S EXODDUS



**Y**illardan 1998, aylardan ocak, günlerden Cuma. Hafif yağışlı, soğuk ve puslu bir kış günü. Burak yine Karaköy'den vapurla, Kadıköy'e salana sallana gidiyor. Saat sabahin sekiz, Burak'ın yine oyun krizi tutmuş. Büyük bir şevkle ve hızla hemen bilgisayarcına gider. Ve aralarında söyle bir diyalog geçer.

Burak : Abi yeni oyun geldimi??  
(Bilgisayarcıda çalışan arkadaşın adı: Umut)

Hakan : Geldi, Oddworld denen bir oyun geldi.

Burak : Hee, şu Oddworld platform tarzı bir oyun dımı??

Hakan, biliyor-  
muş nu-  
marası  
yapa-  
rak

Evet, evet platform. Manyak bir oyun, kesin al, kaçırm别 bence.

Burak 2 saat oyunu inceler, arkasındaki resimlere bakar, içinde 'Acaba alsam mı?' sorusu sürekli yankılanmaktadır. Ama yapacak bir şeyi yoktur, mecburen ve biraz da endişeyle oyunu en sonunda alır. Son bir hamleyle :

Burak : Abi, bir sorun çıkarsa değiştirebilirim dımı?? (Tipik muhabbettir zaten bu)

Hakan : Tabi, təbi getir değiştiririz.

Dönüşte, sürekli CD'nin arkasındaki resimlere bakarak kendisinin tamrin eder ve oyunun hayalini kurmaya başlar.

İlk başta hiç begenmediği oyun, bir anda kendisini tiryakilik düzeyinde kendisine bağlamıştır. Birde bakar ki bütün sómestr tatili bu oyuna bağımlı kalmış. (Birde Grand Theft Auto vardı. Ne oyundu ama yaw)

### Olaydan 1 yıl sonra...

Öyle böyle bir sene geçer. Burak, herzamanki gibi yine bilgisayarcısına gider. (Bu arada kasım'dan beri Oddworld 2'yi beklemektedir)

Burak : Abi, gelmedimi hala şu Oddworld 2 ya??

Hakan : Geldi geldi, merak etme.

Burak : Yapma ya, hemen alayım, versene. Başka ne geldi??

Hakan : Birde Myth2 geldi.

Burak, eline alır cd'yi, içini açar.

Ana, oda ne?

Burak : Ya bu Oddworld 2 CD yaw. Hayda çattık be, platform oyunu bile artık 2 CD geliyorsa, ne diyim ben!!

Hakan : Aliyormusun kardeşim?? İşim gücüm var. Biraz çabuk ol.

Burak : Tamam tamam, mızmızlanma ver ikisindende.

Burak alır oyunları ve sıcak evinin yolunu tutar. Sırasıyla oyunları install eder. Oncelik Myth2'dedir nedense. (Dwarves rullaz- Make up your mind) Myth 2'ye kısa baktıktan sonra, sıra Oddworld 2'dedir. İçinden de sürekli 'Ya yine zorluktan ölüczimi acep' diye bir soru yankılanır. Sonuçta, seve seve başlar oyna.

Abe, birinci oyundaki başarısının ardından arkadaşları tarafından kutlanırken sırtına gelen kutlama darbesiyle yere düşer ve bayılır. Bayıldığı zaman gördüğü düş'ünde kendi ırkının üyelerinden bazılarının, ondan yardım etmesini, bir kemik fabrikasında köle gibi çalıştırıldıklarını söylemektedirler.

Hemen yola koynulan kahramanımız, (ilk macerasında başarılı olduğundan; hemen kahramanlık triplerine girmiş zavalılm) yanına birkaç arkadaşını da alır. Çöldeki uzun yürüyüşten sonra en sonunda, uzun bir tabut'u andıran treni takip ederken o lanetli yere ulaşırlar.

Bütün arkadaşları üst katlara düşerken Abe, çok daha aşağı katlara düşer. Böylece 2.ci maceramızda başlamış olur.

### HELLO

Valla platform oyunu felan demeyin, sistem olarak ne istedığını bir duysanız, kulaklarınıza inanamazsınız. Tribes daha düşük bir sistem istiyor yaw.

Herneyse Pentium 166, 32 mb Ram, 100 mb. Hard disk'te boş alan ve 6x CD-Rom yeterli olacakmış (Pentium



133'te çalıştı).

Anlamadığım tek şey Tribes'in bennim makinemde Oddworld'den daha hızlı çalışıyordu. Oddworld'de kare atlaması bile yaşıyordum. Muaahah, cidden komığime gitti. Neyseki 3dfx felan istemiyor.

Oyunun 3dfx desteği olmaması bence, bir bakımda kötü bir şey. Piyasadaki çoğu oyunun 3d'ının nimetlerinden yararlandığı şu dönemde, Oddworld2'nin grafiklerini görünce kendinizi at gözlüğü takmış gibi hissediyorsunuz. Ama yakında çıkacak platform oyunlarında, adamımızı sadece yandan görmeyeceğiz.

Oddworld2'yi bence platform kategorisine sokmak biraz yanlış olur. Oddworld2, hem üstün beceri hemde üstün zeka isteyen bir oyun. Platform oyunu diye super frog, beast, claw gibi oyunlar bu sınıfa girerler. Oddworld ise bambaşka bir tarz. Etrafta toplanack kristal felan yok, onun yerine kendi irkımızdan olan insanları kurtarmaya çalışıyorsunuz. (Bu kurtarma hiç elma toplamaya benzemiyor. Felaket zor bir iş) Kendi canınızı zor kurtarıyorsunuz, birde o asalak Mudokon'larla uğraşına iş, içinden çıkalımayacak kadar zor hale geliyor.

## WAITTTT

Ben, Oddworld1'i alındığında çok ki-  
sa bir sürede bitirebilme başarısını  
gösterdim. Ama bilmemişim bir  
sey vardı. O da oyunda kendimden  
başka, diğer Mudokon'ları da kurtar-  
mam gereği idi. Ben 2 hafta oturup oddworld'u bitirdiyim. Sonunda da ölüşümü seyredeyim. Aman ne güzel!! Bir daha baştan oturup oynamaktansa, hiç oynamamayı tercih ettim.

Ama bu sefer temkinliydim.  
Geçen sefer (iyi sonla) bitiremediğim  
Oddworld'ü bu sefer bitirmeye kararlıydım.

Oyunda eski oyuna göre adam kurtarma sayısında küçük bir de-  
ğerlilik yapılmış. Eğer oyunun sonunda  
gülmek istiyorsanız, 300 tanecik ileri  
zekalı mudokon kurtarmak zorundasınız. (Geçen sefer çok daha azdı bu rakanın) Peki, bu kurtarmamız gereken mudokon sayısından başka neler değişmiş oyunda? Şimdi birazda onlardan bahsedeyim.

1- Oynamış tarzi abartı zorlaştırılmış. Hatta bazen sınırlenip bütün  
Mudokon'ları boşverip hepsini öldür-  
biliyorsunuz. (Çok da zevkli oluyor)

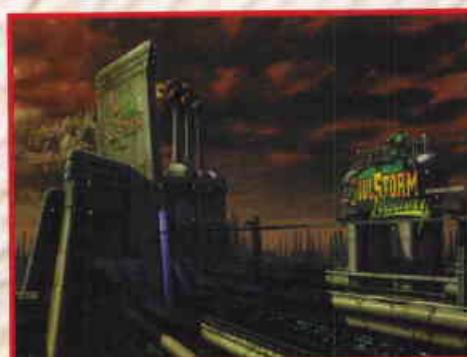
2- Blind denen (Bilmeyenler için söy-  
liyeyim = kör) Mudokon'larımıza  
mevcut. Bunları öyle heryere çağrıramı-  
yorsunuz. Etrafta atlaması gereken bir  
yer varsa, atlamayıp dündüz çakılıyor-  
lar. Vs....

3- Oyunu, birde bunlar yetmiyorum  
gibi gülme gazi denen bir şeide eklen-  
miş. Mudokonlar bu gazin etkisinde ka-  
lınca sizin laflarınızı dinlemediyip aptal  
aptal güllüyorlar. Böyle bir durumla  
karşılaştırsanız, adamın kafasına güzel bir  
yumruk çakarak akıllanmasını sağlaya-  
bilirsiniz.

4- Uğraşmanız için bolca, değişik  
düşman birimleri, Oddworld1'de çok  
fazla karşımıza çıkan slig'ler (Hani, wa-  
ittt diye bağırın elinde silah olan aptal  
yaratıklar varya) bu sefer'de hem kara-  
dan hemde havadan bol bol geliyor.  
Uçanları ellerinde el bombaları ile geli-  
yor. Dikkatli olun.

5- Abe bu sefer birden çok  
Mudokon'a aynı anda hükmüdebilme  
özellikini kazanmış. Ancak kötü tarafı :  
Onların dutgularıyla da uğraşmak zo-  
runda kalmazsanız. (Mesela moralî bozuk  
olan bir Mudokon'a : Abi kulun, kölen  
olayım gel şuraya. Hadi inad etme, olur  
buyle şeyler, boşver demek gibi)

6- Abe artık fart özelliğini ile de bay-  
ğı bir etkili işlerin altından kalkabiliyor.  
(Fart'ın türkçesini söylemeye terbiyem  
kaldırmıyor. En iyisi siz sözlüğü açıp,  
anlamma bakın)



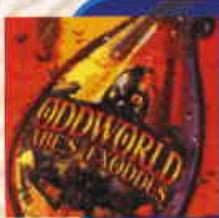
7- En güzel  
özellik ise,  
Oddworld1'de-  
ki en büyük ek-  
siksizlik idi. Evet  
save'lerdeki kö-  
tülükten kurtul-  
duk. Arik iste-  
diğimiz yerde,  
istediğimiz za-  
manda save  
edebiliyoruz.



## GOOD BYE

Açık konuşayım,  
Oddworld'de her iki oyuna-  
da beni en çok etkileyen  
fikir : Chant idi. Abe'in te-  
lepeli yönüyle diğer canlı-  
ları kontrolü altına alabil-  
mesi, onlara işlerini yaptı-  
rıp canı sıkılıncaya (bazi-  
ları) patlatması kadar  
hoş bir fikir olamaz bence.

Oddworld1'i oynayanla-  
rin hatırlayacakları ve  
Oddworld1'i hiç oynana-  
mamışlardan daha  
az zorlanacakları  
yerler, mevcudi-  
yetini koru-  
makta,



## Oddworld 2

GT Interactive / Platform/ 1 CD

**İNCELEYEN :** Burak Hun a.k.a. WANTED e-mail: wanted@hotmail.com

**SİSTEM :** Windows 95/98

**HD Alanı :** 100 MB

**GRAFİK :** \*\*\*\*\* ★★★

**İŞLEMCI :** Pentium 166

**CD-ROM :** 6-Hizlı

**SES/MÜZİK :** \*\*\*\*\* ★★★

**RAM :** 32 MB

**MULTIPLAYER :** Yok

**ATMOSFER :** \*\*\*\*\*

**DESTEKLENENLER :**  3Dfx  D3D  Joystick

**LEVEL CD :** Kasım 98

8

PUDAN

# Kısa Kısa

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

## DARK VENGEANCE

**H**epinizin bildiği eski bir atasozü vardır. Bunu günümüzün oyun piyasasına uygularsa şu şekilde söylebilir; "Tomb Raider çıktı, mertlik bozuldu". Neden? Çünkü her kim cline 3D grafik motoru geçirse, direkt olarak "Nasılapsak da şu gençleri söküssek?" moduna giriyor. Alın iste, Dark Vengeance da TR'in ümidiyle faydalanan mak için aceleye getirilmiş piyasaya sürülmüş bir oyun. Konu yok, atmosfer yok, ses var, ama olmasa daha iyi. Eğer bu oyun iki yıl önce çıkışydı epey başarılı olabilirdi, ama Heretic 2, Tomb Raider 3 gibi harika oyunların ardından kesinlikle şansı kalmıyor.

Oyunda büyüğün, hırsız ve savaşçı olarak üç farklı karakteri yönetebilirsiniz. Her karakterin farklı bir senaryosu var. Karakterlerin oyun içindeki başlangıç noktaları farklı olduğundan, ilk başta tamamen ayrı üç oyuna oyнuymış gibi bir hisse kaplıyorsunuz.

Fakat bölümler ilerledikçe üç karakterin de senaryoları birləşiyor. Karakterlerin özellikleri ve silahları büyük çeşitlilik gösteriyor. İlk başlayanlar için savaşçı karakter ideal olacaktır, çünkü elindeki yakın dövüş silahları ile düşmanları kağıt gibi kesebiliyor. Yönetmesi en zor olan karakter ise büyüğün, çünkü yakın dövüş girdiği an düşüp ölmesi kaçınılmaz. DV'in grafikleri övgüyü hak ediyor, özellikle de 3D hızlandırıcı kartların sağladığı özel efektler sayesinde mükemmel bir atmosfer sağlanmış. Ama oynanabilirlik yerlerde sürüneniyor. Üçüncü şahıs kamera açılarının kullanıldığı birçok oyunda olduğu gibi kamera sizi takip etmeye zorlanıyor. Bu da sizi çok zor durumda bırakabiliyor. Düşmanlarla dolu bir odaya girdiğinizde kameranın kapı eşliğinde takip kalması gerçekten sinir bozucu bir hata.

Son olarak, kırk yıllık Dark Elfleri

de şempanze gibi çizdikleri için bu oyunu yapanlara "yuh olsun" diyor ve bir Action oyunu manyağı değilseñiz Dark Vengeance'dan uzak durmanızı tavsiye ediyorum.



**FİRMA :** GT INTERACTIVE

**TÜR :** 3D ACTION

6

## SNOWMOBILE RACING

**K**ış aylarının gelmesiyle birlikte, anılsız kış oyunları feryasına kapıldı. Neyse ki bunlardan birçoğu iyi çıktı. Snowwave Avalanche ve X Games Pro Boarder gibi oyunlar oldukça kaliteli yapımlar. Ama ne yazık ki



Snowmobile Racing böyle değil.

Oncelikle, kar arabaları ile yarışma fikrinin ilgi çekici olduğunu itiraf etmeliyim. Ama madem kar üzerinde yarışıyoruz, bunun normal arabalar ile yarışmadan biraz olsun farkının olması gerekmeli mi? Yani, normal

bir araba ile kar arabasının yol tutuşu, kullanım şekli, hızlanma ve yavaşlama şekilleri tamamen farklıdır. Eğer öyleyse (şimdide kadar bir kar araba kullanma şerfin'e erişemedim) Snowmobile Racing tamamen yanlışlık ve saçılıklarla dolu bir oyun. Bu aralar bir tane kış sporu oyunu alacaksınız, seçiminizi X Games Pro Boarder'dan yana kullanın.

**FİRMA :** GT INTERACTIVE

**TÜR :** YARIŞ

5

## XENA - THE WARRIOR PRINCESS

**S**ize ilginç bir şey söyleyeyim; Xena aslında bir oyun değil. Üç boyutlu grafiklerle hazırlanmış ve bazı noktalarda karar vererek akışını değiştirebildiğiniz interaktif bir sinema filmi. Multipath Movies denilen yeni bir teknolojinin ürünü olan Xena, ilginiyi çekebilecek kadar kaliteli bir yapım. Diziyi takip edenlerin hatırlayacağı bir bölümüm 3D'ye çevirmiştir. Hani şu kesik baş ve vampirişti hanımların etrafta dolaştığı bölüm (çok güzel tasvir ederim, görmüş kadar olursunuz yani). CD'de ayrıca Brilliant Digital

Entertainment'in ürettiği birçok MPM'nin kısa demolarını da bulabilirsiniz. Kısa dedim de, bunca filmi tek CD'ye nasıl sığdırılmışlar anlamadım. Xena baştan sona 70 dakika sürüyor, yaklaşık 15 tane demoya birlikte bu süre 2 saatı aşıyor. Demoları beğenirseniz, programın arabiriminden sitesine bağlanıp istediğiñ filmin tamamını indirebilirsiniz. Ama bu şekilde aldinız



MPM'yi sadece bir kere izleyebilirsiniz. Sonra kredi kartı ile satın almanız gereklidir.

MPM teknolojisi ve Xena hakkında daha çok konuşmak istedim, ama Xena'nın bir oyun olmamasının yanı sıra, zebellah gibi bir yazı işleri müdürümün olması beni çok kasıyor. O da benim yaşam çizgimi kasmadan önce gagamı kapasam çok iyi olacak.



**FİRMA :** BRILLIANT DIGITAL ENT.  
**TÜR :** İNTERAKTİF FILM

7

## DARK SIDE OF THE MOON

“Hani bazı oyunlar vardır, altı-yedi

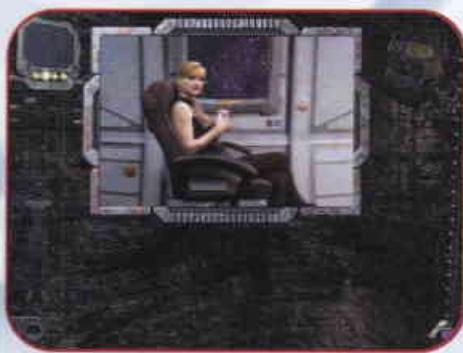
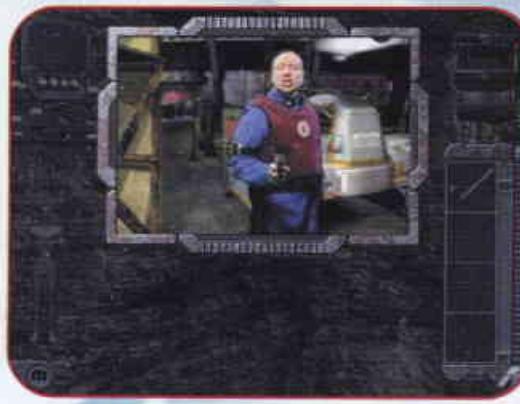
CD'dir ve bilgisayarcılarla geldiği gün tükenir. Bitirilmesi için mutlaka tam çözümünün bulunması gereklidir.

“Phantasmagoria, Black Dahlia gibi oyunlar... Var mı öyle yeni bir oyun?” diye sormuştu bir okurumuz. Aslına bakarsanız var, hem de bayağı iyi bir oyun. Dark Side of The Moon tam film havasında çekilmiş bir

Adventure. Oyunculuk süper, bütün karakterler diziye rollerini gayet inandırıcı bir şekilde canlandırmışlar. Ama oyunu yapan insanlar kendi bindikleri dahil kesmede Nasrettin Hoca ile yarışacak kadar iyiler. Koskoca 6 CD'lik oyun yapıyorsunuz da, neden oyunu ekranın dörtte birine sıkıştırıyorsunuz bre insafsızlar? “Ay abicim, hızlı olsun istedik, performans falan olayı...” demeyin, tepelerim. Bundan çok daha detaylı

grafiklerin hiç değilse yarı ekran sine-maskop olarak oynatılabilceğini biliyoruz. Bakın oturmuş adam gibi bir senaryo yazmışsınız, güzel insanlardan oluşan bir oyuncu kadrosu kurmuşsunuz, üstüne üstlük oynadıkça insanı bağlayan bir ortam sağladığınız ama, ah be güllüm. Ne vardi yani şu oyun ekranını mantıklı bir büyülüklükte yapsayı-

dınız. Neyse, hadi gidin şimdi. Bu seferlik affediyorum, bir dahaki sefere daha iyi bir oyun bekliyorum ona göre. L



**FİRMA :** SOUTHPEAK INTERACTIVE  
**TÜR :** ADVENTURE

6

# King's Quest 8

## Mask of Eternity

### 3. Bölüm

#### FROZEN REACHES

Saraya girip Kraliçe Freesa ile konuşsun. Size olayları anlatıyor ve kristal ejderhasını kullanmanıza izin veriyor. Onceki bölümünden aldığınız kristal asayı kraliçeye verin, kabul etmiyor ve asayı ejderhanın üzerinde kullanmanız gerektiğini söylüyor. Saraydan çıkışın doğuya, ejderhanın imine doğru ilerleyin. Asayı ejderhaya verin, kapı kapalı olduğu için ulaşamayacağınızı söylüyor. Kapıyi açmak için şunları yapmanız lazım. Hemen arkanızda, yerde bir parça zincir var. Kafanızı kaldırıp tavana bakın, zincirin diğer ucunu görecəksiniz. Hemen yanınızda bir buz külesi var, onu iterek tavanındaki zincirin altına getirin. Küreden birkaç adım uzaklaşın ve ters takla atıp üzerine çıkm. Zinciri çekip kapıyi açın. Aşağı atlayın, ejderhaya asayı verin ve yola düşün.

#### FROZEN REACHES Kuzey Sahili

SAVE edin. Okunuza çkartıp KD rampasını tırmanın. Bir yeti göreceksiniz, ateş edin ve beş tane birden üzereğine gelmeye başlayacak. Geri geri kaçarak hepsini öldürün. Rampadan yukarı çıkm ve sürekli sağa gidin. Yokuş yukarı ve doğuya doğru kara, dar geçitten devam edin. Sola dönüp iyice dikenlen yokuşu tırmanın. Y şeklindeki yol ayrımda soldan devam edin. Arkanız dönün ve siyah bir rampanın üzerindeki iki okçuyu görünce durun. İkisini de oklarınızla öldürün. Rampadan çıkış hem buz okunu, hem de iksirleri alın. Kuleye yaklaşın ve ipinizi kullanıp tırmanın (DİKKAT : Oyunun bazı versiyonları bu noktada takılabilir). Diğer balkona ziplayın ve kolu çekip yerdeki kapağı açın. İçeri atlayın ve figülleri kırıp içinden çıkanları alın. Sandığı açıp içindeki güç iksirlerini alın. Kolu çekip kapıyı açın, dışarı çıkmakta kalanın arkasına dolaşın. Kuzeye gidip yol ayrımda doğuya gidin. Okunuza bütün yeti-

leri öldürün. Kılıcımızı çekin ve SAVE edin. KD'ya devam edin ve bir horlama duyuncu durun. Biraz ilerde görünmez bir Snow Mane bulunuyor. Hemen görünmez görmenizi sağlayan, kalkan ve güç iksirlerinden birer tane içip yaratığa dalın. İlerideki donmuş göle gidin. Göle doğru bir adım atıp buzun ince olduğunu farkedin. Buza bir kaya atın. Kayayı alın ve buz kırılana kadar atmaya devam edin. Kırılan yere onceki bölümünden aldığınız Ateş Kristalını atm. Suya dokunmamaya dikkat ederek alev kılıcını alın. Geri dönüp doğu kulesine doğru yolun ve kuleden günde devam edin. İlk çatala gelince batıya (sağa) dönün ve dar bir V şeklindeki geçitten geçin. Güneye, dar geçide doğra devam eden yolu takip edin. Sağa dönüp kuzeye devam edin. Yetileri öldürün. Biraz ilerleyince ufak bir gölün öte tarafında nöbet tutan buz örclerini görceksiniz. Oklayın.

Gölün biraz güneydogusunda bir nöbetçi kulübesi var. Girin ve fiçilardan çakanları alın. Gölün sağından doğrulaşın, öldürdüğünüz örclerin üstün-



deki herşeyi alın. Kalenin arkasına dolaşın, ipiniyle yukarıya tırmanın. Ortadaki uguradan bakıp demo görün. İleri gidip hapsi Griffon Kralı ile konuşun. İleriye gidip balkona gelin ve yavaşça aşağıya atlayıp, bakın aşağıdaki nöbetçi öldü. İksiri ve anahtarları alın. Kaleye tekrar tırmanın ve Kral az önce aldığınız anahtarla serbest bırakın. Geri dönün ve demonun sonunda kılıcınızı çekip bir kalkan iksiri için.

Thork'u öldürdüktan sonra sandıkta çikan kolyeyi alın. Bunu birazdan bir yazılı çözme için kullanacaksınız. Yerdeki buz parçasını alın. Hücreden içeri bakın, hemen sağıdaki delige bakın. On kapıya gidip dışarı çıkm, tam dışarı çıarken Connor'ın ayısı verdeki boşluğa takılıyor. Şimdi, elinizdeki buz parçasını bu boşluğa yerleştirin. Alev kılıcınızı kullanıp buzu eritin ve buz



oklarıyla suyu dondurun. Buz külesini alıp az önceki delice takin. Kapıdan girince donmuş yaratığı öldürüp 4. Maske parçasını da alıyorsunuz. Ama yaratık canlamıyor, siz de yeniden öldürüyorsunuz. Kaleden çıkışın ve güneşe, kristal ejderhayı biraktığınız yere geri dönün.

Ejderhaya binip obur kiyiya geri dönün. Kalenin yanından geçip Grifon'ların kaleşine girin. Kralın size verdiği Mavi Kristalı alın. Tekrar ejderhaya dönüp geriye üçün. Grifon Kralını kurtardığınız kaleye geri dönüp tırmanın, elektrikli sandalyenin üzerine basilisk'in dilini, mavi kristalli ve altın mantar parçasını koyup kolu çekin. Oluşan güç büyüsünü alın. Kaleden inip batı kanadındaki V şeklindeki geçitten geçin. Dündüz devam edin ve herkesi öldürün. Batı kulesine gelince, kapıdan içeri girin ve figürlardan herşeyi alın. Kaleden çıkışın ve güneşe gidip ilk sağa girin. Sağ yanacı takip edin ve kuzeydoguya takip edin. Hacın üzerindeki yazıları okumak için kolyeyi kullanın. Illerleyin ve öldürün. İllerdeki binaya tırmanmadan önce SAVE edin. Tırmanın, kılıcınızı çekin (alev kılıcını) ve iki başlı ejderhanın iki başını da kesin. Arkadaki delikten arlayın ve sonraki bölümde geçin.

## PARADISE

Tapınğı bulup ortasındaki taşa tıkanın. Bright Crystal'i taşın üzerine yerleştirin. Demodan sonra Realm of the Sun'a hoşgeldiniz.

## Level 1 - TRUTH

Odadan çıkış gördüğünüz her çöleki kırın. Güneye gidip yılanları öldürün. Damlayan suya dikkat. Yukarı bakıp açılığı görün, uzaktaki duvara gitip ipinizle tırmanın. Çömlekli kırıp Mask Medallion'u alın. Aşağı inip odadan çıkışın ve kuzeye gidin. Su odasından kuzeye gidin ve ilk sola dönün.

Batıya doğru devam edip iki Henchman'ın bulunduğu odaya ulaşın. Güney ve bandaki duvardaki panelleri açıp iksirleri alın. DIKKAT : Bazi yerlerde bastığınızda Shadow Demon'lar çıkacaktır. Bu bölmeler diğerlerinden çok az daha açık renktedir.

Kuzey çıkışından geçin, soldaki duvarı tekip ederek heykellerle dolu bir odaya ulaşın. Tablet of Knowledge'ı alın. Üzerine sağ tuşla tıklayıp özelliklerini öğrenin. Heykellere tıklayıp tecrübe kazanın. KD'daki altın kapılardan geçin.

Kuzeye, doğuya, kuzeye, doğuya, güneşe, doğuya, güneşe, doğuya gidip kuzeydeki ikinci geçitten geçin. Ortasında blok olan büyük bir odada olmalısınız. Errafındaki panelleri açıp iksirleri alın. Archon ile konuşun ve açılan kapıdan girin. Soldaki kapıya girip uyarınum üzerinden yaratığa doğru yürütün, Key of Truth'u alın. Geri dönüp güney çıkışından güneşe doğru devam edin ve sekiz panel olan bir odaya ulaşın. Sola dönün, soldaki duvara yapıştı yine soldaki altın kapıya doğru ilerleyin. Key of Truth'u kullanarak kapıyı açın. İçerdeki Shield ve Sword of Truth'u alın. Tabletinize Precept of Truth yazılacak. Şimdi en KB'daki uzak çıkışa gidin, çıkış, kuzeye 8 panelli odaya gidin, blokran sola dönün ilk soldan gidin. Yerdeki panellere dikkat ederek B, K,B,K,B,K,B ve kuzeye gidin.

Altın kapılara yaklaşığınızda sorulan soruya karşılık Tablet of Truth'u kullanın. Kapıdan geçmeden sağınızda gizli paneli açın ve iksiri alın. Şimdi kapıdan geçin.

## Level 2 - LIGHT

SAVE edin. Kuzeydeki odaya gidin ve soldan çıkışın. Batıdaki duvara gidin, kuzeydeki duvara gidin, yine batıya gidin ve kuzeye dönün. İlk sola dönün ve odadaki çömlekleri kırıp gizli bölmeyi açın. Blogun güney tarafında yanmamış bir mum var. Onu bulup aşağıya çekin. Hemen güneşe bir geçit açılacak.

Çömlekli odadan güneydoğu çıkışından çıkış, güneye dönün, doğuya dönüp sağdaki ilk geçide girin. Güneye ve ilk doğuya gidin, odaya girin ve Connor'un son maske parçasını da bulmasının izleyin. Kapıdan çıkışken saldıran Henchman'ları öldürün.

Koridordan kuzey duvara, doğuya, güneye, doğuya gidin. Kuzeye dopru zig-zag çizerek ilerleyin, doğuya ve ilk sola gidin. Haritanın KD'sundaki büyük odaya girin. Demodan sonra Mask Medallion'u kazanın üzerinde kullanıp Healing Well'e dönümesini sağlayın. Sağlığınız az ise, iyileşene kadar için. Odadan çıkışın güneşe, batıya, güneşe, doğuya zig-zag çizerek güneşe gidin. Hall of Light'a girin, kitap tutacağı Circle of Light'in ortasına doğru itin. Key of Light'ı alın. Anahtarları alın, döndür holden çıkış. K.K.B.G,B.K.B ve sağdaki ikinci geçitin altını geçide girin. Key of Light ile kapıyı açın. Armor of Light'ı alın. Tabletinize yeni bir şey ekleniyor. Odadan çıkışın ve kılıcınızı çekin. Holden doğuya, güneşe, doğuya ve kuzeye devam edin. Kuzay duvarına gelince banaya ve kuzeye gidin. Kapıya yaklaşın tableti kullanın. İşte sonraki bölüm.

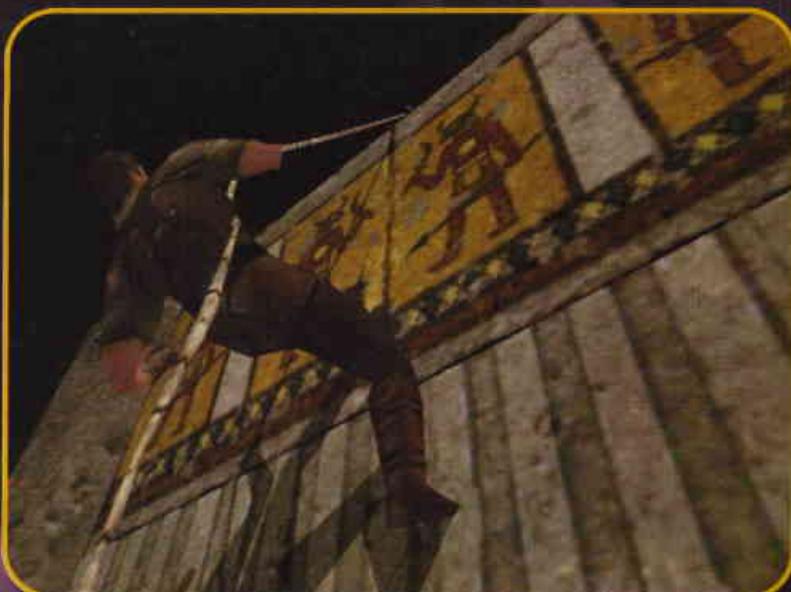
## Level 3 - ORDER

Koridorlarda yaratık yok. Kuzeye, doğuya içinde blok olan bir odaya girin. Odanın doğusunda altın bir çömlek var. Üzerine tıklayın ve açılan panelden iksiri alın. Kuzeyden çıkış, doğu duvarına, kuzeye, doğuya gidin, kuzeye dönün ve ilk sağa girin. Odanın solundan gidin ve Archon ile konuşun. Hall of Order'a gidin. Bu bilmecesi çözmek için altın blokları iteren Mask of Eternity'nin şecline getirmeniz lazım. Sekli tamamlanmış hali odanın tabanındaki siyah çizgilerin üzerinde olmalı. Kapılar açılıncaya kuzey kapısından çıkış Key of Order'ı alın. Duvarlarında güneş şekilleri olan odada soldan geçip doğuya gidin, güneşe, doğuya ve ilk sağa dönüp zig-zag çizerek güneşe gidin. SAVE edip okunuşu çıkartın.

Öğçuları görene kadar yavaşça ilerleyin. Hepsini öldürün, kılıcı çekip işkeller kumandanı da öldürün. Key of Order ile altın kapıyı açın. Arka odaya girin ve Chalice of Order'ı alın. Koridordan çıkış güneşe zig-zag çizerek ilerleyin, batıdaki altın kapıda tabletini zıpkullanın. Son bölüm yüklenecek. Archon ile konuşun ve SAVE edip içeri girin.

Altar Room'da Lucreto ile konuşun. Altar yaklaşınca Lucreto saldıracak. Enerjinizi düzeltin. Maske parçasını altan üzerinde kullanın. Lucreto ile yokolana kadar dövüşün. Diğer maske parçasını yerleştirin. Lucreto ile dövüşün. Bütün maske parçalarını yerleştirince bir geçit açılacak. Lucreto ile dövüşüp geçide düşmesini sağlayın ve son demoyu seyredin.

Ohh bee, beni yatmaya gidiyorum !!!



# STARCRAFT Brood War

## Multiplayer Guide

Multiplayer olarak Starcraft Broodwar oynuyorsunuz, ama karşısınızdaki insanları bir türlü yenemiyorsanız, iki aylık çalıştığımız ürünü olan Broodwar Multiplayer taktik ve strateji rehberine göz atmanızın zamanı gelmiş demektir. Battlenet ortamlarında Wanted adıyla bilinen üstün kişi, tam bir senelik Starcraft tecrübelerini sizlerle paylaşıyor.

**H**ani bazı oyunlar vardır, piyasaya çıktıktan ilk günden itibaren, ne kadar zaman geçse de insanların bükmeden oynadıkları, hiçbir an aklılarından çıkmayan oyumlardır bunlar. Maalesef bu tâmina uyın sadece birkaç oyun var piyasada (Quake 1-2, Diablo, AOE, Red Alert vs...) Starcraft'ta tabii bu oyuların başında gelmekre. Mükemmîl senaryosu, üstün oynamayırlığı, tanımlayacak kelime bulamadığım ses ve müzikleri, herşeyyle tek kelimeyle muhteşem olan Starcraft'ın Expansion Set'i Brood War'ı ayırdırmış bekleyen bizler sonunda miradımızı erdi. Daha üstün müzik ve sesler, 7 yeni birim, 100 multiplayer yeni harita ve harita yüzeyi olarak kar, çöl ve Twilight denilen Dark Templar'ların dünyası bulunuyor.

Bu Strategy Guide'da sizlere çok temel, gerekli ama fazla kimsenin tarafından bilinmeyecek takтик ve 1.04 dekî bütün bug'ları belirteceğim. Yaklaşık 1998 Nisan ayından itibaren hem Battlenet'ten hemde Network'den oynadığım Starcraft'ta iyi bir oyuncu olmak hâlde kolay değildir. (Battlenet ve Network'deki arkadaşlarım beni

Wanted olarak bilirler. Hepsine selamlarımı yolluyorum) Ama sizde bu Guide'ı okuyarak eskisinden daha iyi oynayabilirsiniz. Şimdi bazı temel takâtiklerle olaya giriyorum.

### GENEL STRATEJİLER

#### ERKEN SALDIRI (RUSH)

▼ Bu aslında sadece Starcraft'ta olan bir kelime degildir. Kısaca erken saldırılmasına gelir. Bazılarımın bilgisayarın size karşı çok erken saldırı yaptığı ve buna dayanmadığını, hatta ve hatta şöylediyle rastladım: Bilgisayarın yinelek imkânı. Ama bilgisayarın yeminen belirli bir yerden sonra çok kolay olduğunu söylemekten kendimi alamıyorum. Oncelikle dikkat edeceğiniz şey: Çok hızlı olmak, bunda klavye üzerindeki kısayol tuşlarını kullanarak sağlayabilirsiniz.

#### ILK OSSÜN KURULMASI

▼ Bildiğiniz üzere başlangıçta 4 ossün var. Bu sayıyı en hızlı şekilde Supply Limit'inizin 2 altına çıkarın ve o sen çıkardığınız işçisi bir supply depot yapın. Daha sonra işçi üretmeye devam edin ve yaklaşık onuncu işçinizle gezintiye çıkm. Böylece rakibinizin tıssının yerini ve ne yapmaya hazırlandığını görmüş olursunuz. Rush yapmayı hâzırlamayorsa ikinci ve sonra üçüncü Barracks'ınızı kurmaya başlayın. (Harita büyük ise ikinci Barracks'ı yerine önce Vespene Gas aramaya gidin. Çünkü büyük haritalarda Rush ihtiyali düşüktür)

▼ Binalarınızı dağıtık bir şekilde değilde toplu, bir kaplumbağa gibi dışa doğru açılarak yapmanız sizin çok önemli ve unutulmayacak bir gereksinim. Bunker, Photon Cannon ve Sunken'larınızı, onların rakibe ulaşabilecegi ama rakibinizin onlara direk olarak ulaşamayacağı yerlere koyn. Böyle bir yeri sizde yaratıbilirsiniz. Mesela en kolayı savunmanızın hemen önüne bir bina koymak bunu sağlayabilirsiniz.

#### SUPPLY LIMIT

▼ Oyun sırasında gözünüz hep Supply Limit'inizde olsun, yoksa çok zor anılar yaşayabilirsiniz. Supply'in bitimine ortalama 6 kala başka bir Supply Depot yapmanız tavsiyemdir.

▼ Rakibinizin işçilerine saldırmak ve yoketmek ilk amacınız olmalı. Starcraft'ta önemli olan çok fazla unite apıp saldırılmak degildir, bazı oyularındaki gibi 150 tank apıp saldırmak hiçbir işi çözmez (Bkz. Red Alert) Se'de önemli olan yeterli derecede unite yapmak ve o uniteleri iyi kullanabilmektir. Çok önemli olan bazı birimleri iyi kullanırsanız kazanma şansınız artacaktır.

#### PROTOSS İRKİ İÇİN TAKİKLER

##### PROTOSS HIGH TEMPLAR

▼ Tek başına bir orduya bedel olabilecek ve hence Starcraft ve Brood War'daki en önemli, değerli ve güçlü birim. Eger Psionic Storm'u iyi kullanıbsanız karşısınızda birimlerin eriyişi ni büyük bir zevkle seyredebilirsiniz.

▼ PSIONIC STORM : Yarım saniyede 16 damage olmak üzere toplam 4 saniyede 128 damage verir. Bazi acemi arkadaşlar gibi birkaç High Templar'ınızla aynı yere Psionic Storm atmanız rakibe verilen hasarı değiştirmeyecektir. Sadece gözü daha siki gibi görünecektir. Onun için boşuna High Templar'larıza aynı anda aynı yere Psionic Storm





Interceptor, Reaver'dan scarab çıkmaz.

### Arbiter

Oyunun uzamış halinde yapmanız gereken önemli Protoss hava birimi. Errafındaki dairesel alanda bulunan bütün dost birimleri görünmez yapar.

\* RECALL : İşnâma özelliğidir. Arbiter'ınız rakibinizin üssünün güçsüz bir bölgesinde gönderin. Recall'a basıp ordunuzun ortasındaki birime basın. Hooop belirli bir alan içindeki adamalarınız. Arbiter'ınızın altına işinlandı. Bundan sonrası size kalmış *toplu taşımacılık* gibisi varmış ebe.

\* STATIS FIELD : Terran'ın Lockdown'uyla biraz benzesen S.F. yine size çok yardımcı olabilecek bir özellik. S.F. içindeki üniteler hiçbir şekilde zarar gelmez. Bunu iki şekilde kullanabilirsiniz:

- 1 - Üs basarken, rakibin ön savunma kuvvetini belli bir süre için etkisiz kılmak için. Ama SF içindeki birimler hiçbir şekilde zarar veremezsiz.
- 2 - Rakibiniz üzerinde ise çok güçlü birimlerle karşı kullanarak ordusunu bölün. Bölünmüş bir orduyu parçalamak daha kolay olacaktır.

- 3 - SF'ı kendi birimleriniz üzerinde de kullanabilirsiniz. Mesela üssünüzde Nuke'un olmasını goruyorsunuz, adamlarınızı kaçırma gibi bir şansınız yok. O zaman çok hızlı bir şekilde ünitelerini S.F. içine alın. Böylece S.F. içine alabileğiniz birimler bu işten zarar görmeden kurtulmuş olurlar.

(WANTED'dan özel not) : Lockdown'a ugrası birimlerinizi Recall edip kurtarabilirsiniz. Ama S.F'ileri Recall edemezsiz.

### Dark Archon

Herkesin meraklı beklediği Dark Archon'un Brood War Beta'da 5 özelliği vardı. Ama bu sayı 3'e indirildi. Bu özellikler :

\* FEEDBACK : Uyguladığınız ünite

ye manası kadar hasar verir.

\* MAELSTORM : İşte Psionic Storm'dan sonra zerg için kullanabilecek en iyi özellik. Metalik olmayan birimleri dondurur. Yaklaşık 10 saniye süre. Belirli bir alan etkiler. Maelstorm'a ugrası birimler damage yiyebilirler.

\* (WANTED) : Maelstorm üzerine Psionic'i yaptırdınız mı, ohhhh mutlak kebabı.

\* MIND CONTROL : Oyunun ilerleyen vakitlerinde, eğer iyi kullanılırsa çok etkili bir özellik. Yaptığın düşman birimini sizin tarafınıza geçirir ama Dark Archon'un bütün zırhının bitmesine neden olur. Rakibinizin özellikle Battlecruiser, Carrier, Ultralisk gibi büyük çaplı birimlerini kendi ordunuza katabilir. Veya içsini alarak 200 supply'lik yeni bir türk emrinize amade edebilirsiniz.

### Corsair

Hava üstünlüğünde son noktayı yine protoss koydu ve çok güçlü corsair'ler yanında bir de özellikle geldiler.

\* DISRUPTION WEB : Yüzeysel bir alan etkiler. İçinde kalan birimler düşmeye hiçbir şekilde saldıramazlar. Üs basarken Bunker, Photon Cannon, Sunken veya Spore Colony'ler üzerinde kullanılması gereken bir özellik.

### TERRAN ırkı için stratejiler

Genellikle oyuna herkes Terran ile başlar. Sonra nedense Terran'ın en güçsüz tür olduğunu düşünerek diğer ırklara geçerler. Ama Terran, eğer iyi kombinasyonlar yapılrsa karşısında boyun eğilecek bir ırkıdır. Saldırı veya savunmadı iken ordunuzun yanında SCV bulundurmanız size çok büyük bir avantaj sağlayacaktır.

\* (WANTED) : Yüksek yerdeki mineralli bir bölgenin yakınına Command Center yapın. Kaldırın ve mineralerin olduğu bölgeye indirin. Böylece 2. Üssünüz için Dropship yapmanız gereklmez.

### MEDIC

\* HEAL : Zealotlar çok mu güçlü geliyor? Medic tam aradığınız birim. Ayrıca sadece sizin birimlerinizi değil, takım arkadaşlarınızın birimlerinde iyileştirir.

\* OPTIC FLARE : Queen'in Parasite'ine sinir mi oluyorsunuz? Alın size ilaçı.

\* BLIND : Kullandığınız birimin menzilini çok azaltır. Reaver, Siege Tank gibi birimler üzerinde inanılmaz etkili.

atmayı.

\* HALLUCINATION : Yaptığınız ünitenin iki tane kopyasını meydana getirir. Bu kopyalar zarar veremezler. Bunu en güzel 3 şekilde kullanabilirsiniz.

1- Herhangi bir ünitemi Hallucinate ederek haritada gezintiye çıkmak.

2- Mesela 1 tane Reaver yapın, onu Hallucinate ederek 1 grup Reaver ordunuz yarmış gibi gösterin rakibinize. Aynı anda Scout'larınızla havadan saldırı başlatın ve rakibinizin yerden beklediği saldıryıyı havadan verin.

3- Carrier'larınızın var ama rakibiniz Zerg ve Carrier ordunuzu yıkmak için doğal olarak bayağı bir Scourge yapmış. Heralde Mutaliskle saldırılacak kadar sap bir insan olmadığını düşünerek bu lafları söylüyorum. Ayrıca Scourge yapın ne farkeder ki Puahahaha.

Carrier'larınızı Hallucinate ederek rakibinizi Scourge'larını biriktirdiği yere yollayın. Scourge'larının sahne

Carrier'larınız üzerinde tutlasmışsa sağlayın. Merak etmeyin bu çok kolay bir iş. Böylece Scourge ordusundan kolayca kurtulmuş olursunuz. Ünurmayın Hallucinate edilmiş kopya üniteler her türlü damage'in 2 katını yerler ve kopyalandıkları süreden itibaren hit pointlerinden geri sayarak zayıflarlar, en sonunda da yokolurlar. Carrier'dan

► (WANTED) : Kendi mayınlarınızı Blind edin. Böylece rakibinizin adamları, tam üstüne geldiğinde ortaya çıkıp patlayacaklar. Doğal olarak da kaza mayacaklardır.

## GHOST

► CLOAK : Bilindiği üzere görünmezlik.

► LOCKDOWN : Metalik üniteleri 1 dakikalığına dondurur. Bu birimler damage almaya açıktır. (Carrierlerin yokolusunu izlemek gerçekten çok zevkli)

► NUCLEAR MISSILE : Aslında o kadar acemi iştirdiği Nuke. Yani açıklamaya bile gerek duymuyorum.

► (WANTED) : Eğer Nuke'ü yerlesirdikten sonra adanızı görülmüşse, adanızın Defensive Matrix atın. Böylece biraz daha yaşamınızı sağlamış olursunuz.

## SCIENCE VESSEL

► DEFENSIVE MATRIX : 200 HP'lik bir savunma kalkanı yaratır.

► EMP SHOCK WAVE : Protoss'ların ve özellikle Archon yapanlarının korulu rüyası. Düşüğü yerdeki birimlecin shield'ini sıfıra düşürür. O koca archonlar zerglingden bile daha zayıf olur. Ehhee

► IRRADIATE : Metalik olmayan birimler için kullanılabilir. Irradiate'lenmiş birimlerinlarındaki birimlerde zehirlenir. Toplam 125 damage verebilir.

► (WANTED) : Protoss High Templar'larına karşı kullanın. Veya zevk olsun diye, adam size Zergling'le saldırıyor diyelim. Sizde Tanklarınıza Defensive Matrix'in ardından irradiate atarak bu saldırıyı kolayca önleyebilirsiniz.

## ZERG İRKİ İÇİN İPUÇLARI

### QUEEN

► BROODLING : Siege tanklarını başbelası, atın kafalarını hem patlatın, hemde çevrelerinde başka Siege Tank varsa onlara da çıkan böceklerle saldırın.



► PARASITE : Rakibinizin össünü görmek için kullanılır. Adanın çok önemli birimlerine atın ki onları patlatın. Mesela Carrier'larına filan atın ki, delirsın.

► ENSNARE : Birimleri inanılmaz derecede yavaşılatır.

### DEFILER

► PLAGUE : İşte yine mükemmel bir özellik. Her birime yapılabilecek, belirli bir alanı etkileyen Plague, birimlerin HP'lerini 1'e düşürür. Özellikle Zerg'e karşı çok faydalı.

► DARK SWARM : Yapığınız alanın içindeki ünitelere dışarıdan hiçbir zarar gelmez. Ancak Psionic Storm yemessiniz tabi.

► CONSUME : Kendi ünitelerinizden herhangi birine yapığınızda o ünitemi yok eder ve kendisine 50 mana alır.

## Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

### TERRAN :

► Çoğu oyuncular direk olarak görünmez ünitelere gideceğinden (Lurker, Dark Templar) hiç vakit kaybetmeden Missile Turret'ları savunmanızı beklirli köşelerine serpiştirin.

► Yüksek alanların avantajını kullanın, rakibinizin össünün arkasında veya herhangi bir yönünde yamaç, yükseltlik varsa hemen orayı ele geçirip Siege Tank'ları dizin. Birde yanına 2-3 tane missile turret koymadınızsa tamamdır bu iş.

► Medic'li Marine'lerinizi bol bol Stim Pack'leyin. Ama unutmayın Stim Pack 15 saniye surer ve ust işte yapmanız hiçbirşeyi değiştirmez. Goliath'ların hava üstünlüğünü unutmayın ve Science vessel yapınnnnnnnnn.

### PROTOS :

► Terran'ın Science Vessel yapması çok uzun sürdüğünden, Missile Turret olmayan yerleri Dark Templar'larınızın temizleyin. Eğer hiç giriş yoksa Shuttle'la drop etmeye çalışın.

► Zerg'in Overlordlarına saldırın. Hele birde Overlord'ları savunmasızsa Allahhhh. Afiyer olsun.

► Terran Templar'larınıza Irradiate yaparsa hemen 2 tempları archon oluşturun.

► Zerg'e karşı Psionic ve Maelstrom'u unutmayın. Science Vessel'dan uzak durun. Zealot'ların gücünü küfürsemeyin.

### ZERG :

► Templar'lara Queen ile Broodling atın, hava gücünü Mutualisklere sakın bırakmayın. Devourer'a yapın.

► Guardian Aspect'lerin gücünü iyi



kullanın. Onde Guardian'lar hemen ardından Devourer'lar varsa hiçbirsey yapamaz.

► Yolun ortasında birkaç Zergling bırakmanız çok faydalı olacaktır. Hem adanın saldırıyla gelip gelmediğini görmek hemde yoldan geçen birimlere bir sok saldırısı düzenlemek içinde fena olmaz hani. (Bu taktiği sadece Zergling içen kullanmanız şart değil tabii)

► Defiler yapığınızda her yere plâgue atın.:)

## BAZI TAKTİKLER :

a- Rakibinizin ne ürettiğine bakın. Onların ünitelerinden daha hızlı olan ünitelerini yapın ve onlara karşı kullanın. 1 Vulture ile vur-kaç taktiği yaparak 7 veya daha fazla Zealot öldürülürsiniz.

b- Damage yiyen ünitelerini kaçırın. Arkada tamir veya Shield Battery gibi bir tamir merkezi kurun ve hasarlı birimlerinizi buraya ulaşımaya bırakın.

c- Reaver'ı Drop ederek rakibinizin havaya ateş edemeyen birimlerini yokedin. (Indir, bindir taktiği)

Valla yerim ancak bu kadardan el verdiginden size çok kısıtlı şeyle söyleyebildim. Daha ayrıntılı stratejiler için www.starcraft.org'a veya benim en çok giittigim ve arkadaşlarımın yapmış olduğu www.bwdynasty.com adresine bakmanızı şiddetle tavsiye ederim. Son olarak da 1.04'de bulunan bazı bug'ları sizlere belirtmeden geçmemeyeceğim. (Ben bu yazıyı yazarken 1.05 patch'i yeni çıkmıştı).

1- Command Center'i kaldırıldıktan sonra indirirken shift+s+m'ye basarak mineralere doğru yaklaşırabilme.

2- Hallucinate edilmiş Devourer'ları kopyalarınımda aynı damage'i vurdugunu biliyor musunuz????

3- Dark Archon'la Mind Control yapığınız görünmez Ghost'un, manası bittiğde devamlı görünmez kalacaktır.

Not : Hepsini Battlenet'e bekliyoruz.

Haydi size bol Starcraft'lı günler. I DO NOT FEAR DARKNESS FOR THE KHALA IS MY GUIDE, I DO NOT FEAR DEATH FOR AIUR IS MY LIFE.

ICQ : 16898866

E-Mail : wanted4@hotmail.com

# Gerçegin Ötesinde

## Tam Çözüm Üçüncü bölüm

**P**eru'dan adama çıkmaz diye bir laf vardır ama biz yine de Peru'ya geldik. İlk iş östünüzü değiştirmeniz gerekiyor. Hem de ortalık yerde. Elbiseyi alip kendi üzerinde surükleyin. 2. bilet gisesindeki broşüre bir göz attın. Burada yazan müzeye gitmeniz gerekiyor. Müzeye gelince içeriye girin ve görevliyle konuşun. Onu Amazonas ormanının yakınında bir yerde bulacağınız söylemeyin. Bir önceki odadaki haritaya bakan ve Amazonas ormanın üzerine tıklayın.

Ormanda Sannare'yi ararken başka birisini bulduk. Adamla konuşup Inka tapınağına gitmek için ikna ediyoruz. Tapınağın kapısına gelince ilk bölümde piyanonun üzerindeki alıgımız kağıdı kullanarak bulmacayı çözmeye

çalışıyoruz. Kağıt sadece kısa bir süre için görünüp kayboluyor o yüzden dikkat edin derim. İlk dört notayı doğru bir şekilde girdikten sonra kapı açılacak. Dogru notalar Si-Sibemol-Mi-La yani en alt strada ki en son nota, onun üst çaprazındaki nota, üst sıranın altında en sağda bulunan nota ve en alt satırda sağdan ikinci nota. Dogru şekilde notaları gibilirseniz kapı açılıyor ve içeriye giriyorum.

Girdığınız odanın ortasında bulunan yıldızı kullanarak kapıyı açmanız lazıma nasıl? Dikkat edersem yıldızın köşelerindeki sekillerin içindeki çizgi sayısı birer birer artıyor. En son köşeye ise sekize bölündüğünü karenin düşmesi gerekiyor. Yıldızı doğru şekilde doğru getirip el ikonuma basın. Açılan kapıdan girin ve üç yol ağzından sağda-



kine girin. Yol ayrimından sağa gidin. Buradaki inka mezarının başında bir bilmece var. Bunu çözmek için en üstteki sıradı en daşı III gelecek şekilde çemberleri ayarlayın. Çikan kırmızı kristalı alın. Üç yol ağzına dönün, ileri gidin. Sağdaki iki kapıdan alttakine girmeyin. Üsttekine girin ve duvardaki kağıdın üzerinde adığınız kırmızı kristalı kullannın. Size verdiği ayları alın (AYI değil, ay). İsterseñ bir önceki odadaki sağda bulunan kapıya da girebilirsiniz, ama bence girmeyin sınır olursunuz. Oradaki yarantı öldürmek için ilk seferde 5, ikincisinde 7, üçüncüde ise 11 kere yumruk atmak gerekiyor.

Inka mezarının bulunduğu odadan bir önceki odaya gelin ve soldaki yoldan devam edin. Kapının sağındaki kütuya aylık koyun (havuç, AYI değil!!!). Altından lavların aktığı dehşet bir yere geldik. Sağa doğru bir kere ilerleyin. GÖZ kırmızı yamadığı bir anda üzerine tıklayıp kırın. Demolar silsilesinin ardından ablamanızın kolyesinin esini bulunuyorsunuz. Ama Cucú'da hakkın rahmetiyle bir oluyor. Ona ağlayamın derken katille karşılaşıyoruz (Kim olduğunu söylememicem). Demonun sonunda duvardaki simgeye tıklayın. Ruh-büyücü karışımı amcam ortaya çıkınca ejderhanın üzerinde iki kere yıldırım büyüsünü kullannın. Ejderha aşağı düşince son büyüğü otan taşa donmuş turme büyüsünü de kullannın. Ve bundan sonra çıkan son demoya zevkle seyredin.

**Not :** Bu tam çözüm için Harun Oranköylü'ye teşekkür ederiz. ■



# Baldur's Gate

9 Mihral Bilmemkaç: Sevgili günlük, nasıl mutluyum bilemezsin bu gün sekiz tane hobgoblinin kafasını eline verdim bir ejderha'nın elinden bakire kurtardım( en azından ben kurtarmadan önce bakireydi). O gicik büyüğü de buna kil oldu. Sonra...

**S**on aylarda, belki de son yıllarda çıkan en sıkı oyunlarından biri olan Baldur's Gate'in iki sayı sürecek tam çözümüyle Level bir yavancılık zaferine daha imza atıyor. Ever hepini bir dakikalık saygı duruşuna daver ediyorum... Tamam bu kadar yalaklıktır, artık oturabilirsiniz. Sanırım bu yazımı okuyan herkes masa üstü FRP'si diye bir şeyin varlığını haberدارdır. Haberdar olmayanlara son birkaç senedir hangi magazada yaşıyorlarsa oradan okmalarının taşısi ediyorum, 'abi masa üstü FRP'si de mi var?' diye soranları ise Allah'a havale ediyorum, Baldur's Gate aslında en yaygın masa üstü FRP sistemi olan AD&D'nin yaratıcısı TSR şirketinin Forgotten Realms dünyası için hazırlamış olduğu bir senaryo seti. Daha önce de pek çok kez AD&D oyunları bilgisayara aktartılmıştı.

Çalışılmıştı diyorum çünkü bunların çoğu, senaryoları ve bazı kuralları

TSR'in dünyalarından alınma birer zindan oyunu olmanın ötesine geçemiyordu, BG ise daha önceden masa üstünde olup da bilgisayar FRP'lerinde göremedigimiz pek çok unsuru -ama hepsi de- ekrana taşımayı başarıyor. Bu yüzden eğer AD&D'ye başlamayı düşünüyorsanız Baldur's Gate oynayarak sistemin mantığını az-çok kapatıbilirsınız.

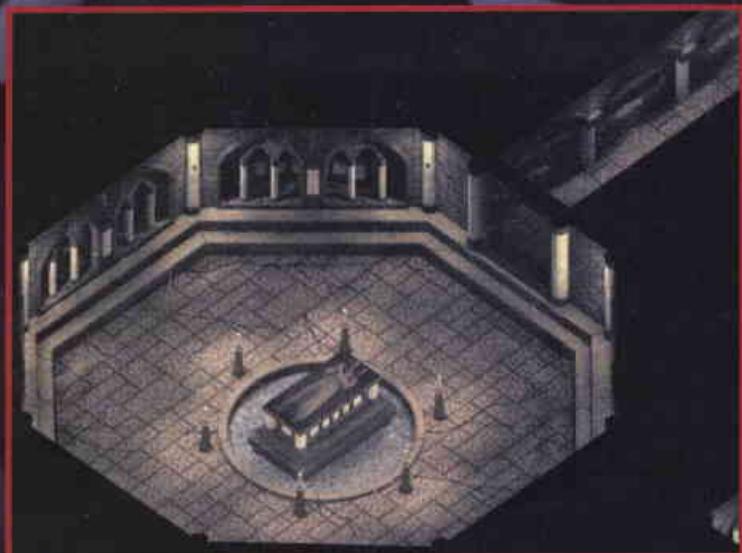
## Genel Taktikler ve Tavsiyeler

★ Human dışındakiırklar aynı anda birden fazla mesleği seçebilir, ama o zaman alacağınız experience, yanı deneyim puanları meslekleriniz arasında bölünecektir, bu da Level atlamamızı oldukça zorlaştırır. İnsanlar ise bir meslegen ilk seviyelerindeyken eğer bazı özelikleri tutuyorsa başka bir mesleğe geçebilirler. Bu durumda veni mesleklerinde bir Level yükselende dek eski mesleklerinin özelliklerini (örneğin büyümek) kullanamazlar. Bu tür karakterlere dual-class denir ve tarafımızdan pek tavsiye edilmez. Hem büyütüp bilen, hem doväşebilen hem de çubuk level atlayan bir karakter istiyorsanız bard'a deneyebilirsiniz. Bardlar ikinci leveldan sonra büyütüp bilirler.

Dexterity, constitution gibi özellikler genelde 15 ve üzeri olduklarıanda bir işe yararlar, yanı karakteriniz için zar atırken özelliklerinizi bu seviyede tutmaya çalışın

★ Bazı mesleklerin özel yetenekleri vardır. Örneğin hırsızlarındaki tuzak bulmak-ertkisizlestirmek, yankecilik, kilit açmak, sessizlik, gölgelerde gizlenmek ve bu oyunda olmayan duvara tırmanmaktır. Aslında birbirinden ayrı olan Stealth ve Hide in Shadows özellikleri Baldur's Gate'de tek bir özellik gibi kullanılıyor. Bu yeteneklerin hepsinin belli bir yüzdesi var. Örneğin siz bir kilit açmaya çalışırken yüzdelik zar anlı, gelen sayı eğer lockpicking skill'inizin yüzdesinden azsa ya da ona eşitse kilit açılır. Masa üstünde bir kildi açmadıysanız yeniden denemek için bir dahaki levela ulaşana dek beklemeniz gerekdir, ama her nedense BG'de çoğu kilit tekrar tekrar deneyince açılıyor. Level atladığınızda bu Skill'lere dağrımak için size belli bir puan verilir, böylece hırsızınızın hangi konuda uzman olacağını belirleyebilirsiniz. Bard'lar Pickpocket, Ranger'lar Stealth özelliklerine sahiptiler ama onların bu puanları, seviyeleri yükseldikçe sabit olarak artar.

★ Hırsızların ayrıca Backstab yanı arkadan bıçaklama yeteneği de vardır. Bunun için düşmanınıza Stealth konumunda yaklaşın, çok yakınma geldikten sonra saldır emri vermelisiniz. Böylece silahı vereceği normal hasarın iki, eger beşinci levelin üzerindeyse üç katını verebilirsiniz, ama tabii ondan sonra herkes yerinizi fark eder. Bu yalnızca hırsızlara özgüdür. Masa üstünde Short Sword'dan büyük silahlarla Backstab





yapılamaz, ama masallah BG'de Long Sword'la bile Backstab yapır bir seferde 20 HP gibi abartı zararlar verebiliyorsunuz. Bir de Multi Class Fighter-Thief'lerin Two Handed Sword kullanıldığını düşünürseniz...

### Yetenekler

★ Bard'lar çalgı çalarak savaşta grubun moralini yükseltirler. Ayrıca belli bir leveldan sonra sirt çantasına koyduğunu bütünlüks esyaları tanımlayabilirler. Paladinlerin körlüğü hissetme ve yaraları iyileştirme güçleri vardır. Rangerler ise hayvanlarla iletişim kurup onları yönlendirebilirler. Ama varatığın normal bir hayvan olması gereklidir ve tipki Charm hocusu gibi bir süre sonra etkisi biter. Bu şekilde dev bir kara ayısı grubunuzun yanında savastırılabilirsiniz. Aslında Ranger'ların iki elde silah kullanabilmesi de gereklidir ve tipki Charm hucusu gibi bir süre sonra etkisi biter. Bu tür güçler genelde ekranın sağ altındaki yıldızı tıklaymaya çalışan menüden aktif hale getiriliyor.

★ Hırsızların tuzak etkisizleştirme özelliğini kullanmak için, önce maske bicimli ikonun yanındaki, üzerinde dört nokta bulunan ikonu aktif hale getirin, sonra işaretin kuşkulandığınız yerde getirin. Kırmızı bir çerçeve çıkarsa orada tuzak var demektir. Hırsızlık ikonuna(maske) tıklayıp tuzagın üzerine getirdiğinizde işaret çarka dönüsecek böylece tuzagi bozabilirsiniz. Ama unutmayın önce hırsız olmanız gereklidir. İçinde önemli şeyler bulunabilecek sandıklarda ve bazı zindan duvarlarında tuzak olma olasılığı yüksektir.

★ Bu arada Specialist büyütüler her büyüt Level'i için uzmanı oldukları dallan fazladan bir büyüt sebebilerler ancak

karşılık okulun büyülerini hiç bir biçimde ezberleyemezler.

### Backstab ve Stealth

★ Büyütülerin HP'si az olduğu ve zırh giymedikleri için bazen tek backstab ile işlerini bitirebilirsiniz.

★ Tehlikeli olabilecek bölgelerde (orman gibi) Hide in Shadows özelliği olan birini öncü olarak gönderip çevreyi keşfettiler. Masa üstünde gölgeler saklanan birinin hiç kimildirmemesi gereklidir ama BG'de bu özellik bir tür görünmezlik gibi kullanılabilir. Güneşli bir havada burnunun dibinden geçtiği zaman düşman bile siz fark edemiyor.

★ Tüm grup seçeneklerin alttaki seçeneklerden yürütüs formasyonunu belirleyebilirsiniz. En soldaki düz bicimli formasyon zindanlarında ya da dar geçitlerde hareket ederken idealdir. Onun sağındaki genel bir formasyon olarak kabul edilebilir. Ortadaki öne üç savaşçı yerleştirmek istedigimiz zaman kullanılmalıdır. Üçgen bicimli olan saldırıcı dizilimidir. En sağdaki seçenek ise çevreniz sarıldığında kullanmanız gereken formasyondur. Yürüyüş sırasında sağ tarafındaki karakter portrelerinin dizilimine göre olur. En üstteki karakter liderdir ve düşmanın genelde ilk o karşılaşır. En alttaki karakter ise en korunaklı konumdadır. Üst kısımları savaşçıları en alta da hücumlu yerleştirmek mantıklı olur. Karakter portrelerini birbirlerinin üzerine surükle-bırak yöntemiyle taşıyabilirsiniz.

★ Grup liderinin karizması insanların -özellikle tüccarların- size olan davranışını etkileyecaktır. Bu yüzden alış veris yapmadan önce en yüksek karizma kişiyi en üstte koynun. Bir dialog gerektiği zaman da onu konuşurum.

★ Gurup içinde zıt Alignment'dan kişiler varsa yanı diyalim iyilik temsil

bir Ranger ile kötü bir kara büyüğü yanyana savastırırsa, bir takım sorular çakılabilir. Bu yüzden olabildiğince Evil karakterlerden uzak durun.

Yabancılarla konuşmayın, amcaların verdiği elma şekerini almayın, kaçan topunuzun ardından insaata sakın girmeyin!!!

### Sürekli Save Etmeyin

★ Tehlikeli bir yerde ust ust save yaptığınız zaman çevredeki düşmanların sayısı artıyor. Bu bence iyi çünkü sürekli save yapabilmek oyundaki heyecanı öldürür.

★ Kafa bicimli ikonu sonra Customize yazısını ve ardından Script'i seçerek karakterinizin yapay zekasını yani AI Script'ini belirleyebilirsiniz. Ne yazık ki her duruma uygun bir yapayı kaçırmamak yok. Gözcu olarak kullandığınız karakterin en azından gölgelerde saklandığı sırada kimseye ok falan atmaması için defansif bir AI seçmelisiniz. Defansif durumda elemanlar düşman yakın dövüşe girmeden saldırmazken agresif AI'lı karakterler gurubunu murabba bırakıp düşmanını peşinden giderler. Menzilli saldırı yapay zekası bu durumda etkili ama onun da eksigi düşman yakma geldiğinde karakterin arada menzil bırakmayı diye sağa sola kaçmasına. Bu belki bir thief için iyi olabilir ama full plate mail'li, two handed sword'lu başıncı seviye bir savaşçının da bunu yapması saçılım oluyor. Sonuçta karakterlerin yapay zekası duruma göre sık sık değiştirmek ya da hizasını kalmak gerekebilir. Bu arada kalkan ikonuyla adamlarımızın birimi ya da bir yeri korumasını sağlayabilirsiniz. Bazen birimi yerinde tutmanın en kolay yolu ona bir yeri koruma enri vermektr.

★ Oyunda Reputation yani saygınlık çok önemli ve insanların size davranışlarındaki ana etkeni bu. Yanlış şeyler yaptığınızda Reputation'unuz hızla azalıyor. İritbirinizi geri kazanmak için başlığı bir doğru davranış sergilemeli ya da tapınağa yüklüce bağışta bulunmalısınız.

★ Birisinden bir şey çalışmıyor dedeniz ve fark edildiniz, o kişi otomatik olarak size düşman oluyor ve daha ne olduğunu anlamadan gurup taki karakterler adamı ok yağmuruna tutuyorlar. Böylece başınız iyice derde giriyor. Hırsızlık yapacağınız, çevrede kimse olmadığı boş odaların kilitlerini kırcalayın. Suç işlediginizde muhafizler gelip size teslim olmanız söylüyorlar. Bazen rüştüle onlardan kurtulabiliyoruz.

★ Birisi size saldırıyor ama eğer onu öldürürseniz reputation'unuz düşebilir diye korkuyorsunuz. Bu durumda onu yumruklarınızla bayıltana dek dovebilirsiniz yalmaz bu oldukça uzun sürüyor.



★ Grubu uzun menzilli silahlarda donatmak etkili bir taktiktir. Böylece bara/ haldinde missile saldırısı yaparak güçlü düşmanları bile kısa sürede indirebilirsiniz. Yay kullanımı yasak olan rahipler de sapan taşıyabilir.

★ Grubu sağlam bir pozisyonda yerlesirdikten sonra, onemizü kullanarak düşmanları tek tek tuzağımaza çekebilirsiniz.

★ Karakterlerinize bir silah verirken, o silah turundaki uzmanlığı olup olmadığını dikkat edin.

## Kamp Kurmak

★ Dağda bayırda dinlenmeniz gereğinde kendimize çevirilmesi zor, dar bir yer bulun ve yakın çevresini iyiçe arastırın. Sonra besgen bıçaklı formasyonda toplamını ve bu biçimde rest yapın.

★ Oyunda ana karakterin Level'ı çok önemli, karşılaştığımız NPC'ler ancak Level'ları ana karakterden yüksek degilse gruba katılıyorlar.

Grubumuz, ne kadar kalabalıksa EXP o kadar bolunceğinden ve bir sonraki Level, öncekinden baslıda iki kat fazla EXP gerektirdiğinden, bir süre sonra ilerlemek olanaksız gibi görünmeye başlayabilir. Bu durumda bazı karakterleri ya da hepsi atıp bir süre tek tabanca takılarak seviyenizi yükseltebilirsiniz. Eğer daha önce bir sürüsme yaşamadığınızdan adamlarınız geri dönüp günümüzde biraktığınız yerde oluyorlar. Bu arada ben oyunda ilginç bir bug yakaladım, bilmiyorum bir daha olur mu? Jacheira'yı gruptan atınca Khalid de otomatik olarak ayrılmıştır. Ben oyundan başlarında Jacheira'yı ve Imoen'i attım ve bir süre yalnız takıldı dördüncü level'a çıktı ve geri döndüm ve diğerlerim yanına aldım, bu arada Khalid de dördüncü level'e çıktı!

★ Bol EXP veren yaratıkların bu-

lündüğü bir bolgede kamp yapın. Onlar ekitreke siz öldürün sonra yine kamp yapın, böylece EXP'nize EXP katabilirsiniz.

## Büyüler

★ Horror oldukça etkili ve düşmanlarınız size karşı en sık kullanacağı büyür. Buna karşılık rahiplerinize Remove Fear ezberletin. Hold Person en baba rahiip büyülerinden biridir. Charm Person ile insan ya da benzeri yaratıkları emriniz altına alabilirsiniz. Yalnız dikkar edin, etkisi gerçekten sonra Charm yaptığınız kişi size düşman olur. Fireball, Stinking Cloud ve web gibi büyüler yanlış kullanırsa size de zarar verebilir, onun için dikkatli olun, mümkünse stealth durumundaki bir gözün yardımıyla hedefi bulup büyüğünü oraya tek başına gönderin. Büyücülerin zırhları olmadığı için onları armor, mirror image gibi büyülerle koruyun. Tam sihirli sözlerle konsantr olmamışken bir darbe almak o an ezberdeki hüvinin silinmesine yol açar, bû yüzden rahiip ve özellikle büyü kullanicalarını yakın dövüşten uzak tutmaya çalışın. Düşman büyücülerine ise hemen dalaçak yakınılıkta degilsen oklarla ya da lıhıç büyülerle (magic missile gibi) saldırarak konsantrasyonlarını bozun.

## Ana Senaryo'nun Çözümü

**1 Mirthul 1368** - Manevi babam Gorion Candlekeep kaleinden ayrılmam zamanının geldigine inanıyor. Haklı olabılır, bu gün iki kişi beni öldürmeye kalktı. Hem de bir tanesi rahiplerim yatakhanesindedi. Winthrop'un hamandan artik gerekeceğinden kuşkum kalmayan kılıçımı ve hafif bir deri zırh aldım. Muhafiz barakalarına gitgitimde Fuller benden crossbow bolts istedim.

Hana gidip istedigini aldım. Karsılığında hana çok güzel bir hanger verdi. Artık yolculuğa hazırım.

**4 Mirthul 1368** - Gorion öldü. Beni kurtarmak için kendini feda etti. Candlekeep'ten yeni ayrılmıştık ki tepe den tırnağa garip bir zırha bürünmüştür. birisi ve bir gurnp yaratık karşımıza çıktı. Gorion büyüleriley yaratıkları halleter ama sovalye çok güçlüyüdu. Onun asıl istediği hendim, huma emiuum. Ben bir şekilde kaçtım. Öcünü alacağım Gorion, and içerm öcünü alacağım.

## 1.Bölüm

**5 Mirthul 1368** - Imoen bizi takip etmiş ve her şeyi görmüş. Benimle gelmek istiyor. Aslında bu çok tehlikeli ama bir dosta o kadar ihtiyacım var ki hayır diyemedim. Birlikte dün dövüşün olduğu yere gidip çevresi inceledik. Bu arada cesetlerin üzerinden işe yarar esyalar da çıktı. Gorion'un istediği gibi Friendly Hand hamamı gidiyoruz. Bu arada yolda kırmızı giysili, tuhaf, yaşlı bir adamla karşılaştık. Sanırım bir büyütücüdü. Her neye bana uğurlu geldi, onunla konuşmak sonra kuzey doğuya yürüdüm ve yerde sihirli olduğunu sandığım bir yüzük buldum.

**6 Mirthul 1368** - Friendly Hand'in merdivenleri onunde bir büyütü beni öldürmeye çalıştı. Muhabifatın da vardumluşunu bitti. Üzerinden kelleme köyulum (öldürden söz eden bir mektup çıktı). Handa Gorion ile birlikte buluşmam gereken Khalid ve Jacheira ile karşılaştım. Manevi babamın ölüm haberi onları çok üzdü. Birlikte Nashikel'e gitmeye karar verdik. Haner Bentley orallarda garip şeyler olduğundan söz etti. Anladığım kadaryla madenlerden gelen demir miktarı azalmış, gelen demir çok kalitesiz olmuştu. İnsanlar bunun kasıtlı yapıldığından söz ediyorlar. Hamam çevresini dolasınaya karar verdim. Kapısim caldigim evlerden birinden Jata adında çok hoş bir kadın çıktı ve bizzden hobgoblinler tarafından çalanın yüzüğünü bulmamızı isted. Onları bulmamız zor olmadı. Hamam hemen kuzeyindeydi. Kısa bir dövüşten sonra yüzüğü aldı ve sahibine geri götürdük.

**8 Mirthul 1368** - Beregost'a geldik. Kasabamın güney doğusundan Garrick adında bir bard'a karşılastık. Bize patronumun korunmaya ihtiyacı olduğunu söyledi. Bizim de paraya ihtiyacı var. Garrick'in patronu Silke bize sırsız insanları öldürmeye kalktı. Onunla dövüşmek zorunda kaldık. Aslında güçlü bir büyütüydü ama yenildi. Dövüşten sonra Garrick ile konuşum ve aramızı katılmamasına karar verdik.

**10 Mirthul 1368-** Beregost'un doğusundaki bölgede bir tapınağa rastladık. Başrahip bize Basillus adındaki deli bir şeytani rahibin başına konan 5000 altınlık ödülüden söz etti.

**12 Mirthul 1368-** Beregost'un güney batısındaki ağaçlık alanda gölgelerde gizlenerek tek başına dolaşıyordum ki stonehenge gibi bir yerin ortasında Basillus ve horthaklarını gördüm. Vur kaç yaparak teker teker yavımla iskeletleri ve zombileri avladım. Yine de çok kalabalıklardır ve Basillus da olağanüstü güçlüydü. Sonuçta kılıcımı da çekmek zorunda kaldım ve işlerimi bitirdim.

**13 Mirthul 1368-** Tapınağı gidip ödülümü aldım. Sonra da Beregost'a arkadaşlarımı buldum. Artık istediğimiz silah ve zırhları alacak paramız var.

**14 Mirthul 1368-** Şu demir işi yüzünden neredeyse savaş çökacak. Artık Nashkel'e gitme zamanımızın geldiğini düşünüyorum.

**15 Mirthul 1368-** Güneydeki ormanlık alanda yürürken dark elf ranger Drizzt Do'Urden ile karşılaştık. Bizden bir gurup gnoll ile dövüşmek için yardım isted. Birlikte yaratıkları temizle hayale ettiğinden sonra aramızda katılışımı istedim ama kibarca red etti. Hala inanamıyorum, bu gün bir etsanyle sirt sırt dövüşüm.

## 2. Bölüm

**18 Mirthul 1368-** Nashkel'e vardık. Karşımıza yine kellemi isteyen biri çıktı. Artık buna alıştım. Ama lanet olasılcalar her seferinde daha güçsünü yolluyorlar. Handa ilginç söylenilere dıydum. Dediğimine göre madenler canavarlar tarafından istila edilmiş. Bunlar şimdide dek pek çok madenciyi öldürmüştür ve muhafizler fazla bir şey yapamamıştır. Buncaya rağmen çikan demir de tenekeden farksızmış. Denir taşıyan arabalar insanlar ve hobgoblinlerden oluşan bir çete tarafından soyuluyormuş. Amn'iliar (güneydeki kenderlerine öyle diyor.) Baldur's Gate'dekilerin tüm bunlardan kendilerini sorumlu tutmasına çok kızıvorlar. Her an bir savaş patlayabilir.

**19 Mirthul 1368-** Handa bir süre dinlendikten sonra çevreyi dolaşmaya karar verdim. Mezarlıkların orada kasabamın başkanı Berrun Ghastkill ile karşılastım. Bana madenlerdeki "seytamlardan" söz etti ve ilgilennememi isted. Bu arada aptalm teki beni başka biri sampa 200 altın vermeye kalktı. Beni başkasıyla karıştırdığını söylediğim ve saygınlığım yükseldi, zaten o paraya ih-



tiyacım yoktu. Biraz daha aşağıda Minse adında bir ranger ile karşılaştı. Zavallı biraz sıyrılmış. Bize katılmak isted. Onu kibarca red ettim. Aslında çok güçlü görüyordu ama zaten Khaled iyi bir savaşçı. Kasabamın güneyinde Edwin adında bir büyüğüyle karşılaştık. Bizi bir iş için kiralamak istedigini söyledi ama adam pek gözüm tutmadığı için red ettim.

**20 Mirthul 1368-** Nashkel'in doğusundaki karnavalı görmeye gittik. Taşa donmuş bir kadından başka pek görülecek bir şey yoktu. Jacheira büyüğünle onu tedavi edebileceğini söyledi. Yolda birisi bize bu büyüğün içeren parşomeni satmaya çalışı ama biz Nashkel'e gidip tapımdan aynı büyüyü adamın verdiği fiyatın yarısına alındı.

**21 Mirthul 1368-** Karnavalı geri döndük, kadını yeniden canlandırdık. Adı Branwen. Savaş tanrısi Tempus'un rahibesi olduğunu söylüyor. Bize katılmamı istedim ve kabul etti. Çadırlarındaki tüccarları dolaşarak ve biraz da eski zırhlarımızı vererek onu donatırıktı. Artık madenlere gidebiliriz.

**22 Mirthul 1368-** Madenin girişinde üç tane muhafiz dikiliyor. İçeri girmek istediğimde bana Emmerson ile konuşmamı söyledi. Emmerson ters bir adam ama içeri girmemizi izin verdi. Anladığım kadaryla bizden önce bu işi başkaları da denemiş. Sonlarını sormaya korktum. Tanıtlar yardımcı olsun artık madenin içine girdik. Çevredeki madenlerin yüzü korku içinde, en ufak seste irkılıyorlar. Eğer anıtlarının doğrusa onlara hak veriyorum. Ortalıkta tek tek muhafizler da var ama sayıları çok az. Sonunda yarıkların bir iki tanesyle karşılaşabildik. Bunlar kobold denilen türden.

Görüşüleri korkutucu olabilir ama pek güclü oldukları söylenemez. Sonunda madenin alt katlarına giden geçidi bulduk. Sürekli duyduğumuz sırtıların nedenini küçük yer almış olduğunu görünce anlıyoruz. Bu katta Daha fazla kobold ve daha az madenci var. Karşılaştığımız küçük şeytanları öldürerek ilerliyoruz ve madenin derinliklerinde başka bir geçide rastlıyoruz. Şimdi geldiğimiz kat çok sıcak. Cehenneme yaklaşmış olmalıyız. Sağda solda lav akıntıları var. Madenci cesetlerinden başka insana rastlamıyoruz, ama her yer kobold kayníyor, oklarıyla bize bayağı zarar veriyorlar. Bu katta iki dev örümcekle dövüşmek zorunda kaldık. Isısalardı zehirlenebildik. Aşağı ineli o kadar çok oldu ki artık hangi günde olduğumuzu bile umurtum.

Sonunda kalabalık bir gurup koboldla karşılaşık ve onları birliğimizde başka bir geçit bulduk. Şimdi geldiğimiz yer büyük bir yeraltı golü. Golin ortasında bir ada var. Doğal bir köprüden geçip adaya varıyoruz ve gordüğümüz mağara deligidenden içeri giriyoruz.

Sağdaki tunelde çok cırık bir adamla karşılaşık. Konuşmayı deniyoruz ama adamın Mulahey olduğunu öğrenmek dışında bir işe yaramıyor ve adam yataklarını çağırıyor.. O kadar kalabalıklar ki sanki cehennemin kapıları bizim üzerimize açılmış gibi. Bir dalgayı boyuyoruz yerine yeni bir dalga geliyor. Bu arada sonradan half-orc olduğunu anladığım Mulahey, bir rahip huyusu yapmaya başlıyor, kılıcını kalbine saplayıp sesini kesiyoruz. Artık eğiklarnı yerini can çeken koboldların iniltileri aldı. Birazdan onlar da bitiyor. Magarayı araştırmaya başladım. Bir sandığın içinde değerli şeyler ve kanıtlar buldum.

Baldur's Gate'in tam çözümüne öncümüzdeki ay devam edeceğiz. Simdilik hoşçakalın. ■

# Greeting 99

Hayatınızdaki tek düzeliğin E-postalarınıza da yansığına inanıyorsanız, size biraz daha hareket ve renk tavsiye ederim

**T**eknolojinin insanların hayatında ve düşünçelerinde büyük değişiklik yaptığı inkar edilemez bir gerçektir. Mesela eskiyden sevgililer ayrılrken "al mektuplarını ver misketlerimi" gibi bir diyaloga girerken artık "Ver E-mail'lerimi, al Log dosyalarını" tarzında konuşmalarla beraberliklerine son veriyorlar. Bunun belki de en güzel yanı o güzel (?) günlere ait bu küçük anıların bir kopyasını karşınızda kâfî ettiğinden elinizde tutmaktadır.

Her neys diyeceğim sudur ki Microsoft Graphics Studio Greetings

99 yazılımını kullanarak akliniza gelebilecek hemen her türde kutlama kartları oluşturabilirsiniz. Bunun için ister



hazır olarak bulunan bir kart seçerek üzerinde isteğinizi doğrultusunda düzenlemeler yapabilir veya sıfırdan yeni bir kart oluşturabilirsiniz. Aslında Home Publishing 99 ile tek ayrılan noktaları Greetings'in tek CD'den oluşması ve buneden çok daha düşük bir örnek ve Clip Art kütüphanesine sahip.

Bilgi İçin:

Tel:

Faks:

Fiyatı:

# Microsoft Graphics Studio

**A**slına bakarsanız bilgisayarın insanların hayatlarını kolaylaştırdığı oldukça doğru bir düşünücedir. Ama bilgisayarların insanların yerini aldığı düşüncesi şu an gerçekleşmesi çok uzak bir hayaldır. Bilgisayarlar halen kendi başlarına öğrenme, kara verme ve uygulama yeteneklerine sahip değiller. Aslında bir süre daha sanal zekaya sahip olmasalar daha iyi olur. İşte insanların hayatlarını kolaylaştırın, evlere kadar giren bilgisayar beraberinde istemeyen kişiye özel yayıncılık kavramını da taşıdı. İşte Microsoft Graphics Studio Home Publishing 99 yazılımını kullanarak ev yayıncılığı konusunda yapabileceğiniz hemen her şeyi tam anlamıyla zorlanmadan yapabilirsiniz. Toplam 3 CD'den oluşan bu yazılım içerisinde binlerce Clip Art resmi bulunmaktadır ve bu resimleri bu yazılım haricinde diğer uygulamalar içerisinde kullanabilirsiniz.

Home Publishing 99 beraberinde Microsoft Picture It Express 2.0 yazılımı da ücretsiz olarak geliyor. Bu yazılımı kullanarak ister sabit disk üzerinde bulunan ister çevre birimler (Scanner, Dijital Kamera) üzerinden resimlerinizde düzenlemeler yapabilirsiniz. Oldukça sade ve kullanıcıları arabirim ile yaptığınız değişiklikleri anında

Bilgisayarın hayatımıza girmesi ile beraber, hepimiz kendi çapımızda yayıncı olduk. Ama asıl çılgınlık Internet ile başladı...

izleyebilir ve isterken geri alabilirsiniz. Home Publishing 99 içerisinde hazır olarak bulunan kağıt, E-posta, kutlama ve boş projeler üzerinde yazılım içerisinde bulunan araçları kullanarak istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Bir proje oluşturmak istediğinizde ekran gelen bir sihirbaz işlemlerinin hemen her noktasında siz yardımcı oluyor ki bu zaten kullanımı oldukça kolay olan bu yazılımı daha da anlaşılır hale getiriyor. Projeler arasında parti araçları, takvim, gazeteler, resimli projeler, tebrik kartları vs. ihtiyacınız olabilecek hemen her türlü konuya bulabilir, zaten yoksa da rahatlıkla oluşturabilirsiniz. Bu projeler konusunda benim en beğendim nokta E-posta oldu. Sesli ve hareketli E-postalar oluşturabilir ve hatta kendi Wave biçimindeki ses dosyanızı oluşturduğunuz E-posta'ya ekleyebilirsiniz.

Eklediğiniz sesin/müziğin ileti üzerindeki hareketlere göre çalmasını sağlayabilirsiniz. Oluşturduğunuz bu projeler için ise iki tane çıkış ortamı mevcut. Bunlardan birincisi yazıcı ve ikincisi ise



-Siz erkekler birbirinize benziyorsunuz  
-siz de

benim insanlığın son çılgınlığı olarak nitelendirdiğim Internet. Programın en güzel özelliği ise yapmış olduğunuz tüm projeleri Web sayfası olarak (HTML) kaydedebilmeniz ve anında Internet'e aktarabilmeniz. Bunun haricinde bu programın belki de tek eksisi Microsoft gibi bir firmanın bu ürünü Türk kullanıcısına İngilizce olarak sunması.

Bilgi İçin:

Tel:

Faks:

Fiyatı:

# Playstation 2 Geliyor



**H**erşeyden önce, bu teknoloji harikası altın özelliklerini saymamız gerekiyor. Eğer teknik terimlerden bir şey anlamam yorsanız önemi yok. Yazı boyunca hep sinin ne anlamına geldiği açıklığa kavuşacak.

## Yeni sistemin özellikleri...

- 128-bit merkezi işlemci. Adı 'Emotion Engine' olacak olan bu işlemci 300 MHz hızda çalışacak ve 16KB Cache belleğ sahip olacak.
- Teknoloji delilleri için, bu işlemcinin yanı sıra 6.2G Flop hızında çalışan ekstra bir FPU da olacak. Anlamayanlar için hemen açıklayalım, bu işlemci sayesinde bazı matematiksel işlemler çok daha hızlı gerçekleşecek (3 boyutlu oyunlar mesela!!!).
- 32 MB hafıza (Playstation'da 2 MB hafıza olduğuna dikkatinizi çekerim).
- MPEG2 video desteği (Sinema kalitesinde DVD-Video seyretmek için).
- 150 MHz hızında çalışan bir grafik sentezleyici olacak. Saniyede 75 milyon poligon çizme gücüne sahip olan bu işlemci sayesinde imkansız denilen grafik efektleri gerçek olacak.
- CD-ROM'ları da destekleyen bir DVD-ROM.
- Yukarıdaki üç işlemci yetmezmiş gibi, orijinal Playstation oyunlarını da oynayabilmeniz için şu an kullandığınız Playstation'in merkezi işlemcisi de Playstation 2'nin içinde bulunacak.
- FireWire desteği (ne olduğunu bi-

razdan açıklayacağım).

Eh, bu liste sizi etkilemediye ya teknolojinin T'sinden anlamayısunuz veya evinizde bir Silicon Graphics destekliyorsunuz demektir. PS 2'de kullanılan čipler toplandığında, su an piyasada bulunan hiçbir PC'nin yaklaşamadığı korkunç bir işlemci gücüne ulaşıyor. Playstation'ı her bakımdan geçmiş olan ve yurtdışında uzun zamandır piyasada bulunan Dreamcast'ın ise Playstation 2 karşısında hiçbir şansı kalmıyor. Hatta Sega yetkilileri de bunu kabul ediyorlar. Sega yetkililerinin basına verdiği bir bilgiye göre, PS 2'nin piyasaya sürüleceği 2000 yılı baharına kadar satabildikleri kadar Dreamcast satmayı, böylece sağlam bir oyuncu kitlesi oluşturmayı amaçlıyorlar. PS 2'nin çıkışından sonra ise yeni ve daha gelişmiş bir oyuncu konsolu ile piyasaya girmeye planladıkları söylüyor.

Sony'den yetkililer ise, PS 2'deki işlemci gücünün Pentium III işlemcilerden dört-beş kat, Dreamcast'ten ise ellî (sayıyla 50) kat fazla olduğunu söylüyorlar. Tabii bu rakam biraz abartı olabilir, bize göre Playstation 2, Dreamcast'ten sadece dokuz veya on kat hızlı olabilir (yani?).

Bu etkileyici performansın sırrı ne? Playstation, Sony'nin kaybetmek istemeyeceği bir oyuncak ve onun kaptığı

Sony en sonunda "Playstation 2" adını verdikleri oyun konsolunun özelliklerini açıkladı. 16 Mart itibarıyle elimize ulaşan bilgilere dayanarak şimdilik "Playstation 2" olarak bilinen bu konsolun özelliklerini, Playstation'dan ne gibi üstünlükleri olduğunu ve en önemlisi, oyun piyasası için ne ifade ettiğini anlatmaya çalışacağız.



dilimi başkalarına kaptırmamak için hiçbir harcamadan kaçınmadıkları kesin. Basit bir örnekle, şu an PC piyasasının en gelişmiş teknolojisine sahip olan 128-bit mimarili, 0.18 mikro-saniyede çalışan DRAM bellek modülleri, o zaman o bellek PS 2'de kullanılabilecektir. Bilmem anlatıldım mı?

Ama PS 2'nin piyasaya çıkışmasına bir yıl olduğunu ve PC teknolojisinin bir yıl sonra çok daha ileriye gitmiş olacağını düşünürsek, PS 2 bir yıl sonra, şimdiki teknolojiyi kullanacak demektir. Yine de, su anki haliyle PS 2'nin teknolojisine yaklaşmanın pek de mümkün olmadığı ortada.

## Grafik

Saniyede 75 milyon poligon, yeni Chipset'in ulaşabileceğini maksimum kapasite olacak, o da sadece boş poligonlar cizerken. Gölgelendirmeyi kattığınızda bu sayı 66 miliona düşecektir. Yine de daha gerçekçi olmak için, ışık



efektlere, Texture kaplamalar, Alpha-Blending ve Z-Buffering ile bu sayının saniyede 20 milyon poligon olduğunu düşünelim. Abartılı Bezier eğrilerini de eklersek 13 milyona düşecek olan poligon sayısına dudak bükmeyin. Herhangi bir bilgisayar veya oyun makinesindeki en yüksek poligon sayısı olan 13 milyonla, olabilecek en gerçekçi ve etkileyici grafik efektleri gerçekleştirilebilecek.

20 milyon poligonu bütün o efeklerle birlikte görmek harika, ama Sony'nin "Emotion Engine" isimli çip için söyleyeceklerini dinleyince daha da etkileneciksiz. Sony diyor ki,

"Emotion Synthesis(tm)" sadece objelerin nasıl göründüğünü değil, oyunları canlıların nasıl düşündüğünü, davranışını ve tepki verdığını de belirliyor. Bunun için Playstation 2'de sadece bilimsel simülasyon için kullanılan super bilgisayarlarda kullanılan bir yardımcı işlemci kullanıyoruz".

Sony'nin yeni bebeği gerçek fizik kurallarını daha önce hiçbir bilgisayarda görülmemiş derecede gerçekçi bir biçimde modelleyebiliyor. Hâlâ etkilenmediğini mi? Bir oyunda yönettiğiniz karakterin kafasındaki her tel saçın esen rüzgarın etkisiyle ayrı ayrı dalgalandığını düşünün. Ve bunun oyun içinde, gerçek zamanlı olarak yapılabildiğini düşünün. İşte şimdi etkilenmiş olmalısınız!

Yine de gerçek oyunların grafiklerinin kalitesini anlatabilecek bir kelime bulamıyorum. Tokyo'daki bir fuarında Sony'nin görüse çıkardığı grafiklere söyle bir göz atarsanız, Playstation 2'nin kalitesini anlatmak için kelimelerin kifayetsiz kaldığını anlayacaksınız.



### DVD ve MPEG

Geçen bir iki ay içinde PC'ler için DVD-ROM satışı iyice arttı. Tabii Sony'nin yeni bebeğinin PC'lerden geri kalacağını düşünemezsiniz. Normal CD'lerden daha fazla veriyi depolayabilen, eski CD-ROM'larla uyumlu ve MPEG-2 teknolojisi sayesinde DVD filmleri çok yüksek kalitede gösterebilen DVD ROM'lar, Playstation 2'de de bulunacak.

### Fire Wire

Fire Wire çok yeni bir teknoloji. Sistemler arasında çok hızlı veri akışı (saniyede 400 milyon bit!!!!) sağlayan bu teknoloji sayesinde Playstation 2'ye birçok ek cihaz takılabilir. Bunun sizler için ne demek olduğunu söyle açabiliyoruz, mesela Playstation 2'niye bir modem takarak arkadaşlarınızla telefon hattı (veya belki de Internet!) üzerinden oyun oynayabileceksiniz.

### Eski oyunlarla uyumluluk

Sony'nin bildirdiğine göre şu an piyasada 3 binin üzerinde Playstation oyunu var (yani Japonya'da var). Playstation 2'nin işlemcisi bu oyunları da çalıştırabilecek şekilde tasarlanıyor. Ama iddianın aksine, eski Playstation oyunları Playstation 2'de oynamırken süper farklı efektler ve özellikler göstermeyecek. PS'de nasıl çalışıyorlara, PS 2'de de aynı şekilde çalışacaklar. Sony, eski oyunlarla yüzde 100 uyumluluk garanti ediyor.

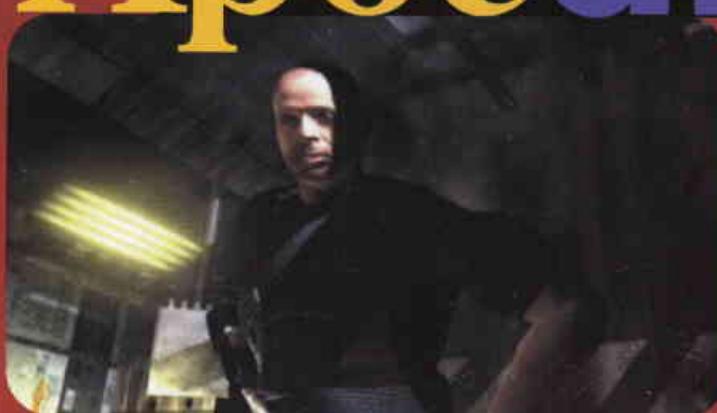
Tabii uyumluluk sadece oyunlarla bitmiyor. PS için üretilmiş olan bütün cihazlar Playstation 2'de de çalışacak. Yani Joypad'ınızı veya yepeneli Dual-Shock'unuzu çöpe atmanız gereklidir. Tabii ki yeni makine için yeni kontrol cihazlarının üretimi kaçılmaz.

### Peki ne zaman?

Evet, ne zaman? Sony'den yapılan açıklamaya göre Playstation 2 (veya o zaman adı ne olacağsa) Mart 2000 civarında Japonya'da piyasaya sunulacak ve fiyatı da 250\$ - 400\$ arası olacak. Bunu Amerika ve Avrupa izleyecektir. Ama bizim tahminlerimize göre bu bir piyasa taktiği ve Dreamcast'la rekabet amacıyla bu müthiş makineyi 2000 yılbaşıne yetiştirmeye çalışacaklardır. Eğer Playstation 2 gözüktüğünün yarısı kadar bile yetenekli olursa, sadece oyun konsolları piyasası değil, PC dünyası da kökünden sallanacak demektir. Kırış altında bekliyoruz. L



# Apocalypse



Daha önce bir bilgisayar oyununun filminden yapıldığına, ya da tam tersine de falarca tanık olduk, değil mi? Neden her zaman sonuçlar bir bardak sütlü kahve kadar bile insanın içini ısıtmaktan uzak oluyor?

**B**aba ya, niye hep Homeworld 3 oynarken Inferno kasabayı seçiyon?

- Lan kim demiş? Bak geçen defa da su şövalyeli felan kasaba tipini seçmem mi? Ya neydi adı, hep unutuyorum, hani gürkten portal açıp melekler indiriyon ya, işte o.

- Hmm, galiba yine şu iç çatışmalarından birini yaşadığın dönemlerdesin ha? Yani bi melekler, bi iblisler üstün geliyo, falan filan? Ne dersin?

- Kütüphanedeki psikoloji kitaplarından uzak dur derim, muhabbetinde Freud kokusu almaya başladım. Her hali sembolizmle açıklamaya kalkarsan çok feci burnunu sùrtersin yavrucugum, tamam?

- Neden yaw, bu varoluşu algılamakta sembollerden başka neyi kullanıyoruz ki?

- Pffff, o sadece başlığı yeri görünen yarım akıllıların işidir, onlar karşılamaya çıkan her hali etikerlerler, sonra da envanter kaydı tutarlar, o iyi, bu kötü diye. Siyah ve beyaz sadece kafanda mevcuttur, evrenin dokusunda renkler asla o denli kesin ayrılmaz, hep tonlamlar vardır. Ve unutma, renk tonları senin bakınmı açıya göre degisir!

- Peki ya en uç noktalar, kafanda olan ayırmalar orada gerçege dönüşmez mi?

- Haaaa, sen olayı aşırı uqlarda ele alıyorsun, cennet-cehennem, melek-iblis diye, öyle mi?

- Tabii, iç boyutlu düşünmek gerektiğini sen söyleyorsun ya?

- Yanlış, yanlış, yanlış! Ben çok bo-

yutlu düşünüyorum, iç boyutlu değil! Rakamlara歧onymaya başlarsan yine listelemeye olayına geri dönersin. Rakamlar o kadar güvenilirse söyle bana, neden sonsuzda uzanmaya devam ediyorlar? Dibi olmayan bir denizde yüzmek çok mı güvenlidir?

## Kel Artist

- Zrrrrr, zrrrr, zrrrr.

- Alo, ha eyer? Tamam, söyleyirim. Size iyi günler.

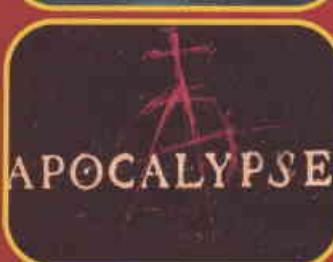
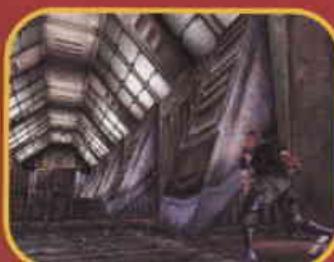
- Kimmiş?

- Yazilar nerede kaldı diyor. Tahmin et kim?

- Hmmpff, kapat Homeworld 3, aç Word, aç yeni dokuman, bari sunları bitiriyim de, ağız tadıyla bir depresyonu gireyim. Hiç huzur yok be!

- Eh ama, kim dedi sana git yazar ol diye. Hem de ne yaziyosun, oyun tanitti! Bari su diğer projelerini gerçekleştirseydim olmeden...

- Lan zaman lazımlı, en olmayan şey, neyse. Getirseni su konsol oyununa bi bakalım. Tak CD, bas düğme, lan konsolun da bu güzelliği var ha, bi düğme ve basıyon, oyun hazır! Jetgillerdeki yemek makineleri gibi, hohaha!



- Bak başrolde kim var? Hem kel, hem cice, hem de artist! İşteeee Bruce Willisss!

- Hahahaa, lan herif harbiden oyunun başrol oyuncusu, parasız kaldı herhalde su aralar!

- Baba tipe bak, render edip grafik haline getirmişler ama, o esnada herifin karizmasının hafif uçmuş, sana da yumurta çığırmıştı yapmadı mı?

- Doğru lan, kafaya bak, yumurta gibi, ne mimik kalmış, ne bişey! Wah wah wah!

- E konusu ne lan bunun, kesin film felandır gene bu, ApocalypsE diye bi film mi çevirdi herif, ne zaman?

- Hiçbir fikrim yok! Dur-bakayım, kapakta şey diyo, herif dünyayı kurtarmaya çalışan bi nano-teknisyenmiş, lan gene mi? Bi defa Bruce paçayı kurtar-



maya çabası gariban bi aktördür diye film yapısınlar, walla şapkamı yiycem ya!

### Bir Saat Sonra

- Hmmmm, aslında korktugum kadar kötü bi oyun çıkmadı, sen ne der sin?

- Walla fena dil gibi, tabii belli efsikleri var ama...

- Neyse, bak şimdı bunu okuyucuya da anlatmak lazıム, ne gördük ne duyduk.

- Baba bi defa tırı kesimlikle platform, hani macera filan diyo kapakta ama sen bakma, onlar her hálta oöle der.

- Tabii canım, ancak çoğu platform oyunu çok daha iyı bir oyun düzene sahipti, burada sanki bir dagınlık var.

- Öğeyden bence, şimdı kamera herif hep aynı noktadan takip ediyor, ancak herifin yönü sık sık degisiyo ve bir de kamera bi yaklaşıp bi uzaklaşıyo ya, insani sikiyo haştan tabii, ama alışyonun.

- Yok lan, ben o kamerasının devamlı uzaklık değiştirmesine kil oldum, nedir yaw, bazen bi uzaklaşıyo, herif ekranın bi gibi kahyo! Sanki çok yüksek çözünürlük oynuyor da oyunu, walla çoğu zaman nerede olduğumu, ne tarafa ateş ettiğini gormeden gittim. Hadi düz köridorlarda giderken bişii dil de, o acıap atlayışları yaparken kasiyo adamı, tam havadayken kamera bi dönüyo, hadii aşsaan.

- Ama silahları güzel yapmışlar, lazer topu, güdümlü fuzeler felan, bayagi da işe yarıyo.

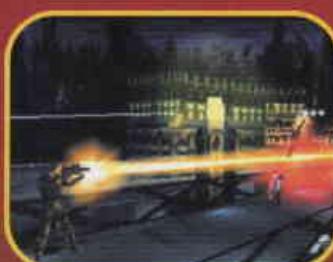
- Yarıyo da, düşmanlar her zaman ki gibi binz sıkıcı yaw. Çok ebleh herifler, hihhuh!

- Lan sen de yanı, platform abicim bu, üc boyutlu olsa bile, sonuçta çok fazla bişii de beklememek lazıム. Yalnız bazıları haribden ufakmış, sinir oldum, nerde oldukları bellii dil lan!

- Grafikleri güzel, yani çoğu oyun dan çok daha sağlam bi atmosferi var, yok dil. Ama baksana, bazen acıap karıştıyo görüntü, bazen kamera duvarların içinde falan kaltyo, ayrıca bazı bölgeleri ari renkli ve canlı çizimler. Mesela su yeraltı dehlizleri, lan atık su kanallarında bu kadar ışık ve renk ne arar, insan biraz karanlık tutar renkleri bea.

### Bir Yarım Saat Daha Sonra

- Eh, en azından oynaması bayagi kolay bi oyun, kumanda işini basit tıtmışlar. Yon tuşlarıyla hareket ediyosun, dört ana tuşla dört yome ateş açıyosun, L ve R tuşları da atlayıp, silah segmene yarıyo. Fakat tabii analog pad



kullamısan daha rahat olur bu nişan alma olayı herhalde, bööle biraz zor oluyo milleti vurmak.

- Ya bu oyun aslında tam platform da dil gibi, biraz Duke Nukem amcası da etkilenmişler, baksana herifin laflara, konuşmalara.

- Lan zaten bu adamin filmleri de Duke Nukem gibi dil mi? Bol hareket, bol katlam, sıfır senaryo. Oyunuda da bir kaç kapıyi doğrudan düşmeye basıp açmak dışında bi hält ettigim yok. Bazen destekleri yikıp dusarı indiriyorum felan ama, pek zeka gerektiren bi oyun dil yani.

- Ya tipik platform diçem ama, Oddworld, Heart of Darkness gibi oyunları gördükten sonra artık onu da deviyemiyom.

- Sesler felan biraz monoton sanki, müzikler de o denli süper sayılmaz. Pek bi itirazım yok ama, sonuçta oyuna uyuyolar.

- Ya ben ara salmelerle takrim, baksana başta herifin biri dört tane acıap yaratığı canlandıryo, hesapta dünyayı yok edecek, ama soora? Bruce niye hapse giriyo, niye kaçayıo, bu heriflen ne alakası var? Bööle komünün yarım yamałak anlatılmasına gück olurum ha! Ne bu, filmi görün, kitabılm okuyun, oyununu oynayın, tişörtünü giyin, oyunacaklarını kollektirin, lan tam tüketim zihniyeti ha! Hay Allah yaa, hasta ederler adamı, lan ben belki filmimi görmedim, görnek istemiyom? Ne olacak şincik?

- Ahahahaaaa, e yavrum, Made In America diyorum, başka bişii demivorum, ne bekliyodun?

- Ne diyim ki, baksana gazeteler anket yapmış, gençlik Amerikalı olmak istiyomus, sonuçlar ööle gösteriyo!

- Ah be canım, ah be güzelim, onlar daha masum yavrucaklar, buradan başka sadece cilayı goruyorlar, naapsınlar? Podyumdaki mankenin poposunu, vitrindeki pahali şarabı, son model tomodili görünce samiyolar ki Amerika nedir anladık, bildik. Kimse onlara cilanın alındıklarını görmeyi öğretmedi ki, kimse onlara ödenecek hedellerden bahsetmedi ki. Güç denen şeyin nasıl elde edildiğinden, kimlerin elinde olduğundan, neden asla paylaşmaya yanaşmayacaklarından haberdar degiller. Onlar birazcık rahat yaşamak istiyorlar, samiyolar ki orası yeryüzündeki cennet, acıyorum, başka bişii yapamıyorum.

- Neyse yaw, Bruce ya da platform meraklıları alır herhalde bu oyunu, ben sahsen vasat olduğumu düşünüyorum ama...

- E vasat tabii, ne bekliyodun ki? Ama kaptırıp oynuyosun işte, o kadar kötü dil yani, canım çok skilyosa biraz kafa dağıtmaya yarar.

- Eeee, yazılı bitir de, çıkış bi dolan şööle, belki ağıhrsın biraz?

- Bakalım, nereye açılacaaz artık...

**Genel  
7  
Puan**

### Apocalypse

Activision / Platform / 1 CD

İNCELEYEN

Mad Dog

SİSTEM

Playstation

Oyuncu Sayısı

1

Memory Blok

1

Dual Shock

GRAFIK

\*\*\*\*\*

SES/MÜZİK

\*\*\*\*\*

ATMOSFER

\*\*\*\*\*

OYNANABILİRLİK

\*\*\*\*\*



# WCW-NWO Thunder



Efendim, artık normal dövüş oyunları sizi kesmiyor mu? Arkadaşlarınızı döner tek melerle yere yapıştmaktan bıktınız mı? Bir Bilmemne Fighter daha oynarsanız fenalık mı geçireceksiniz? O zaman buyrun güreş tutalım! Yenilen tatlı ismarlasın, heh heh heh!

**E**vet, güres ata sporümüz değil mi, pek yabancı olmamız gereken bir konu yani. Ama maalesef kazalar perde ayakları hayvanlar familyasına mensupturlar, yanın ayakları sizin sandığınız gibi değil pek. Bu sayfalarda inceleyeceğiniz Thunder bir güreş oyunu, burası doğru, fakat yagli ya da greko-romen stilde girenestხetmeyiz. Hayır, daha ziyade Amerika'da özellikle ilgi gören ve giresen başka her halde benzyen acap bir, hem, spor söz konusu burada. Bu ilginç aktivite genelde boks ringi benzeri arenalarda yapılır. Katılanlar ise yarı kariyatik, yarı medyatrik, yarı soymen (ve tam salak - BLEX) tiplerdir.

Biliyorum üç tane yarım oldum ama bu herifler bildiginiz gibi degiller, yani bir ne tane daha yarım rahatlıkla kaldırab-

lecek capitalar. Boy ortalamaları 2 metre nin, sıkketleri ise tabii 130 kilonun üstünde, çoğu eski ağırlikçı ya da vücutçuların olusuyor. Genelde eski ugrasıkları sporlardan bir şekilde ilgi çekmeyi başarıp bu işe gelen adamlar yani. Hatta içlerinden Hulk Hogan gibi bazıları Hollywood yapımlarıyla anlaşıp filmler çekmeyi bile başarmıştır. Neyse, işte bu herifler, hâsi geçen ringe teki ya da çiftli grıplar halinde çıkarlar, sonra da her tür numarayı kulanıp birbirlerinin canına okurlar, ringin etrafında ve televizyon başında toplanan kalabalık ise ağzlarının suyu akarak bunu seyrederler. Rugby, buz hokeyi ve benzeri aşırı şiddet kullanılarak tüm diğer sporlar gibi, bu da tüm Amerika'da büyük ilgi ceker, büyük bir bahis piyasasına sahiptir. Ah evet,

Amerika gerçekten de günümüzde uygarlığın ve özgürlüğün en büyük savunucusudur, her açıdan örnek alınması lazım yani!

## Ornitorenk

Bu oyunda da yaptığımız aynen yukarıda anlatılanlardan ibaret, ülkelerinde çok ünlü olan güreşçilerden birini kontrol ederek tek ya da seri karşılaşmalar gerçeklestiriyoruz. Seçebileceğimiz altmış yakın karakter mevcut, ancak tabii belli koşulları yerine getirince bazı gizli karakterler de ortaya çıkarıyor. Alothınız dövüş ösunlarının aksine, Thunder kendine has bazı özelliklere sahip. Oncelikle teknik ve yumruklar oyunda pek az kullanılıyor. Oının yerine çeşitli manevralarla rakibinizi yipratmanız gerekiyor, ringin iplerine çöküp raki-

binizin üzerine atlamak, ya da onu iple savurup tam geri gelirken boyunu doğru uymak gibi! Pek çok hareket mevcut, ancak tabii bununla sınırlı değil. Bazen ringde sandalye, odun gibi silahlar bululuyor, bunları sınırlı bir süre için rakibinizin üzerinde tıpkı edebiliyorsunuz. Ayrıca karakterlerin sağlık durumları da benzer oyunlardan farklı, ekramı üzerindeki dayanıklık göstergesi siz darbe alındığça azalıyor, ancak dindilendiğe ya da rakibi hırpaladıkça yeniden doluyor. Eğer arkaya arkaya çok fazla darbe alırsanız, ringin dışına çıkmaya zorlanmazsanız kolayca yenilmezsiniz. Maç süresini, ringi, silahları ve benzeri detayları istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz.

## Dodo

Genel olarak grafikler pek fena sayılır, scelen güreşçiler maçın başında ringe gelirken gerçek hayatın alımı video görüntülerini izliyoruz. Yine her güreşçinin özü gerçek görüntülerinden yola çıkılarak hazırlanmış ve oldukça da canlı görünüyorlar. Ne var ki animasyonları bana biraz zayıf geldi, gerçek maçlardaki o vahşi yüz ifadelerini, haykırışları, meydan okumaları maalesef pek yakalayamamışlar. Ayrıca ringin çevresi ve seyirciler biraz fazla basit olmuş, özellikle kameraları değiştiren karton levhalara benzeyenler. Tabii bu tarz her oyunda olduğu gibi, Thunder'da iki oyunculu müsabakanın destekliyor, konsola ikinci bir game pad takılı olması veterli. Zaten işin eğlenceli kısmı da bu, makineye karşı değil, arkadaşlarınızla oynarken nispeten çok daha eğleneceksiniz. Sonuç, Thunder'eger bu tarz oyulara karşı bir turkumuz, ikinci bir game padımız, gabsık sıkılmanın oyun arkadaşlarımız varsa ve biraz farklı bir dövüş oyunu arıyorsanız alabilecek bir yapım, gerekli koşullar olduğunda iyi zaman geçirmenizi sağlayabilir. Ancak orada gördüğümüz numaraları evde denemeye kalkışmayı, kafamızı gözünüzü yarasınız.





# GÜREŞÇİLER

## 1. HOLLYWOOD HOGAN (HAFIF)

Knee Bashers: X, Daire, Daire (H)  
Big Boot: Üçgen, Üçgen, Üçgen (RKT)  
Hogan Leg Drop: Yukarı, Kare, Kare, X (RY)

## 2. BRET HART (HAFIF)

Leg Sweep: Kare, Kare, Kare (H)  
Atomic Headbutt: Üçgen, Kare, Kare (RY)  
Sharp Shooter: Aşağı, Kare, Üçgen, Kare (RY)

## 3. STING (HAFIF)

Death Drop: Üçgen, Üçgen, Daire (H)  
Stinger Splash: X, Daire, X (RK)  
Death Lock: Aşağı, Kare, X, Kare (RY) (S)

## 4. LEX LUGER (HAFIF)

Atomic Drop: X, X, Daire (H)  
Diving Clothesline: Üçgen, Üçgen, Üçgen  
Torture Rack: Yukarı, Üçgen, Kare, Üçgen (H) (S)

## 5. THE GIANT (Ağır)

One Hand Pancake: Kare, Üçgen, Üçgen (H)  
Choke Lift: Yukarı, Üçgen, Kare (H)  
Choke Slam: Yukarı, X, Daire, Daire (H)

## 6. DIAMOND DALLAS PAGE (HAFIF)

Side Stükülex: Kare, Kare, X (H)  
Geri Splash: Üçgen, Daire, Daire (H)  
Diamond Cutter: Yukarı, X, X, Daire (H)

## 7. RAVEN (HAFIF)

Cheap Shot: Kare, X, Kare (H)  
Arm Flip: İleri, X, Daire (H)  
Evenflow DDT: Aşağı, İleri, Üçgen, Üçgen (H)

## 8. SATURN (HAFIF)

Power Slam: X, Daire, X (H)  
Gargoyle Suplex: Geri, X, X (H)  
Death Valley Driver: Yukarı, X, X, X (H)

## 9. GOLDBERG (HAFIF)

Spear: Aşağı, Üçgen, Daire, Daire (H)  
Gorilla Press Slam: Üçgen, Daire, Daire (H)  
JackHammer: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)

## 10. KEVIN NASH (Ağır)

Side Suplex: Kare, Kare, Üçgen (H)  
Choke Lift: Yukarı, Üçgen, Kare (H)  
Jackknife PowerBomb: Yukarı, Kare, X, Kare (H)

## 11. SCOTT HALL (HAFIF)

Headbutt: X, Kare, Kare (H)  
Snap AB Suplex: Geri, Üçgen, Daire (H)  
Outsiders Edge: Yukarı, Kare, Kare, X (H)

## 12. CURT HENNIG (HAFIF)

Geri Suplex: Yukarı, X, Kare (H)  
Snap Suplex: X, X, Kare (H)  
Hennig Plex: Geri, Üçgen, Üçgen, Kare (H)

## 13. RANDY SAVAGE (HAFIF)

Face Smash: Kare, X, X (H)  
Side Pancake: Üçgen, Üçgen, Kare (H)  
Flying Elbow Drop: Yukarı, Üçgen, Daire, Üçgen (PTT)

## 14. RICK STEINER (HAFIF)

Back Pancake: Aşağı, Üçgen, Daire (H)  
Powerslam: Kare, Kare, Kare (H)  
Football tackle: Aşağı, Üçgen, Daire, Daire (H)

## 15. SCOTT STEINER (HAFIF)

Back Hits: Aşağı, Üçgen, Daire (H)  
Double Underhook: X, X, X (H)  
Steiner Recliner: Aşağı, Kare, Kare, Üçgen (RY) (S)

## 16. CHRIS JERICHO (HAFIF)

Torso Flip: Geri, X, Kare (H)  
Swinging Head Scissors: Üçgen, Kare, Üçgen (H)  
Lion Tamer: Aşağı, Kare, Kare, Kare (H) (S)

## 17. BRAIN ADAMS (HAFIF)

Leg Sweep: Kare, Kare, Kare (H)  
Geri Splash: Üçgen, Daire, Daire (H)  
Tilt A Whirl: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)

## 18. BRITISH BULLDOG (HAFIF)

Face Smash: Kare, X, X (H)  
Atomic Headbutt: Üçgen, Kare, Kare (RY)  
Oklahoma Slam: Yukarı, Kare, Kare, Kare (H)

## 19. BOOKER T (HAFIF)

Scissors Kick: Yukarı, Üçgen, Kare (H)  
Harlem Flip: Üçgen, Daire, Üçgen (H)  
Harlem Hangover: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen (PTT)

## 20. DEAN MALENKO (HAFIF)

Back Pancake: Aşağı, Üçgen, Daire (H)  
Snap Suplex: X, X, Kare (H)  
Texas Cloverleaf: Geri, Üçgen, Kare, Kare (RY) (S)

## 21. WRATH (HAFIF)

Knee Bashers: X, Daire, Daire (H)  
Death Penalty: Üçgen, Kare, Kare (H)

### Meltdown:

Geri, Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)

## 22. ULTIMO DRAGON (HAFIF)

Torso Flip: Geri, X, Kare (H)  
Head Scissors: Üçgen, Kare, Üçgen (H)  
Dragon Sleeper: Aşağı, Kare, Üçgen, Kare (H) (S)

## 23. BILLY KIDMAN (HAFIF)

Reverse Side Suplex: Kare, Kare, X (H)  
Head Scissors: Üçgen, Kare, Üçgen (H)

### 7-Year Itch:

Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen (PTT)

## 24. DISCIPLE (HAFIF)

Geri Suplex: Yukarı, X, Kare (H)  
Scoop Slam: Kare, Kare, Kare (H)  
Apocalypse: Geri, Kare, X, X (H)

## 25. CHRIS BENOIT (HAFIF)

German Suplex: Kare, Üçgen, Kare (H)  
Flying Headbutt: Yukarı, Kare, Üçgen, Üçgen (PTT)  
Crippler Crossface: Geri, Üçgen, Üçgen, Kare (H) (S)

## 26. SCOTT NORTON (HAFIF)

Back Shots: Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)  
Big Boot: Kare, Kare, Kare (ORTU)  
Shoulder Breaker: Geri, Üçgen, Daire, Daire (H)

## 27. KONNAN (HAFİSİKLET)

Torso Flip: Geri, X, Kare  
Diving Clothesline: Üçgen, Üçgen, Üçgen (ORTU)  
Tequila Sunrise: Aşağı, Kare, Kare, Kare (RY) (S)

## 28. JIM NEIDHART (HAFİSİKLET)

Leg Sweep: Kare, Kare, Kare (H)  
Gargoyle Stükülex: Geri, X, X (H)  
Football Stükülex: Aşağı, Üçgen, Daire, Daire (H)

## 29. ROWDY RODDY PIPER (HAFIF)

Face Smash: Kare, X, X (H)  
Atomic Headbutt: Üçgen, Kare, Kare (RY)  
Sleeper: Geri, Üçgen, Daire, Daire (H) (S)

## 30. BUFF BAGWELLO (HAFIF)

Knee Bashers: X, Daire, Daire (H)  
Scoop Slam: Kare, Kare, Kare (H)  
Blockbuster: İleri, Üçgen, Üçgen, Daire (H)

## 31. KANYON (HAFIF)

Kanyon Driver: X, Daire, X (H)  
Double Underhook: X, X, X (H)  
Flatliner: Geri, X, X, X (H)

## 32. ALEX WRIGHT (HAFIF)

Belly to Back: Yukarı, Kare, X (H)  
Arm Flip: İleri, X, Daire (H)  
German Suplex: Yukarı, Kare, Üçgen, Kare (H)

## GENEL HAREKETLER

Bu hareketler WCW/nWo Thunder'daki bütün dövüşülerin yapılabildiği harekelerdir.

### HAREKETSİZ DURURKEN (H)

Yumruk	Kare
Kesik	Üçgen
Tekme	X
Dijen Tekme	Aşağı, X
Sırttan Atma	Geri, Kare
Snap Mare	Yukarı, Kare
Belly Suplex	Üçgen, Kare
Back Breaker	Aşağı, Üçgen
Body Slam	Yukarı, Üçgen
Abdominal Stretch	Aşağı, Üçgen
Gorilla Press Slam	Yukarı, Üçgen
Ring'den atma	Daire
Whip	Geri, Daire
Tırmanma	İleri basılı/Geri, Daire
Güreşçi değiştirme	R2
Taunt	L2
Seçim	Güreşçi sağlama
Bağzalama	İleri, Daire
Koşma	İeri, İeri

### ADAMI TUTARKEN (TUT)

PowerBomb	Kare, X
Piledriver	Üçgen, Daire
Vertical Stükülex	Geri, Üçgen
Reversal	Aşağı, Aşağı, Aşağı

### RAKİP YERDEYKEN (RY)

Elbow Drop	Kare
Leg Drop	Üçgen
Knee Drop	X
Stomp	Aşağı, X
Lift Opponent	Yukarı, Daire
Drag Opponent	Hold İleri / Geri, Daire
Pin	Daire

### DÜŞMAN SIZE DOĞRU GELİRKEN (DS)

Clothesline	Kare
Spinning Kick	Üçgen

### RAKİP KOŞEYE TIRMANMIŞKEN (RKT)

Elbow	Kare
Chop	Üçgen
Knee	X
Splash	Aşağı, X
Climb turnup and Pummel	İlere basılı, Kare

### OYUNCU KOŞEDEYKEN (OK)

Elbow Drop	Kare
Leg Drop	Üçgen
Knee Drop	X
Drop Kick	Aşağı, X

### AĞIRLIK GÜREŞÇİLER

Belly Bumper	Yukarı, Kare, X (H)
Foot Choke	İleri, Üçgen, Üçgen, (RET)

### HAFİSİKLET GÜREŞÇİLER

Frankenstein	Geri, Kare, X (H)
Head Scissors	Yukarı, Kare, Üçgen (H)

Genel  
7  
PUAN

WCW-NWO Thunder THQ / Spor / 1 CD

İNCELEYEN

M. Berker Göngör

SİSTEM

Playstation

GRAFİK

Oyuncu sayısı

1-2

SES/MÜZİK

Memory Blok

1

ATMOSFER

Dual Shock

OYNANABILIRLIK



# Silent Hill



**O**yunumuz ilk bakışta tanıma- men bir "Resident Evil özüntüsü" gibi gözükmeye- nemez, ilerledikçe Resident Evil'dan epey farklı olduğu gö- rülüyor. Daha fazla Puzzle çöz- zup kafa patlatalısanız. Tabii bir de çok iyi derecede İngilizce bilmeniz gereklidir. Hatta bazen bir olayı çözülmek için Türkçe'ye çevirdikten sonra bile bir şey itade etmeyeń şirlerden yaran- lanmak zorunda kalmışsunuz. Ne mi yapacağınız? Eh biz sizin için varız!

Adrenalinin orası epey yüksek olan bu oyunda ışık efektleri iyi kullanılmış, çoğu kez önünüze erki alan çok kısıtlı olan bir fenerle gormek zorundasınız. Böylelikle nereden bir yaratık fırlayacağınızı da kestirmeniz güçleşiyor haliley. Hatta bazen bu ışık yaratıkları üzerinde bile çekiyor. Kamera açları da o- yuncuya fazla zorlamıyor, karakterimi- zi üçüncü kişi gözüyle görüyoruz. Hikayeyi bütünlüğe için aralarda yüksek kalitede Render'lanmış kısa filmler de ilave edilmiş.

Konusu ise hazi güllerin, gerçek ya- şamı, yasanın bir kabus haline getirebilmeye çalışması. Bir çeşit lanet. Oyunda Harry Mason isimli bir adamı yönetiyorsunuz. Harry, kızıyla beraber arabasında giderken, Silent Hill Resort diye bir yerin önünden geçer. Az ileride ise yola fırlayan bir kadına çarpmak için direksiyonu kıtar ve arabasını parçalar. Kendisine geldiğinde krizi Cheryl'in yanında olmadığını fark eder ve onu aramaya koyulur...



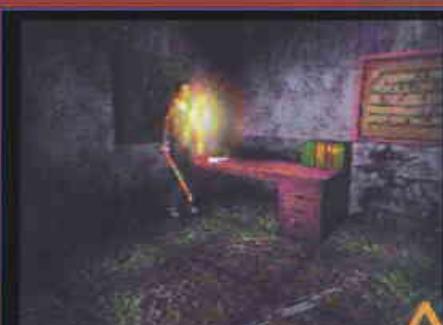
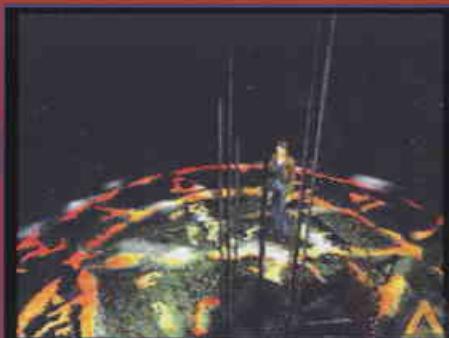
Bu ay sizlere, "Bu oyun piyasası bööle abi! Adam bi tane oyun yapıyo, sen de o oyunu taklit ederek ipe sapa gelmez bi oyun yapıyon, böylece piyasa abidik gubidik oyunlarla doluyo! Al işte bi tane daha..." diyerek aldığım, fakat oynadığım zaman, "Adamların hakkını yememek lazım, helal olsun!" dediğim bir oyunu açıklamak ve tam çözümünü vermek istedim.



## Cheryl, neredesin?

Dosdoğru yürüyün. Cheryl'i göre- ceksiniz. Onu takip edip tellere asılı ce- sede kadar gidin. Daha sonra bırakın sizi bıçaklısanız. Demodan sonra, ma- sanın üstündeki harita, bıçak ve fener alın. Kafeden ökmeye çalışın. Yaratığı öldürün. Radyoyu da alıp kafeden çı- kin. Finney Street'teki sokak arasına girin. Sonuna kadar gidip yerdekileri alın. Kızınızın okulda olduğunu öğrene- ceksiniz. Finney street'in sonundaki polis arabasının bagajından anahtarları alın. Queen burger'in yanındaki ara soka- ga girin. Offlimits yazılı yere gidin. Kesk köpek kafasının yanındaki anahtarları alın. Ellroy Street'in sonundaki evin posta kutusundaki anahtarları alın. Matheson Street'in sonundaki kağıtları alın. Levin street'te, önünde köpek kulübesi bulunan eve gidin. Kulübeden anahtarları alıp eve girin. Anahtarları kulanarak kapıyı açın. Evin arkası bahce- sindesiniz. Artık okulu gidebilirsiniz. Holdeki okul haritasını alın. 2. Katta çı- kin. Lab equipment room'a girin. Raftaki kimyasal siseyi alın. Sonra che- mistry lab'a girin. Kimyasal, el beşikleri üzerinde kullanın. Madalyonu alın. Courtyard'a gidip anahtarları kullanın. 2. Kattaki müzik dersligine gidip tahayı-

inceleyin. Piyanodaki bulmacayı çöz- mek için nota çıkarmayan tuşlara sol- dan sağa numara verin. Sonra şu sırayla basın: 2-4-5-3-1. Tahtanın önüne dü- şen gümüş madalyonu alın. Madalyonları, clock tower'a yerleştirin. Daha sonra boiler room'a gidin. Kirmizi düğmeyi basıp kazanı çalıştırın. Böylelikle clock tower'in kilidi de açılmış oluyor. Clock tower'a giri- dogru ilerleyin. Storage'a gidip oradaki pembe topu alın. 1. Kattaki sınıflardan birinde, masanın üstündeki anahtar resimli kartı alın. lobby'ye gidip tekerlekli sandalyeden ampullü alın. Resepsyon'a gidip anahtar resimli kartı kapıda kul- lannı. Erkekler tuvaletine girin, silahı alıp duvardaki resmi inceleyin. Kızlar to- valetine girdiğinizde ise 2. Kata çıktı- olyorsunuz ne hikmetse. Paniklemeyin; tekrar giri 1. Kata in- bilirsiniz. Teachers room'daki telefonu bulun ve oradan çıkış 2. Kattaki locker room'a gidin. Dolabı açın. Library Reserve Key'i alın (ehti) Library Reserve'e gidin ve kitabı okuyun. Çatiya çıktı. Delikleri bulup, köşede o- lanına pembe topu yerleştirin. Vanayı açın. Library Reserve'e gidin. Kitabı in- celeyin. Courtyard'a çıkış yerdeki a- nahtarları alın. 2. Kattaki açılmayan sınıf- çikın. Bodrum'a inin. Boiler room'a gi-



rin. Buradaki bulmacayı çözün(oldukça kolay zaten). İçeri girin. Açıntayı bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Biraz kaçırın size saldırımış bekleşin. Ağzını açığa zaman ateş etmeye başlayın. Demodan sonra normal yaşama geri dönmiş oluyorsunuz. Okuldan çıkışın, Bradbury street'deki çıkışın yanındaki sokaga girin. Anahtarları yolu sonundaki evde kullanın.

### Somoel'in laneti!

Evdan yolu devamına çıkışın, buradaki ara sokagi kullanarak Bloch Street'e çıkışın ve balkan kilisesine(church) girin. Demodan sonra masanın üstündekileri alın. Old Silent Hill koprüsünü açın. Köprüden haritayı alın. Hastaneyi gidin, doktorla konuşun. Recepstiyona girip haritayı alın. Bundan sonra Conference Room'daki Base Key'i alın. Aşağı inip jeneratör odasındaki jeneratörü açın. Asansöru kullanarak 3., 2. Ve 4. Kattara çıkışın. 302 nolu odada bir video var. Erkekler tuvaletinden plate of turtle'ı ve storage room'dan bloodpack'ı alın. 306'da plate of cat var. Merdivenleri kullanarak 2. kata inin. 204'te blood pack'ı kullanın ve hatter plate'ı alın. 201'de lighter var. 1. Kattaki directors office'deki queen plate'ı alın. 2. Kattaki nurse center'e gidip bulmacayı söyle çözün: sol üst-queen, sağ üst-turtle, sol alt-cat, sağ alt-hatter. Operating room'dan basement storeroom anahtarlarını alın. Intensive care'den, disinfecting alcohol'u de alkolikten sonra, bodruma inip storeroom'daki dolabı itin. İçeride, disinfecting alcohol'u sonra da lighter's kullanın. Açılan geçide girin. Once solukta kapıdan girip video cassette'ı alın. Koridorun sonunda sağdaki kapıdan girip, examination room key'i alın. 3. Kattaki video olan odaya gidip kaseri kullanın. Tam olarak ne olduğunu anlayamıyoruz. 1. Katta examination key'i kullanın. Hastaneden çıkışın. Haritinin üst sağ köşesindeki antikacı-

ya gidin. İçerideki dolabı itin. Açılan yere girip herşeyi araştırın. Oradan çıkışın Silent Hill Town Center'e girin, ikinci kata çıkm, tel çökecek ve aşağı düşeceksiniz. Duvardaki rifle'ı alıp yarığı ateş edin. Kirılan verden dışarı çıkm. Hastaneden çıkışın. Post office'in yanındaki merdivenlerden çıkışarak yatağı öldürün. Köprüün diğer tarafına geçin. Midwich Elementary School'a gidip kapının kilidini Hammer ile kırın ve tünele girin. Tüneldeki Sewer Map'ı bulun ve haritinin altındaki Ladder'a doğru ilerleyin. Merdivenden çıkışın öteki Ladder'a doğru gidin. Kapı açılmayacak. Haritanın sol ucunu gidip Sewer Exit Key'i alın. Ladder'ı kullanın. Information tabelasından haritayı alın.

### Burası da neresi? Sanki daha önce buraya gelmiş gibiyim...

Light House'a, dahu sonra da Amusement Park'a gidin. Parkın yolu kapılı anı siz haritadaki ok işikinden girin. Ladder ile yukarı çıkışın. Ath karmacıyı bulun. Yapmanız gerekeni yapın (oyunun zevkini kaçırılmamak için söylemeyi istedim). Basement'e gidiyoşsunuz. Koridorun sonunda sağdaki kapıya girin ve ilerleyip pense ile tornavida alın. Penseyi başka bir odadaki muslukta kullanın ve Ophiel Key'i alın. Ophiel yazan kapıdan girin. Duvardaki şifreye "Alert" yazın. Devam edip Amulet of Solomon'u alın.

Burclarla ilgili bilmecenin olduğu oda girin. Yarı:6, boğası:4, ikizler:8 yapın ve Stone of Time'ı alın. Stone of Time'ı saatte kullanın.

Hagith Key'i alın. Kapısında kullanın. 2.kata çıkışın Crest of Mercury, Ring of Contract ve Camera'ı alın. 3. Kata çıkışın iki tablonun da resmini çekin ve çikan şekilleri kapılara uygulayın. Soldaki kapıda, 1. kattaki boş kuş kabesinin anahtarını bulacağınız. Onu kullanın. Phaelog Key'ı alın ve kullanın. Kapılara sırayla girin. Dagger of Melchior'u alın. Ring of Contract'ı eksek zincirle takın. Jelly Beans'ı açın ve içinden çıkan Belchor Key'ı alın. Video kaseti kullanın. Ankh'ı alın. Belchor yazan kapıdan griп jeneratörü kapatın. 2. kattaki Key of Aratron'u alın ve ona ait olan kapıda kullanın. Disk of Ourobos'u alın. Kızın odasına gidip Amulet of Salomon, Ankh, Dagger of Melchior, Crest of Mercury ve Disk of Ourobos'u kullanın.

Oyunun oynaması kabaca böyle. Size tıvısvım, oyuncu esnasında girebildiginiz her yerde giromeniz ve sadece çözemediğiniz zaman açıklamaya bakmanız. Çünkü hemen hemen boş yer yok, her yerde ya mermi ya silah ya da oyuncunun oynamasına yardımcı unsurlar var. Bir de oyuncu sonunda yaptığınız derceyi etkiliyor her halı almanız. Oyunun değişik sonları var. İki sonları görevbilmek için iyi derece yapmak gereklidir (belli bir zamanın altında bitirmek, bellİ bir süvidan az Save etmek, her objeyi almak gibi filan).

Daha sonra biraz daha zor ve biraz farklı bir senaryoya tekrar başlıyorsunuz oyuna. Ama bizden bu kadar. Biraz da siz oyuncu tadını çıkarın. ■

**Genel  
7  
Puan**

### Silent Hill Konusu / Adventure / 1 CD

İNCELEYEN	Mega Emin	GRAFİK	***** ★★★★
SİSTEM	Playstation	SES/MÜZİK	***** ★★★★
OYUNCU SAYISI	1	ATMOSFER	***** ★★★★
MEMORY BLOK	1	OYNANABILİRLİK	***** ★★★★

Dual Shock



# Street Fighter Zero 3

Acaba aranızda Street Fighter'ı en az bir kere olsun oynamamış olan bir tek kişi dahi var mıdır? Herhalde yoktur. İşte en sonunda, yeni oynanış şekilleri ve yeni dövüşülerle efsane tekrar aramızda!

**C**apcom yine bombası patlatıyor; Street Fighter serisinin son oyunu olan Street Fighter Zero 3 ile geri döndü! Dönerken beraberinde birçok yenilik de getirdi. Size biraz bunlardan bahsedeyim. Grafik ve ses itibarıyle, diğer Zero'lardan pek bir farkı yok. Oyunda belirgin bir "oze dönüs" hakim; ilk çikan Street Fighter 2'deki tüm karakterler geri gelmiş. Buna ek olarak, Super Street Fighter 2'deki, Street Fighter Second Impact'deki ve de Zero 2'deki karakterler ilave edilmiş. Toplam 31 karakter ve birkaç tane de gizli karakter var. Bir de, özelliklerini sizin belirlediğiniz 6 karakteri listeye ekleyebiliyor-

sunuz. Zero 2'de iyice abartılan bazı hareketler, biraz daha yumuşatılmış, karakterlerin yaptığı hareketler ve kombineler Street Fighter 2'yi andırır olmuş. Bunun yanında çok büyük değişiklikler de var tabii. Sınırsız koruma (Guard) kaldırılmış, yerine bir koruma enerjisi getirilmiş. Rakibin her darbesinde korunursanız, belli bir süre sonra korumamız bitiyor. Ayrıca, oyna başlamadan önce 3 degisik dövüş tarzından birini seçmeniz gerekiyor. Binalar:

**X-isim**: Super Combo yapabiliyorsunuz. Bazi hareketlerinizi daha güçlü yapabiliyorsunuz, ancak birçok özel haretinizi yitiriyorsunuz.

**Z-isim**: Super Combo yapabiliyorsunuz, tüm hareketlerinizi kullanabiliyorsunuz.

**V-isim**: Burada, Super Combo yerine Original Combo yapabiliyorsunuz.

Combo Bar'ın dolmasını, rakibe yaptığınız hamleler ve rakibinin bunlara repkisi etkiliyor.

Oyundaki en büyük yenilik, "World Tour" adında yeni bir seçenek. Gerçekten çok iyi düşünülmüş; öyle ki, oyunun başına oturunca kalkamayorsunuz. Bu seçenekin açıklamasını yazının ilerleyen kısımlarında bulacaksınız. Oyunda birçok kez Save ertigiñin halde sadece 1 blok yer tutması da bir artı puan. Ayrıca titresimli Joypad'ı destekliyor. Gelelim oynamışına...

Klasik bir Street Fighter Zero demo-suya oyun başlıyor. Hemen ardından Mode Menu'ye geliyoruz. Buradaki bazı seçenekler henüz açık değil, ama hiç üzülmemen. Siz oyunda ilerledikçe hepsi açılacak. Seçenekler şunlar:

**ARCADE MODE**: Tüm Beat-em-up'larda olan; karşısına kim çıkarsa dövüp, oyunun sonunu getirmeye çalışığınız bölüm.

**VERSUS MODE**: İki kişi karşılıklı





dövüşmek için burayı seçiyorsunuz. **TRAINING MODE:** Burası da hareketleri keşfetmek ve alıştırma yapmak için hazırlanmış. Pause'a basarsanız, karşınıza bir menü daha gelecektir. Bu menü de şöyle:

- ✗ **CONTINUE:** Oyunu devam eder.
- ✗ **DUMMY:** Buradan rakibinizin (ya da kurbanının) yapacağı hareketleri belirleyebilirsiniz (zıplasın, korunsun gibi).
- ✗ **ATTACK DATA:** Rakibinize verdığınız hasarı yüzdesini ekranda gösterir.
- ✗ **COMBO:** Rakibe kaçılı kombine yaptığınızı gösterir.
- ✗ **CHARACTER CHANGE:** Ovuncunu değiştirmek için.
- ✗ **MODE MENU:** Açılmadan çıkış ana menüye dönersiniz.

**WORLD TOUR:** Geldik oyunun en ilginç kısmına. Bu bölümde ilerledikçe, ism'e (dövüş stilinize) ek olarak bazı özelikler alıyor ve Setup ekranına girip bunları kullanabiliyorsunuz (Super Guard, sonsuz Guard, Auto Guard, Air Guard, Guard Power Plus, Zero Counter Plus, Gauge Plus, Hard Body, Damage Plus...). Seviyenizi artıka, Mode Menu'deki gizli bölümlerin açılmasına vanı sıra, her dövüş stiline ustalığı (Master) doğru gidiyorsunuz. Dünya haritası üzerinde sınırlı da olsa, size ülke seçimi yapma hakkı tanımış. Buralara gidip ülkeleri seçmeniz gerekiyor. Ancak bu mod biraz farklı; bazen bir ülkeyi geçmek için tek bir rakibi yememeniz yetiyor, bazen ise aynı Round'da 6 kişi birden yememeniz gerekebilir (ve itiraf etmemiyim ki bu çok zevkli). Ayrıca bu modu tamamladığınız zaman gizli karakterler serbest kaiyor (Guile mesela).

Bu bölümde başlarken, yine oyuncu, tarz ve oyun hızınızı seçiyorsunuz. Daha sonra haritada bir menü çıkıyor.

- ✗ **BATTLE:** Hemen dövüşe başlar.
- ✗ **SETUP:** Yukarıdaki ayarları yapmaya yarar.
- ✗ **SAVE:** Mevcut seviyenizi kaydedip "Entry Mode"da kullanabilmeniz için.
- ✗ **MODE MENU:** Ana menüye döner.

**ENTRY MODE:** "World Tour"da kaydettiğiniz karakterlerin ayarlarını yaparak onları karakter seçim ekranındaki "Entry" yazan yerlere kaydetmek için düzenlenmiş seçenek. Bu karakterleri kaydedince her seçenekte kullanabilirsiniz.

**OPTION MODE:** Ayarlar menüsü.  
**GAME OPTION:** Oyunla ilgili ayarlar için.

✗ **KEY CONFIG:** Tuşların işlevlerini ayarlamak ve titreşim özelliğini açmak için.

✗ **DISPLAY ADJUST:** Ekrana ayarlarını buradan yapabiliyorsunuz.

✗ **MEMORY CARD:** Japonca olduğu için biraz karışık, birkaç denemedede bulabilirsiniz, ama bence Game

Options'dan Auto Save'i açın ve gerisine karışmayın (Zaten oyun ilk açıldığında Slot 1'deki dosyayı otomatik olarak yükliyor).

**TEAM BATTLE:** Takım halinde dövüşmek için tasarlanmış. Bana biraz "King of Fighters" serisinden alıntı gibi geldi.

**SURVIVAL:** Roundlarında enerjiniz yenilenmeden onnumuza geleni yenmeniz gereklisi. Round sonrasında vurus sayınız ve kalan süreyle orantılı olarak enerjinize biraz ekleme yapıyorsunuz.

Oyun ana hatlarıyla bu kadar. Bence Capcom, serinin diğer oyunlarında havada kalan bazı şeyleri, bu oyun da yerine oturtmayı başarısız ve serive ayı bir renk getirmiştir.

Eğer Beat-em-up'ları seviyorsanız ve Street Fighter Ex Plus, Tekken 3 gibi oyunlardan sıkıldınızsanız (ki sıkılmışsınızdır!) bu oyunu hemen alın derim. ■

Genel  
8  
Puan

## Street Fighter Zero 3

Capcom / Dövüş / 1 CD

INCELEYEN	Mega Emin	GRAFİK	*****
SİSTEM	Playstation	SES/MÜZİK	*****
Oyuncu sayısı	1-2	ATMOSFER	*****
Memory Blok	1	OYNANABILİRLİK	*****
Dual Shock	✓		



# Hilekar

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

## Alpha Centauri

Oyuna başladıkten sonra CTRL-K'ya basın. Böylece bir harita editörünüz olacak ve senaryo bilgilerini değiştirebileceksiniz.

- Y Haritayı gösterir
- Shift-F1 İstedığınız birimi yaratır
- Shift-F2 Teknolojik buluşlar.
- Shift-F3 Görüş açısını değiştirir.
- Shift-F4 Enerji miktarını değiştirir.
- Shift-F5 Yılı değiştir.
- Shift-F6 Rakipler ölürl.
- Shift-F7 Oyunun tekrarını gösterir.
- Shift-F8 Filmleri gösterir.
- Shift-F9 Grubunuzun diplomasını değiştirir.

## Army Men 2

- ✓ Görevinizi ve haritayı çok iyi anlamanız lazım. Eğer gerekiyorsa, görevinize başlamadan önce sırf haritayı öğrenmek için etrafta dolasın. Böyle yapmazsanız görevinizi başarımanız imkansız olacaktır.
- ✓ Bulduğunuz anda Sarge'a bozukayı alırsın. Oyundaki en etkili silah bazuka, özellikle düşman askerler toplu halde saldırırken. İyi bir atışla dört tane düşmanı birden eritebilirsiniz.
- ✓ Sarge'in dışındaki askerleri yönetirken onları kısa mesafelerde yürütün. Asla bir ekranдан öteye tıklamayın. Böylece istemediğiniz yerlere gitmelerini de engellemiş olursunuz.
- ✓ Araçları yönetirken her seferinde birisini gönderin. Grup halinde hareket ettirirseniz saçma sapan yerlere giderler ve büyük ihtimalle tuzağa düşerler.

## Colin McRae Rally

DARKSIDE - Bütün yarışlar gece olur.

BACKAGAIN - Bütün parkurlar test olur.

FREEWAY - Bütün gizli parkurlar açılır.

WHITEOUT - Yarışlar sis içinde olur.

PRESSFAST - Pedal gücü.

CHOIRBOY - Nicky'nin sesi değişir.

ROCKETMAN - Turbo

BIGGUNs - İki katı güçlü motor.

TURNBACK - Forklift benzeri kontrol

ALIENGOO - Jöle araba

## Enemy Infestation

Aşağıdaki kodları oyun devam ederken klavyeden girin ve Enter tuşuna basın, birden fazla defa denemeniz gerekebilir.

gsaheal - Tüm kolonicilerinizi tamamen iyileştirir.

gsaroon - Tüm çatıları kaldırır, böylece odaları görebilirsiniz.

gsaswap - Düşmanın tarafına geçmenizi sağlar, burada iken intihar hilesini kullanabilirsiniz.

gsakill - O an seçili olan karakteri öldürür.

gsastop - Her iki tarafı da felç ederek oldukları yerde durdurur.

Kapatmak için tekrar yazın.

gsabog - İmlecin durduğu yerde güçlü bir BOG silahı yaratır.

gsaknife - İmlecin durduğu yerde sizin görünmez yapan güçlü bir KNIFE silahı yaratır.

gsacmdr - İmlecin durduğu yerde bir Commander yaratır.

gsamedi - İmlecin durduğu yerde bir Medical Officer yaratır.

gsaboff - İmlecin durduğu yerde bir Technician (Boffin) yaratır.

gsawin - Görevi kazanıp sonrakine geçmenizi sağlar.

## Iznogood

Buradaki hileleri oyun esnasında verilen tuş kombinasyonlarına basarak çalıştırılabilirsiniz:

Seviye seçme: Y, D, F9 tuşlarına basın

Ekstra hayat: X, J, T tuşlarına basın

500 saniye zaman: F3, F5, F9 tuşlarına basın

## Excessive Speed

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken klavyeden girin, eğer doğru yapabilirseniz bir sinyal duyacaksınız:

allcars - Tüm araçlar  
alltracks - Tüm pistler  
addmissile - Tam füze yükü  
addturbo - Tam dolu turbo  
addlife - Tam sağlık  
addshield - Tam dolu kalkanlar  
addearthquake - Deprem yaratır  
addenergy - Tam dolu enerji  
addmine - Tam mayın yükü  
addmine - Tam mayın yükü  
addghost - Hayalet araba

## Myth 2: Soulblighter

New Game seçenekine tıklarken SHIFT tuşuna basılı tutun, bu sadece istediğiniz bölümü seçebilirsiniz. Ayrıca oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz:

Bölümü kazanma: CTRL ve ALT tuşlarını basılı tutarken "+" tuşuna basın.

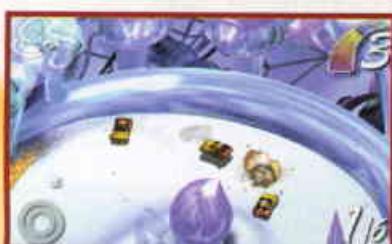
Bölümü kaybetme: CTRL ve ALT tuşlarını basılı tutarken "-" tuşuna basın.



## Recoil

Oyun esnasında CTRL+X tuşlarına basarak hile satırını açın ve aşağıdaki kodları aynen girin, sonra Enter tuşuna basın.

Cavalry - Ölümsslük  
Hemmit - Tüm silahlard  
Medic - Tam dolu kalkanlar



## Thief: The Dark Project

Aşağıdaki hileler oyunun sadece v1.33 versiyonunda çalışacaktır:

Bölüm geçme: Oyun esnasında "Control-Alt-Shift-End" tuşlarına basarak görevi tamamlayabilir ve bir sonrakine geçebilirsiniz.  
Para hilesi: Oyun dizini altında bulunan "dark.cfg" dosyasına "cash\_bonus" satırını ekleyerek bol para sahibi olabilirsiniz.  
Bölüm seçme: Oyun dizini altında bulunan "dark.cfg" dosyasına "starting\_mission X" satırını ekle. Burada X görev numarasını göstermektedir ve oraya uygun bir sayı konmalıdır. Böylece "New Game" seçenekleri sizin o görevden oynaya başlatabilirsiniz.

## WCW Nitro

Bu oyunda hile yapabilmek için önce Select Mode şıklığına girin ve aşağıdaki tuşları girin:

Kocaman kafalar: Yedi defa V, sonra V, H  
Sonraki ring: V, Q, V, Q, H  
Ring seçme: Ana menüden boşluk, Y, V, Q (dört kez), H  
Tüm güreşçiler: Karakter seçim ekranından V (dört kez), boşluk (dört kez), Q (dört kez), T (dört kez), H  
Gizli ringler: Ana menüden boşluk, T, V, Q, boşluk, T, V, Q, H

## Speed Busters

Bu oyunda aşağıda verilen kodları ana menüden ya da oyun esnasında kullanarak hile yapabilirsiniz:

choperview: Ekranın sol altındaki haritayı bir helikopter kamerasıyla değiştirir, böylece etrafınızı tepeden görebilirsiniz.  
fulofit: Bu hile size sınırsız miktarда Nitro verecektir.  
tagkiller: Eğer yarış esnasında arabanıza arkadan çarpan olursa derhal başlangıç noktasına geri işinlanacaktır.  
notimelim: Arcade modunda oyunda kontrol noktalarını devredisi bırakır.

## X-Games Pro Boarder

İşte Pro Boarderdaki en zor haretlerin yapılışı

Normal Duruş  
Half Pipe Hareketleri:  
-McTwist: YUKARI ve SAĞA basılı tutup 540 derecelik dönüş yapın (çok havadayken)  
-Rodeo 7: AŞAĞI ve SOLA basılı tutup 720 derecelik dönüş yapın.  
-Rodeo 5: AŞAĞI ve SOLA basılı tutup 540 derecelik dönüş yapın.  
-Crippler: AŞAĞI ve SOLA basılı tutup 360 derecelik dönüş yapın.

Parkurda Yapılan Hareketler:

-Rodeo 7: Yukarıdakinin aynısı.  
-Misty 7: YUKARI ve SAĞA basılı tutup 720 derecelik dönüş yapın.  
-Misty Flip: YUKARI ve SAĞA basılı tutup 540 derecelik dönüş yapın.

## Starcraft Brood War

Zerg'lerin gizli görevi:

Gizli bölümü açmak için, Zerg'lerin 9. bölümünü 20 dakikadan önce bitirmeniz lazımdır. Ama gizli bölümün başında SAVE etmemeyi unutmayın, çünkü oyuna tekrar başladığınızda gizli görevi menüden seçemiyorsunuz. Hileler:

Oyun sırasında ENTER'a basıp, aşağıdaki hileleri girin ve tekrar ENTER'a basın.

**MAN OVER GAME**

Bölümü kazama.

**GAME OVER MAN**

Bölümü kaybetme.

**SOMETHING FOR NOTHING**

Bütün Upgrade'leri tamamlama.

**MEDIEVAL MAN**

Upgrade'ler bedavaya yapılır.

**OPERATION CWAL**

Binalar ve upgrade'ler anında yapılır.

**THE GATHERING**

Sonsuz psionic enerji

**POWER OVERWHELMING**

Binalar ve gemiler yok edilmez olur

**FOOD FOR THOUGHT**

Supply Limit gerekmey olur.

**BLACK SHEEP WALL**

Tüm gözükür harita.

**NOGLUES**

Düşmanın tüm psionic enerjisi biter.

**MODIFY THE PHASE VARIANCE**

Herhangi bir binayı yapabilirsiniz.

**SHOW ME THE MONEY** Mineral ve gaz 10.000 artar.



# Hilekar

## Apocalypse

Bu oyunda hile kodlarını girebilmek için önce oyunu dondurun ve sonra L1 tuşuna basılı tutarak aşağı verilen tuşlara sırasıyla basın: Ölümşüzlük: Aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, yukarı, sağ, aşağı.  
 Bölümleri açma: Üçgen, yukarı, X, aşağı  
 Bölüm seçme: Kare, O, X  
 Sonsuz hak: Üçgen, O, X, Kare  
 Sonraki kontrol noktası: Üçgen, kare, O, X  
 Tüm silahlar: Kare, O, yukarı, aşağı, X, kare  
 Tam sağlık: Kare, X, üçgen, O



## NFL GameDay 99

Bu oyunda gizli takımlarla oynamayı bilmek için öncelikle Team Selection ekranına girin, orada O tuşuna basın. Böylece gizli takımlardan birini seçebileceksiniz. Ayrıca Options ekranına girip, Easter Eggs kısmından aşağıda verilen hileleri kullanabilirsiniz.

Big Balls: Büyuk top  
 Blinders: Penaltıları kapatır  
 Bunyon: Büyük oyuncular  
 Even Teams: Tüm oyuncuları eşit güçte kılar  
 Flea Circus: Minik oyuncular  
 GD Challenge: Ekstra zorluk seviyesi

Invisible: Görünmez oyuncular  
 Stickem: Tutucular topu daha rahat yakalarlar  
 Weak: Oyuncular çabuk yorulur  
 Rocket Man: Topu taşıyanı hızlandırır  
 Coffee Break: Hızı artırır  
 Stamina: Dayanıklılığı artırır

## Ninja:

### SHADOW OF DARKNESS

Bu oyunda Boss sınıfı yaratıklarla kışkırtken uygulayabileceğiniz bir hile mevcut. Dövüş esnasında önce oyunu dondurun ve sırasıyla L2, L2, L2, R2, R2, R2, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın. Eğer doğru yapabilirseniz Boss yaratığın bir miktar enerji kaybettiğini göreceksiniz ve haliyle işiniz daha da kolaylaşacaktır.

## Test Drive:

### OFF-ROAD 2

Bu oyunda iki gizli araç mevcut, bunlara ulaşmak için önce Transmission Select ekranına girin ve orada Select tuşuna basılı tutarak aşağıdaki kodları girin:  
 Okul otobüsü: L1, yukarı, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R2  
 Dondurma kamyonu: R2, L2, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R1

## Silent Hill

Oyun esnasında Select tuşuna basarak oyunu dondurun, ve Options menüsünü girin. Burada L1, L2, R1, ve R2 tuşlarına aynı anda basın. Eğer doğru yapabilirseniz gizli bir seçenek ekranda belirecektir. Buradan oyunla ilgili pek çok detayı istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

### Syphon Filter

Bu oyunda seviye seçmek ve tüm silahları alabilmek için önce oyunu dondurun, sonra aşağıdakileri uygulayın:

Seviye seçimi: Önce Options menüsünü girip Select Mission şikkini aydınlatın, sonra aynı anda Sol, R1, L1, Select, Kare, X tuşlarını basın. Doğru yaparsanız tüm seviyeleri gösteren bir alt menü açılacaktır.

Tüm silahlar ve cephane: Yine Options menüsünden Weapons şikkini aydınlatın, sonra aynı anda Sağ, R2, L2, O, Kare, X tuşlarına basın.

## Street Fighter

### MARVEL SUPER HEROES

Bu oyunda gizli bir hile menüsü mevcut, onu açmak için ana menüdeyken Options şikkini aydınlatın. Sonra sırasıyla R1, O, Sol, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın. Böylece gizli menüyü açabileceksiniz.

## PROBİM BİLGİSAYAR

A.Z.S.

### PC OYUNLARI MERKEZİ

- ◆ EN YENİ PC VE CD OYUNLARI
- ◆ ARŞİVİMİZDEN 450 DISKETLİK OYUN SEÇİP NOSTALJİYI YAKALAYIN, CD'YE YAZALIM SUPRİZ HEDİYELERLE BERABER!
- ◆ BİLGİSAYARLAR, UPGRADE, YAN ÜRÜNLER EN UYGUN FİYATLARLA!
- ◆ TÜKETİM MALZEMELERİNDE KALİTE ve

BESTEKAR SOK. EKİŞİOĞLU İŞ HANI 11/69

3. KAT KADIKÖY İSTANBUL

TEL: 0 216 414 22 33 FAX: 0 216 349 82 83

# Ayın Filmi ve Kitabı

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

## NEUROMANCER William Gibson

**S**u an dünyanın içinde bulunduğu durumdan şikayetçiiseniz, geleceği bir de William Gibson'ın gözlerinden seyredin. Karanlık, her adım başı ölümün kol gezdiği bir gelecek düşünün. Bilginin ve bilgisayarların yönetiminde olan bir dünya, hükümetlerin bile üstünde olan mega şirketlerin sahip olduğu bir gelecek. Bilgiye sahip olan kişi, herşeye sahip olabilir. Direkt olarak beyinden yapılan bağlantılarla giren siber uzayın sınırlarında dolanın Hacker'ların, sokaklarda bir tane "derm" için birbirini boğazlayanların dünyası burası. Cyberpunk alt kültürün, William Gibson'ın Neuromancer'ına hoş geldiniz.

Daha Interner'in P'sinin bilinmediği bir zamanda, siber uzay, Hacker gibi kavramları literatüre kazandıran bir bilimkurgu eseri Neuromancer. Büyük şirketlerin bilgisayarlarına sızıp önemli verileri çalan Case adlı bir Hacker'in hikayesini anlatıyor. Ama günümüzden oldukça uzak bir zamanda geçen olaylar, birçoğunuza yabancı gelecek bir dille anlatılmış. İngilizce versiyonunun bile tam olarak anlaşılması güç olan eserlerin çevirisini çok dikkatli olunması gerektiği Neuromancer ile bir kere daha ispatlanıyor. Yüzüklerin Efendisi'nin çevirisinin

de gösterilen titizlik ne yazık ki Neuromancer'da gösterilmemiş. Eğer bilgisayarla ilgili terimlere ve Cyberpunk dünyasına yabancısınız, bu kitabı anlamakta biraz zorluk çekeceksiniz. Ama kesinlikle alınıp okunması gereken bir kitap Neuromancer; özellikle dünyamın gelecekte nasıl bir şekil alacağı benzerlerinden çok farklı bir şekilde anlatması nedeniyle, hepimizin durup üzerinde düşmesi gereken bir eser. Kesinlikle inanırsanız.

Case, sigara makinesine bir avuç Türk Lira'sını attı. Tam Yeyehuan paketini alacaktı ki, en yakın kulübedeki telefon birden çalışmaya başladı.

Hic düşündümeden ahiyeyi kaldırıldı.

"Evet?"

Zayıf harmoniklerle, neredeyse duyulamayan sentetik bir ses ve onu takip eden, rüzgar gibi bir ulla.

"Merhaba Case."

Elli liralık bir bozukluk elinden kayarak düştü ve Hilton'un halısı üzerinde yuvarlanarak kayboldu.

"Ben Wintermute, Case."

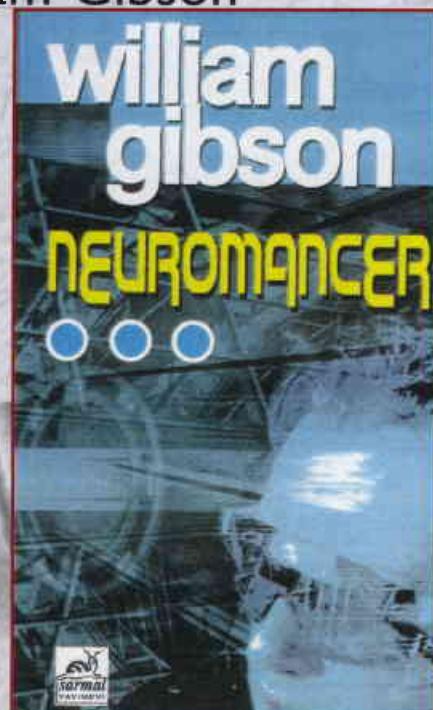
Konuşmamızın vakti geldi."

Bu bir Yapay Zeka'nın sesiydi.

"Konuşmak istemiyorum musun Case?"

Case telefonu kapattı.

Sigara alma fikrini unuttu. Lobiye



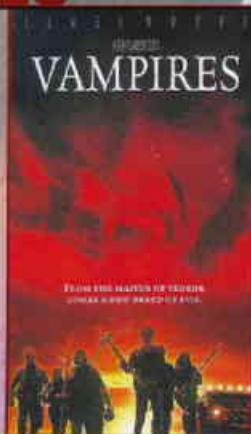
dönerken bir dizi telefon kulübесин öнүнде geçmesi gerekti. Her biri çaldı, sırayla. Ama sadece birer kere; o geçitçe ona eşlik ediyorlardı.

## John Carpenter's VAMPIRES

**I**şte yeni bir rezalet ile, pardon, yeni bir film ile karşınızdayız. Aslında berbat Hollywood filmlerini alıp yerden yere vurmamızı alıştırıktı. Ama bu ay inceleyeceğimiz Vampires adlı bu film (demeye diliş varmıyor ya, neye) tam anlamıyla sarsımağın doruklarına çıktırmış.

Aşında John Carpenter'ı çok seviyorum, özellikle de TV'de seyredip de hakanat korktuğum tek film olan Çılgınlığın Ötesinde'yi yazdığı için. Anna yönetmenliği bırakıp senaryo ve hikaye yazmaya devam etsin derim. Neden? Çünkü Vampires'i yazdıktan sonra bir de yönetmeye kalkmış ama e-

line yüzme bulmuştur. İsimde vampir kelimesi geçen bir filmde gittinizde, beklenenin nedir? Bol gerilim, rahatsız edici mekanlar. Var mı bu filmde? Yok. Sonra, nefesinizin kesilmesini sağlayan stresli sahneler. E hani bu filmde? Yok. Hadi onları geçtik, vampir dedigin şey boru değil ki kardeşim, kan içer bu mahruk. Peki bari o var mı bu filmdede? Valla, bir Double Mag' te bile bu filmdekinden fazla kan etkisi görebilirsiniz. O yüzden benim deneñi o ki, bu film ülkemize geldiğinde bütün arkadaşlarınızı çevrenize toplayıp en yakın yamaçtan hep birlikte atlayın. Daha çok heyecan duyarısınız, ama kısa süre o başka.



# Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

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

## Mançoloji

**E**ve geldiğim zaman onun sesi karşıladı beni, ders sırasında o yine benim yanındaydı. Belki o zamanlar anlamazdım onun anlatmak istediklerini, belki de müziği benim için anlamsız gelirdi. Ama ablam herşeyin farkındaydı, onu seviyor ve düşüncelerini paylaşıyordu. Tamam kabul ediyorum, son zamanlarda onu hiç dinlemediğim. Ama hiçbir zaman esen pop rüzgarına da kapılmadım. Her zaman olduğu gibi sabaha karşı yazı yazmaya çalışırken ICQ'dan bir mesaj geldi "Barış Abi Oldü! Başınız Sağolsun" Inannak istemedim ama doğrudydu.

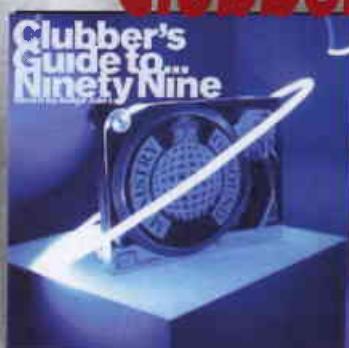
Kendime hakim olamadım, iki darmla göz yaşı süzülüp yanaklarından. Ben o-nun şarkılarıyla büyüğün son nesilinden. Ama O'nun, özellikle de eski parçalarını çok geç keşfettim. Şu ana kadar dinlediğim en bunalmış, en gizemli ve hatta en sevgi dolu şarkuların yaratıcısı o. O her zaman insanlara iyi, güzeli, doğrulu gösteren bir insan. O tam anlayımla bizden biri, şimdiki gibi bir şakıyla kendini sanatçı (?) olarak adlandıranlarla aynı rafa dahil konulmamalı albümleri. 40. sanat yılını kutlayacağı Mançoloji albümünü tamamlayamadan bir anda gitti o aramızdan. Ama arka-

sından gelişen olaylar, aslında onun ne kadar açığa gözlu olduğunu gösterdi bana. Ve işte o zaman onun ne kadar yüce bir kişilik olduğunu anladım.

Sıra karşı yatlada göç katar katar  
Bir yıldan derdi serinde tüter  
Bu avruluk bana ılımlı biter  
Geçti Dost Kerevam Eyleme Beni



## Clubber's Guide To Ninety Nine



**A**slında güneşli olması gereken bir Cumartesi günü yağmur yağarsa, sogukta yürüken düşüncelerinizi sorunlarınızdan uzaklaştırınamazsanız, CD standında iki kişi sırasıyla yanından sıkıştırırsalar ne mi yapardım? Hemen bir tane Clubber's Guide To Ninety Nine alır ve oradan hemen uzaklaşırımdım. Ministry Of Sound kalitesi ile sunulan bu yılın en taze dans albümü Judge Jules tarafından mixlenmiş. Bu durumda bize geçişlere hayran kalmak düşüyor. İki CD ve 37 parça olan bu albüm ile tüm sorunlarınızı geçici de olsa kafanız-

dan uzak tutabilir ve gözlerinizi kapadığınızda boşlukta uşağıınızı düşleyebilirsiniz. Eğer siz de benim gibi

"Yağmur yağıyor, dışarı çıkmayacağım, zaten bu tarzda bir Club da bulamadım" diyorsanız, hemen

<http://www.ministryofsound.co.uk> adresine bir göz atın. Cuma ve Cumartesi geceleri Ministry Of Sound Club'larda yaşanan eğlenceli Real Player kullanarak izleyebilir ve bir yandan da saçınızı başınızı yolabilirsınız. Bu site gerçekten çok güzel ve sürekli Update ediliyor. Arka planda çalan müzik için dahi devamlı ziyaret edilebilir.

## Overkill Necroshine

**U**zay yılı 1981'de başı DD Verri, baterist Rat Stakes ve vokalist Bobby "Blitz" Ellsworth üçlüsü tarafından kurulmuş Overkill. 1985 yılında ilk albümleri ile piyasaya çıktıklarında belki de bu zamana kadar gelecekleri tahmin edilemezdi. 1997 yılında çıkardıkları 10. albümleri From The Underground And Below'un ardından bir süreliğine sessizlige gönülümüş olsalar da, tekrar eski, gürültülü hallerine dönmeleri fazla

zaman almadı. Sonuç olarak Şubat ayında Nechrosine isimli 11. albümleri piyasaya çıktı. Toplam 10 parçadan oluşan albümde Overkill sağlam bir Sound yakalamış. Özellikle agresif, güç ve adrenalindin dolu bu parçaları dinlerken saçlarını kestiğim günde her zamankinden daha fazla lanet ettim. Bu konuda Blitz söyle diyor "Bunu dinleyin - Bu agresiflik ile yoğunlaşmış bir albüm. Agresif olduğumuz sürece motive oluruz. Agresiflik gerçek bir Heavy

Metal parçasının temelidir". Eh artık bu şekilde düşünmenin insanların herhalde 15 yıl sonunda 11. albümlerini çıkartırken ne kadar agresif olduğunu ve ortaya nasıl bir albüm çıkardıklarını siz tahmin edin. Küçük bir tüyo; bu albüm gerçek anlamda metal ve bir o kadar da Overkill kokuyor... L





## Online Gaming

**A**nketlerde Online Gaming ve Internet konulu bir köşe açılması için yanıtınız baskılar sonunda. Bu köşede sizlere hem Internet üzerinden nasıl oyun oynayabileceğinizi, hangi oyunları ne hızda oynayabileceğinizi anlatacak ve Online Gaming Server'larını sırasıyla tanıtabileceğim. Hem de Internetlarındaki yeniliklerden, en çok tutulan sitelerden ve korunmanız gereken bazı programlardan bahsedeceğim. Ve umuyorum ki hepiniz Internet ve Online Gaming hakkında bilgilendirileceğim. Hayır olsun diyerek yazdırmamıza başlıyorum.

İlk yazımında sizlere Internet üzerinden nasıl oyun oynayabileceğinizi ve bunun için nelerin gerekliliğini açıklayacağım. Temel ve basit komutları başlayıp zaman geçtikçe derin olaylara gireceğim, onun için yazılarımı kaçırmamanızı tavsiye ederim.

1- Online Gaming dünyasına girebilme için doğal olarak ilk başta Internet bağlantınız olmalı (Eğer bağlantınız yoksa, Online Gaming köşesi takip ettiğe olmasının isteyeciksiniz). Internet paketi alırken hızlı servis sağlayıcılarını tercih etmeniz sizin için çok faydalı olacaktır. Çünkü Internet üzerinden oyun oynayan insanların coğunuń şikayet ettiği konu hızdır. Hızınız ne kadar fazla olursa, alacağına zevk de o kadar fazla olacaktır. Eğer Türkiye'de Gaming Server'ı olan bir Internet sağlayıcısını bulunuyorsa (Truster), ona üye olmanız gerekmektedir. Aksi halde o Server'dan oynamazsınız veya oynamamak kadar yavaş kalır oyununuz.

2- Tabii ki Internet üzerinden oyun

oynamaya sadece Server'lara mahsus bir maharet değildir. Siz de kendi kendinize bir Server yaratıp arkadaşınızı o Server'a davet ederek, o oyunu hep beraber oynamamızı sağlayabilirsiniz. Mesela bu ay incelenen MYTH 2'si ele alalım. Multiplayer'dan Other'ta seçerek bir oyun yaratın ve IP numaranızı oyna na gelmek için sabırsızlanan arkadaşlarınıza verin. Onlar da JOIN'den IP numaranızı yazarak oyunu rahatça gelebilirler. Yarattığınız bu oyuna 16 kişi bile katılabilir. Ama oyuncu sayısı arttıkça, oyunun hızı da azalacaktır. Onan için oyuncu sayısını mümkün olduğu kadar düşük tutmaya çalışın. Hız herşeydir.

basit 3 yolu mevcuttur. Birincisi Mirc'te kendinize whois çekimce karşınızda gördüğünüz numaralarıdır. İkinciisi Icq'da kendi detaylarınıza bakınca sağ üst köşede gördüğünüz numaralarıdır. Üçüncü ise, en kolay oları bence, = Dial up ekranı ile Internet'e baglanırsanız, bağlantıınız olduktan sonra çıkan paragrafta yazan numara sizin IP numaranızdır. Be numara:

195.33.23.45 gibi bir seye benzer. Mirc'de kendinize whois çektiğinizde, rakam yerine değişik harfler çıkarsa (a5-kadro.net gibi mesela), /dns Nick'ini oraya yazın. Mesela /dns WANTED yazıp Enter'a basın. Belirli bir süre sonra size bir mesaj gelecektir. Bu mesaj ya 'resolved to' ya 'resolved to 194.242.53.65' gibi bir sey olacaktır ya da 'could not resolve IP' diyecektir. Bu Mirc olaylarına fazla girmek istemiyorum. Çünkü eğer gi-

riresem ölmektedir. Çıktımdan ciddi çok zor olacak.

b- LAG; Lag, sizin bilgisayarınızla bağlı olduğunuz server arasındaki gecikmelerdir. Yani birkaç insan

Server'da Ligggg

diye bagırtıken görmeniz çok normaldir. Kısaca Lag yavaşlık demektir diyebiliriz.

c- PING: Valla her ne kadar sayıları 30 ile bin arasında depsiyor diye söylese de, ben 8 ile 2 bin 635 Ping gördüğümü rahatça söyleyebilirim. Bu rakam ne kadar küçük olursa, sizin için o kadar fazla zevk ve hız anlamına gelir bu. Mesela Raz'in Quake2 Server'ında genelde Pingler 150 civarında olur.

Server'a geldiğimizde 'Bu ne böyle ya?' demeniz isten bile değildir. Ama merak etmeyein, zamanla alışırınız. Ping'i daha düşük olan oyuncunun kazanma şansı da o kadar artıyor, mesela şu an 70 Ping'lı 2. Ligi mevcut Raz'da ve bu insanları yenmek hiç de kolay olmuyor.

**En sonunda Online Gaming ve Internet köşesi açıldığı için ne kadar mutlu olduğumu bileyememsiniz. Bu köşede sizlere hem Internet üzerinden nasıl oyun oynayabileceğinizi, hangi oyunları ne hızda oynayabileceğinizi anlatacak ve Online Gaming Server'larını sırasıyla tanıtabileceğim. Hem de Internetlarındaki yeniliklerden, en çok tutulan sitelerden ve korunmanız gereken bazı programlardan bahsedeceğim. Ve umuyorum ki hepiniz Internet ve Online Gaming hakkında bilgilendirileceğim. Online Gaming ile yazı dizime başlıyorum.**

3- Internet üzerinden oyun oynayan insanların tarafından bolca kullanılan bazı kelimeleri sizlere açıklama gereği duyuyorum.

### Online ortamlarda önemli terimler

a- IP: IP, bir makine Internet'e bağlı olduğu zaman, ona Server tarafından verilen numaradır. Internet'e bağlı her bilgisayarın bir IP numarası vardır. Server'la da bu IP numaralarından bağlanırsınız zaten. Ama genelde bu IP numaralarını görmesiniz. Bu otomatik olarak bilgisayarınız tarafından yapılır. IP numaramı nasıl öğrenbilirim diye bir soru soracak olursanız, bunun çok

tabii (Ping'i söyle bir örmekle tanımlarsak: Ateş etme tuşuna basın, Ping'iniz ne kadar yüksekse adam o kadar gec ateş eder). Bu arkadaşların Ping'inin düşük olma sebebi tydu bağıdır.

Connection'ları olmasından kaynaklıyor. Ping'in özellikle Quake gibi oyunlarda çok önemli olduğu göz önünde bulundurulursa, yetkililerin Online Gaming konusunda biraz daha duyarlı olmamızı bekliyoruz.

d-PACKET LOSS: Valla bu da felsefem demek. Server'la aramızdaki veri kaybı denebilir. Yani mesela, yolda gitmeyen, aradan bir saniye geçiyor ve ölmüş olduğunuzu görürsünüz.)

4. Bazı temel terimleri ve bilgileri verdikten sonra, şimdi de hangi oyunları Internet'ten oynayabileceğinizi açıklıyorum sizlere. Tabii ki de Internet üzerinden oynamaya destek olan bütün oyunları oynayabilirsiniz. Bunun yanında FIFA'yı veya NBA'yı de Internet üzerinden oynayabilirsiniz (Modemden oynamaca gelen telefon parası karşılıkla çok olmuştu). Bazı Server'ların kendi yazılımları ile sağlanan olanaklar sayesinde Internet destekli olmayan bazı oyunları da Internet üzerinden oynayabilirsiniz. Yani Avrupa ve Amerika'da oynamıyor, öyle söyleyeyim. Türkiye'de ise Tronet'in Kali Server'i açısından böyle bir olaya kavuşmuş olduk. (Allah razı olsun)

### Oyun Sunucuları

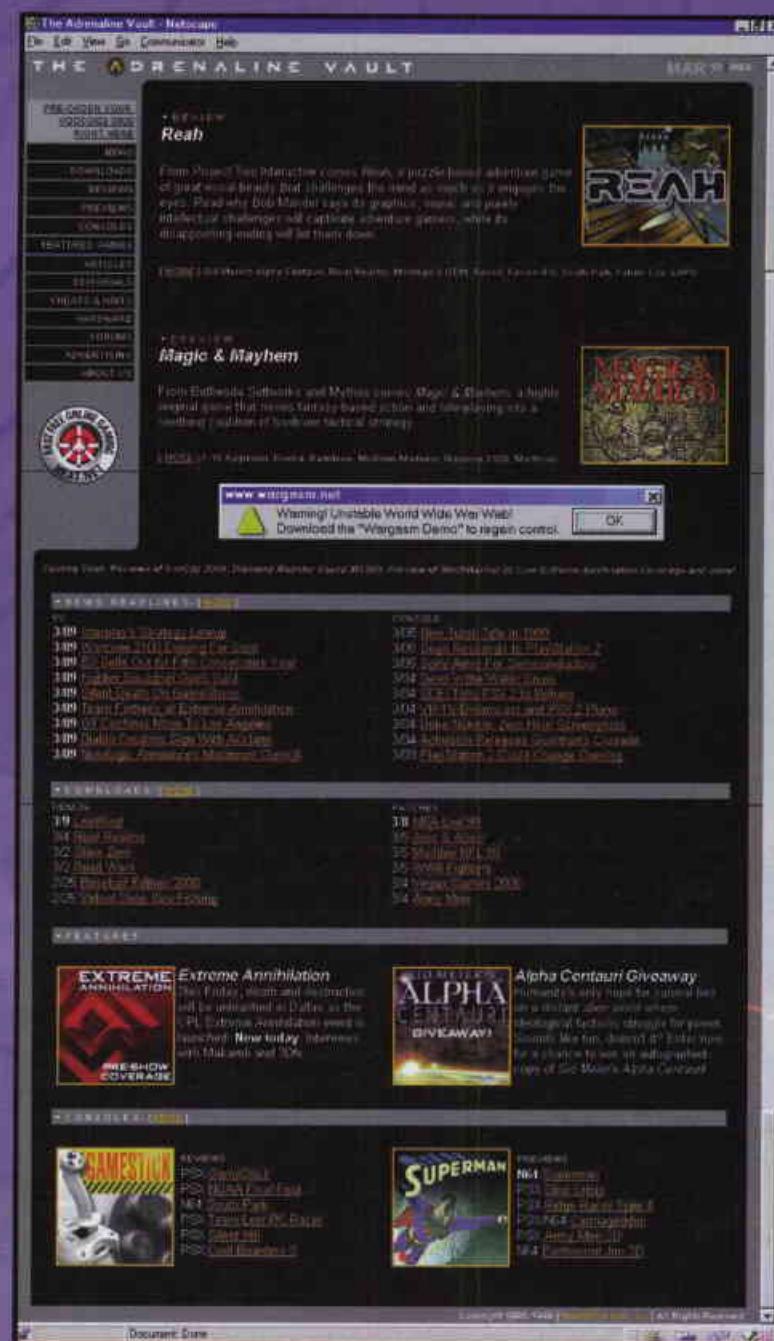
"Peki ama, dünyada kaç tane Online Gaming Server'ı var?" Hangi Server'lar daha iyi hizmet verir? Bu Server'lardan hangi oyunları oynanır?" gibi sorularınıza cevap olabilecek en iyi Server'ı kısaca tanıtıyorum sizlere:

Kali: Dünyanın en yaygın oyun Server'ı olan Kali, çoğu oyunu destekliyor. Kendi verdiği yazılımı sayesinde sabitdiskinizde bulunan (desteklediği) oyunları tespit ediyor. Server'da Chat yapabilme imkanınız da mevcut, muhabbetiniz bitince de 'Launch' tuşuna basarak oyuna direkt giriş yapıyorsunuz. Kali'nin dünya çapındaki Server'lara üye olma ücreti 20\$. Bir kere 20\$'ı verince, bir daha hiç para vermek zorunda kalımıyorsunuz.

Ancak, Kali'nin Türk Server'ına bağlanabilmeniz için ilk önce Tronet'e abone olmanız gerekiyor (E, olacak artık o kadar). Kali'nin dünya çapında tutulmasının en hüyük iki nedeni; oyun oynarken, 14400bps'lik modem ile 33600'lık bir modem arasında herhangi bir hız farkının olmayacağı ve oyunların çok hızlı oynanması. Daha ayrıntılı bilgi için: [www.kali.net](http://www.kali.net) ve <http://game.tru.net.tr>'ye gidebilirsiniz.

Tronet'in ülkemizde Kali Server'ını açması Online Gaming adına stüdyo çok önemli bir adımındır. Bunu yanda, Raksnet'in Server'larının sürekli çökmesi ve kapanma aşamasına gelmesi bir o kadar da üzücüdür. Internet üzerinden oyun oynayan insanların ortak bazı düşüncelerine buradan bir littlem isterim:

Abi bizim suçumuz ne ya????? Söyle ağz tadiyla Internet'ten oyun oynaya-



mayacakımız? İnsanlar yabancı ülkelerde o kadar az Ping'e, o kadar çok seçenekle bu piyasaya girmeyecekler ki resmen alınacak haldeyiz yani. Bizim neviımız eksik anlayamadım. Para alımıya gelince alıyorlar, bir time oyun Server'ı açmayı düşünüyorlar. Bütün Online Gaming camiası adını yerkilileri uyanıya ve kalkıp bireyler yapmaya davet ediyor.

Battlenet'in bilinmeyen yüzünü, Türk Quake Clan'ını ve daha birçok seyi önemizdeki ay bulabiliyoruz (CD-key'siz Internet'ten Starcraft oynamayı merak edenler Mayıs'ta buraya kaçırmaları).

### Nuke'me beni, Nuke'erim seni

Sıradı de Nuke'dan ve Trojan'dan nasıl korumanız gerektiğini

anlayılam.

Nuke: Size başka bir bilgisayar tarafından, program aracılığıyla yollanan hata paketlerinin Windows'un tanımlayamaması üzerine çökmesini sağlar. Bilgisayarınızı Restart ettiğinizde, her şey eskisi gibi olacaktır (Genellikle).

Valla Nuke'dan korunmak için aslında fazla bir seye gerek yok. Windows 98, ve Firewall denen program size büyük ölçüde çözüm getirecektir (Dikkat ederseniz büyük ölçüde dedim. Çünkü bazı programlar bu işi abartmış duruyalar. Ancak bu programlar Internet'te pek de yaygın olmadığı için endişelenmenize gerek yok. Valla ovumilecek bir şey mi bilmem ama, Internet'te çok yaygın olan Aggressor adlı Nuke'un programciları Türkler'den olusmakta).

E tamam, Nuke'dan korunmayı şimdilik başaramıbdınız. Ama asıl korunmanız gereken beladan, yani Trojan'dan nasıl korunmanız gerektiği,

A WORLD OF EXPERIENCE.

**Home**

- History
- Our Management Structure
- Marketing Our Customers
- Business Briefing
- Our Brands
- Creating Unilever's Brands
- Sharing Knowledge
- Research & Development
- Geographic Markets
- Corporate Information

**UNILEVER INNOVATION**

Consumers around the world have different tastes, preferences and habits.

To cater to these needs, we adjust many of our brands to local consumer tastes based on extensive research and insights gained from local consumer computers. This is why we develop currencies as a multi-local multinational.

Our Colgate mouthwash, for instance, has been made slightly stronger for European consumers, while, in Israel, one detergent has been modified to take into account differences in water conditions and laundry habits.

We also develop brands for specific countries and regions.

Cos of our recent innovations, Windex, Tide, etc.

ni açıklıyorum.

Trojan: Çok illet birseydir bu. Trojan, kendini Windows'una kurar ve milletin bilgisayalarında gezinmesini, program çekmesini, istediği seyleri silmesini, kısacası herşeyi yapmasını sağlayan lanet bir programdır. Bu program özgürlük anıtı gibi bir sembole sahiptir. Üzerine çift tıkladınız mı, otomatik olarak kendini Windows'a katar. Çalışma gibi bir tepki göstermez.

Bu felaket programdan şu şekillerde korunabilirsiniz:

- 1- Hiç kimse de exe dosyası almayın.
- 2- Program alsanız bile, çalıştırmadığınız sürece hiçbir şey değişimz.

- 3- Trojan'ı ancak DOS'tan silebilirsiniz. Windows içinden silmeye çalışınca, 'Su an program Windows taratım dan kullanılıyor' gibi laflar edebilir.

Bilgisayarınız kendi kendine kapıyorsa, Windows'ta ekrana abuk subuk mesajlar geliyorsa, Mouse'unuz veya klavyeniz sapılmış, sevnenmişisimz,

cünkü artık sizin de bir Trojan'ınız var demektir. Eeehhheheh.

## Oyun delileri, bu adres'e dikkat!!

[WWW.AVAULT.COM](http://WWW.AVAULT.COM)

Hmmzzz, Internet'ten oyun dynamayı başaranın dünleyim, stresten ve yavaşlığından ıçinize bikkilik geldi. Ne yapacağınız? Tabii ki de, surf yapıp rahatlayacağımız.

Level yazarlarının en çok ziyaret ettiği ve en çok tutulan siteleri her ay sizlere tanıtımıya çalışacağım.

Aynı zamanda

Internet'ten oyun oynadığınızda, Chat veya surf yapığınızda

bilgisayarınız kırılıyorsa, artık bu gi-

dide bir son vermenizin zamanı gelmiş

demektir.

E, doğal olarak da ilk ayki sitemiz [www.avault.com](http://www.avault.com). Bence dünyanın en iyi olarak nitelendirilebilecek sitesi olan Adrenaline Vault, oyun dünyasından en iyi haberleri, incelemeleri, demoları kısacası PC ile ilgili oyunlarla ilgili herseyi bulabileceğiniz bir yer.

Ayrıca Avault Playstation sahiplerine de aynı değeri gösterip Playstation oyunlarına yer veriyorlar. Playstation haberleri, incelemeleri, kısacası Avault oyun dünyasıyla ilgili herseyi bulabileceğiniz mükemmel bir site (Playstation'da Consol oyunlarınınada yer verilmiş). Benim size tavsiyem, oyunlara ve türlerin yüksek yıldızlara kamamamız, çünkü ne kadar iyi bir site olsa da, şirketlerin verdiği büyük miktarlarda paraların karşılığında, ellerim kollarının bağlandığını söylemeliyim. Aynı şekilde

de para koklatmayan şirketlerin oyunlarına fazla ilgi göstermiyorlar (Turok2 için hiç iyi şeyler söylememişler, ama Turok2 2,5 yıldızdan daha fazlasını hak eden bir oyun).

1990'lardan başından beri oyun tutkunlarına hizmet veren Avault, kendi alamındaki rakiplerini yavaş yavaş eledi ve bir numaraya oturdu. Hier gün Update olan sitede, büyük bir arşiv de bulunuyor. Oyun demolarından videoları, resimlerden Desktop Theme'lerde kadar birçok şey bulunuyor.

Oyun dünyasındaki son haberleri önce bilden, sonra da Avault'tan alabilirsiniz.

## Unilever'dan Gençlige Site

[WWW.UNILEVERTURKEY.COM](http://WWW.UNILEVERTURKEY.COM)

Unilever Türkiye, Türkiye'deki üniversiteler genclerin hizmetine sunduğu "Join the Champion Team" adlı sitesi [www.unileverturkey.com](http://www.unileverturkey.com) adresinde devreye soktu.

Unilever'in dünya gençliğine kariyer seçeneklerinde yardımcı olmak üzere 1997 yılında İngiltere'de açtığı "UNIQ-Universal Challenge" isimli site başarılı bir şekilde hizmet vermeye devam ederken, "Join the Champion Team" ise Unilever-Türkiye'de kariyer yapmak isteyen üniversitelerin gençliğine Unilever'i her yolu ile tanıtmayı, gençlerimizle iletişim kurmayı, Unilever'deki iş olağanlıklarını duyurmayı amaçlıyor ve sitesi ziyaret eden gençlerimize, sitede verilen Başvuru Formunu doldurarak, doğrudan başvuru yapma olanaklı sunuyor.

Sitenin hizmetleri bantları sınırlı değil; üniversiteler gencler, edinecekleri bilgileri kariyer seçeneklerinde kıyaslama amacıyla kullanabilirler. Unilever'deki seçeneklerde gençlerin sergilemeleri beklenen yetkinlikleri öğrenebilir. "UNIQ-Universal Challenge" isimli sitesi ziyaret ederek kendilerini CV yazımı, kişisel yetkinliklerini analiz etme, yetkinlik teknellilerde mülakatlarda kullanabilecekleri sorulara en uygun şekilde cevap verme konularında bilgi alabilirler.

Eh bu yazının da sonuna geldik. Sizler internet ve Online Gaming konusunda biraz bilgi edinirdiğimsem, ne mutlu bana. Gelecek av görüşmek dileğim, hoşgakabin.

Not: Hepiniz Superonline IRC Server'ında, Level-Chip kanalına bekliyorum. L

**OPPORTUNITIES**

**Home**

- Job Board
- Reward & Recognition Policy
- Training & Development Site
- Academics
- Applicant Zone
- FAQs
- Attending Competitions

**JOIN THE CHAMPION TEAM**

**Click to enter**

**JOIN THE CHAMPION TEAM**

**Click to enter**

Much detailed Graduate Recruitment information can be found at [www.uniq-unilever.com](http://www.uniq-unilever.com)

**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.

**E**n sonunda isteğinizi gerçekleştirdi. Level artı 100 sayıda. Daha zengin içeriğle, yenilenmiş köşeleriyle her yaştan oyuncuların bilgisayarla ilgili ihtiyaçlarını daha iyi bir şekilde karşılamayı hedefledik. Ve sanıyorum, büyük ölçüde başardık da. Bunun en büyük kanıt, Level Şubat 1999 sayısının hayatı 18200 satarak kendine ait olan satış rekorunu kırmış olması. Tabii bu sayıya abonelerimiz dahil değil.

Mektuplara geçmeden önce biraz sohbet edelim istersemiz. Öncelikle, iki sayı önce "neden mektuplarında biraz olsun muhabbet etmiyorsunuz" diyererek sitem ettim sizlere. Bunun üzerine "al sana muhabbet" diye başlayan birçok mektup geldi, sağılın varolun. Ama benim istediğim zorlama bir muhabbet ortamı kurmak değil, hem sizleri daha yakından tanımak hem de Level'dan neler istediğinizi biraz şaka yoluyla da olsa öğrenmek. Yani mektuplara illaki zorlama bir muhabbet değil, hem sizleri daha yakından tanımak hem de

Level'dan neler istediğinizi biraz şaka yoluyla da olsa öğrenmek. Yani mektuplara illaki zorlama bir muhabbet değil, hem sizleri daha yakından tanımak hem de

İkincisi, PC ve PS TopTen listelerini sizlerden gelen oylarla belirleniyor. Ama bu ay gelen mektupların yarısından coğunda oyulara puan verilmemişti. Nasıl puan vereceksiniz? İstedığınız üç oyuna dağıtmak üzere 10 puanınız var elinizde. Bu puanları en sevdığınız üç oyuna istediğiniz şekilde dağıtabilirsiniz. Ve hangi oyuna puan verdığınızı mektubunuzun bir köşesine kütü içinde TOP TEN adı altında yazın.

Neyse, gelelim bu ayki mektuplarına.

## ► AYIN MEKTUBU :

Çaylak - ve hatta çig - bir Internet kullanıcısı olarak hitap kullanmamakta hiç bir beş görmedim.

-HİAPSIZ-

Zaten böyle dilekçe misali igrenç başlayan bir mektubun değil yayımlanması, kaale (yanlış yazdırılmış iddiaya girerim, doğrusuna bilip düzeltmeyi bir borç bilen) sıvri zekâlı bir okuyucu çıkar nasty olsa, bu arada uzun ve manasız parantezlerden sonra devam etmek de ayrı bir azap, ve bunu bile hala devam etmek ne menem bir aptallıktır. Bi zahmet başa dönersin artık. Hala devam ediyorum. Salaklıguna doymayam (e mi?) alımazı ihtiyalinin eksilerde seyrettiğini bilmeme rağmen (somürmek?) yine de belirtmek isterim: Bu e-mail yayınlanmak, dialekтик ve didaktik uzmanlarına yakalanıp rezil-i russvan olmak, ya da A takımı misali mahalle kavgalarında 'sen Allah bilir sinmaya da gitmiyorsundur' gibi yurttaşlarla çırkeflik yapmak için yazılmıştır. Tek isteğim şu an içinde bulduğum kararsız ruh halinden bir an önce styrilmektir.

DEMEM O KL; bu e-mail'e ola ki cevap vermek isterken lütfen üst kimde doğrudan adresle postalayınız (yanlış türk, biliyorum). Hitap kullanamıyorum ama siz bilgi ifadeleri yice kaser etti e-maili. Ha öyle kötü yazmışım ha böyle.

Hıç muhabbet etmiyorsunuz hep sora yazıyorsunuz demissin. Yukarıdaki kıvrımlar ne kadar bir şey ifade etmese de (köüt e-maillerde anlatım bozukluğu), bu kadar ugursuz Karnaval kalabalığı yeter sanırım.

1-) Şu anda klavyesimi iki parmakla idare ettiğim (iste aynı okuyucu incisi: Ben dergiye abone oluyorum, siz bana Byzantine yerine Logo10 gönderin. Ama Blade Runner istemem.) caanım pazen bilgisayarını emekli etmek üzere yım insallah. Beni bayaaa idare edebilecek bir konfigürasyon? (köüt mektuplarda soru kelimesi eksikliği) Fakat biraz sonra huzurlarımızda olacak bazı rakımlı oyuları hakkını verecek oynayabileym : Half-Life, Thief, Max Payne, The Longest Journey'e yesin artik.

2-) Creative Riva TNT mi yoksa bir

ekran kartı bir Voodoo 2 mi? (Aynı okuyucusu kuyruk sokumu: Tam surum oyun yerine CPU dagıtım (salak okuyucunun emir cümleleri)). E bu kadar kafı sanırım. Teşekkür takdir kısmı yoktu farkındayım. Zaten iyi bulmadığım bir dergiye e-mail atacak (yanlış türklerde devam) kadar kendimden geçmiş olmam lazımdır. Veda cümlelerinden nefret edecek kadar da (Huysuz Virjin gibi açık bitir-eme-dim ya neyse.)

Görüşmek üzere.

## LEVEL

Emre 'salya sümük' Ulgen

Haha, hakikaten eğlendim mailini okurken. Hem kendi hem de bizi hicie derek yazılmış ilk mektup olma şerefine ulaşın. Al benden sana bir box oyunu: geliyor, tabii bir sonraki mailinde adresini bildirisen, Sorularına gelelim istersem, zaten cevaplamak için yeterince geç kaldı.

1-) Sen ve seninle birlikte en az bin okuyucumuz daha mektuplarında "onları en uzun süre idare edebilecek" bilgisayar soruyor. Herkese tek posta kutusunda aynı cevabı vermektense, bundan sonra Donanım kögesindeki "Bu Ay Ne Alalım?" başlıklı köşeye o ay için alımasını tavsiye ettiğim bilgisayar sistemini ve parçalarım bulabileceksiniz. Hepinizin işine yarayacağına inanyorum.

2-) Sana söyle söyleyeyim : Eğer sif oyun oynayan bir zombiysen, iyi bir ekran kartı ve Voodoo 2 yi tercih etmelisin. Ama hayannın sadece yarışını bilgisaya adanmış kısmı (ve de çilsiz) bir zombiysen, o zaman ya Riva TNT ya da Banshee chipsetli ekran kartlarından birisini tercih etmelisin. Veya daha iyisi Mayıs ayında başlayacağımız "3D Hakkında Hersey" isimli detaylı makalemizi bekley ve ne alacağına ondan sonra karar verirsin.

► Sevgili Level Çalşanları,  
Bu dergide emeği olan herkese te-

şekkür ediyorum. Çünkü derginiz her şeyiyle mükemmel. O yüzden derginizi eleştirmeyeceğim. Okurları eleştireceğim. Çünkü okurlarınızdan bazıları çok sabırsız. Neymiş Level geç çıktıormus. Bi kere siz Level'in ne kadar zorluklarla karşılaşığım bilmiyorsunuz? Bu nedenle çok konuşmayın.

Ayrıca okuyucular birbirlerine karşı çok saygısız davranışlarılar. Örneğin Pmar Alsaç. O kaza çok saygısızca davranışlı. O öyle düşünebilir ve düşünceleri doğru. Oyunlar gerçekten fazlaıyla valset ve şiddet içeriyor. Tamam bende şiddeti ve vahşeti bol oyunları çok seviyorum ama hoşlanmaya olabilir ve onlara saygılı davranışın zorundayız.

Bence Level'daki samimi havayı bağı güçlendiren samimi ve sohbetli yazılmış oyun yazıları, gerçekten bu yazılar sizi diğer dergilerin buz ve sanki Amerikan lehçesiyle yazılmış gibi görünen havasından ayırmak.

Çok uzattım sorulara geçiyorum.

1- Piyasadaki en iyi Rally ve yarış oyunlarını söyle misin (NFS III, Test Drive 5, Carmageddon 2 hariç)? Ayrıca Nascar Revolution hakkında neler söyleyebilirsin? Bu oyunu nerede bulabiliyim? Grand Theft Auto'nun ikincisi çıkacak mı?

2- Titreşimli Joystick ve Game Pad fiyatlarını söyle misin? Sence direksiyon almak iyi mi, fiyatlarını alayım?

3- PSX'daki bir oyun Gran Turismo'da ehlîyet sınavı nasıl geçiliyor? Ehlîyet B'nin 1. ve 2. sınavları nasıl geçiliyor? Bu oyun PC'de de var mı (varsı nerde)? İkincisi çıkacak mı?

4- Yazarların hepsi ulaşabileceğim bir telefon numarası söyle misin?

5- Modem'den oyun oynamak zor mu? Oynamak için neler yapmak gerekiyor?

Buradan en iyi arkadaşım Emrah Subag'ya selamlarını yolluyorum ve hepiniye iyi günler diliyorum.

Orkun "ZAGA" Yuna

## LEVEL

Aşında geç kalmamız tamamen bizden kaynaklanıyor. Bir dergi hazırlarken okuyuculara yansıtmayan birçok sorun yaşanır. Hakk olarak okuyucu sevdigi bir dergiyi aynı birinde gazete bayisinde görmek ister ama hesapta olmayan ve sizin bilmediğiniz birçok sorun çıkabiliyor. Biz elimizden geldiği kadar bu engelleri aşmaya çalışıyoruz ama bir sey yapamadığımız durumlarda karşılaşıyoruz. O yüzden sizden isteğimiz biraz daha hoşgörü.

Pınar Alsaç arkadaşımın mektubyla ilgili tartışmanın fazlaıyla uzadığını düşünüyorum. İnsanlar tek bir kahitçe üretilen biblolar degildir, farklı düşünce ve zekâlere sahip milyarlarca farklı insanın bulunduğu bu dünyada tek ihtiyacımız biraz daha hoşgörü ve başkalarının düşüncelerine saygı.

I- Rally oyunlarında hoşlanıyorsanız, bu ay incelediğimiz Colin McRae Rally'ye bir göz atın. Oldukça güzel bir

oyun. Yarış oyunu bakımından şanslı degilsin, son zamanlarda gelen çok az iyi yarış oyunu var. Yine de Powerslide ve Grand Touring'e bakmaya değer.

2- Piyasada birbirinden farklı birçok titreşimli joystick ve direksiyon bulunuyor. Hepsinin birden fiyatını vermem imkansız, hatta burada fiyat vermem bile yanlış olur çünkü benim bu yazımı yazmam ile sizin okumanız arasında zaman arasında en azından bir aylık bir süre geçiyor. O yüzden sana tavsiyem, Donanım sayfalarımızı ve firmaların verdikleri reklamları takip etmen.

Direksiyon alıp almak ne tür oyunlardan hoşlandığını bağlı olarak değişir. Eğer yarış oyunlarına meraklı isen (ki öyle gözüküyor) bir direksiyon almanın farz. Fiyatları ise 30 milyon ile 80 milyon arasında değişiyor.

3 - Grand Tourism'yu inceleyen arkadaş aramızdan ayrıldığı için ehlîyet sınavının nasıl geçileceğini kendisine soramadım. Ayrıca Grand Tourism hakkında bir iyi bir kötü haberim var. Kötü haber: PC'de Grand Tourism oynamayacak. İyi haber: Playstation için Grand Tourism 2 yolda.

4 - Yazarlarınızın hemen hepsi yazılarını dışarıdan yapıp gönderdikleri için, onları dergide bulman imkansız gibi bir sey. Eğer yazarlara ulaşmak istiyorsan, Level Karernesinde oyunu inceleyen sorunu yazarın E-Mail adresine iletin.

5 - Çok şanslı olduğun ortada, Bu aydan itibaren başlayan On-Line köşesinde oyunları Multiplayer oynayabilmeniz için gerekkenleri detaylı olarak yazacağız. 88. Sayfaya bir göz at istersen,

► Sevgili Level,

Benim adım Arda. 12 yaşımdayım. Derginizi ilk defa aldım, çünkü buralar da çok zor bulunuyor. Benim bir bilgisayarım vardı, ama babam götürdü ve ondan kalan 10 tane oyunum var. Quake 2, Carmageddon II (viruslu), Flight Simulator 98, Asteriks, Italy 98, Godzilla, Tomb Raider 3, Heretic II, Fifa 98 ve Gerçekin Ötesinde (bu sizin oyununuz). Bu oyunların cogunu bitirdim. Şubat ayında verdığınız CD'deki sıfırıcılar çok işe yaradı. Bilgisayardan iyi anladığımı sanıyorum. Babam kesinlikle oyunlara karşı, onu bir türlü ikna edemiyorum. Verdığınız Gerçekin Ötesinde adlı oyunu açamıyorum diye söyle dedi: Bu dergilerin hepsi palavra, çocukların kandırıp CD'lere virus koyp hem bilgisayarı bozuyorlar hem de para kazanıyorlar. Ama bu sözler kimin umrunda? Tabii ki kimse.

İnternet'te size iki kere e-mail attım ya, o yüzden onun önemli mektupları silindi sanıyor, ama ilgisi bile yok. Bu mektubumda size fazla şey sormayacağım ve istemeyeceğim. Gerçekin Ötesinde'yi açamıyorum. Tabii açmak önemli değil, bilgisayarım gelince açarım, yalnız bir sorun var. Bilgisayarım Pentium 75, 49.5 MB RAM, 16 Bit ses kartı ve 2 MB ekran kartı, bu işlemciyle bu oyun açılır mı? Hiç sanmıyorum. Açılsa

bile çok yavaş olur herhalde.

Simcity 3000'i almak istiyorum ama bu işlemciye çalışmadır, ne yapayım bilgisayarımı da yenileyemem. Babama hiç olmazsa 200 MMX yap dedim o gitmiş 16 RAM'ı 49.5 yaptırmıyor ama yine de bu hâle yetmiyor.

Geçelim asıl konuya, aslında ben Playstation almak istiyorum, ama yerli param yok ama ne olursa olsun alacağım. Hiçbir sey beni Playstation almakta alıkoyamaz.

Daha önceki sayılarımıza oraya gelmeden alacağım başka bir yer var mı? Çünkü orası Bakırköy'e biraz uzak kalıyor.

Bana Gerçekin Ötesinde'yi nasıl açığım söyle misiniz? 640x480x256 moduna getirdim çalışırdım ama Occ25.dll dosyasını istedim. Onarma ve onarma 2'ye çif tıkladım ama yine Occ25.dll dosyasını istedim. Arkadaşımın bilgisayarı 200 MMX, 2 MB ekran kartı, 16 MB RAM. O da aynı seyleri yaptı ama onda da çalışmadı. Başka bir arkadaşım açmış. Ben ve arkadaşım oyunu yaptığı her şeyi denedik ama olmadı. Ne yapabilirim arkadaşlar misiniz?

Dedektif Fırtınayı ve Never Hood'u 1,5 yıldan beri deli gibi正在玩 ama bulamadım. En az 50 tane bilgisayarıya sordum ama yok. Bakırköy'de artık bu CD'leri soracak bilgisayacı kalmadı. Bildığınız iyi bir bilgisayacı önerebilir misiniz? Biliyorum bu oyunlar bağı eski ama ben o oyunları seviyorum. Ashında 1,5 yıl önce eski değildi, yine de bu iki oyunu bulamadım. Ne yapayım derginizi bulamadığım için oyunları yakından takip edemedim.

Bu arada Resident Evil 2 ne zaman çıkacak? Beklemekten bıktım. Playstation'da oyun bitirdim, zor bir oyun ama yinede güzel. Resident Evil gibi Türkçe bir oyun olmasını isterdim ama daha çıkmadı. Dedektif Fırtına ve Gerçekin Ötesinde biraz olsun benzeyen. Tabii bunlar istediğim oyun değil ama ikisi çok çok güzel. İkisini de arkadaşım oynadı.

Derginize abone olmaya çalışacağım, tabi yeterli param yok, boş ver ben parayı bulurum. Ve de kesin 1 yıllık abone olcam ama nasıl? Verdığınız form yürütlü. Bana sorularımın cevaplarını yazarsanız, form verir misiniz? Verirseniz kesin abone olurum. Derginizin diğerlerinden kat kat iyi olduğunu kanıtlayan çok sey var.

Örneğin derginize abone olmak için 15 milyon lazımlı ama abone olunca verdığınız Byzantine 6 CD'li orijinal bir oyun ve daha pahalı, yani abonelik ya bedava yada 3-4 milyona geliyor. Abone olacağım kesin. Bunun için manya gibi para biriktiriyorum.

İşte bir soru daha. Abone formunu doldurduktan sonra hangi adrese göndereceğimi bilmiyorum. Bunu yazar misiniz?

Not: Derginize abone olamazsam bulabildiğim sayıları alacağım, ama bana mektupta size ulaşabileceğim telefona ve adresimi, soyadınızı yazar misiniz?

SimCity 3000 çıkışın diye o kadar bekledik çıktı ama bak sen şu işe benni bilgisayarında çalışmıyor. Boşuna o kadar beklemişim. Dedektif Fırtına ve Gerçekin Ötesinde Playstation'da var mı?

Mektubumu arıktı bitiriyorum, yazacak bir şey kalmadı, kafanızı sıyırdım, her şey için size teşekkür ederim.

Arda Özüpek

## LEVEL

Bayağı dertliyimisin sen be Arda, özellikle babandan dolayı bilgisayarını doya doya kullanamadığın ortada. Babannı "Bilgisayar dergileri virus veriyor, çocukların kandırıp paralarını alıyor" demesini doğal karşılıyorum çünkü çoğu insan anlamadığı seylerden hoşlanmaz ve biraz da korkar. Senin yapman gereken, babana bilgisayarın aslında yararlı olduğunu anlatmak. Bunun için bilgisayar oyularına ayırdığın zamanın beşte birini, bilgisayarında ders çalışmak veya resim, müzik gibi bir uğraşla değerlendirebilir. Hatta arada sırada babanı da yanına çağır ve ne yaptığını ona da anlat. Bakarsın onun da hoşuna giden birşeyler bulunursun (benimki bir kere Fifa'yı gördüm, o zaman dan beri kavga ediyoruz bilgisayıri paylaşmak için).

Gereğin Ötesinde değil senin bilgisayarında, Win 3.1 ile çalışan bir 486'da bile çalışır. Ama Sim City 3000'i senin bilgisayarın kalırdırmazı mümkün değil. Bu arada, merak ettim de 49.5 MB RAM NASIL OLUYOR? İmkansız öyle bir şey, bilgisayarçı ya lan kandırılmış seni.

Gereğin Ötesindeyi çalıştmak için Şubat ayında yazılı olan herşeyi yaptıysan, geriye bir tek Windows'u yeniden başlatmak kalyor. Bunu yazdı belirtmemiştir, bu yüzden özür dileriz.

Dedektif Fırtına'yı almak için, bizi telefonla arasıp derginin abone bölümüyle konuşmanız gerekiyor. Aynı şekilde eski sayılarınıza da istevelihisrin. Dedektif Fırtına'yı Kasım 1997'de vermişistik, aklında bulunsun. Neverhood'u bulmak için Kadıköy'deki Yazıcıoğlu'na kullanılmış oyuncu satan bilgisayarcları biraz karıştırmanız gerekiyor.

Resident Evil 2 geldi de inceledik bile. Önümüzdeki ay tam çözümünü ve bütün gizli karakterleri vereceğiz. Hazırlıklı olun.

Gereğin Ötesinde ve Dedektif Fırtına Playstation'da maalesef yok.

Abone formunu doldurduktan sonra derginin künnesindeki adresle göndermen gerekiyor. Künne de neyim dersen, Kumanda Odası sayfasında solda bulunan kutu künve oluyor.

► Sevgili Level ve Şanlı Abi, Onçelikle bu kadar başarılı bir dergi

çıkartığınız için sen ve tüm Level çalışanlarına teşekkür ederim. Adım Murat, Ben bir Playstation sahibiyim. Derginiz çok başarılı olduğundan 1998 yılının Şubat ayında gözüme çarptı (Hö...?) Aslında bu 3. mektubum ve yine şansım deniyorum. İşte ahiret soruları:

1- PSX hilekar köşesini biraz uzatsın! Hayır çok diil canım 2 sayfa falan olsun. Bi de daha yeni oyuların hilelerini verin...

2- Playstation'da en iyi menajerlik oyunu lütfen söyleyin (PM 98 hariç).

3- Sizden bir hile istemiyorum ve size bir hile veriyorum; Destruction Derby 2: Championship moduna girin isim olarak (aynen yazın) aşağıdakileri yazın

MACSR900: Tüm pistler

CREDITZ: Degişik bir credits şekli  
Umarım işinize yarar (bu arada telefonlarınız cevap vermiyor)

4- Max Payne PSX'e çıkacak mı?

Evet bu seferlik bu kadar ama mektuplarım bitmeyecek. Artık benim esrimizsin (Nihohohohaa!). Ayrıca buradan bizim okuldan arkadaşlarım Sefa ve Şenol'a selamlarını yolluyorum.

Murat Sağlam (The Bomber)

## LEVEL

1- Artık sayıca sizimiz da arttıkma göre, Playstation'a da daha fazla yer açıracagımız kesin. Hilekar bölgelerini birleştirdik, bu yüzden daha fazla PS hilesi bulabileceksiniz.

2- Playstation'da Premier Manager 98 haricinde menejerlik oyunu olduğunu zannetmiyorum. Eğer varsa, lütfen bize bildirin.

3- Hile için çok sağol. Biraz eski ama olsun.

4- Max Payne'in PS için çıkışını mümkün değil çünkü sadece güçlü bir PC'nin altından kalkabileceğini düşündür. Tabii çıkışın umut kesilmez.

### ► Sayın Level Çalışanları,

Bu mektubu İzmir'den yazıyorum, adım Cem. Derginizin uzun süredir aburum. Derginizin gerek sayıda yapıtı gerek verdiği CD-Rom'lar çok hoşuma gidiyor. Ben PC'nin strateji oyuları yam sira Playstation'daki dövüş oyularını çok seviyorum. Bu arada bilgisayarım P133 işlemci, 1.2 GB Harddisk, 83 Virge ekran kartı, 16 RAM gibi özellikle sahip. Biliyorum düşük bir konfigürasyon var ama Upgrade oluyorum bunundan böyle geğemiyorum.

Bilgisayarımın sorunları var diversek hâlini agrıtmıyorum çünkü bilgisayar boya yapısı, boya yapısı her şeyini öğrenmek. Sorulara geçmeden önce bu makrobun çok özel bir yanımı açıklayacağım: İlk soruma dikkat ediniz.

Sorular;

1- Duyduğum bir rivayete göre Playstation oyularını PC'de çalıştırın bir emülatör çökmüş bilinmiş haberiniz var mı? Varsa bilgi verir misiniz? (Bir bilgisayarçı bana 3.000.000 TL'ye satmaya çalışmış deniyorum. İşte ahiret soruları:

2- Derginizin yanında daha poster verecek misiniz? Verecekseniz hangi oyuların posterleri. (Ocak 99'da poster çok hoşuma gitti de)

3- Settlers 3 oynarken insanların bir süre sonra çalışmaya bırakıyorlar bunun nedeni nedir. Açıklar misiniz?

4- Yeni Red Alert Tiberian Sun ne zaman çıkıyor? (Ayrıca Diablo II) Beklemekten sıkıldım da.

5- Bana Internet'te kullandığın nick'inin söyleyiş misiniz? (Sakın daha önce söyledim geyiği yapma gelir orayı başına yıkırm ona göre).

Sorularım bu kadar inşallah mektubumu yayımlarsın 5. soru için kızma size şakayıd.

İzmir'den sevgilerle  
Cem

## LEVEL

Her zaman söyleyorum, bilgisayıri bozduktan sonra parça arttırmadan toplayabiliyorsanız, birşeyler öğrenmişsinizdir.

1- Playstation oyularını PC'de çalıştırıldığı iddia eden emülatörler uzun zamandan beri piyasada zaten. Ama bunları bulmak ayrı, çalıştmak apayrı bir dert. Zaten bu tür programlar sadece PS demo CD'lerin PC'de çalıştırılması için kullanılabilir, diğer oyuları çalıştmak için kullanması ise yasa dışıdır. Tabii bir de sistem sorunu var, eğer P2 türünden bir işlemci yoksa, Playstation oyunu değil, Playstation oyunu resimleri görürsun. Ayrıca, PS emülatörleri çalışmamak için bahane ararlar. Bilgisayarındaki bütün parçalar mükemmel bir şekilde uyumlu değilse, en ufak bir soru sorunu da hali varsa kesinlikle kafanızı duvarlara vurmak istersiniz. Ve son olarak, kesinlikle gidip te bu tür emülatörlerle para vermeyin çünkü Internet'te bedava bulabilirsiniz.

2- Bundan böyle istisnai durumlar haricinde her ay poster vermeye devam ediyoruz. Haydi hayır!

3- İşçilerin üzerinde direkt olarak yönetim hakkının olmadığından onlara sadece ne yapmaları gerektiğini söyleyorsun. Eğer inşaat için gerekli taş ve kereste bulunmuyorsa (buraya gel, bizim burada bol bol var,ahaha) işçilerin de çalışmaya bırakıyorlar. Bence senin şirinde aksayan birşeyler var, ağac kesicileri ve taş okarıncıları kontrol et istersin.

4- Her ikisinden de kesin olmayan çıkış tarihleri Ekim 1999 başı olarak gözüküyor ama hiç güven olmaz o adamlara.

5 - Internet'teki nikim diyerek, chat'e girdigimde kullandığım nikten bahsediyorsan, ben chat'e girmem.

#### ► Merhaba,

Derginizi çok begenerek okuyoruz. Muhabbeti fazla uzatmadan sorular ve eleştirelere geçiyoruz. Bir kere derginizin içeriği çok güzel fakat kültür sayfaları biraz bozuyor (ille de kaldırın demiyoruz). Ama sayfa sayısını çoğaltabilerseniz iyi olur. Ayrıca oyunlardaki yazılar ve puanlar birbirini tutmuyor (ör: "Trespasser"). Sorularına gelince :

1 - Benim bilgisayarım, P 266 Celeron, 32 MB SD RAM; 2 MB ekran kartı (S3 Virge) ve 2,1 GB Hdd'ye özelliklerine sahip. Oyunlarda "loading" geçitken sonra (yüklenmekten sonra) görüntü gelmiyor. Monitörü açıp kapatınca geri geliyor. Neden? (Ekran kartı? Monitör? Ben?)

2 - Master of Orion II diye bir oyun dıydun mu? (Tavsiye ederim) Ayrıca Industry Giant'ı hileleriyle yayımlamayı istiyoruz.

3 - Curse of Monkey Island 4, Larry 8 ve Age of Empires 2 ne zaman çıkacak (tahminen)?

Yer darlığı çektiğiniz için mektubu kısa kestiğ.

Sevgilerle

Blues Brothers-Mersin

## LEVEL

Kültür sayfalarına laf etmemesiniz herhalde. Çünkü sayfa sayımız arttı. Eh, okuyucularımızın yarısı da kültür sayfalarından memnun olduğuna göre o iki sayfayı da çok görmeye iverecek. Puanların bazen birbirini tutmadığı oluyor. Özellikle Trespasser tam bir facia idi, çünkü ben o oyuna 6 puan vermiştim ama yanlışlıkla 9 olarak basılmış.

1 - Monitörümü kapatıp açıktan sonra görüntü gelmemesi monitor ile bilgisayar arasındaki kablodan kaynaklanan bir sorun gibi geliyor. Yeni bir kablo alıp dene, eğer aynı sorun devam ederse en iyi ihtimalle monitörüm içinde bir sorun vardır, en kötü ihtimale monitörünün emekliye ayrılmış zamanı gelmiştir.

2 - Duymaz mıyım, Level'in ilk sayısında açıklanan şanslı oyunlardan bisiydi. Industry Giant'ı Agustos 1998 sayımızda inceledim.

3 - Monkey Island 4 ve Larry 8'den umut yok, Age of Empires 2 ise 1999 yaz başında çıkacak.

#### ► Sevgili Level Çalışanları,

Bu size ikinci mektubum. Derginizi severek okuyorum. Fakat Posta Kutusu bölümüm ile ilgili bazı şikayetlerim var. Mesela bu bölümde genellikle aynı şeyler soruluyor; nasıl bir bilgisayar tavsiye edersiniz, hangi 3 Dfx kartını tavsiye edersiniz, en iyi yarış oyunu hangisi, şu bilgisayar beni ne kadar idare eder..... Bu soruları ayırdır cevaplıyorsunuz ama herkes hala aynı soruları sormaktan direniyor ve sizde tekrar tekrar cevaplıyorsunuz ve boşuna yer harciyorsunuz. Sıkçı tekraflanan soruları cevaplamamın, artık öğrenmiş olmamız lazımdır. Eğer hala anlamadılarla bu onları sorun.

Ve benim sorularım:

- 1 - Bilgisayarımın açılışında "Sistem diskini takın ve bir düğmeye basın" yazıyor ve bilgisayar açılmıyor. Bu sorunu hallettim fakat şimdi de bilgisayar aşırı yavaş çalışıyor. Ne yapabilirim?

2 - Creative Banshee 3Dfx mi, normal ekran kartı mı?

3 - Duke Nukem Forever hakkında biraz bilgi verebilir misiniz? Yada CD'ye birkaç resim koyabilir misiniz?

Mektubumu okudugunuz için teşekkürler.

Ilker Akar

## LEVEL

Haklısan, ama farklı okuyuculardan ayrı soruları sorması çok normal. Bizim görevimiz sizleri bilgisayar konusunda bilinçlendirmek olduğuna göre, soruları cevaplamamak gibi bir alternatifimiz yok. Ama sıkça sorulan soruları belli konu başlıklarında topladık. Uzun zamandan beri beklediğimiz oyunların çıkış tarihleri için Haberler bölümünde, sistem tavsiyemiz için ise Donanım bölümünde yeni bölümler ekledik.

1 - Harddiskinde büyük bir problem olduğu belli oluyor. HD'in yavaş çalışmasının birçok sebebi olabilir, ama büyük bir ihtimale boot sector bozulmuş. Sorunun üstesinden gelmek için önce ScanDisk yap. Daha sonra BIOS'tan HD ile ilgili bölümę gir ve HD'ının doğru olarak tanınıp tanınmadığını bak. Hazır BIOS'a girmişken, HD erişim türü HDD Block Mode'a çevir. Yine de herhangi bir hızlanma olmazsa, sana yeni Harddisk yolları gözükmüyor.

2 - Normal ekran kartı derken, büyük ihtimale eski S3 Virge modeli ekran kartlarından bahsediyorsun. Bu durumda tabii Creative Banshee'yi tercih etmelisin. Tabii bilgisayarını sadece mühasebe işlerinde kullanıyorsan o başka.

3 - Duke Nukem Forever hakkında basma pek fazla bilgi sızdırılmıyor. Şu anda bilinenler, Quake 2 motorundan Unreal'e geçildiği, en azından giriş müziğini Megadeth'in yapacak olduğu ve yeni bir Duke serisinin başlangıç oyunu olduğu.

Daha fazlası için bizi izlemeye devam edin.

#### ► Sevgili Level,

Ben, sevgili "Ayn okuyucu incisi", hangi ayın olduğunu söylemeyeceğim. Nasılsa siz çıkartırsınız. Bu yazdığım mektubu imla bakımından 3 defa kontrol ettim. (Bu arada, "3", sayıyla değil yazıyla yazılmış. Bak, demiştim! Şimdi niye değiştirmedin deme!") Beni "Ayn Okuyucu Incisi" yapmışsunuz, iyi, güzel, hoş da moralimi ve sınırim bozdu. Ya bakın, şimdi siz onu, fikrin kötülüğünden ve gereksizliğinden ... vs mi öyle mi seçtiniz, yoksa Türkçe'yi yanlış kullanmadan mı? Gerçekten anlayamadım. Ama eger ikinci sebep ise (bak düzeliyormuş di mi?) aynı cümleyi birde siz kullanın. Ayrıca, ben orada, "... siz bir topsunuz (yanlış anlamayın) etrafınızda ..." diye kurdum. Yani açıkçası kalbimi kırdınız. Ama öbür fikir güzeldi mi? Ayrıca geçen ay yazdığınıza "A.O.I"de, size resmen küfür ediyordardı. Tamam, ayıp bir şey, ama ben böyle bir şey yapımadım ki! Ve yine ayrıca, bu ay ki mektup köşesinde de, bir arkadaş, size resmen sahtekar demiş! Yani hala bir anlam veremedim. Olsun yaptınız artık. Fakat, benim hala size bazı sorularım ve önerilerim var.

1 - Şimdi, bende Tridiefiks kartı var. Ama bunu destekleyen oyunlarda, oyun içinde veya demosunda "Print Screen" tuşuna basınca ve tekrar Paint'e girip, yapıştırınca, simsiyah bir görüntü elde ediyorum. Ben mantıkla şöyle düşünüyorum: Simdi "Paint" 256 renk destekliyor, 3Dfx destekleyen oyunlar, 16 Bit olan destekliyor ya, o yüzden gösteremiyorum. Ama devamım getiremedim. Dogru mu?

2 - Siz önceki sayılardan birinde, 1 MB'lık ekran kartlarında, Film CD'leri tam ekranда rahatça scyredilebiliyor demisiniz. Bende 4 MB ekran kartı ve 4 MB 3 Dfx kartı var. Ama film izlerken, tam ekran yapınca görüntü kareden gelmiyor. Ne yapmalıyım?

3 - Ben gittim kuzu kuzu 4 MB'lık Diamond Monster 3 Dfx aldım (fiyatı 90 dolarcık). Arkadaşım yine 4 MB'lık 3Dfx'i fakat markası farklıydı ve taktı. Fakar fiyat 30 \$. Fifa 99 ve Need For Speed de grafikler bendeyle aynı çıktı. Yani ben 60 \$ fazla para verip, aynı ölçüde bir 3Dfx mi aldım?

4 - Kültür sayfasını kaldırmadığınız için teşekkürler. (Heralde intihar edeceğini ciddiye aldırmış)

5 - Bu arada, seksen sayfa oluşunuzun birinci yaşımızda! Yenilenme gününüz kuru olsun. (Başka bir kelime bulamadım! Ne yaparsanız yapın)

6. İyi çalışmalar

PS1: Adım isterseniz yayımlamayın!

PS2: Sadece meraktan soruyorum Fifa 99'un hiç sıfır yok mu?

PS3: Geçen ay ki yazımızda "Hercat" lakin bir arkadaşımız yazdığını mektupta LBA 2'yi birirden bahsetmişti. Bende o oyunda mağaralı olan yerde

kaldım yanı isterseniz o bi şey yapsa!  
(Sakin ve lütfen AOL yapmayın beni!)

Sadan Akdemir-Adana

## LEVEL

Aynı Okuyucu İncisini sezerken sizleri kırmayı değil, mekupları okurken rebessüm etmemizi sağlayan ufak nüktereleri diğer okuyucularımızla da paylaşmak. Eğer kırıldıysan özür dileriz, ama A.O.'leri yazmaktan da vazgeçmeyiz. Okuyucu mektuplarından bazen öylesine fikirler çıkıyor ki, hangisini seçeceğimizi şaşırtıyoruz. Kufur edenler mi isterin (hala bazı dergilerin kapamamasından bizi sorumlu tutanlar var), açık sık konuşanlar mı ararsın, hepsi var. Yani açıkçası durum pohtur.

1 - Çok doğru. Eğer D3D ve Glide kullanan oyunlardan resim almak istiyorsan, Hypersnap DX 3.00 Professional'ı tavyise ederim sana. Ama programı satın alımasan, aldigın resimlerin sol üst köşesinde Hypersnap DX'in reklamı çıkıyor, bilesin.

2 - Ekran kartı var, EKRAN KARTI var. Eğer S3 Virge gibi bir karta sahipsen tabii ki seyredemezsin. Ama nispeten güçlü bir ekran kartıyla birleştiğinde Diamond'ın eski 1 MB'lık ekran kartları ortalama üstü bir performans yakalayabiliyor.

3 - Kesinlikle hayır. Bazı ekran kartlarının kendinden 3D hızlandırma özelliğii vardır, ama Glide standartını kullanan oyunlar, 3DFx olmadan hatta çalışmaz. O yüzden iğin rahat olsun, sen doğru olanı yapmışım. Ama, keske Voodoo 2 alsaydım, gelecekte çiçek açan oynlarda sorun yaşamazdım.

4 - Kültür sayfası sapasaglam devam ediyor. Kimse de bir şey yapamaz.

5 - Sağol, gördüğün gibi 100 sayfa olduk. Bir sene sonra pastamızı senden isteriz.

6 - Sagol, sana da hayatında başarılar.



## ANKET İNCİSİ

"Siz alsoydınız LEVEL'da neleri değiştirdiniz?"

- CD'ye dasikler diye bir şey koyardım.
- Her sayıda bir kupon verin, 3 kupon biriktirene 1 oyun verin. Bu oyular dergide tanıtılın ve isteyen istediği oyuncun kuponlarını verip sizin belirleyeceğiniz noktalardan ıslın.
- M..... denilen yazarı dergiden atardım.
- Posta Kutusu kösesinin orta alanını değiştirdim.
- Kültür sayfasını C4 ile potlathırdım. Nesiniz siz, kültür dergisi mi?

## Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları •  
Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. •  
Ün İş merkezi • No:231/3•80380 •  
Kasımpaşa-İstanbul •  
e-mail : sakol@level.com.tr

## Mektupları Elimize Ulaşanlar

Ahmet Bertiz • Ahmet Can Terdi • Ahmet Başkonaklıoğlu • Akin Şekar • Ali Şelen Güldemir • Ali Türkyılmaz • Anıl Demir • Aytaç & Sertaç Yaman • Aytek Saraoğlu • Bilge Çaltı • Cane Kurt • Cengiz Bahadir Özdemir • Cenk Çorbacı • Çağrı Bektaş • Çağrı Çerindag • Çigdem Eroğlu • Deniz Güllü • Deniz Tatlıoğlu • Dogan Dönmmez • Doğu Yürür • Dögukan Dedeoğlu • Doğuş Dedeoğlu • Doğuş Kürkan • Doruk Hoşver • Ebrar Yaman • Emre Doğan • Emre Ekseri • Emre İıldag • Emre Karaoglu • Emre Özürk • Erdem Levent • Erdem Çeflik • Erman Kömürcü • Ergün Gülgül • F.Faruk "Captain Albert" Wesker" Akinci • Fatih Sultan Saruhan • Fırat Ağan • Gambit • Gökçüg Kasal • Görcem Kirgiz • Güney Sözüdogru • Güney Mutlukoca • Hadi Küçükoglu • Hakan Soyupak • Harun "GANDALF" Öz • Hilmi Perhiz • İlker Akar • İsmail Güler • Kemal Tarhan • Kerim Çurek • Kivanç Sencer • Kivanç Şimşek • Kudret Batur • M. Tolga Bilen • Mehmet Metan • Mehmet Şirin • Mete "NUWANDA" Çalpan • Mete Sarıgül • Minstrel • Muhammed Mustafa Murat • Mustafa Çakır • Oğuz Tekışalp • Okay Soylag • Onur Güvenir • Onur Yabuz • Poison Project • Selçuk Kayabal • Selçuk Alpaslan • Semhan Aydin • Siablon Skywalker • Tan Tütüner • Tayfun Yeşilyurt • Timur Steinhäuser • Tolga Teoman • Tuğcan Çalışkan.



## ÖZEL OKUYUCU ÖDÜLÜ

(Mektubunun 7 sayfasını kirptim, çok özgünüm. Yoksa Ak Gondalf özel sayısını çıkartacaktır - BLX) Bu kodu zırvadan sonra sıra sira sorularda (ödet yerini bulsun).

- 1 - "Bizler orijinal oyuları tercih etmedikten sonra, Türkiye'den bir SID MEIER cıkmasız, kimse birkaç bin satıracak bir oyun için uğraşmaz" fikrine katlıyor musun? Türkiye'de oyun endüstrisinin gelişmesi için ne yapmak gereklidir?
- 2 - Voodoo 3'ün fiyatları Türkiye'de ne olacak? Yani herkes TNT'den ucuza satılırsa (örnek: 179\$) herkes Voodoo 3'ü tercih eder, haksız mıymış? Voodoo 3'ün yanına Voodoo 2 takılabilir mi? Takılırsa performansı etkiler mi? Voodoo 2'nin fiyatı, Voodoo 3 çıkışına düşer mi? Ölümden sonra hayatı var mı?
- 3 - Arktik dünyaya açılmanın zamanı geliyor. Sizler Level olarak neden bir Amerika veya Almanya'da basıya geçmiyorsunuz? Yoksa daha var mı?

Evet. Buroya kodu. Replikler bitti, sohne ıskılan kapandı, perdeler indirildi ama Level hiçbir zaman bitmeyecek. Aksine daha da güçlenecek ve gelecek. Sahnedede orhuk kimse kalmadığını göre, ben de huzurlarımızdan çekiliyorum.

**Harun "Büyücü Gandalf" İçöz.**

Sorularının cevaplarına geçmeden izin ver de gözümdeki bir domla yaşı sileyim. Süper bir mektuptu, daho fazla yerimizin olmamasına çok üzüldüğüm ikinci mektuptu çünkü hokkaten tamamını yorumlamak isterdim. Böylece bozı insanlara "Nasıl Mektup Yazılır?" konulu bir ders vermiş olurdun. Ama ilk söyleşidekilerde haklısan, sekreterimiz gerçekten de kofayı yedi. Mektubumu (larını !!) ters parede oturak nosama bırakmasından belliydi böyle olacagi. Sen anlamsızdır ne demek istedim. Neyse, olsın da her oy bir tone aynı mektubu seçiyoruz ama senin mektubun tam basımı girmeden önce elim'e ulış. Al benden sana bir tone kütü oyun, tabii önce bana adresini bildirmen gerekiyor.

1 - Bu fikre tamamen katlıyorum. Yurt dışında lesolar sır oyun programlığı ile milyonlar (tamam, abartmış olabilirim) kazanırken, Türkiye'de iki yılda bir oyun yapıldı mı sevinçten ters takla atıyorum. Neden? Çünkü orijinal oyun almak gibi bir huyumuz yok arkadaşım, tabii ki, keriz miyiz biz 5-6 milyona orijinal oyun alırmı? Gider 1.5 milyona yazılım korsanları tarafından kopyalanmış, virüslü, eve gelince çalıp çalışmayaçağı muamma olan kopya oyuları alırsın değil mi sevgili Türk gençliği? İhtiyaçın olan dor görüşlüük damarlarında mevcuttur yanı. Uyanın, silkinin ve kendinize gelin. Zaten atı alanın Üsküdar', Boğaz Köprüsünü ve hatta Edirne'yi bile geçtiği bi konuda hemen bireşeler yapmazsanız sonradan çok üzüleceksiniz. Türkiye'de bir oyun endüstrisinin kurulması için sizlerin üzerine düşen, en azından Türkiye'de orijinal olarak bulunabilen oyuların orijinollerini el makıtr. Eğer bu kafaya devam ederseniz de bir daha hiçbir zaman Türkçe oyun göremezsiniz, bilesiniz.

2 - Voodoo 3'lerin en düşük modeli TNT'lerden daha ucuz olacak ve yanında Voodoo 2 çalıştırma da gerek olmayacağından Voodoo 3, Voodoo 2 cipinin yaptığı bütün işleri ve tabii ki fazlasını yapabilecek.

3 - Geldi gelmesine de, sizlerin bilmediği bir şey Level'in zaten yurtdışında da olduğu. LEVEL ismi uluslararası bir anlamda sahiptir ve Avrupa da Almanya, Çek Cumhuriyeti, Romanya, Polonya ve Slovenya'da da yayın hayatı sürdürden Level dergisi, şu anda zaten Avrupa'nın en yüksek tirajlı dergilerinden birisidir.