

Mükemmel bir Real Time Strateji
DARK COLONY TAM SÜRÜM
AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

10/1999

LEVEL

www.level.com.tr • EKİM 1999 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000 TL (KDV DAHİL)

System Shock 2

Jagged Alliance 2

Warcraft 3

NHL 2000

Drakan

Braveheart

C&C: Renegade

BU AY

3 CD'Li

Çürümüş Kalpler

Bu ayki giriş yazımı hepinizden özür dileyerek başlamanı istiyorum. "Lütfen giriş yazınızda güzel şeylelerden bahsedin, her ne kadar gerçeklerimiz olsa da, siz kötü şeylelerden bahsettiğinizde bizim de moralimiz bozuluyor" diyen okuyucularına gidiyor bu özür, çünkü maalesef bu ay da pek iyi şeyle yazmak gelmiyor içimden. Ben de isterim mutluluğumu sizlerle paylaşmak, "Arkadaşlar, bu ay kötü hiçbir şey olmadı, hatta nereye baksam herşeyin daha iyiye gittiğini gördüm ve bu beni müthiş mutlu etti" diye haykırmayı ben de isterim. Ama olmuyor, olamıyor. Depremden sonra yazdığım ikinci giriş yazısı da bir kısım insanların ne kadar çiruk kalpli olduğunu gördüğümde zehir zemberek oluyor. Hadi geçen ay deprem oldu, doğal bir afet, engellenemez bir güç binlerce yaşamı söndürdü. Peki şimdi neler oluyor? Enkaz soyguncuları, organ hırsızları, halkın bütün iyi niyetiyle topladığı yardımçıları taşıyan konvoyları gösteriş için kullanıp semt semt dolastırınlar, yardım etmesi gerekiyor. "Fırsat bu fırsat, acaba hangi leşe burnumu soksam?" hesabı peşinde koşan leş kargaları ve bütün bunlara seyircilik etmekten başka bir şey yapamayan "seçkin insanlar". Konuşmak gerek bu ülkede, konuşmak, tartışmak ve nerede hata yapıldığını bulmak gerek. Biraraya gelip konuşmak gerek, çünkü bu olanları benim aklım tek başına alamıyor, almak istemiyor.

Politika bir kenarda kalsın şimdilik, biz işimize bakalım. Yavaş yavaş yılbaşı sezonuna yaklaşıyoruz. Bunun ne demek olduğunu bütün bilgisayar oyuncuları iyi bilir. "Yılbaşı sezonu" eşittir "hiçbir zaman hepsini oynayamayacağınız kadar fazla sayıda iyi oyun." Bütün şirketler sir gibi sakladıkları en iyi oyunlarını yılbaşı telaşına yetiştirmeye çalışıyor. Yakında oluk oluk CD akmeye başlayacak üzerimize, hatta şimdiden işin ucu gözükmeye başlıyor. İşte, uzun zamandan beri beklediğimiz Jagged Alliance 2, işte Çek Cumhuriyeti'nden Commandos'un bütün iyi yönlerini üçüncü boyutlu birleştiren Hidden & Dangerous ve işte gelecekte bir yerlerde kaybolmuş bir Cyber-askerin hayatı kalmasını sağlamaya çalışığınız System Shock 2. Bunlar yakın zamanda başlayacak oyun akışının habercisi sadece, sabırlı olun. Esas cümbüsümüzdeki aydan itibaren başlıyor.

Dört Köşe sizden aşırı ilgi görünce, dördüncü köşeyi bu aya yetiştirdik. "Had Safhada", her konuda ölçüsü kaçan bazı şeyleri çektiştirip sınırları zorlayacağız bu köşede. Anonim bir köşe olan Had Safhada, her ay başka bir editör ustası olduğu konuda bir yazı yazacak. Ayrıca eğer bu konuya ve özel köşelere biraz daha destek verirseniz, sayısı rahatlıkla dördü geçebilir, aklımızda o kadar güzel projeler var ki... Tek ihtiyacımız sizin desteğiniz.

Bu ay Level ile birlikte üç CD verildiğini de fark etmişinizdir. Bunu CHIP dergisindeki dostlarımızın ayırdığı hoş bir sürpriz olarak görebilirsiniz. Akademedia, Office 97 Eğitim Cdsı, Star Office paketi gibi geçtiğimiz aylarda CHIP ile birlikte verilen CD'lerden derlenen bu CD'leri begeneceğinizi umuyoruz.

Gelecek ay neler getirir bilinmez, ama siz bu satırları okurken, biz her zaman yaptığımız ve en iyi yaptığımız işi yapıyor olacağız: Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisinin yeni sayısını hazırlıyor olacağız.

Kendinize iyi bakın,

Sinan Akkol

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol

Yazı İşleri

M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekin Erkurt, Kağan Ünalı, Kadir Tuzaş, Sinan Almaç, Batu Hergünel, Gökhan Habiboglu

Yazı İşleri Sekreterya

Yeliz Aygul

Grafik Tasarım

Didem İncesığır

Yazı İşleri Tel:

(212) 297-1724

Yazı İşleri Faks:

(212) 238-7326

Yazı İşleri e-mail adresi:

chipyaz@chip.com.tr

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Cenker, Ayten Çar

Reklam Koordinatörü

Gönül Morgül

Reklam Müdürü

Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi

Sevil Santaş, Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri

Aynur Kına

Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

Abone Servisi

Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik

Dağıtım Servisi

Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı

Mehmet Çil

Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

Abone E-Mail:

abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Beste Özerdem

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Renk Ayırımı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtman, Batur Odar

Ankara Büro

4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450

Öveçler ANKARA

Tel: (312) 480-5939

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL

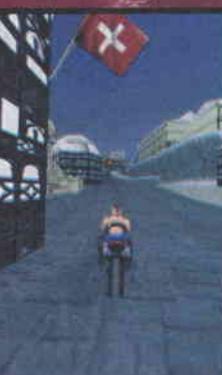
Yayıncılık Ltd. Şti

Bizden Duymuş Olmayın...

★Microprose, yeni motosiklet yarışı GP 500 ile sizleri Grand Prix pistlerine davet ediyor. 500 cc'lik bir motorun üzerinde 14 farklı yarış serisine katılabilirsiniz oyun Ekim ayında Hasbro Interactive atacağı ile ülkemizde boy göstericek. Intertoy tarafından orijinal olarak piyasaya sürülecek olan oyuncunun sıralar profesyonel motosiklet sürücülerince de zevkle oynandığı söylüyor.



★Bir motosiklet yarışı da Test Drive Cycle'dan (Diyorum ya Test Drive serisine yetişmemiyoruz), 30 ayrı motosiklet ve üç ayrı sürüş stili (Musclebike, Sportbike ve Cruiser) seçme imkânını veren oyuncunun büyük sürprizi ise kullanabileceğiniz resmi lisanslı motosikletlerin arasında Harley Davidson'a da yer verilmiş olması. Motosiklet yarışçıları için takım belli oldu oylese. Ekim'de GP 500, 2000 başlarında ise Test Drive Cycle.



★Sizlere yaklaşık 10 ay kadar önce Loose Cannon adlı bir oyundan bahsetmiştim, arada unutular içti hatırlatalım, gelecekte geçen oyunda ister arabanzıla ortağı yıkıp geçebiliyor, dilerken de Quake usulü ele silahı alıp yayan bir şekilde suçluların peşine düşüğünüz bir oðul avcisini canlandıryordunuz. Yepyeni motora, geniş tercih seçenekleri ile kendi türünü yaratacağa benzeyen oyuncumuzun ilk görüntülerini ekrانımıza sizlerle paylaşalım istedik. Ama resimlere idareli bakmaya çalışın, 2000'in ikinci yarısına kadar bol bol vakıtınız olacak!



THE WHEEL OF TIME

Robert Jordan adı size bir şey ifade ediyor mu bilemiyoruz, ancak dünyanın pek çok köşesindeki fantezi literatürü meraklılarından oluşan geniş bir hayran kitlesi ediyor. Robert Jordan, sekiz kitaplık The Wheel of Time fantezi serisinin yazarı ve GT Interactive'in uzun çabaları sonucunda serile aynı adı taşıyan oyun bitmek üzere. Kitaplardaki öykünün temel alındığı oyunda Ter'angreal adlı büyülü Artifact'leri kullanmadı usta olan Elayne'nin bir hırsız tarafından çalınan Artifact'ının pesinde yaşadığı türlü macera konu ediliyor. Unreal motoru kullanan oyuncunun Hexen tipi fantastik FPS'lerden önemli farkları var. Orneğin bulacağınız Artifact'ler yalnızca silah işlevi görmüyor, rakibininin Artifact'lerine hasar veren, çalan, sizi koruyan Artifact'ler de var ve başarıya ulaşmak için hepsini kombine ederek kullanmanız gerekiyor. En büyük farklılık ise, Multiplayer seçeneğinde orta-

ya çıkıyor. Deathmatch usulü bildik şekilde kapışabileceğiniz gibi, Citadel seçeneğini de seçebiliyorsunuz ve bir anda işin rengi FPS'den stratejiye dönüştürüyor. Her oyuncu kendi kalemini nöbetçiler ve tuzaklar ile doldururken, rakibin kale sine de zayıf noktalar dan süzülmeye çalışıyor. Oyunla ilgili altı çizilmesi gereken diğer bir iki nokta da, mimari planların çok özenle hazırlanıldığı ve müziklerin Kelt müziği ile Proggresive Rock'in bir karışımı olduğu.



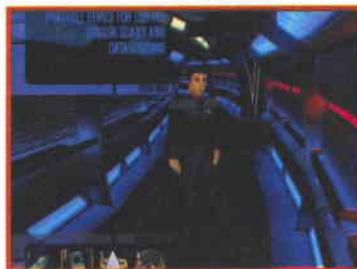
KAPTANIN SEYİR DEFTERİ

Yıldız tarihi bilmem kaç.. Ben aslında kaptan da diilim, geminin temizlik görevlisiyim. Data, Kapitan Picard'ı aşağı ısrınladı, defter de bana kaldı. Hazır boş bulmuşken içimi boşaltıym. Bilgisayarda her gün bizim yeni bi oyunumuzu yapıyorlar ya, en sonuncusunun adı Hidden Evil. Başrolde Ensign Sovok adlı bir dünyalı var. Bu gariban çocuğun anası babası bilim akademisinde bi deneyde ölüyor, hayırsever bir Vulcanlı da onu büyütüyor. Fakat çocuk Vulcanlılar arasında o kadar zaman geçirdikten sonra onlar gibi yeteneklere sahip olmak istiyor. Bir kısmını beceribilese de onu yetiştiren adamın tavsiyesiyle Starfleet Academy'ye dönüp eğitimine orada devam ediyor. Federasyon içinde yükselmek için uğraş vermesine rağmen, Vulcan güçlerinde usta olma isteğini de hâlâ koruyor.

Bizim son filmi hatırladınız mı? Insurrection hanı.. İşte olaylar tam o filmin



ardından gelişiyor. Ba'ku gezegeninde gelecek oyunda Kaptan da var, Data da. Üstelik onları dizide seslendirenlerin ağızından dinleme fırsatınız olacak. Affedersiniz, oyuncunun Third Person Action-Adventure olduğunu söylememi unuttum. Kimi yerlerde Tricorder'inla çözmeniz gereken bulmacalar, kimi yerlerde de elinize Phaser'i alıp savaşmanız gereken yaratıklar olacak. Hepsi bununla da kalmıyor; dedim ya bu çocuk akıllı, becerikli, eski (daha Next Generation yokken) bizim Spock'un yaptığı şu omuzdan tutup bayıltma falan numaralarını da yapabiliyor (Ne günlerdi, hatırlıyorum Spock bi gün ensesine tokat attı diye bana da şakasına dokunuvermişti de iki gün ağrından kıvrılmışım, kulakları uzun muzun ama bu Vulcanlılar'a el şakası yapılmaz.). Resident Evil'a benzer bir yapıda olacak oyuncumuz çok yakında, 2000'e kalmadan gelecek, sizi de bekleriz.



SİZİN DE Mİ AKADEMİNİZ VAR, HİC SÖYLEMEZSİNİZ!

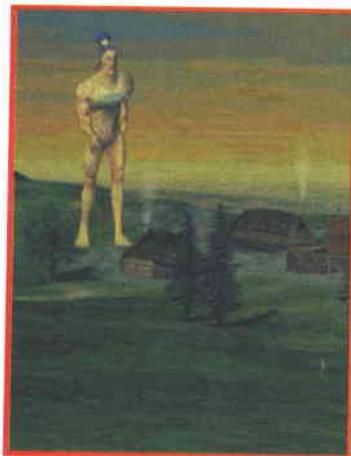
Kaptanın defteri, gene benim. Demin Hidden Evil'i anlatmaktan sıra gelmedi, bizim bir oyunumuz daha yolda. Aslında bu seferki tam bizim değil, daha çok Klingonlular'ın oyunu. Klingonlu arkadaşı çağırıp ona anlatırma niyetinde idim, gel gör ki kaptan köprüsünün camlarını siliyor, gelemez. Ben izah edeyim, öncelikle bu Starfleet Academy'nin Klingon versiyonu direk kestirip atılacak bir oyun değil. Starfleet Academy'ye yönelik eleştiriler dikkate alarak hazırlandı ve pek çok yenilik yapıldı. Öykü Startrek VI: The Undiscovered Country filminin dönenlerinde geçiyor. O sıralar Federation ile Klinler'in arası ilişkiler iyiye gittiği için, oyunda Federation'ın karşısına alamayacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Nerede Klingon, orada savaş! Eğitiminiz sırasında Federation ile savaş simulasyonu hazırlanıyor ve sanal bir Enterprise ile burun buruna geliyorsunuz. Ünlü yırtıcı kuş (Bird



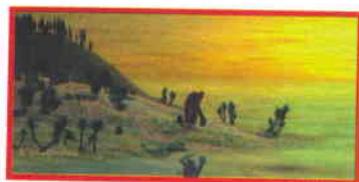
of Prey-Klingonlar'ın görünmez olabilen küçük ama etkili gemileri) ile uçmaya başlıyor, ama ileride işi büyütüp Dreadnoughtlar'ın başına geçebiliyorsunuz. Multilayer desteğinde altı farklı ırk ait 55 gemi arasından seçim yapma şansınız olacak. Bir de isterseniz yazıları Klingonca fonta çevirebiliyorsunuz (Yoksa dünyada Klingonca konuşan pek çok kişi olduğunu bilmiyor muydunuz?). Bana müsaade, kaptan gelirse kızar şimdî, geçen sefer "Düğmelerin tozunu alırken kazara kayıt yapmışım!" dedim, ama aynı numarayı iki kez yemez herhalde!..

BLACK & WHITE

Size daha önceleri kısaca bu oyundan bahsedip, "Ortalığı sallayacak, hazır olun!" demekle yetinmiştim. Artık Black & White'i daha yakından tanıma zamanı geldi. Real-time strateji türündeki oyun dünyaya paralel bir evrende geçiyor. Bu evrendeki gezegen üzerinde de tipki bizim yaşı mavi dünyamızda olduğu gibi Mısırlılar, Zulular ve benzeri kabileler yaşam sürüyor. Bir farkla. Onların gezegenleri barış ve huzur içinde. Bu ortam gelen büyülerle bir anda savaş alanına dönüştürüyor. Siz de büyüğü sıfatıyla işe girip kendinize bir kabile seçiyor ve partiye katılıyorsunuz. Her kabile büyüğünü farklı bir şekilde destekliyor. Mısırlılar, bina yapım büyülerinde iyiken, Zulular kendilerini savaş büyülerinde gösteriyor. Kabilelerle iletişimini ise seçtiğiniz varlıklar sağlıyor. Bir insan, hayvan ya da bitki olabilecek bu varlık, zamanla sizin beraber büyümeye güçlenmeye başlıyor ve sizi temsil eden bir Titan'a dönüyor. Bu sırada onun eğitiminden de siz sorumlu oluyorsunuz. Onu kötü davranışları karşı-



sında cezalandırabilir, iyiliklerini ödüllendirebilir ya da tam tersini yaparak kendinizi dünyaya karanlık bir tanrı olarak tanıtılabilirsiniz. Yönettimde gösterilen bu çeşitlilik, oyunda kabileinizle doğrudan iletişim kurmanızı sağlayan büyülere de yansımış. Fare ile tek bir tıklamada hedefe gidecek olan koca bir ateş topu, düğmeyi basılı tutup sürüklediğinizde kabilenizi sarıp onları koruyacak alevden bir duvara dönüştürüyor. Büylesine geniş olmasının yanı sıra, Multiplayer desteğine de sahip olan bu güzelim oyunu korkarız bir süre daha beklemek zorunda kalacağız. Kabile yönetmeden önce sabırlı olmayı öğrenmemiz gerekecek.



★Interplay'in, Giants: Citizen Kabuto adlı oyunu çok yakında obebiliyorsunuz. Bir ırk, bir diğer ırk ve ırkıya bedel kabuto adlı bir dev. Tek sorun, üçüncü ortada yalnızca bir adamın bulunması. MDK'nın yapımcılarından iddiyalı bir Real-time Action-strateji.



★Diablo 2'nin yıl sonuna yetişeceğini sanıyorsunuz değil mi? Özaman size beta testinin ta Ekim sonuna kaldığını söylemeyeelim de şeşkiniz kırmasın...

★Hitchiker's Guide to the Galaxy ya da Her Otostopçunun Galaksi Rehberi akınına ne getiriyorsa? Eğer hiçbir şey ise Douglas Adams'ın bu çılgın bilim-kurgu komedisini alın ve okuyan. Eğer okuduyorsanız beklemeye başlayın, çünkü kitabı her an canlı, canlı bir 3D Action-adventure'a dönüşüp size el sallamaya başlayabilir.

★Ajahn 000 az önce Bullfrog'un gizli üssünden geri döndü. Dungeon Keeper 2'nin ekibi üç alt grubu ayrılmış durumda, merak etmeye, kötüye alamet değil. Birinci grup yeni bir proje üzerinde çalışıyor ve bir süre daha gizliliğini koruyacağı benzer. İkinci grup siz dergiyi okurken multimedialen Internet'ten ücretsiz olarak indirebileceğiniz Dungeon Keeper 2 Plus üzerinde çalışıyor. Yeni Level'lar, yaratıklar ve editörden oluşan bu eklenen sizin oyalayadursun; sadece ve sadece dört kişiden oluşan üçüncü ekip Dungeon Keeper 3 için beynin tırmalarını estirmeye başladılar bile. Ajahn'ın üzerindeki tırpan izlerine bakılırsa, Horny bu sürpriz ziyarete pek de hoşlanmamıştı!

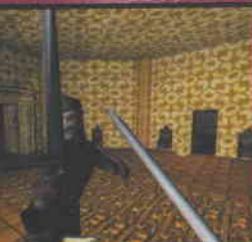


★**Vampire: The Masquerade** in iki adet mini Sampson'ı Internet'ten ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Birini rap, diğeri ise harika bir gerilim-macera oyunu. **The Faculty**, **Halloween H20**, **Scream**, **Scream 2**, ve **Buffy: The Vampire Slayer** o da film müzelerinde imzası olan Kevin Martine'ye ve Youth Engine İsrail'inin ürünü olan parçalar 1141'den 1999'a vapılacak bu gezide bizlere beraber olacaklar. Eğer bu kişi kadar bedenizizle hâlâ kan kalırsa Caine'in cocukları...

★ Roller Coaster Tycoon için yeni Expansion. Kasım ayında Amerika'da satışa sunulacak olan Roller Coaster Tycoon Expansion bakım ne getirmiş bize: Altı yeni Roller Coaster, yeni dükkanlar, kârımızı artırmak için yeni yollar, sınırsız tipe Coaster varatma seçenekleri. Lunaparkınızı sevdelenmesi yakındır!

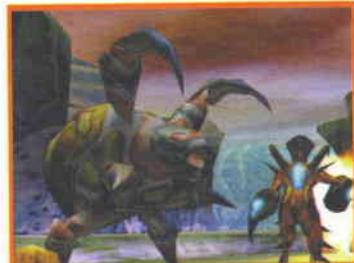


* Baldur's Gate ile aynı motoru kullanacak olan Icewind Dale'in hazırlıklarına başlandı. Yayımcı, en bu seter zindanı ağırlıklı bir macera düşünüyor. AD&D 2nd Edition kurallarını kullanacak olan Icewind Dale'deki karakterlerin tanıtım için bir Screensaver bile hazırlandı.

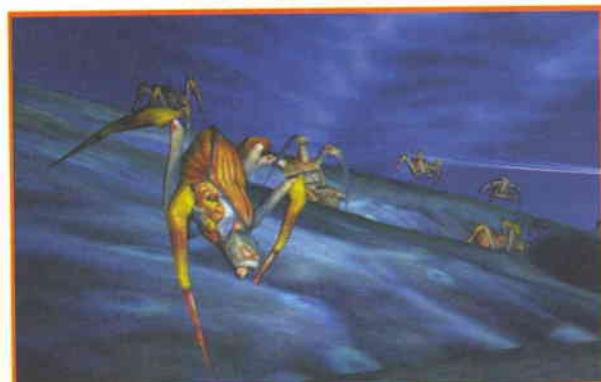


BENİ KATEGORİZE ETMEEE!!

Al işte, eskiden de bir oyunu beklerdik, anlatılanlardan yola çıkararak stratejidir, FRP'dir, platformdur derdik, kafamızda bir şeyler oluşurdu. Ama sorarım, bugün geldiğimiz nokta nedir sevgili oyuncular? Sen oyun yap, ondan sonra da yüzde 70 ekşin, yüzde 30 strateji, aynı zamanda da Adventure ve RPC'ye de dönük bir yapıyı var diye beyand bulun! Hayır, biraz da simülasyonla araba yarışı ekleselermiş bizlerin kafasını daha bir allak bullak edebilirlermiş. Uzatmıyorum, kızmış da değilim, sadece hayretler içerisindeyim, nasıl olacak, hele bir de güzel bir şeyle ne gibi sonuçlar doğurabilir, o kadar oyunu bir arada oynamaya gümümüz yeter mi gibi sorular geçirmekteyim zihnimden. Adı Evolva bir. Oyunda elit bir ekibi yönetiyorsun



nuz, iki. Gerçeklik ön planda, söyle ki, havaya fırlayan bir cisim nehre düşebilir ve akıntıyla yoluna devam edebilir, üç. Yapay zeka siz takip ederek stilinizi ortaya çıkaracak ve karşı taktik geliştirebilecek kadar gelişkin, dört. Yapımcı şirket Virgin, beş. Daha demo aşamasında bile değil, gerçi "Her şey hazır, '99 sonuna yetişiriz." deseler de gelenek bozulmaz, yani çokok bekleriz gibi geliyor, altı. Kedi eti yedi. (Çok kötüydi (sekiz))



**PLAYSTATION II,
DREAMCAST'A KARSI**

Sega'nın yaklaşık bir yıl önce piyasaya sürülmüş olmasına rağmen Amerika'da bile ancak 9.9.99 tarihinde (karizmaya gel) piyasada yerini alabilmış olan konsolu Dreamcast ile Sony'nin 4 Mart 2000'de satışa sunacağı (Ümitlenmeyin, Japonya'da 4 Mart 2000, Avrupa'da sonbahara) Playstation 2 Tokyo Oyun Fuarı'nda ilk ciddi kapsımlarını sahnelediler. Dreamcast'ın standart olarak modem içermesi ve Internet erişimi sağlamasına, Playstation 2'nin verdiği yanıt, yeni bir Dual Shock analog Joypad, 8 MB'lık yeni bir Memory Card ve 2001 yılında da TV Network aracılığıyla sipariş verebilme imkânı şeklinde. Ayrıca Playstation 2 CD ve DVD çalma/oynatma özelliğine de sahip olacak. Öte yan- dan Dreamcast'ın Soul Calibur'undan ve Playstation 2'nin Tekken Tag'inden sahneler gören bizlerin tekrar normalde dönebilmemiz için bir temel yaşam destek ünitesi eklemelerini de uyguna görüyoruz. Bu arada Sega Dreamcast, Amerika'da sadece iki hafta içinde



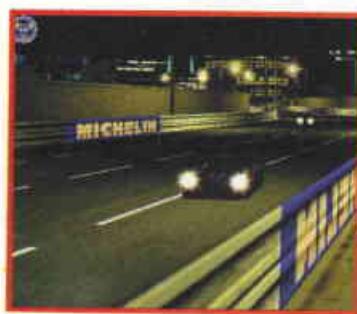
DREAMCAST: Soulcalibur

TEST EDİYORUZ, EDİYORUZ AMA BİTMİYO !!

Yok, bu işin sonu gerçekten yok. Daha Test Drive 6 ve Test Drive Off-Road 3'ü beklemeye başlayalı ne kadar olmuştu ki, Test Drive Le Mans'ın hamuruunu yoğurmaya giriştiler. Ancak bu sefer işi çok sıkı tuttukları kesin. Öncelikle Le Mans, 1906'dan beri Kuzey Fransa'da sürdürülən ve pek çoklarında en büyük dayanıklılık testlerinden biri olarak görülen bir yarış. Öğleden sonra başlayıp tüm gece sürüyor ve ertesi gün öğle vakti sona eriyor. İşi sıkı tutma konusuna gelince, adamlar önce santim santim pisti fotoğraflıyorlar. Sonra yarış ekiplerine gidip arabaların fotoğraflarını ve video görüntülerini alıyorlar. Yetmiyor, ekiplere beş sayfalık bir test hazırlayıp arabalarının kulonunu, yol hakimiyeti, ayarları hakkında bilgi ediniyorlar. Hızlarını yine alamıyor, Michelin ve Dunlop gibi yarış sponsoru firmalardan teknik bilgi sahibi oluyorlar.



Bakın ortaya ne çıkıyor: 48 araç, 24 takım, üç ayrı oyun seçeneği. Gerçekçi olmak için uğraştıkları apaçık, bu seçeneklerden biri size 24 GERÇEK saat yarış imkanı veriyor, tabii Save etme şansınız var. Ayrıca arabanız hasar alırsa, karşılaşılacak sorunlar hasarın yerine ve türüne göre değişiyor, araba yağsızdırma başlayabiliyor ya da benzeri aksilikler çıkabiliyor. Aynı zamanda rakip sürücüler de oldukça ileri yapay zekaya sahipler ve size gerçek sürücü hissi vermek için rutin bir sürüsüz teknigi yerine her an değişen bir davranış yapısına sahipler. Hem PSX hem de PC için piyasaya sürülecek TD Le Mans, 2000 başında evlerimizde olacak, emege saygılıyız, bekleriz !



DISCIPLES: SACRED LANDS

Heroes sever miydiniz? Peki uzun zamanmadır FRP ile Turn tabanlı stratejiyi birleştiren bir şeyler oynamış mıydınız? Evet haklısınız, içinde FRP öğesi olan hemen her türlü oyunda fantezi kismı sonuna kadar doldurulur da şu Role Playing bölümüm hep strateji ya da Adventure'un ağırlığı altında ezilir gibidir. Heroes'un kalplerimizde apayrı bir yeri olmasına rağmen, bu gerçeğin değişmediğini söyleyebiliriz. First Strategy adlı şirket ise çok yakında piyasaya çıkacak oyunları Disciples: Sacred Lands ile Role Playing kismına da yeterli önemi verdiklerini iddia ediyorlar. Oyunda dört ayrı irktan birini seçebiliyorsunuz: İnsanlar, Dwarflar, Undead orduları ve Demonlar. Her iki ayrı bir Single senaryosu bulunuyor. Klanınıza seçeceğiniz lider ise, savaşçı, büyücü ya da hırsız olabilir. Savaşlarda liderin aktif olarak rolü olmasa da, ordularınızın özelliklerine dolaylı olarak etki ediyorlar. Örneğin büyücü daha sık ve ucuz büyür im-

kanı sağlarken, hırsız bir lider rakibinin adamlarına yanlış bilgiler vererek düzensiz bir ordu kurmasını sağlayabiliyor. Single senaryolarda birden çok çözüm yolunun olduğunu ve buneden oyuncuya tanınan özgürlüğün artırıldığını söyleyen yapımcılar, 256 renk paleti kullanmalarına karşın yapmak istediklerini bu şekilde de gerçekleştirebileceklerini ve sonucun istedikleri gibi olduğunu söylüyorlar.



★Günümüzde oyunlar her açıdan bilgisayar başındaki kişiyi tatmin etse de, iyi bir Multiplayer desteği olmadığı zaman alt sıralara düşebiliyor. Şirketler de Internet üzerinden Multiplayer olarak oynanabilen ürünler olan ilginin arttığını fark edince, pazarlama programlarını değiştirmeye başladılar. Bu yeni stratejinin son örnek Sierra'nın Swat 3'ü oldu. Oyunun Kasım ayında kollarıncılarla ulaşmasına karşın, Multiplayer desteğinden yoksun olacaktı. Multiplayer desteğinin 2000 İlkbaharında satışa sunulacağı açıklandı. İlk etapta tek kişilik bir oyun üretmek istediklerini Multiplayer için de zaman ayırp daha iyi bir destek sunmayı hedeflediklerini belirtten Sierra'nın uyguladığı bu yöntem, diğer şirketler tarafından da sürdürülcek mi bekleyip göreceğiz.

★Namco, eski Commodore 64 günlerinden kalan altı arcade klasikini (Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig-Dug, Galaga, Galaxian ve Pole Position) Namco Museum 64 adı altında birleştirip Nintendo 64'ün hazırlıyor. Eski günler yad edilerek efsanelik oynanabilecek.

★Online oyunlara karşı duyulan ilgi Ultima Online ile birlikte artıyor. Çoğu oyunla da ilgili edecek çift lafımız var, sayfamızın bir yerlerinde görmüş olmanızı. Ultima Online manzûnda bir oyunu açık Delta Force, açık mental güçler desteğiyle yeniden harmanlasınız n'olur? Infantry gibi bir şey ortaya çıkar! Gelecek yüzyılda bagimsızlık savaşında koloniler arasındaki mücadeleyi konuşan oyunda, savastan hoşlanımasınız bile bir araç sürüsü ya da ilk yardım görevisi gibi bir rol üstlenebilirsiniz. Tipki Ultima gibi diğer karakterlerle etkileşim içinde olacak, aynı ekranда 150 kişiye kadar birlikte oynayabileceksiniz. Ormeğin kamerasınız mı var? Alıcı olan tüm karakterler sizin gordulklerinizi görecektir. Ya da "Psionic" adlı üstün zihinsel yeteneklere sahip insanların biri olup duvarların arkasını görevlendir, zihinsel saldınlar yapabilmeniz mümkün. Soniden fazla özellik, sayılı silah, araç ve ekşimler desteğiyle Infantry Kasım sonunda hizmete gidecek. Ücreti aylık 10 \$.



YOLDAKİLER

Alone in the Dark 2
Age of Empires 2
Baldur's Gate 2
Black & White
Dalkatana
Diablo 2
Driver
Duke Nukem Forever
Fifa 2000
Final Fantasy 8
Force Commander
Gabriel Knight 3
Homeworld
Max Payne
Messiah
NBA 2000
Quake 3
Slave Zero
Test Drive 6
Thief 2
Ultima Ascension
Warlords 4: Battlecry
Werewolf
Wizardry 8
X-COM Alliance
Septerra Core
Spec Ops 2
Planescape Torment
The Sims
NFS: Motor City
Age of Wonders
Blade Masters
Championship Manager 3 2000
Comanche 4
Delta Force 2
Earth 2150
Final Fantasy 8
Gorky 17
Grand Theft Auto 2
Half Life: Opposing Force
Indiana Jones: TIM
Metal Fatigue
Nocturne
Nox
Odium
Ornithron
Rainbow Six: Rogue Spear
Revenant
99Star Trek: New Worlds
Unreal 2
Unreal Tournament
Wheel of Time

2000 Bahar
Ekim 99
2000 Yılbaşı
2000 Baharı
Ekim 99
27 Aralık
Ekim 99
2000 Baharı
4 Kasım
2000 Yılbaşı
Sonbahar
Sonbahar
Ekim 99
Sonbahar
Kasım 99
4 Kasım
Ekim 99
Aralık 99
Aralık 99
2000 Baharı
Sonbahar
Sonbahar
Sonbahar
2000 Baharı
Sonbahar
Kasım 99
Kasım 99
Şubat 2000
Aralık 99
Aralık 99
Kasım 99
Kasım 99
Kasım 99
Kasım 99
Mart 2000
Kasım 99
Aralık
Aralık 99
Aralık 99
Kasım 99
Kasım 99
Aralık 99
Aralık 99
Kasım 99
Kasım 99
Kasım 99
Kasım 99
Şubat 2000
Kasım 99
Kasım 99

ULTIMA ONLINE 2

Yavaş, yavaş. Biz daha Ultima Online'a girelim mi girmeyelim mi diye düşüne duralım, Origin 2000 yılı için hazırladığı bombayı şimdiden bizlere duyurdu. Online oyunların yavaş bağlantı sorunlarını önlemek üzere iki boyutlu grafik sistemleri kullanmasını hoş karşılıyoruz. Oyun içi etkileşimin yüksekliği grafikleri göz ardı etmemize izin veriyordu. Gelin görün ki Origin bu konuda bir devrim yaratarak Online oyunlarında 3D grafik sistemine geç-

miş bulunuyor! İlk gördüğümüzde de lilik olduğunu düşündürmek de, Origin çok ciddi olduğu konusunda bizleri ikna etti. Üstelik dizaynlar için çalışıkları adam bir zamanlar Örümcek Adam'ın bir numaralı illustratörüken Marvel Comics'den ayrılmış kendi şirketini kurmuş, Spawn'ın yaratıcısı Todd McFarlane! Sınırsız özgürlüğe sahip olduğunuz, ikinci bir yaşam kurabildiğiniz Ultima Online, karakterler için özel macera desteği ve inanç sistemleri gibi yeniliklerle dolu. Ultima Online tutkunları bozulmasınlar, UO yoluna devam edecek hem de daha güçlü bir destekle. Bilinçsiz her şey olası; isteyen büyüğücü, isteyen kunduracı olabilir. Biz şimdilik sadece allak bullak olduk, toparlanırsak yeniliklerden sizlere haberدار ederiz.



ultima online 2
coming in 2000

SU-27 FLANKER 2.0

Çevrede simülasyonlarla ilgilenmek isteyip tuşların karışıklığı karşısında dımagı tutulan, daha başlayamadan tuş kontrol listesini görüp midesi bulanan ya da uçağı güç bela kaldırıp sonra piste bir türlü konduramayan pek çok insan var sanırım. Ozan'ın kösesi tüm acılarını dindirecektir umarım. Ancak yine de bu işin bir kolayı yok mu diyecek olursanız, simülasyon üreticilerinin halimize acayıp "bu işin bi kolayı" ürettilerini söyleyebilirim. Su-27 Flanker'daki eksiklerini gözden geçiren Mindscape'deki büyüklerimiz, oto-hedefleme, sınırsız cepheane gibi seçeneklerle işe geriden başlayıp son-



ra sonra açılmak isteyenlere yardımcı olmuşlar. Ancak oyun deneyimli pilotları da tatmin edecek şekilde gelişmiş uçuş editörü, gerçeğe uygun uyu haritaları, otuz kadar uçak ve Türkiye, Ukrayna, Amerika ve Rusya adına uçma imkanları ile donatılmış. Bilene de bilmeyene de kolay gelsin!

En iyi 10

oyun dünyası



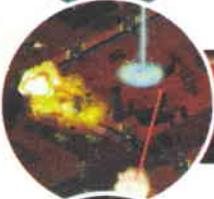
Heroes of Might & Magic 3 9/10

LEVEL PUANI



Half Life

10/10



Tiberian Sun

9/10



Fifa 99

9/10



Starcraft Broodwar

9/10

Dungeon Keeper 2 9/10

Roller Coaster Tycoon 9/10

Silver 10/10

Commandos - BTCOO 8/10

Resident Evil 2 8/10



Tomb Raider 3

8/10



Tekken 3

5/5



Driver

9/10



Need for Speed 4

9/10



Resident Evil 2

4.5/5

Syphon Filter 8/10

Metal Gear Solid 9/10

WWF Warzone İncelenmedi

Army Men 3D 6/10

Colin McRae Rally İncelenmedi

Bu ay kafamıza resmen oy yağıdı. Sanıyorum En iyi 10 listesini başımızsızlığını kazanıp, kendi sayfasına taşınmasından sonra daha bir ciddiye almaya başladınız. Ama hala gelen oyların yüzde sekenden fazla PC oyunları için, Playstation sahipleri ne yapısınız, uyansanız! Neyse, bu ay listemizin daimi bir numarası Half Life bir sırada geriye düşürüldü, hem de kimin tarafından? Tabii ki Heroes of Might & Magic 3, sanıyorum strateji ustaları, listedeki aksiyon oyunlarının mutlak hakimiyetine "Yeter artık!" deme zamanının geldiğini düşünmeye başladılar. Stratejistlerin atakta olduğunun bir diğer göstergesi de, Westwood'un iki yıldır beklenen hiti Tiberian Sun'ın daha ilk aydan üç numaraya yerleşmesi, sanıyorum önumüzdeki aylarda Tiberian Sun'ın bir numara olduğunu da göreceğiz.

Listenin geri kalanında pek fazla bir değişiklik de yok gördüğünüz gibi. Fifa 99, Brood War, Commandos ve Resident Evil 2 hala burada, Dungeon Keeper 2 ve Roller Coaster Tycoon birkaç sıra daha yükseldi. Midtown Madness paldır küldür düştü, yerine Silver geldi falan. Playstation cephesinde zaten bir değişiklik yok, çünkü çok az oy geliyor. Yalnız, geçen ay incelediğimiz Driver'in üç numaradan listeye girmesi bizi hiç şaşırtmadı, hatta PC'deki demosundan edindiğimiz ilk izlenime göre ayını başarıyı PC'de de elde edecek. Beni tek üzen, Outcast'in çabalamasına rağmen, listeye girememiş olması. Neyse, darısı önumüzdeki ayın başına diyorum. ■

LEVEL Sizin Oylarınızla 1999'un En İyi Oyunlarını Seçiyor!

Dikkat kesin! Bu aydan itibaren En iyi 10 oyun listemize gönderdiğiniz oyalar, 1999'un her türden en iyi oyularının belirlenmesi için kullanılacak. Eylül ayından itibaren atığınız oyalar, bir veritabanına girilecek. 1999 yıl içinde piyasaya çıkan oyuların arasından en iyilerini belirlemek için kullanılacak. Action, First Person Shooter, Real Time Strategy, Sıra Tabanlı Strateji, Spor, Yarış, Simülasyon, Adventure ve FRP/RPG türlerindeki en iyi beşer oyunu sizlerin oyalarına göre Kasım ayında belirlidikten sonra bu yılın her türden en iyi oyuların Level

editorleri tarafından seçilecek ve Aralık 1999 sayısında dergide yayınlanacak. Bu nedenle, Level En iyi 10 oyun listesine oy atarken lütfen oyalarınızla 1999 yıl içinde çıkışmış olan oyulara atmayı özen gösterin. Hadiii, daha ne duruyorsunuz? En sevdığınız oyunun bir numarada olduğuna görmek istiyorsanız, alın kâğıdı kaleme, elinizde mektup yazın. Veya leveltop10@hotmail.com adresine mail atm. Ama unutmayın, yandaki kitüfde yazılan şartlara uyuyan oyalar hiçbir şekilde değerlendirilmeye alınmayacaktır.

En iyi 10 oyalarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilir, veya yazdığınıza mektup ve faksların bir köşesinde, ayrı bir kutucuk içinde belirtebilirisiniz. Şunu unutmayın, elinizde 10 puan var ve bunu istediğiniz üç oyuna dağıtabilirsiniz. Sadece bir oyuna oy verenlerin veya bir av içinde birden fazla oy kullanınanların oyalar değerlendirilmeye alınmayacağı.

Command & Conquer: Renegade

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler ile paralel hızda, hatta bazen daha da hızlı değişen oyun teknolojileri yıllar önce ancak hayalini kurduğumuz oyunları gerçek kılmaya başladı.

Yıllar önce Dune2'nin başarısının ve sansasyonunun zirvede olduğu dönemlerde, arkadaşlarımızla aramızda geçen ufak bir sohbetin bu günlerde gerçek olacağını görmek beni oldukça heyecanlandırıyor.

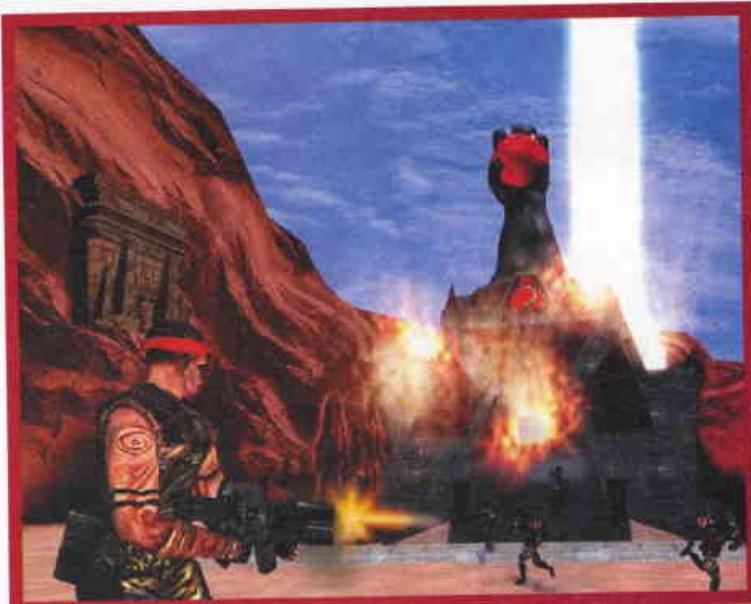
Dune2'nin, Wolfenstein 3D tarzında bir FPS olarak tasarlanabileceğini ve oyunu bu şekilde oynamanın çok zevkli olacağını düşünüyorum ve sık sık dile getiriyorduk aramızdaki konuşmalarımızda. Düşünsenez, etrafında koşulan askerler, harıl harıl çalışan binalar, Spice toplayan Harvester'lar arasında üssünüze korumak için düşmanla çatışıyor, tank şöfürüği yapıyor..))), kendi gözlerinizden yanına başınızdaki silah arkadaşlarınıza alındıkları hasarı görüyor, çığlıklarına, ölümlerine şahit oluyordunuz..

Bu hayalimiz kısa süre sonra gerçek oldu. FPS tarzında yapılan pek çok RTS piyasayı doldurmaya başladı, ancak nedense biz çok mutlu olmadık, çünkü bunlar hem strateji hem aksiyonu birleştirmeye çalışan, ama oyunabilirlükleri çok zor olan oyunlardı ve nedense, ne Dune2'den ne de Wolfenstein 3D'den aldığımız tadın onda birini yakalamayan oyunlardı...

Renegade? Bilmem

Yukarıda anlattığım anıların sizleri yanlış yönlendirmesini istemiyorum. Westwood'un görücüye çıkardığı Renegade, üç boyutlu bir RTS değil, bildiğimiz FPS tarzı bir oyun, ama onu benzerlerinden ayıran pek çok özelliği, beni ister istemez eskileri hatırlamaya itiyor.

Renegade'de kullanılan motor, E3 fu-



cıkları öldürmek yerine, vücutlarının istediğiniz yerlerine istedığınız kadar mermi saplayabilirsiniz. Bir Sniper tüfeği ile düşman askerlerine neler yapabileceğiniz artık sizin sahneiniz ile sınırlı olacaktır.

Takım Oyunu

Oyunseverleri mutlu edecek bir özellik de, C&C evrenindeki bütün araçların ve binaların oyunda yer alacak ve sadece süs olarak durmayacak olmasıdır sanırım. Yani bu uzun cümlenin Türkçesi, yürümekten sıkıldığından bir tank çalıp bu tankla düşman üstüne dalabileceksiniz. Müttefik birlikleri bulduğunuzda, tankı sadece sürmeyecek, tek tek her silahını da çalıştırabileceksiniz. Üstelik tankınız kullanılmayacak duruma geldiğinde, hemen dışarı atlayıp hızlı bir Scout Buggy kaparak, sıcak bölgeden son hızla kaçabileceksiniz. Bütün bunlar olurken, bölgedeki müttefik kuvvetleri de sizin korumaları için organize edebileceksiniz.

C&C oyunlarında gördüğünüz bütün binaların içine girebilecek, isterseniz James Bond gibi, içeri girdiğinizi kimseye duyurmadan sessizce hareket

edip binada çalışan subayların tek tek boğazlarını kesebileceksiniz, ama elbette bu iş söylendiği kadar basit olmayacaktır.

Westwood, elbette oyunun Multiplayer kısmına da fazlaıyla önem veriyor. Teorik olarak aynı anda 256 oyuncuya izin verebilecek olan oyun için, şimdide kadar 30 kişinin aynı anda oynaması durumu test edilebilmiş durumda ve sorunsuz çalıştığı kaydediliyor.

Başka başka? Daha neler var?

Duke Nuke'emi'ndeki süper Hero imajı ile dalga geçmiştim, ama bu sizi aldatmasın. Macera filmlerinden fırlamış sahneleri bu oyunda bulamayacağınızı sanıyorsanız, aldanıyorsunuz. Oldukça güçlü ve etkili kullanılacak bir araç olan NOD Jeep'ine atladiğinizde sadece şoförük yapımı yorsunuz. Sağ elinizle direksiyon kavramışken, sol elinize aldiginiz Commando Rifle ile etrafa mermi yağdırabilirsiniz. Ya da daha iyi bir opsiyon olarak, direksiyonu sol elle tutup sağ elinizle Jeep'e monte edilmiş makineli tüfek'i yönetebilirsiniz. Aslında Multiplayer oynarken bınlara ihtiyacınız olmayacak, çünkü yukarıda anlattığım gibi, bir aracı sürerken bir oyuncu şöför, diğerleri de silah sorumluları olabilecekler.

İyi bir haber de, binaların içine girip çıkışken yüklemelerle karşılaşmayacak olmanız. Kapıdan girdiğiniz gibi geri kaçabilecek veya açık bir kapıdan içeri bomba fırlatabileceksiniz. Bu belki pek çok oyunda bulunan sıradan bir özellik gibi görünse de, binaların içindeki ve dışındaki detayların fazlalığı göz önüne alındığında, bir ara yüklemenin gündeme geleceği düşünülebilirdi. Daha da güzel, bu binalar büyük oranda hasar alabilir nitelikte olacak. Bir bina içinde çalışma meydana geldiğinde, camlar kapılar aşağıya inebilecek; duvarlar,

kolonlar, elektronik teçhizat hasar görebilecek ve bu hasarları bina dışından da fark edebileceksiniz.

Oyunda kullanılacak yeni ışıklandırma sistemi için bile bilgisayarınızı Upgrade etmeniz gerekebileceği ise kötü haber, çünkü firmanın yeni geliştiği ve Radiosity olarak isimlendirilen ışıklandırma teknolojisinde, oyun içinde meydana gelen en ufak bir harekete göre bile gölgelendirme ve yansımaları yeniden belirleyecek...

Oyun için şimdilik söylemeyecek fazla bir şey yok. 2000'in yazında piyasaya çıkması beklenen oyun için pek çok değişiklik ve yenileme yapılabılır.

Şimdilik sadece GDI tarafının oynanabildiği oyunun, C&C gibi satış rekortleri kırması sürpriz olmayacağı. Şimdi beni endişelendiren tek şey, bu oyunun çıkış tarihinin de defalarca erteleinip oyuncuyu beklemekten çatlatma tehlikesidir. Zira stratejik öğeler içermese de, yıllar önce hayalini kurduğumuz bir oyunun gerçek olduğunu görüp de bunu oynayamamak beni oldukça kasacaktır. Şimdi ilk hedefim para biriktirip Upgrade yapmaktır, zira son model bir bilgisayara sahip olmayanların da sinirden çatlamaya tehlikesi vardır.

Gözümüz yollarda

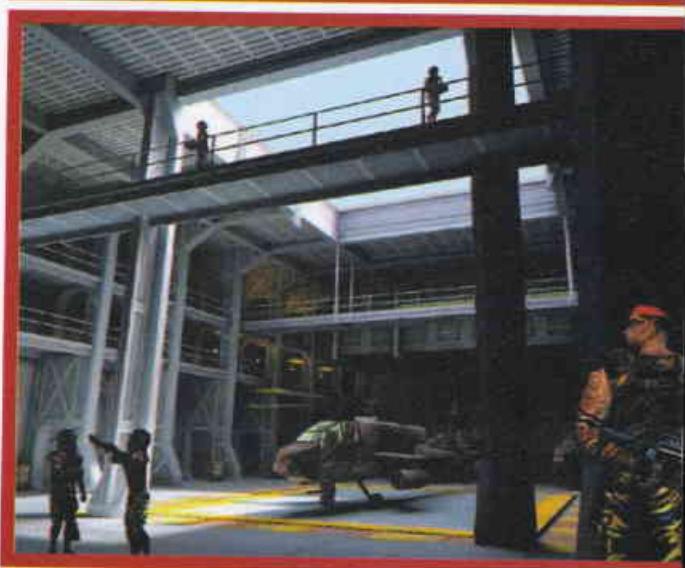
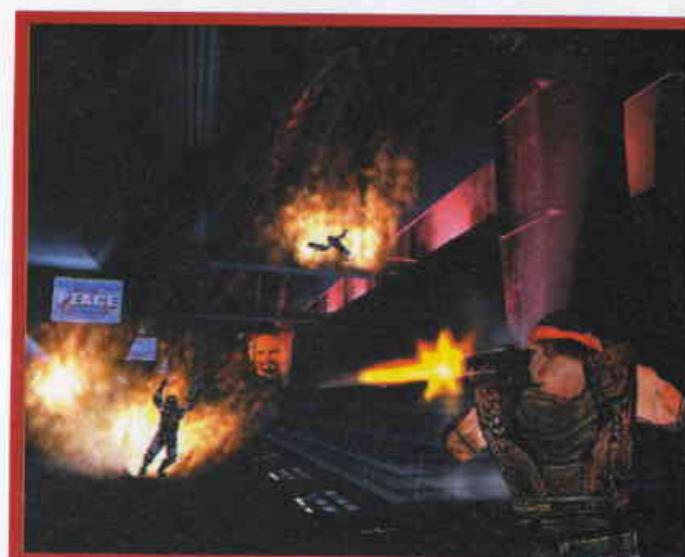
Oyun piyasasında, adı her aybaşı yenisini bir oyun geliştiren bir firma olarak anılmasa da, Westwood, yaptığı mi en iyisini yapmakla ünlu olmuş bir firmadır. Dune2'İN başlangıcındaki müthiş logolarını seyrettiğimden beri, Westwood adını duyduğum mu dik kat kesilirim, çünkü ardından duyacağınız şey mutlaka önemli bir şemdir ve muhtemelen bir bilgisayar oyun dünyasında bir devrime şahit olmak üzeresinizdir. (Banka hesap numarası, İş Bankası Osmanbey Şub. 0003343438483-9898. Saygılarısunım sevgili Westwood yetkilileri).

2000 yazına kadar beklemenizin zor olacağını biliyorum. Şimdilik sadece oyunun resimleri ile idare edip detayları incelemekten başka çareniz yok, ama bir dost tavsiyesi isterseñiz, Westwood'a Mail atarak oyunda olmasını veya olmamasını istediğiniz özellikler hakkında görüş bildirin derim. Bakın, ben bir ilk yaptım ve Westwood'a System Shock 2'deki gibi köşelerden başın çıkartılmasına olanak verecek bir nişan sistemini unutmamalarını hatırlattım. Şimdi

sıra sizde. Haydi Türkiye oyuncuları, oyun dünyasına etki etmenizin vakitidir. L

Cem Şancı

Uglycem@hotmail.com



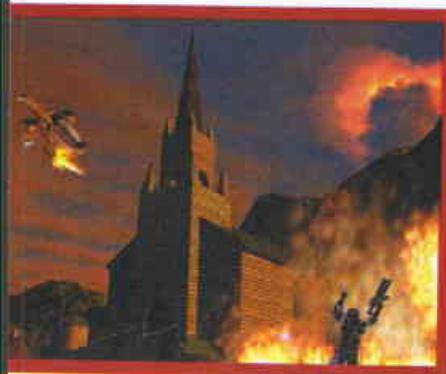
C&C: Renegade

Yapımcı WEST WOOD

Dağıtıcı ELECTRON CARDS

Tür ACTION

Çıkış Tarihi 2000 YAZI



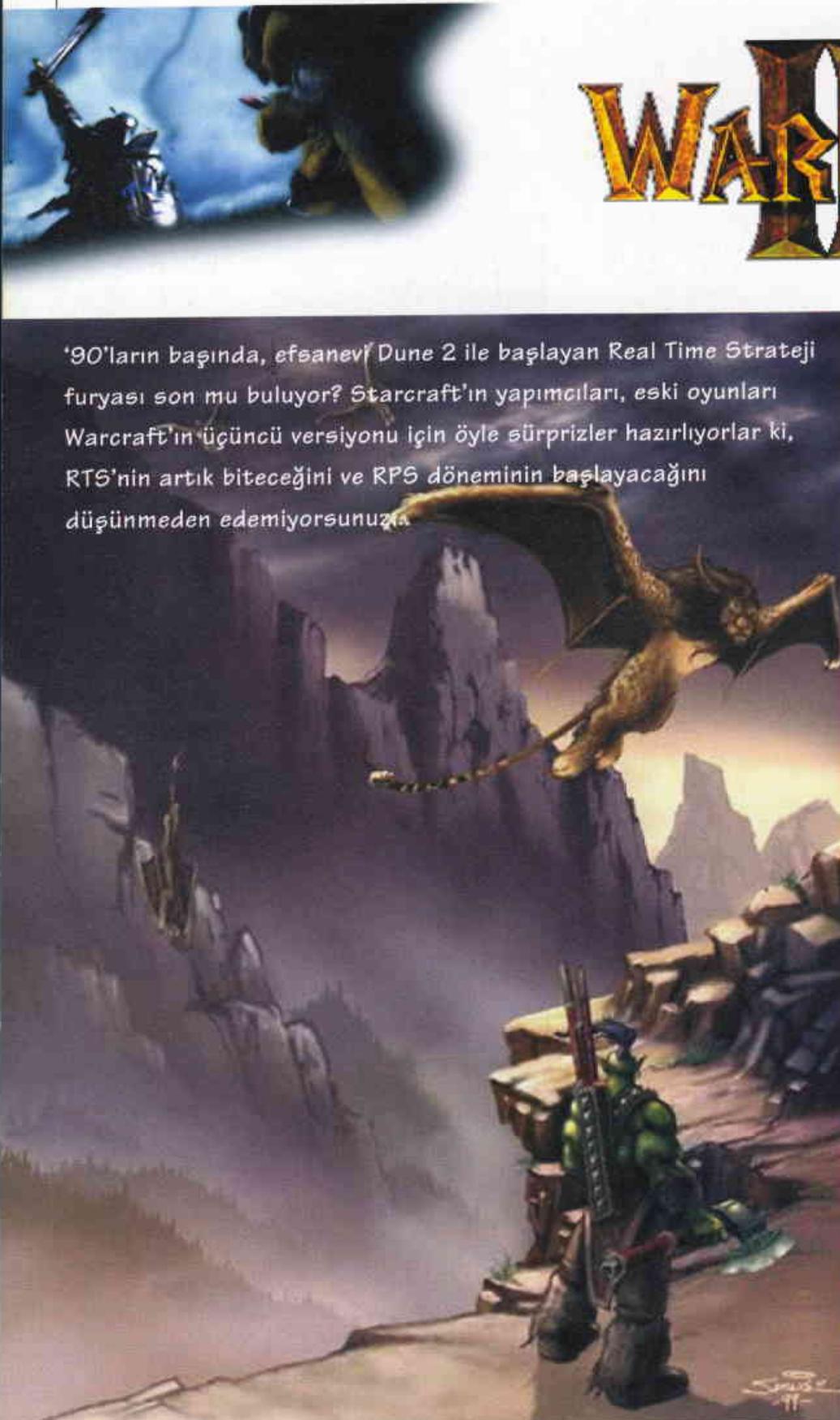
WARCRAFT III

'90'ların başında, efsanevi Dune 2 ile başlayan Real Time Strateji furyası son mu buluyor? Starcraft'in yapımcıları, eski oyunları Warcraft'ın üçüncü versiyonu için öyle sürprizler hazırlıyorlar ki, RTS'nin artık biteceğini ve RPS döneminin başlayacağını düşünmeden edemiyorsunuz.

Belki bin defa duymuş ve cevabı dinlemişinizdir, ancak yeniden gündeme getirmeden edemeyeceğim: RTS nedir? Türkçesi gerçek zamanlı strateji olan RTS, strateji oyunlarının sıra tabanlı sıkıcı yapısını silip bu oyun türünü geniş kitleler tarafından zevkle oynanan, aksiyon dolu oyunlar haline getiren bir sistemdi. Her şeyin suyunun çkartılması gibi, RTS'nin de kısa zamanda suyu çkartıldı ve yapımcılar uzun yıllar RTS'yi geliştirmek yerine, birbirinin kopyası olan, artık kabak tadı veren, sıradan oyunlar haline getirdiler bu sınıfa giren oyunları. Bu saçma oyunlar kendi lerini o kadar çok tekrar etmeye başladılar ki, RTS'nin açılımı Riyakarca Tekrarlanan Saçmalıklar olarak anılmaya başlandı.

Real Time Strateji alanında ismini duyan bir kaç oyun vardır ki bunlar, grafikleri, sisteme getirdikleri yenilikleri ve konuları, atmosferleri diğer sıradan yapımlardan ayıran oyunları ve başarıyı hak ediyorlardı. İlk RTS Dune2'yi ve hemen ardından çıkan Warcraft 1'i saymazsa, bu türde yapılmış oyunlar arasında, C&C serisi, Warcraft 2, Starcraft, Total Annihilation, Warzone 2100, Tiberian Sun dışında önemli bir isim akla gelmez. First Person savaş açısıyla yapılan bazı 3D RTS'ler ise, kontrollerindeki zorluklar nedeniyle kısa sürede unutulup giden oyunlar listesinde üst sıraları zorladılar.

Ancak başarılı veya başarısız olsun, RTS kavramını açtığımızda eksik olan bir şeyi gördüm hep. Savaşması için, fabrikasyon şekilde üretip sahaya sürdüğümüz askerlerin, birer kişilikleri, kendilerine has özelliklerini, gözlerinden miyoplari, bacaklarında küçüklüklerinden kalma sakatlıkları, evlerinde onları bekleyen sevenleri olabileceğini göz ardı ettik hep. Belki de bu yüzden, askerimizi onar yirmi döşmanın üzerine salıp terk ediyor; nasıl olsa öleceklerini biliyoruz, onlar savaşırken yeniden üsse dönüp on beş yirmi tane daha birim üretiyorduk...





X-COM 3

Bu kısır döngüyü yendigine şahit oldum iki oyun oldu. Geçen aylarda oynadığım Warzone 2100'de birimler tecrübe kazanıp rütbe atladıkları için her birimi kolayca ölüme terk edemiyordum, ama oyunun hızı içinde bir yerden sonra ipin ucu kaçılıyordu hep... Ancak diğer oyun tam anlamlıyla bana, yaşayan, düşünen, kişilikleri olan adamlar yönettiğim hissini yaşıtmıştı ki bu oyun X-COM 3'ün RTS kısmışıydı... Bir RPG oyunundaki gibi, Agility, Dexterity, Leadership, Strength, Psi, Wisdom, Marksmanhip benzeri on küsur değişikene sahip olan askerlerin her birinin bir adı ve soyadı vardı ve bazı askerlerinizin soyadları kadar tipleri de birbirlerine benzettiği için, kardeş olabileceklerini düşünüp hareket ediyordu.

Yapay zeka bakımından da RTS'lerde devrim yapan bu oyunda, askerleriniizi kendi başlarına bırakıldığınızda, ne redeye bütün savaş tek başlarına götürülibiliyorlardı. Düşmanı gördüklerinde mevzilenip siper alıyorlar, sıkışıklarında kaçıyorlar, sağlam bir yer bulmaya çalışıyorlar, panik yaptıklarında sağa sola deli gibi ateş açmaya başlıyorlardı. Vuruluklarında doğal olarak hasar alıyorlar ve hasarı

nerelerinden aldıklarına bağlı olarak bazı özelliklerinde zayıflama gözlemleniyordu. Bacagından yaralanın bir asker hızlı yürüyemiyor veya koşamıyorken, kolundan isabet alan bir asker nişan aldığından, düşman yerine kendi adamını bile vurabiliyordu. RTS'lerde kaybettikleri yüzlerce silah arkadaşlarına rağmen moralleri bozulmayan kurşun askerin aksine, X-COM 3'de bırakın arkadaşlarının ölmesini veya yaralanmasını, düşman biraz ağır bir atşe başlığında dahi, adamlarınız, "Aman aman! Ne oluyor yav! Bunlar da nereden çıktı?" deyip, tırmaya başlıyorlar, durum düzelmeye, silahlarını falan yere atıp ellerini havada sallaya sallaya, gerisin geri kaçıyorlardı. Microprose, gerçek bir stratejiye gerçek hayatı asla görmezden gelmeyecek bir ayrıntıyi ekleyerek ulaşmıştı; insan kişiliği. RPG'lerde görmeye alıştığımız bu kişilik değişkenlerinin, bir stratejinin ayrılmaz parçaları olduğunu anlamıştık X-COM 3 ile.

Jagged Alliance Efsanesi

X-COM 3'den önce de, stratejilerde, yönetilen askerlerin kişilikleri ön plana çıkıyordu. XCOM serisinin önceki oyunları da bu konuda son derece

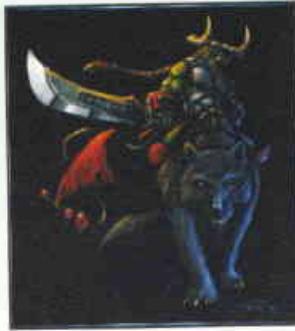


PALADIN
İnsanlık erdemlerini üzerinde toplayan onurlu savaşçılar olan Paladiner, güçlü bir askeri altyapıya ve büyülü gücüne sahiptir. Kasabadan kasabaya bütün ülkeyi dolaşır karşılaşlıklar yanışlıklar düzeltmek gibi bir "herkesin içine burun sokma" misyonları vardır ki, bu yüzden eminim başları sık sık belaya giriyor.



MINOTAUR
Bu efsanevi mistik yaratıklar düşmanlarını teptiğinde sadece onların ölümüne neden olmuyor, öldürdüğü her düşman karşısında güç ve cesaret kazanıyorlar. Bu özellikleri onları bir çatışma anında bertaraf edilecek ilk hedefler yapıyor. Oysa ne kadar şirin görünüyor değil mi?





Orc Wolf Rider

Orc'lar şeytani sihirlerini bir yana bırakıp atadan kalma şaman büyülerine geri döndüklerinde, şamanların düşmanın kalbine korku salan, doğanın özünü düşmana karşı kullanmayı sağlayan büyülerini sayesinde, kurtlar yeniden Orc piyadelerinin mobilizasyonu için kullanılmaya başlar ki, emin olun, karşınızda kurda binen çırın bir yaratık gördüğünüzde silahınızı atıp kaçmak istersiniz.



Warvish Rifleman

Savaş aletlerindeki çeliğin kalitesi ve dövüşlerdeki yeteneği ile ünlü olan bu birim artık yok ediciliğinin etkisini artıracak yeni enstrümanlara, baruta ve tüfeye sahipler. Önünde durmak pek akılîca bir hareket olmasa gerek.



başarılı idi. Sadece XCOM serisi değil, Jagged Alliance serisi de askerlere kişilik kazandıracak başarılı olmuş bir strateji efsanesiydi. Ancak, XCOM 3'den önce veya sonra RTS alanında hiç bir oyunda, RPG ögelerinin kullanıldığına şahit olmayışım, Apocalypse'i hep favori RTS'EM olarak telaffuz etmem sebeb olmuştur.

Ancak havanın değiştiği ve RTS dünyasına yeni bir tanım geleceği anlaşıyor, çünkü Starcraft'ın yapımcısı Blizzard, yeni oyunları Warcraft 3'ü bir Role-Playing STRATEJİ (RPS) olarak hazırladığını duyurdu. X-COM 3, biraz eskierde kaldığı ve çoğunuza bu oyunu RTS olarak oynamadığını bildiğim için söyle bir örnek vereceğim; Jagged Alliance'daki savaşları RTS sistemiyle oynadığınızı düşünün, işte Warcraft 3 de, yaklaşık böyle bir şey olacak, ama bundan çok daha fazlası olacak, çünkü haritada hareket eden ve size ait olmayan her şeyin düşman olduğu RTS dönemi de kapanıyor artık. RPS sisteminde size yardımcı olacak NPC'ler bulunacak. Bu bilgisayar kontrolü canlılar, köylerde veya büyük şehirlerde yaşayacaklar ve sizin savaşınızla belki de zerre kadar ilgilenmeyecekler. Askeri literatürde sivil hedef olarak bilinen bu NPC'ler sayesinde Warcraft 3'ün içinde Baldur's Gate'ekine benzer mini Quest'ler olacak. Kısacası oyunda ciddi bir RPG havası esecek, ama sakın karıştırmayın, bu bir STRATEJİ oyunu olacak, bir Baldur's Gate kopası değil.

Senaryoya göz atalım

Azeroth, parlayan güneşin şövalyelerin zırhları üzerinde yansıldığı güzel günlerini yaşıken, bir kabus gibi üzerine çöken, şeytana tapan yeşil kötüm canavarlar, Orc'lar Azeroth'u insanların üzerine yıkmışlardır. Bir avuç kahraman zar zor boyut kapısını kapadığında, Orc'lar geri postalanmıştır, ancak Azeroth'un yıkıntıları üzerinde artık onur ve dürüstlük değil, hainlik ve fitne hüküm sürmektedir. Orc'lar yenilip geri kaçmak zorda kalsalar da, insanları ve onları

onurlu yaşamalarını yemmiş, amaçlarını ulaşmış ve Azeroth'u şeytanın elerine bırakmışlardır. Ancak geride bıraktıkları sadece kötüükleri değil, minik bir Orc bebeği olan Thrall'dır ve Thrall şeytana artık Orc'lardan daha yakın olan insanlar tarafından hapsedildiği Azeroth'un karanlık zindanlarında büyümüştür. Ancak zindandan kaçmayı başardığında, savaşçı atalarının kani harekete geçmiştir ve Azeroth'u yeni bir büyük savaş beklemektedir. Ancak bu kez insanoğlu da, Orc'lar da birbirlerinden çok daha büyük bir düşmanla karşılaşmışlardır ve ihaneti, kötülüğü, onuru, fetihleri ya da diğer bütün değerlerini bir yana bırakıp yan yana savunmak zorunda kalmışlardır, çünkü bu kez ellerinde kalan son ve en değerli şey için, sadece hayatı kalmak için savaşmak zorundadırlar...

Bu oyun nasıl RPS olabilir?

Bir Real Time stratejiyi alın, içine biraz Baldur's Gate karıştırın; RTS'lerin alışılmış, yüzlerce kişilik orduları yerine daha küçük, kahramanlarla dolu, her biri kişilik sahibi, gelişmeye açık askerlerden oluşmuş "Special Force"lar ekleyin içine, Warcraft evreninde kolayca bulunabilecek, büyütücleri, canavarları da unutmayın... Oyun alanını da sizden bağımsız olarak yaşayan kasabalari, şehirler ekleyin, bunların içine NPC'ler yerleştirin. İşte size harika bir RPG veya

RPS... Ayrıca Warcraft 3'de sadece insanlar ve Orc'lar değil, Demon'ların da dahil olduğu toplam 6 oynanabilir tür olacak.

Warcraft'ın çıkış tarihi olarak belirlenen 2000'in sonunu bekleyene kadar, RTS'ye yeni bir anlam getireceği iddia edilen Home World ve Tiberian Sun gibi oyunları incelemek ve eleştirmek için bol bol vakitimize olacak. O gün geldiğinde ise, RPS'nin, RTS'yi tarihe gömüp gömemeyeceğini göreceğiz, ama şahsi görüşüm ve tahminlerim, bundan sonra RTS olarak adlandırdığımız oyunların X-COM 3 veya JA2 gibi kaliteli ve sürükleyici yapımlar olacağını düşündürüyor ki, bu da artık oyun sanayinin gelmesi gereken bir noktayıdır. Dilerim Warcraft 3 piyasaya çıktıığında beklenilerimi karşılar ve X-COM3'ün RTS kısmı gibi, zamanına göre yüksek olan sistem gereksinimleri sebebiyle, oyuncuların donup kalan ekranlar nedeniyle bir köşeye atıp unuttuğu bir oyun olmaz.

Her ne yapıyorsan sevgili Blizzard, bir an önce yap... Bugün torunlarımıza doğum günü hediyesi olsun diye aldığımız Tiberian Sun'ın ilk haberlerini duyduğumuzda altımda hâlâ çocuk bezi bulduğunu hatırlayıp endişeyle sormaktan kendimi alamıyorum. Yaşılılık sebebiyle, doğal yollardan nalları dikkeden önce bu oyunu oynayabilecek miyiz sevgili Blizzard? ■

Cem Şancı

WARCRAFT III

Yapımcı BLIZZARD

Dağıtıcı BLIZZARD

Tür Real Time Strateji FRP

Cıkış Tarihi 2001 Başı

Yeni İnceleme Sistemi

Eylül ayı için Level'ı bagtan dizayn ederken, puanlama sistemimizi de gözden geçirmemiz gerektigine karar verdik.



Bunun en büyük sebebi, yeni oyunların içinde artık eskisi kadar "çöplük" diye nitelendirebileceğimiz kadar kötü yapımların olmasına (istisnalar kaideyi bozmuyor tibii). Durum böyle olunca incelediğimiz hemen her oyün 8-9 gibi yüksek puanlar almaya başladı. Biz de hem görünüş hem de baz olarak oyunlara uyguladığımız puanlama sistemini değiştirmeye karar verdik. İşte incelediğimiz oyunların puanlarına bakarak, oyünün hakkında kafanızda genel bir kanı olması amacıyla aşağıdaki recelendirmeye bir bakın.

Level Notu Neyi ifade Ediyor?

10: O oyün türünün bir numarasıyla karşı karşıyayız demektir. Birçok bakımından örneklerinden üstün, çok çok ufak hataları olabilir, ama mükemmel o kadar yakın ki, o hatalar eriyip gitdiyor. Yani, çok az oyün bizden 10 tam puan alabilecek, ama bunu başarıran oyunları da kesinlikle kaçırılmamız gerekecek.

9: Çok iyi ve peşine düşülesi bir oyün. Ama gözden kaçamayacak bazı eksiklikler ve dizayn hataları nedeniyle türünün bir numarası olamamış. Evet, belki türünün en iyisi değil, ama kesinlikle gözardı edilemeyecek kalitede bir oyün.

8: Kendi türünün birçok konuda sivrilmiş, iyi örneklerinden biri. Oyundan alacağınız zevk, vereceğiniz parayı fazlasıyla hak edecektir. Bizden sekiz almış bir oyunu kaçırmanız, ruh ve sinir sağlığınıza faydalı olacaktır.

7: Yavaş yavaş düşmeye başlıyoruz. Yedi almış bir oyün, sadece belli bir oyün türüne sadık olan oyuncuları tattırmak edecektir. Mesela bir Real Time Strateji manyağı, bizden yedi almış bir RTS'yi deneyebilir, ama Action oyunlarından hoşlanıversanız para vermeden önce düşünün.

6: Kesinlikle vasat. Belki bazı yönleri (grafik, senaryo) göz dolduracak dizeyde, ama oyünün genelinde vasat bir hava var. Alın veya alınmayın, tamamen size kalmış, ama bize sorarsanız paranızın cebinizde kalması daha fay-

dalı olacaktır.

5 ve 0 arası: İşte, bu aralığa düşen oyunların neye göre puanlandığını size anlatmamız kesinlikle mümkün değil, çünkü oyunu inceleyen insanın o anki ruh haline göre oyünün gözüne nasıl göründüğü değerlendirebiliyor (Hani sarhoşken gördüğünüz kız güzel görünür de, sonrasında ne büyük bir hata yaptığınızı anılsınız ya...). Genellikle kısa inceleme bölümünde giren oyunları alacağım bu düşük puanları gördüğünüz zaman anlayın ki kocamaaaaan bir hezimete karşı karşıyayız.

Eee, peki ya Level Karnesi?

Evet, Level karnesinde de birkaç değişiklik yapıldı. İsterseniz bunlara da biraz göz atalım.

Minimum: Oyünün çalışması için gereken minimum sistem gereksinimleri. Buraya sadece işlemci ve bellek ihtiyacını yazmamızın nedeni, diğerlerinin (HD alanı, CD-ROM hızı vs.) öyle veya böyle daha kolay karşılanabilmesi. Tabii bazı oyunlar çalışmak için "illa da 3D kartı" diyebilir. Bu tür oyunlarda bellek gereksiniminden sonra "3D" diye bir ibare göreceksiniz. Bunu gördüğünüz zaman anlayın ki oyün üç boyut destekli ekran kartı olmadan çalışmıyor. Hatta bazı oyunlar daha da ileri gidip "en az 8 MB belleğe sahip 3D kartı" diyebilir. Bu durumda da "8 MB Video" şeklinde bir not, olayı size açıklayacaktır.

Onerilen: Önerilen sistem ihtiyaçları, bir oyün kare atlamanadan ve takımadan, zevkle oynanabileceği bir sistemi temsil eder. Tabii sizde daha fazla olabilir ve fazla mal da göz çıkartmaz.

3D Desteği: Artık yüzde 80'i 3D kartı olmadan çalışmayan oyulardan hanileri sizi kartınızda çalışır, bunu öğrenmek için buraya bakın. Eğer parantez içinde "GEREKLİ" yazıyorsa, o oyün 3D desteği olmayan ekran kartlarında çalışmaz. "GEREKMIYOR" diyeysa, oyunu oynamak için illa da 3D gerekmek, ama sizde varsa, kullanıp daha hızlı ve daha kaliteli grafikler elde edebilirsiniz. "YOK" ise oyünün hiçbir şekilde 3D ekran kartlarıyla ala-

kasının olmadığını gösterir.

Multiplay: Sosyal oyuncular için, oyuncunun Internet, LAN veya diğer bağlantı şekilleri ile, başka oyuncularla oynamabilme imkanı var mı yok mu...

PSX Versiyonu: İncelenen oyunun Playstation versiyonu var mı, yok mu. Aynı şey Playstation incelemelerindeki "PC VERSİYONU" imgesi için geçerli.

Biraz da Not Verilen Kategorilere Bakalım

Grafik: Genel grafik yapısı. Karakter animasyonları, bölüm tasarımları ve mimari, renk uyumu ve göz ahengini sağlayıp sağlayamadığı. Oyunlarda görselliğe önem veriyorsanız buraya dikkat.

Ses/Müzik: Adı üstünde. Oyundaki ses/müzik bütünlüğü, atmosferi tamamlamaya yardım edip etmediği ve eğer varsa 3D Sound desteğinin ne kadar yerinde kullanıldığı.

Zorluk: Oyünün öğrenme süresi, başlangıçtaki ve sondaki zorluk seviyesinin dengesi. Bu kategoriyi değerlendirmek biraz ZOR oluyor, çünkü oyunların zorluğunu belirleyen birçok etken var ve genellikle zorluk oyun içinden de ayarlanabilecek bir değişken. Ama bu kategoriye 8 ve üzeri alan oyunlar genel olarak "Sıkı" ve "Harbi" oyunculara hitap edecektir.

Atmosfer: İşte bir oyün için en önemli unsur. Senaryo, tasarım, grafik ve ses bütünlüğünün sizi sarıp gerçek dünyadan koparabilecek konusunda ne kadar başarılı olduğu. Yönettiğiniz karakterle özdeleşmek, en ufak titkında yerinizden zıplamak ve her köşeyi dörneden önce soğuk terler dökmek gibi unsurlar bu kategorinin puanını yükseltir.

Vee Gelelim Level Ödüllerine

LEVEL HIT: İyileri kötüden ayıran yeğane simbol. Eğer bir oyün almayı değer olup olmadığına bir türlü karar veremiyorsanız, LEVEL HIT almadığına bakın. Bu oyunları aldığımda hayal kırıklığına uğramanız olası değildir.

LEVEL KLASİK: İşte yeni ödülümüz. Soldaki KLASİK ödülne iyi bakın, çünkü bundan sonra dergide çok az göreceksizez. Sadece en iyinin en iyisine, türünde bir numara olan oyunlara verilecek olan Level Klasik ödülünü gördüğünüz anda heyecanlanısanız iyi olur, çünkü elinizde yıkıcı derecede mükemmel bir oyün var demektir. Örneğin isterseniz, şimdije kadar incelediğimiz oyulardan sadece Starcraft ve Half Life bu ödülü almayı hak ederlerdi.

SEGA RALLY 2

Rally yarışları yetenek ister. Ne şehir asfالتında direksiyon sallamaya, ne de düm Düz cıalanmış bir pistte teknoloji harikası Formula arabalarını kullanmaya benzer. Rally yarışlarında, gecenin köründen yağmurun korkunç tecavüzüne uğramış bir şekilde, engebeli toprak yollarda, öünüüzdeki birkaç salise farkla geçmek için çırpmırsınız. Bir yandan yanınızda co-pilotunuzun heyecanlı çizgilerini dinler, bir yandan da arabınızı yarış sonunda dün geceki gibi sağlam kalıp kalmayıcağını düşünürsünüz. Adrenalin vücutunuz her hücresinde çığrısına dans ederken, sizin yapmanız gereken yeteneğinizi son damlasına kadar kullanıp arabınızı bu yarışı da önünde kimse olmadan bitirmesi için dua etmektir. Rally kolay değildir. Hele acemiler için hiç.

Yarışın sonu...

Güzel oyun. Kesinlikle güzel bir oyun. En azından piyasada şu an bulunan diğer yarış oyunlarından daha iyi olduğu kesin. Çünkü çok karmaşık ve oyundaki birçok seçeneklerin klasik yapıyı ve dolayısıyla hemen kendini oyuna vermenizi sağlayan atmosferi var. Bi kere her şeyden önce grafikleri gayet güzel ve 3D ekran kartlarının hakkını veriyor. Ses ve müzik yeterli. Oyunun zorluğu ise yeterince iyi ayarlanmış. Özellikle 10 yıllık turnuva modunda gittikçe zorlaşan etaplar atmosfere bırsürü artı puan ekliyor. Ama gerçekçilik hakkında aynı güzel şeyleri söylemek bu kadar kolay değil tabii. Bir kere ben dünyadaki hiç bir arabanın virajları öyle dönüp takla atmadığını gördüm. Gerçi bu oyuna epey bir Arcade havası katmış, ama zaten bazen ben dahil hemen herkesin istediği de bu değil midir? (hadi itiraf edin)

Oyuna başladığınızda eğer tek kişi oynayacaksanız Arcade, 10 Year Championship ve Time Attack gibi 3 adet seçenek olduğunu görürsünüz. Arcade'ye girdiğinizde Practice ve Championship seçenekleri gelir. Practice'de yarışabileceğiniz 4 pist ve sadece 1 tane rakibiniz vardır. Ama

amacınız her şyeden önce rakibinizi geçmek değil, fini çizgisini verilen sürede tamamlamak olmalı. Gerçi her geçtiğiniz Checkpoint bu süreyi artırır, ama yine de ilk oyuntularında etabin sonuna kadar gelemezseniz ağlamayın, herkesin başına gelir bu. Championship'ı ise bilgisayarın hazırladığı sırayla birkaç pistte birden ve 15 ayrı rakibe karşı yarışsınız. Bilmeniz gereken tek şey tamamladığınız her parkuru sonundaki sürenin bir sonraki parkura eklendiği. Yani tamam kesin birinci oldum, biraz yolun sırasında kestireyim diye bir şey yok. Kisacası öncelikli rakibiniz herseyden önce zamanın ta kendisi. Time Attack'ı ise herhangi bir süre kısıtlaması yok. Bu kısıtlamayı siz yaratırsınız; amaç en kısa sürede bitirmek. En zevkli de tabii ki Ghost Car ile o pisti en hızlı bitiren kişinin gölgesiyle oynamak. Neyse ki oyun Split-screen oynamaya fırsat veriyor da o sırada sizi izleyenlerin canı sıkılmıyor.

... başlangıcın sonu

Sırasıyla hangi modda oynayacağınızı, pistinizi ve arabınızı seçersiniz. Her pist türünün kendi içinde zorluk seviyeleri vardır. Yani Desert'i seçerseniz, ayrıca zorluk seviyeleri ve şekilli farklı ama, hepsi çölde geçen üç ayrı pistten birini de seçmek zorunda kalırsınız. Sırasıyla hepsini denemenizi tavsiye ederim. Tabii ki pistler kuru kuruya gitmez. Ara ara gece olmalı, yağmur olmalı, kar olmalı. Geçeleri biraz ilerisini zor görürsünüz, ama yağmur ve karda neredeyse tamamen farklı şekilde sürmeniz bile gerekebilir. Mesela tüm yarış oyunlarında ne işe yarıdığını anlayamadığım fren tuşu vardır. Hayatım boyunca bir kere bile frenе basmadım (affe rin bana!), gerek de yok zaten. Çok keskin virajlarda ya da kayan yollar da ayınızı gazdan kesiyorsunuz, yeterli oluyor. İşte ne kadar süre ayınızı havada kalacağı bu hava koşullarına bağlı (ama bence yine de freni kullanmayın, bir yere çarpılmışçasına yavaşılatıyor). Araba seçimine gelince, açıkçası tüm arabaları tek tek denemedim, ama kullandıklarım arasında kesinlikle en iyisi şu yukarısı-



Alternatif

Colin McRae Rally	9/10
SODA OffRoad Racing	2/5
Toca Racing 2	8/10

da lastik taşıyındı. Zaten görür görmez tanırsınız, geri kalanlardan bariz farklı (Bu arada niye arabanın ismini veremediğimi, bilgisayarının oyunu oynamaya kaldırdığını ve bu yüzden oyunu en son bilmem kaç gün önce dergide oynadığımı söyleyerek açıklayabilirim). İnanılmaz çevik ve çevikliğine oranla şaşırtıcı derecede hızlı diyebilirim.

10 Year Championship seçeneğinin ise Arcade'deki şampiyonadan pek bir farkı yok gibi. Sadece oyundaki olabilecek tüm pistlerde ve hava koşullarında yarışıyorsunuz. Bir yılı bertirmeden bir sonraki yılı oynamamı yorsunuz ve doğal olarak her yıl gitmek zorlaşıyor. Hatta ileriki bölgelerde en sert virajlarda bile arabınızı hiç bir yere sürtmeden geçirmek zorunda kalacaksınız. Aksi halde o yıl baştan oynarsınız, o kadar basit. Araba ayarlarını piste göre yapmanız iyi olur, ama şampiyonanın ilk 5-6 yılında buna ihtiyaç yok; olduğu gibi de bırakabilirsiniz Multiplayer moda ise sadece 4 kişiye kadar Network üzerinden oynayabilirsiniz.



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel

valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

7

SEGA RALLY 2

Minibus	BİLGİ TİNİ
Yarışta! Sega	YARIŞTA! Sega
Önerilen	DAĞETİŞTIR! Sega
3D Hızlandırıcı	Braklık 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multicast	Ses/Mizik 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSS Verstehen	Atemzede 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
VAN	Zorluk 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	GENEL 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DARKSTONE

Siyah. Simsiyah. En siyah. O kadar siyah ki beyaza çok yakın. Sonra birden sönüyor karanlık. Ne durumda olduğumu bilmiyorum.

Tek bildigim kanlar içerisinde verde yattigim. Bana doğru eğlemiş beyaz bir vuz. Gülen bir yüz. Ama kızgın ve dumandan bir ses: Yaşayacak mıyım? Benim sormam gereken bir soru bu. Sonra ne dediğini anlayamıyorum. Karanlık vine sonüğü yerden ayaga kalkıyor. Çok hızlı.. Tenim birden onun rengini alıver ve sesim yavaş yavaş kararlıyor.. Görüğüm her şey artık siyahın tonları şeklinde.. Hızla beynime yaklaşıyor, bilivorum yakında orayı da kaplayacak, bir şey yapmalı..

Uyanıyorum.

Niye böyle bir rüya gördüm? Babamın intiharı beni sandığımından çok sarılmış. Niye babam beni küçük bir kız olarak böyle ortadı...

Yataktan fırlayıp etrafı bakınca o karanlık rüyayı goren küçük kız olmadığım için defalarca Tanrıya teşkekkur ettim. Belki kor ve yaşıydım; ama yine de o küçük kız degildim ve işi ki sadece basit bir kabustu bu. Hayatının tamamı karanlıklar içinde geçe de...

Yine uyandım. Otu, neyseki ne kanlar içindeydim, ne babam olmuşsun de körüm. Rüya içinde rüya doğduğunu sanan birini görmeye başladığma göre sinirlerim epey bozulmuş anlıyordum. Bu arada işkot ben açık bırakmıştım, niye kapalılar? Aşsun...

Ner? Bu da mi rüyadır? Uyanmamışdım ben? Yoksa uyanmışım da, numara mı yapıyordum kendimet?

Hıya! Allâhüm, uyanıyorum. Niye burası bu kadar karanlık...

Bir kere daha! Az önce.. uyanan..

ben değil miydim?

Kaç tane iç içe rüy...

Yeterdi!

Siz hiç sonsuz tane iç içe rüya gören ve uyuyamaktan hiç kurtulamayıp kendi duşleri içinde bogularak ölen binyle konuşmuş muydunuz? Ustalık olduğundan bile emin olamayan biriyle... Bence hâl konuşmayı, sonra kusku duvarınız rüyanın mı gerçek, şeregin mi rüya olduğundan ve anlayamadan bir de hakimiyiniz...

Uyanmışınız.

Rüyamda birini gördüm...

((Yazarın notu: Dikkat dikkat! Bu yazı geçen ay dergide yer kalmadığından yayınlanamayan: bu yüzden bir ay rötarla yazılmış bir yazdır. Kusura bakmayın, biraz geç oldu.))

Bayanlar bayalar, size Darkstone'la tanıştırıvam; nam-i diger "Yaratıcılıktan yoksun demenin bile iftah kabul edileceği Diablo kopyası". Hani tüm dunyanın bildiği Gündüz Abimizin "Dünyayı kurtaran adam"ında Star Wars'tan fırlan görtülü ve muzikleri Gosp-Pasto usulüyle aynen alıntılardı ya, işte bu oyunda oyle bir şey. Dü-

şünün ki, sadece oyun sistemi değil, grafik sistemi ve ekran şekilleri aynı; ses efekti hibrid bir kopya; oyun içindeki hemşeriler, özel görevlerin amacıları, NPC'lerin ne yaptıkları (veyseki isimleri farklı), zindanlar giriş sekilleri, hatta harita stilleri, hepsi ama hepsi tipikinin aynısının hikâmesinden düşmüş halk. E, niye ismi "Diablo'nun kopyası" fala değil diyebilirsiniz. Değil, çünkü birkaç venirilik de yok değil. Mesela oyunun içinde karakterleriniz açıkabiliyor ve yemek bulmanız gerekiyor. Ayrıca full camera kontrolü var artık tek göstermeye mahkum değilsiniz. Her türlü açıdan istediğiniz vakıtlik ve ozaklıktan oynamayıp sizin oyunu (yeri gelmişken söyleyevim de bunun OK tuşları ile yapıyorsunuz). Ve, gelelim en büyük ve son suprise, artık karakteriniz o korkunç zindanlarda sabahladığında can sıkılmavacak ve sohbet edebilecegi biri olacak. Evet, gerçekten kayda değer bir venirilik; artık takım halinde çalışıyoysunuz. Hani sabahlara kadar Multiplayer oynamayıza o günler vardı ya (gerci asla o kadar zevkli olamaz), ama yine de oyunda her zaman sizinle dolanıp ve savaşan bir kankanız olacak. Ve siz bunlardan istediğinizizi istediğiniz an yöneteceksiniz (Page Up/down). Tabii böylece en başından iki karakter yaratıacak, iki katı şey taşıyacak, ve iki katı kolay olduracaksınız. Bunun hancinde, abartılı Diablo oynayanların vümi samiyede sanki günlerdir oynuyormuşcasına alışabilecekleri bir oyuu.

Oyunun ana yapısı hâlinde söyleyecek herhangi bir şey yok; orta düzeye bir oyuncu bile gördüğü anda her şeyi anlayabilir. O yüzden bensizde daha çok çeşitli söyleyicilerde bulunup oyuna boyunca karşınıza çıkacak her türlü varaklı şeyi vereceğim.

... rüyasında beni görüyordu...

Onçelikle iki karakteriniz olduğuna göre, bunu dikkatli kullanın tembel gibi,



ikisini de savaşçı ya da büyüğü yapmayın; biraz çeşit kullanım! Birinin ölmesi durumunda diğer zor durumda ve yalnız ve zavallı ve ezik kalacağı için, ya Healing büyünü ve Potion'larını zamanında koyma ya sık sık Save edin ya da her zaman yanınızda Resurrection büyüsü taşıyan. Her karakterinizi eşit geliştirmeye çalışın. Birne kendi ismini verdiniz diye tam en iyi büyü ve kılıçları ota vermemize gerek yok; unutmayın ki, bir elin nesi, iki elin talan filası! Tabii ki gün gelecek birini çıkarmanız için biraz kullanmanız gerekecek. Mesela ikinci "bölüm sonu canavarı", karakterinizden biriyle uğraşırken siz degerinizi kontrol edecek ve ona vuracaksınız. Tabii tam zamanında digerine geçerek gerekli Potion'ları içirmek koşuluyla (önemi ipucu: Nosferatu'den teleport fetişini bu vampiri öldürmek için Slow büyüsünü kullanmanız (özellikle zor seviyede) şiddetle taşıyme edivorum, yoksa işiniz zor. Duşmanlarınızın bazılan büyütme hayvanları gibi dayanıklıken, baziları da tam tersidir. Bu Nosferatu dedigimi kılıç darbeleriyle öldürmek zorundayken, ondan önceki büyük adam ise buyulerinizle ölçüleceksiniz. Yiyerek konuşunda herhangi bir derdiniz olmasın. Ne hikmetse zindanlarda istemediğiniz kadar McDonald's büyütük seçimi pataş bulacağınız (şaka yapmıyorum). Bir süre sonra sitt çantanız yağdan kokmaya başladığında kasaba mevdanında bir güzel yemek sevgisi açılabilsiniz. Böylece istediginiz zaman buradan gerekli miktarla yiyecek alırsınız. Tabii ki bu Inventory'e sağlanan ve satmaya kıvamadığınız her türlü eşyayı için gerdi. Aklına gelmişken her bölümün bitirdikten sonra, illa ki ve mutlaka ve kesinlikle kasabaya geri dönsüp elinizdeki tüm fazlalıkları satıp venti cici-bici seyler satın

alin. Böylece hem yeni bölümde daha hazırlıklı olursunuz; hem de çantanız rahat bir nefes alır.

Sıradı biraz oyundaki öğeler (başka kelime bulamadım) hakkında bilgi vereceğim, kulaklarınızı dört açın:

... uyandım...

Once karakterler:

★ **Warrior:** İşte oyunun bilek güreşi şampiyonu. Büyüden neirel eder ve her türlü kılıçla adam doyne işi ondan sorulur; başka bir şey de sorulmaz.

★ **Amazon:** Dövüşünün xx versiyonu. Çevik, hızlı, kaçar, Kılıç işleri ondan sorulur; seksidir (ho).

★ **Wizard:** Büyücü işte vah! Zayıftılar, ama veterince gelişiklerinden yüz bin savaşçaya bedeldirler.

★ **Sorceress:** Bu büyüler çok gizlidir. Güçlerini doğanın ta bağından alırlar ve dişi olarak doğarlar. Bi dakka, biri oradan, niye bu tip oyunlarda metamorfoz işleri olmaz, ni deki? Mesela kurtadam falan..

★ **Monk:** İşte iyiliğin vegane simgesi dövüşü rahipler. Hem iyilik adına her türlü buyunu bilirler hem de sopa gibi işinde kılıç hanç hemen tüm silahlar, çünkü kesici ofanlar yüce manz ve prensiplerine ters düşer siyahfarda uzmanlık katsayıları yükseltir. Türkeli yok olmaya yüz tutmuş busul hep karantıkları konkulu rovastı olmuştur, olacaktur da.

★ **Priestess:** İyilik, tanrı ve inanc adına olduren bu savaşçı rahipler, hem her türlü kötüliğin hem de ateşlerin Yusuf Yusuf diye kaçışıkları bir topluluktur.

★ **Assassin:** İşte arkadan yumrukları itahları. Ok ve yay gibi silahlarda uzaktan rakiplerini avarken, gerektiğinde birkaç büyüğe de atabilirler ya da rakibin çizefanını öldür, alabilirler.

★ **Thief:** Hırsız işe daha fazlasına gerek var mı? (Çok güzel tuzak kurarlar?)

Oyundaki her karakterin meslegine özgü özellikleri vardır. Bunları ancak kasabada master dalsın amcamdan tabii ki yükü bir para karşılığı交换nebilir ve geliştirebilirsiniz. Ancak istediginiz kadar da geliştiremezsiniz. Daha iyi skillere kayılmak için önceki ile zindanlarda daha derinlere in-

menz gerekmektedir.

★ Kuvvetli savaşçı skilleri:

● **Trade:** Walla, Gunther (silah satıcı) ve Elmeric (tbilyi satıcı) kazık yemek istiyorsanız, siz bilirsiniz.

● **Repair:** Normalde eskiyen silahlarınızı para karşılığı tamir ettirirdiniz.

● **Forester:** Yemek bulma yeteneği (nasıl diye söyleyin).

● **Learning:** Çok hala skill. Artık karakterinizin Experience'i ikinci yi-teste,

● **Concentration:** Strength (pazu yüksekliginiz) ve Dexterity (niye Michael Johnson devamlı rekor kırıyor sanıyorsunuz) özellikleriniz savaşın tam ortasında birden bir süreliğine yükselse nasıl olur?

● **Orientation:** Bir süreliğine bulunduğu mekanın tüm haritasını açar, bazen çok işe yarayabilir.

● **Master of Arms:** Saldırı hızınız ve isabet ettiğimde yüzden söyle bir yükselti, sonra geri gelir.

★ Zeki büyücü skilleri

● **Identification:** Kasabada Irma diye bir kadın olup her türlü "Yaw bu alet bıçaklı müdürü acep" sözünüza yanıt verir, sorunun zorluğuna göre de paraları alırdu. Sanırım artık biraz ać kalaçak.

● **Meditation:** Bilmem transental meditasyon hakkında ne biliyorsunuz; ama genelde hayatı için gerekli olan manzı bir süreliğine attıracı.

● **Recharging:** Unutmayın ki, elinizdeki her büyülü aletin bir süre sonra pil biter, Çaresi mi?

● **Learning:** bkz. yukarısı.

● **Detection:** Sihirli aletleriniz bir anda parıltı parıltı parlamaya başlar.

● **Communion:** Mana stogumuz daha hızlı dolar ve daha mutlu olursunuz.

● **Language:** Multiplayer moda oyndarken şifreli mesajları çözmenize yarar.

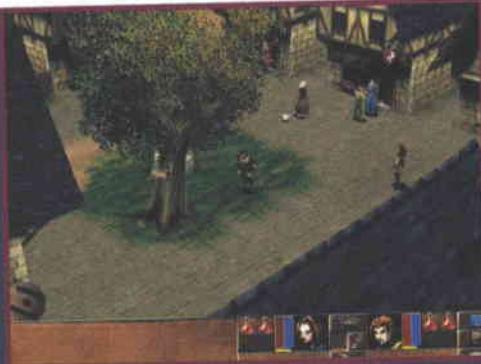
★ Inançlı rahiip skilleri

● **Perception:** Razen tuzaklar canınızı atır.. di.



Alternatif

10/10	5/5	4/5
Silver	Diablo	Legacy of Kain



- **Medicine:** Bakın birileri doktor olmak zorunda biliyorsunuz di mi (6m: Bati)?
- **Exorcism:** İma'nın yaptığı ve o gece portakallı ördek (pahalı bir yemek) yemesini sağlayan işlenen biri de elinize yapılan lanetli silahlardan kurtulmanızı sağlamaktır. Zayıflı İma...
- **Learning:** bkz. daha yukarı
- **Communion:** bkz. yukarı
- **Master of Arms:** bkz. daha da yukarı
- **Lycanthropy:** Sadece Sorceress için muhteşem bir skill. Tüm mana Point'ınız kullanılır ve vahşi bir kurt-kadın olursunuz. Heyecan verici.

Alçak hırsız skilleri

- **Identification:** bkz. daha yukarı
- **Trade:** bkz. en yukarı
- **Perception:** Yukarıya bakın be!
- **Learning:** Bakmayın iste, bakmayın! Bakıyorum yahu, yeten!
- **Theft:** Cik cik cik. Senin gibi delikanlı adama hiç yakışramadım hırsızlığı.
- **Defusing:** Ve böylece füzeler etkisiz hale geldi..
- **Silence:** Kimse görmedi, kimse duymadı. Ve o sessizce hepsinin arasından geçmeye başamıştı.

8

DARKSTONE

Minimum	P200, 32 MB Ram, 30
Önerilen	PI300, 64 MB Ram, 8 MB 3D
3D Hızlandırıcı	Glide, D3D (Gerekliyorum)
Multiplay	VAR
PSX Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN

YAPIM Delphine Software

DAĞITIM GoG



... o uyanmadı.

Hemen her oyunda kocaman bir büyün monüsü vardır. İşte günün spesiyalleri:

- **Poison Cloud:** Kocaman bir yesil bulut. Giren çikamıyor.
- **Reflection:** Size atılan büyüler ayen geri. Büyü aynası yanı.
- **Slowness:** Rakibin sadece hareket hızı değil, vuruş hızı da düşüyor (Nosferatu da kullanmayı unutmayın).
- **Spark:** Rakibinize zarar verir (badı va).
- **Stone:** Çok baba büyü iki. Artık karşınızda heykel ve heykeller çubuk kinini bilirsiniz.
- **Storm:** Yakınlardaki düşmanları iter ve duvarı degenlerin canını acır.
- **Telekinesis:** Uzaktan sandıkları açar (tuzaklı olanları açmanızı tavsiye ederim); kapıları kapatır; kolları çeker; çok da bir şeye yaramaz.
- **Teleportation:** İstediğiniz yere işinlansınız; eğer adam gibi kullanırsınız mucizeler yaratabilir.
- **Thunder:** Karşımızdakimin kafasına güzelcene bir yıldırım iner.
- **Wall of Fire:** Kocaman ateşten bir duvarınız olur. Özellikle kapıları ardına yaparsanız, çok eğlenebilirsiniz.

Oyun hakkında söylemek daha çok şey var. Ama tabii ki geri kalananı kendiniz de çözebilirsiniz. Sunu bilin ki oyunda tam bir Randomity var. Yani yeniden başladığınızda görevleriniz, bulduğunuz Item'lar, zindan hıfzaları fakat hepsi farklı olacak.

Atmosfer içine çekiyor. Grafikler iyi ve oynanabilirliği kolay ve zeykli. Hepsi güzel, ama bunlar yeni şeyler değil, çoğu zaman kendimizi Diablo'yu yeniden oynuyormus gibi hissettiyoruz. Yine de Diablo2'çakana kadar piyasadaki en iyi alternatif tabii...L

Gökhan Habiboglu &

Batu Hergümsel

valence@pmail.net

quedrus@pmail.net

Niveau 15



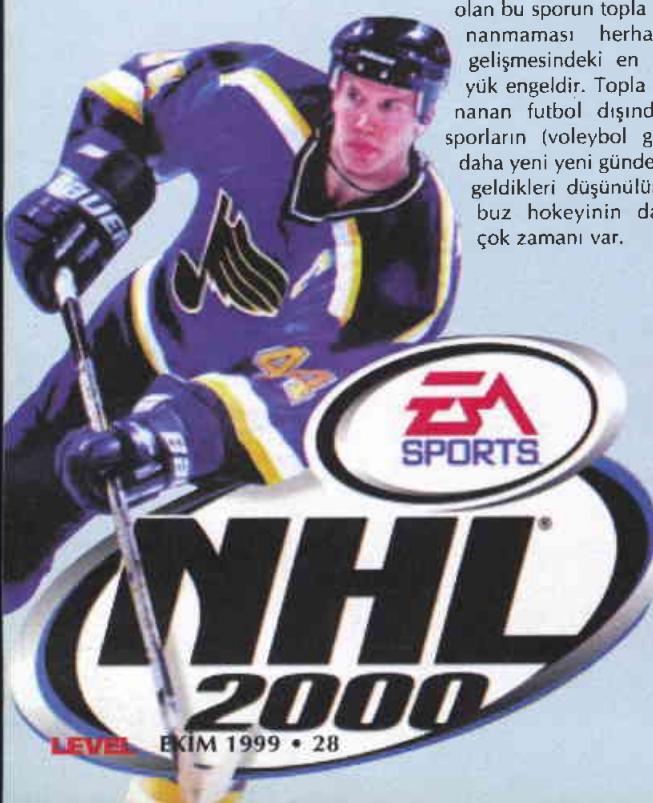
NHL 2000

Sıcakların son demlerini yaşadığımız şu günlerde, içınızı buz gibi yapacak bir oyun NHL 2000. Tabii ki şu son günlerde soğukkanlılığını koruyabildiyseniz.



Okula gittiğim zamanlarda Orçun'a her zaman "Olm, şu NHL'den ne zevk alıyorsun yaw" derdim. Oldukça heyecanlı olan Orçun da bana "Hadi len, sen zaten aşık da olamıyorsun, en azından ben rahatlıyla aşık olabiliyorum!" şeklinde bir cevap verirdi. Ama şimdi durum çok farklı. Ben NHL'den zevk alıyorum, hatta neredeyse tüm zamanımı NHL 2000 ile geçiriyorum ve sanırınum artık aşık da olabiliyorum.

Çeşitli sporların resmi oyunlarını yapmak için paraya kıymayan Electronic Arts, çıkardığı oyunlar ile (FIFA, NHL, NFL, Tiger Woods) harcadığı paradan çok daha fazlasını cebine indiriyor. '96, '97, '98, '99 derken, yeni yüzyıla girmemize çok az bir zaman kala, NHL 2000 piyasada. Bu sene de gelenek bozulmadı ve NHL serisinin son oyunu NHL 2000 de resmi NHL sezonu başlamadan piyasaya sürüldü. Bu arada Ekim ayında başlayacak olan NHL liginin Türkiye'de hiçbir kanalda yayınlanmaması bence çok üzücü. Ülkemizde yeni gelişmekte olan bu sporun topla oynamaması herhalde gelişmesindeki en büyük engeldir. Topla oynanan futbol dışındaki sporların (voleybol gibi) daha yeni yeni gündeme geldikleri düşünülürse, buz hokeyinin dana çok zamanı var.



Yeni Yüzyıl, Beklenen Yenilikler

Aslına bakarsanız NHL serisi hakkında olumsuz yönde söylemeyecek hiçbir şey yok gibi. Zaten geçen zaman içerisinde geçen her sene daha da yenilenerek karşımıza çıkan oyunun şu an için son bölümü olan NHL 2000'de grafik, ses veya oynamabilirlik konusundaki gelişmelerin haricinde senelerdir beklenen özellikler de eklenmiş durumda. Oyunseverleri bilgisayarlarının başlarına neredeyse çivileyen bu oyunun PC üreticisi Dave Warfield, bir söyleşide kendisine sorulan "NHL 2000'deki en önemli yenilik ve düzeltmeler nelerdir?" sorusuna verdiği cevap seriyi tanıyanları tatmin edebilecek veya bu oyuna ile henüz tanışmamış olanları oldukça heyecanlandıracabilecek nitelikte. "NHL 2000'deki yenilikler; oyun içeresine eklenen yüzler, kariyer modu, Internet üzerinden oynamabilirlik. Düzeltmeler ise Big Hit (engelleme) ve Deke (Puck'ı taşıyan oyuncunun karşısındaki oyuncuya aldatmak üzere yaptığı hareket. Biz basket oynarken buna "fake" deriz) ve daha da etkili hale getirilen strateji".

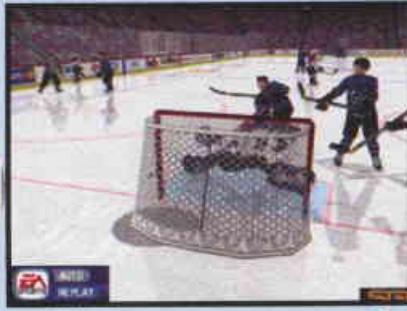
Şimdi isterseniz Dave Warfield'in verdiği bu cevabı biraz açalım ve nelerden bahsettiğine deşinelim. Cevapta söylenen ilk cümle "oyuna ek-



Bu arada sunucunun bir yandan maçı seyrederken, diğer yandan da bilgisayarında NHL 2000 oynuyor olması oldukça ilginç. Analar ne aslanlar doğuruyor bea. Anneeeeeee!

lenebilen yüzler". Bu bence NHL 2000'deki en eğlenceli yenilik. Face In The Game özelliğini kullanarak kendi oyuncularınızı tamamen kendiniz oluşturabilirsiniz. Bunun için elinizde bulunan herhangi bir portre resmini NHL'in kurulu olduğu dizin altında bulunan Faces klasörü içerisinde BMP, TIF, TGA veya JPG biçiminde kaydetmelisiniz. Daha sonra Create Player penceresinde oluşturduğunuz karakter için bu resimlerden birini kullanabilirsiniz. Ve işte bu işlemin en zevkli yanı; eklediğiniz yüz ile ilgili ayarları (gözlerin, ağızın yeri vs) yaptıktan sonra, oyun içerisinde bulunan karakterlerin her türlü yüz hareketini, sizin yüz eklediğiniz bu yeni karakterin de yapabiliyor olması. Oyun esnasında bu oyuncuya zoom yapıldığı zaman verdiği tepkileri, bağırmasını ve hatta hakemle konuşmasını dahi izleyebilirsiniz. Gerçeklige doğru giden bir adım daha...

Ve işte sıra artık buna da gelmiştir. Neredeyse senelerdir beklenen Career Mode nihayet NHL 2000 ile karşımıza çıktı ama nasıl? Oyun içerisinde oyun özgünlüğü taşıyan Career Mode ile tüm sezonu simüle ederek oynamayı bilirsiniz. Oyuna başlamadan önce oyuncuları düzenleyebilir, değişiklikler yapabilir, stratejileri değiştirebilirsiniz. Play Off'lar sona erdikten sonra Rookie Draft'larını izleyin ve Free Agent'lar elde etmeye bakın. Takımınızda bulunan oyuncuları gözden geçirin ve duruma göre bu oyuncuları takımdan çıkarmaya bakın. Tabii ki bunların takımdan ayrıılması (uzaklaştırılması) ile açılan boşluklarda çaylaklarınızı oynatarak bunların kendilerini ispat etmelerini, tecrübe kazanmalarını ve hatta birer yıldızla dönüşmelerini sağlayabilirsiniz. Kupa kazanmak veya kendi hanedanlığını kurmak için çalışabilirisiniz. Bilgisayar tarafından yönetilen takımlar da



Maç esnasında ve tekrarlarda kullanılan kameraları gerçekten çok güzel seemedi. Bu arada saatte 70 mil hızla yaklaşan Puck'ı kameraya çekebilmek ayrı bir cesaret işi olsa gerek.

Alternatif

kendileri için yeni çalışmaları yapacak ve siz yolun dışına atmak için tüm güçleriyle çalışacaklardır.

Çağımızın bilgi çağının bilgi kaynağı olarak Internet'i düşünürsek, amacı gerçekçilik olan bir oyunun oyunculara insanlara karşı yarışma seçeneği sunmaması düşünülemez. Bu nedenle NHL 2000'in Internet üzerinden oynanabiliyor olması çok önemlidir. Bilgisayara karşı oynamaktan sıkılanlar ve artık insan bir rakip isteyenler NHL Matchup servisine bağlanarak buradakilerle Chat yapabilir ve istediği kişiye meydan okuyabilir. İşte asıl olay bu noktada başlıyor. Rakipler kıvama gelip oynamaya hazır hale geldiklerinde, NHL Matchup servis oyuncuların sunucu bağlantılarını kesiyor ve otomatik olarak birbirlerine bağlıyor. Bu şekilde kimse kimsenin IP'sini öğrenemiyor. Tüm lig fonksiyonları da Internet üzerinde tam olarak destekleniyor.

Yeni Yüzyıl İçin Düzeltmeler de Gerekli

Hit tuşunun Speed Burst tuşundan ayırmaları kullanıcıların oyun hakimiyetlerinin artmasında oldukça etkili olacak gibi görünüyor. Eğer ister seniz hızlanarak karşısındaki oyuncunun üzerine hatırı sayılır bir süratle kayarak onu vücutunuza engellemeye çalışabilir veya Big Hit düğmesini kullanarak rakibi duvarlara yapıştırabilirsiniz. Hatta eğer yeterince hızlı yakalayırsınız, onu kısa bir yolculuğa bile gönderebilirsiniz. Big Hit tuşunun bir parçası olan Deke tuşunu kullanarak da oyun içerisinde özel hareketler yaparak rakibinizi "Bakkal'a" gönderebilir! veya görsel açıdan çok güzel gollere imza atabilirsiniz.



NHL



Yapılan kasti hareketler sonucu penaltı cezası alabilir ve hakeme birebir tartışabilirsiniz. Face In The Game kendini bu sahnelerde daha da belli ediyor.

koçlarından Marc Crawford başarılı geçen üç yıl için oyuna yeni koç stratejileri eklemiştir. Bunun haricinde oyuncu NHL yayıncılarından Jim Hughson'ın katılımıyla beraber yorumcu Bill Clement de yenilenmiştir. Yorumcular her zaman olduğu gibi, çok ve anlamlı konuşuyorlar. Şutların ne yönden çekildiğini bileyebilir ve oyuncu istatistikleri hakkında da bilgi verebiliyorlar.

Şimdi biraz da bu oyuna yeni tanışınlar için yararlı bilgiler verelim. Buz üzerinde oynanan hokey 5 oyuncu ve 1 kaleciden oluşan toplam 6 kişiden oluşan iki takımla oynanıyor. Amaç ise disk şeklindeki bir topu (Puck) karşı takımın kalesine atmaktır. Dünyadaki en sert sporlardan biri sayılan hokeyi biraz daha yumuşatmak için alınan önlemler sanırım Electronic Arts'ı çok fazla etkilememiştir. Bu nın sonucunda da NHL oynarken arada boks maçları yapabilmeniz sağlanmış. Oyun sırasında karşı takımın oyucusu ile kıyasıyla bir kavgaya girişebilir ve ağız burun dağıtıbilsiniz. Herhangi bir taktiği bulunan bu kavgalarda yapmanız gereken tek şey olabildiğince seri yumruk atabilmek. Ama bu kavganın sonucunda kaçmak için yapabileceğiniz herhangi bir şey yok. Direkt kulübeye, cünkü cezalısınız.

Oyunu hiç tanımayanlar ilk olarak Tutorials bölümünde hokeye özel terminere ve anımlarına göz gezdirebilir ya da oyuna alışmak için çeşitli antrenmanlar yapabilirler. Bunun haricinde yeni başlayanlara tavsiyem

oyuna biraz alışana kadar kuralları kapatmayı ve öyle maçlar yapmalıdır. Bunun haricinde oyunda bu seride ait hemen tüm oynalarda bulunan turnuva, sezon vs gibi oyun modları ve oynayabileceğiniz milli ve ulusal lig takımları bulunuyor.

Gelelim Son Çeyreğe

Bir belgeselde Electronic Arts stüdyolarını izlemiştim de, yani bu adamların bir garajdan bu duruma gelmiş olmaları gerçekten de alkışlanabilecek bir olay. Neyse söyleyeceğim sudur ki, adamlar geçen sene de rahat durmamışlar ve geliştirdikleri tekniklerle saha, buz ve ışık efektlerinde çok daha fazla detay ve bununla doğru orantılı olarak da gerçeğe bir adım daha yaklaşımlar. Özellikle oyuncu hareketleri üzerinde çok fazla çalışılmış. Bunun sonucunda daha inandırıcı hareketler, yüz hareketleri ve konuşmalar elde edilmiş. Oyun grafik olarak EA kalitesini gözler önüne seren, işitsel olarak da kulaklarınızın pasını silecek gibi. Bu seriyi tanıyanlar NHL 2000'in nasıl olabileceğini zaten tahmin edebiliyorlardır, ama tanımayanlar eğer spor oyunlarından hoşlanıylorsa mutlaka göz atmalılar. ■



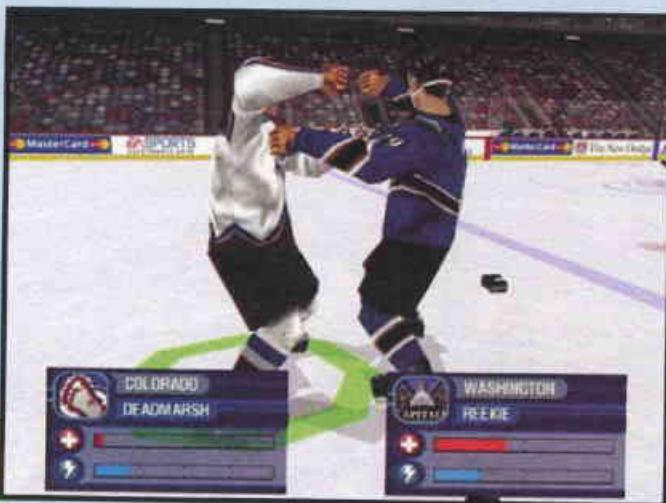
Sizce hangisi daha iyi kaleci? Karşılaştırmalı istatistiklere bakarak buna siz karar verin. Maç başında bu tür istatistikler ekrana gelebilir.

Phantom

8

NHL 2000

Minimun	BİLGİ İÇİN www.easports.com									
Önerilen	YAPIM EA SPORTS									
PII 300, 64 MB Ram	DAGITIM Aral İthalat									
3D Hızlandırıcı	Grafik ⑨ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
D3D (Gerekli)	Ses/Müzik ⑧ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Multiplay	Atmosfer ⑥ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
VAR	Zorluk ⑧ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu	GENEL ⑧ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Cıkacak										



Kendinizi bir anda bir boks karşılaşmasının ortasında, daha da kötüsü taraflardan biri olarak bulabilirsiniz. Kaçış yok, kanınızın son damlasına kadar takımınızı temsil edin.



JAGGED ALLIANCE 2

Ben de diğer yazarlar gibi her şeyden uzakta, orman içindeki evimde bir yandan dinleniyorum, bir yandan yazılarımı yazıyorum. Bu huzurlu sessizlik içinde beklememişim bir gıcırtıyla açılan kapının arkasından çıkan Sinan, kötü haberi verirken üzüntüyle yoğunmuş bir intikam yemini de gözlerinden okunuyordu. Rakip derginin tetikçileri, Genel Yayın Yönetmenimiz Gökhun'u mermi manyağı yapmışlardı.

Yazılı İşlen Müdürü muz (YİM) Sinan, umutla gözlenenin beklenen, benden bir mucize beklediğimi farkında gibiydi. "Ben hallederim" dedim sakince... Birkaç saat içinde dege burosunda toplandığı bütün Level yazarları. Berker hane hepsinin üzerinde toplandığımız masanın üzerine yığılmış üç koca sandıkta içinde ne olduğunu merak ettiyordum.

Derginin en korkulan elemanı, içeri girdiğinde herkesin ayağa kalkıp elindeki dev tash yüzüğü optiği "Panzer Boluğu". Berker, part time yazarlık, part time silah kaçakçılığı yapıyordu ve Sinan'ın güc bela topladığı 50 bin dolar Berker'in bağışları savesinde M4 Commandoslara, MP5'lere, Akriliklere, Duragunavalarla, AK 47'lere, LAW'lara, Talon Granade Launcher'la, əfsanevi Bareta 92F'lere, Glock 18'lere. Kevlar Vestlere göz yaşartıcı gazlara dotsuvermiştı ve su anda masanın üzerindeki kutuların içinde duruyordu.

Intikam, kanlı sosa yenilen bir yemektir

Yazarlar, ne vapabideceklerini soran gözlerle etrafımdan süberken kutuları açın. Elime ilk gelen Commando'yu Sinan'a tırtıltım, Sinan otomatik tüfek havada yakalayıp şöyledir bir tarihi sağın solunu çevirip kontrolünü yaktıktan sonra şarju çektirip silahın dolu olup olmadığını baktı. Sandıkta bir de kasasına alıp bacagını bağladı... Ekim, yerinden kalkıp kutulara yaklaştı ve cüssesi ile doğru orantılı bir M249 ağır makineli tüfek aldı eline. "Tetige basarken öntündeki 45 derece içinde bizden birinin olmasına dikkat et!" dedi Berker tok ve yılanın yprattığı çatallı bir sesle...

Baskın, basanındır

"Bu iş... OHOOH! Lohogagi!... Sessizce halletmeliyiz; yavaş ama emin..." Berker, sigara içmekten, balgam toplamış erken yaşlanıp çatallaşmış sesi ile, GODFATHER filminde iñilmiş bir Marlon Brando kopvası gibiydi. Diğer yazarların üzerinde görev verici bir etki yaratıp şüphesizdi...

Sinan, herkesin dikkati dinlemesi gerektiğini belirtip sözü bana bıraktı... "Berker'in hakkı var" dedim sessizce ve öntüm bakarak... "Yavaş ama kesinlikle yok edici olmalıyız. Ağır bir BattleMech gibi, yavaş ama öldürücü..."

Yazarlık riskli istir...

Herkes ne dedigimi anlamış gibiydi. Tahtada rakip dergi binası

bir planı vardı. Giriş işaret etmek üzereyken, belki de kimse'nin duymadığı bir vızıltı duyдум, ama ardından ekan gürültüsü herkesi duymuş ve görmüşti çünkü kardeş dergi Chip'in yazarlarından Banu bütün ağırlığı ile bir patates çuvalı gibi yere yığılmıştı. Ardından Ozan Ali de kendini yere atmış, omzundan oluk oluk akan kana baktı. Sanıyorlar kadar bile stüremeyen bu kısa zaman dilimi içinde anlılmış ki, dergi binasının karşısındaki ağaç alana yerlesmiş bir Sniper bizi sinek gibi avıyordu.... Zaten bu gerçek birkaç saniye daha geç anımsı olup kendimizi hemen yere atmadık, pencere ile arasında durduğumuz duvara sahanak dolu gibi yapışveren yüzlerce memiden kurtulmamız mümkün olmayacaktı ve biz de, beyni tamamen duvara sıçramış olan zavallı Banu ile aynı kaderi paylaşacaktık...

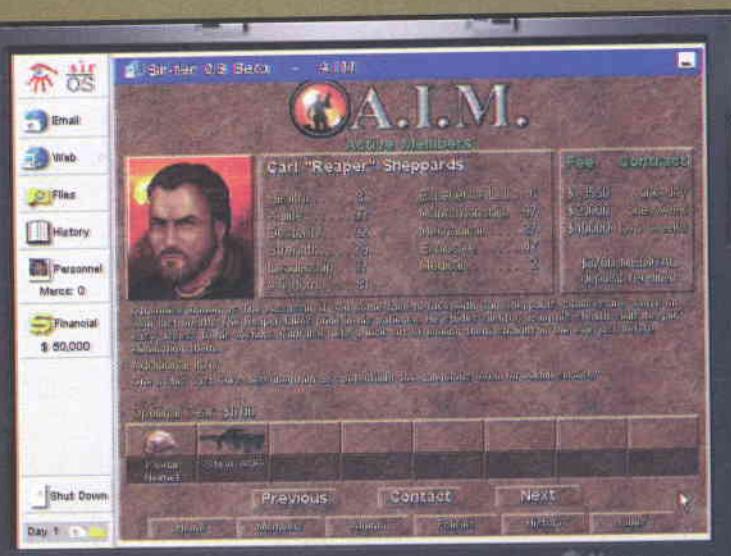
Chip dergisinden Mahmut, yazar arkadaşımın hazır sonunu görünce, kontrolünü kaybedip ayaga kalkmış ve koca bir nara atarak elindeki LAW ile bize ateş açılan yere bir roket saldırmıştı. Mahmut tetige bastıktan sonra sırtına saplanan ve yüz üstü yere düşmesine neden olan mermimini geldiği yere, yanı dergi bürosunun kapısına hepimiz birden ateş etmeye hasladık. Bu saldırının çok aşamalı ve iyi koordine olmuş bir eylem olduğu anlaşılmıştı, çünkü Sniper'in ateş keşit keşitmez derginin kapısından içeri başka saldırınalar girmisti...

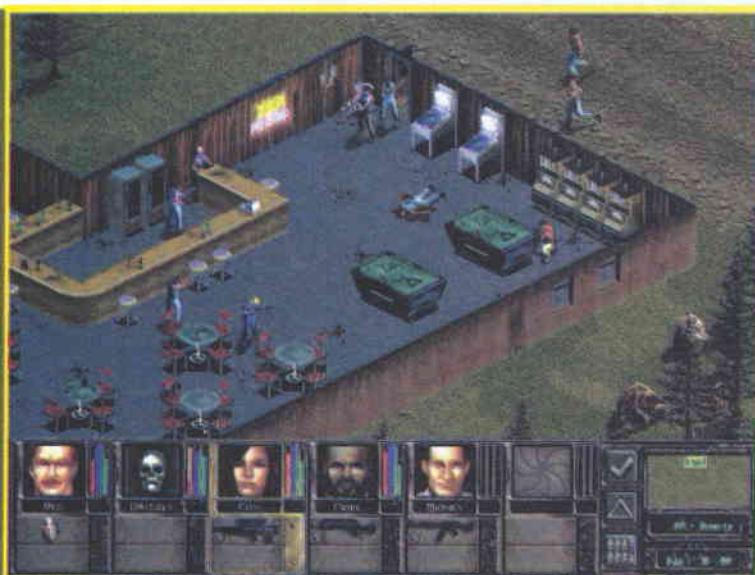
Burası Level! Aya gelen avlanır

Kapıdan girmeye çalışan ilk saldırgan delik desik olmuştu. Adamı teşhis edebilmek için tekrar toplaymak gerekecekti. Şarjör değiştirmeye sesleri arasında herkes kendire güvenli bir yer bulup masaların altına mevzilenmişti.

"Sıkışık kaldık burada!" dedi Sinan... Berker oturduğu yerden hiç kimidamadan, cebinden bir çukulata çektirip yarısını ağızına yarısını da bana attı. Ben çukulatayı havada yakaladığında Berker de latmı bitirmiştir... "Yazar olurken bunlar gelir miydi akıma?"

"Benim aklıma her an her şey gelir!"





dedim emirdanarak ve cıcculataya ağızuma atıp venimden teladığım gibi kapiya doğru koşmaya başladım... Elimi deki ağır makineli ile kapının yanındaki ince beton duvarı memri vahşiyordum... Benim silahın sesine, ne yapmak istedigimi anlayan diğer arkadaşların silahlarının sesi de katılmıştı birkaç saniye içinde. Mükemmel bir takım çalısmamız vardı. Bir birimiz iyi anlıyoruz. Nitokim ince duvarın diğer tarafında güvenlikte olduğunu sanan rakip dergin vzatları da bu başarılı denizimizin lâkâna varmış olmalarıdır, çünkü özelde benim ve Ekmâ'ın ağır makineliği üzerinde transparan bir yapıya dönüştürmiş ince beton duvarın arkasında yerdeki memmler yüzünden yere düşerken katalarının bir karpuz gibi memeri zemine çarptırıp ve kafataslarını çatladığını duymamak için sağı olsmak gerekiyor...



Duvannı islamın yanındadaki grankırı masasının altına çokcoş şipes almışdım ve belki bir saniye önce bacagında ani bir ağaç hissesini id, bunun antanmış birisini atım içinde olduğum ve adımm beni sıylediği id... Fazla yaygara yapmadan biziimkiler bakıtmış... Vorulüğümü anladılar. Ozan, Ekmâ ve Sinan hibritlerse bakıp arkından verlerinden anladılar. Ekmâ ve Berkay aynı zamanda gemicigiz Vasque gibi, ağır makinelerle kapiyın etrafını delik dökük ederken, Sinan ve Ozan da cephanı sancığının yanında koşmuşlardı. Sinanponceyenin ömrü duman bombalarını yolladıken Ozan da eline geçirdiği gaz maskelerini havattâ kalan vzatların ömrüne relativelerdi. Baronem içinde göz gözü görmez olmuştu, ama Ekmâ, Berkay, Sinan ve Ozan'ın kâsiye doğrultusunda koşuklularını görevlendirdi. Hepsinin de katalarında gaz maskeleri vardı. Bu durumda aklima gelen en



iyi sevi yapılmış ve kapının digina bir göz yavşatıcı bomba attırmış...

No yapımları genetrikini çok iyi anlamış gibi görünen arkadaşlar, üçüncüme kapıdan eğri atlayıp sahil solu, reflej esitledi. Birkaç saniye sonra, silah sesleri susan günde sadece "Vurulduğum sonuldum, AAAA, Yardım edin!" diye bağranı yabancı bir ses duyuluyordu...



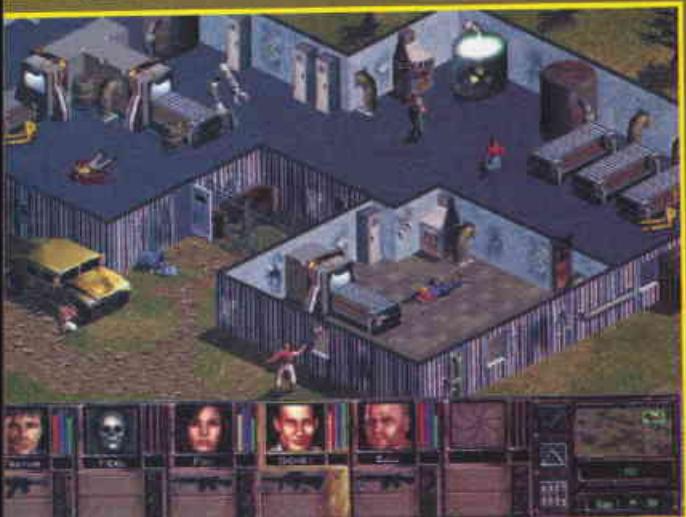
Barut kokusuyla karışmış yoğun sis yavaşça aralanır sakınlenmiş geri planda...

Kapıyi kaplamış sisin ardından enin zayıf işgi altında, Sinan'ın elindeki silahı vere attığı görüldü. Arılınan duydukum ses, bu na Sinan'ın bacagının taktığı kasa turanı çektiğimi düşündürdü. Birkaç saniye sonra acı bir "HAAAYYURR, HAAAYYUR" dan hemen sonra, o yeniden işgi sesi duydum. Bir saniye sen bir karpuzu sen bir briç saplaşmış ve dev karpuzu ikinci ayırmıştı. Berkay'ın sözü akıma geldi. Eves, ya zar olurken burları gövdeğini hiç düşündürmemiştim.



Jagged Alliance 2: Bir efsanenin dönüşü

1995 de stratejiden hoşlandığımı bilen bir bilgisayarçı arkadaşım 6 diskit bulvârlığundeki Jagged Alliance gibi tam isimli bir oyunu büyük bir arzla bâta satmaya çalışmasına çok bulmuştum, çünkü ben isralâ Fronteř 2: First Encounter isimli oyunun Sağlam bir versiyonunu arzor ve o oyunu bedmediğim lâzıca bir bir oyuncu



la ilgilenmeyeceğimi de tavsiyelerde bulunmayı çok seven bilgisavcılara ısrarla belirtiyorum. Ama arkadaşımın davatmasına dayanamayip Jagged Alliance'ı aldığım için kendimi her zaman şanslı hissettim, çünkü JA o güne kadar hiç rastlamadığım kadar atmosferik, sörükleyici ve heyecan dolu bir strateji oyunu idi. Bir kralık askeri canlandırdığım oyunda, Allah'ın bir adasında, çok değerli bir İlacı üretmek için gerekli olan ve sadece o adada yetişen ağaçlardan ilaç malzemesi toplayan bir bilmecamını ve onun gözelleri güzel doktor kızını, adadaki ağaçları ele geçirmeye çatışan bir mafya başından korumaya ve adayı tekrar kontrol altına almaya çalışıyordum. Elbette bu iş için väşili bilmediğimi size bir miktar ön ödemeye vapır ve siz de diz üstü bilgisayarınız ile Internet'e bağlanıp özel bir Web sitesinden size yardım etmeleri için paralı askerler kiralıyorumuz: İşte o günlerden kalın sağlam dostlarınızın, efsanevi IVAN'ın, keskin göz LYNX'ın, bomba uzmanı FIDEL'ın ve daha birçok eski Mercenary'in yeni materallarını konu alan Jagged Alliance 2, ilk ovunu oynamış herkesin dört vildir hasretle beklediği bir oyundu.

Kadınlar başa bela

Küçük bir muz cumhuriyeti, madenlerinden çok fazla para cıkmaya başlayınca, Deidranna isimli, kara kuru, cırtlı sessiz, ama çok tehlikeli bir kadının hedefi haline gelmiş, bu kadın kısa sürede ufak çaplı bir devrimle yönetim ele geçir...

Bütün amacı madenlerden daha çok para kazanmak olan bu diktatör kadın, ulkedeği bütün insan haklarını kaldırır. Çocukların okula gitmesi yasağılmıştır, cümlü bu genç ve sağlıklı iş gücü madenlerde veya diktatörün konken arkadaşlarının kürkü döküklerinde, öğle yemeği karşılığında gün boyu çalışmaz zorundadırlar. Genç kızlar, evlerinden zorla alıñarak Deidranna'nın ordusundaki askerlerin temel ihtiyaçlarının giderilmesi için kullanılmaktadır ve bu veryalıdır. Zulum ve acı had safhadadır. Bu dumurdan bıkan halk işe küçük bir isyan başlatmıştır, ama diktatörün ordusu isyançının kövünü basmış, etrafı darmadağın etmiştir. Asilerin birkaç lideri zar zar kaçırıp bir delige girebilmişlerdir. Ulkenin öldü sanılan eski lideri Enrico Chivalori bu durum içinde sizi arar ve elinize biraz para tutuşturup laptopunuzla birlikte sizi bu acılar Ülkesine, Arulco'ya yollar.

Eski dostlar

JA2'de, birinci oyundan farklı olarak bu kez kendi karakterinizi de oynamak zorundasınız. Yani adamlarınız sahada ateş altındayken, siz onlara tepeden bakıp "Sen şuraya, sen buraya" diyen bir komutan değilsiniz, bu sefer, Mermi yiyebilir ve kolaylıkla olebilen bir paralı askeri canlandırdığınız bu oyunda. İlk işiniz her RPG'de olduğu gibi, kendinize bir karakter yaratmak. Yirmi kadar sorunun sonundan nasıl bir karakteriniz olduğunu hesaplıyor ve size bunu göre silah ve ekipmanı veriliyor.

Arulco'yu özgürlüğe kayıtsızlıkla içten yapılan savaşta, sizin için en önemli olan şey para... Bunu sakın unutmayın, cunku siz bir paralı as-



kersiniz ve emrinizde dovuşen kiralık askerler de kontratlarını yenilemediğiniz takdirde, "Hadi bana evallah, karım yeme yapmış, beni bekliyor," demekten çekinmiyorlar. Dolayısıyla asilerden gönüllü olarak size katılmış birkaç asker dışında, tüm Mercilerezi secerken, elimizdeki parayı ve günlük gelirinizi akımdan çıkarmayı, ama ne yaparsanız yapın, LYNX, SCULY veya IVAN gibi eski ve attığıni vuran askerlerden birini veya birkaçını ekibinize katmaya ve çok iyi donatmaya çalışın. Çünkü bu adamların yüzde 99'a varan nisancılıkları ile had safhadaki kuvvetleri ve Agility'leri sayesinde, atıkları mermiller büyük olasılıkla hedefi buluyorlar... Elindeki roket atarı yan yana durmuş beş adamınız çevirisiz bir düşmanın 100 metre ötenizde dururken ve bütün adamlarınız bu tipi iskalamışken, IVAN'ın dördüncü MK 47'sinden çakan bir Warsaw Pakti 7.62 milimetresinin düşmanın gözüne saplanıp kafasının arkasından çıkışmasını görmek kadar hoş başka bir şey yoktur, emin olabilirsiniz...

Agility, Dexterity, Marksman... O da ne?

JA2, sıra tabanlı bir strateji olduğu kadar, iyi bir RPG de.. Her karakterin, RPG'lerde standart olmuş Agility, Dexterity, Leadership, Health gibi bir sürü değişkeni olduğu gibi, oyundaki tekilerini bire bir etkileyen değişik kişilikleri de var.

Oyun, RTS olarak gerçekleşen serbest bölüm ile, sıra tabanlı gerçekleşen savaş kısımları oluyor, RTS kısımda ülke ve şehir haritasında serbestçe dolanan askerleriniz bir düşmana karşılaşıklarında oyun sıra tabanlı stratejiye dönüştüyor ve her askeriniz Agility yeteneğine göre belli hareket puanlarına sahip oluyor. Bu basit sistemi anlatırsam alay edeceğinizi bildiğim için hiç girmiyorum bile.

Görevler

Oyunda diğer oyunlardan alıştığımız, "Sunu yap, bunu yap, sonra gel yeni görev... alt" yapısı yok. Ülke içinde



serbestçe dolan adamlarımız, sizin emirlerinize göre değişik şehirleri ve madenleri ele geçirip bu şehirleri elde tutmak için militan yetiştiyor, arada sırada da, özellikle oyunun başında, asıldan gelen bazı istekleri yerine getirmeye çalışıyorlar.

Oyunun grafikleri ve sesleri hatta savaş modellemeleri tamamen değişmiş. Grafiklerden artık kimin kim olduğunu anlayabiliyorsunuz. Gece görevlerinde karantika görevmeye düşmen ateş ettiğinde, silahından çıkan kıvılcımlar birkaç saniye için efrafini aydınlatıp düşmanı gösteriyor ve o noktaya körlemesine ateş ettiğinizde düşmanı vurabiliyorsunuz.

Akıncısı, dört yıl önce beni JA alımıva zorlayan bilgisayarı gibi ben de siz JA2 alımıya zorlamak istiyorum, JA2, son yıllarda gelen en detaylı ve en başarılı strateji. Hiç bir oyunda füha duvarının arkasına saklanmış düşmanı, en güçlü silahlı bile vurmadığınız hâflarınız, detaylı tıpkı modellemesine sahip JA2'de yapabilecekleriniz karşısında ağınız açık kalır. Sinan'ın bir düşmanı, metal tabakadan mermi seklinerek vurdugunu, benim de kontoplaklarının arkasını kaçan bir düşmanı, plaklarda delik açabilecek kadar güçlü bir silahlı plakanın arkasından vurdugumu örnek vermek istem.

Daha önce hiç strateji oynamamışım... Actır mı?

Korkmayın, acıtmaz... İstensiz birlikte bir başlangıç yapalım. Her seyden önce bilgisayarı açmayı ve oyunu yüklemeyi bildiğinizi kabul ederek oyunun açılış ekranına ulaşığını ve demoyu sevredip oyuna girdiğ-

niz kabul ediyoruz (Bunları yapamadıysanız siz ya bilgisayar dünyasına veni adını atmış bir çaylaksınız ya da sıklıkta akşam vakti müdüründen gizli oyun oynamaya karar vermiş ve ilk kaçaması için JA2'yi seçmiş bir komedi filmi konuşuyorsunuz).

Karşınıza çıkan laptop ekranı, Internet'e bağlı bir bilgisayar temsil ediyor ve buradaki Browser vasıtasyyla oyunun vapay Internet'te surfing yapacağınız. Şimdilik bildiğiniz adresler çok sınırlı. AIM isimli siteye girebilirsiniz, deride silah satın alabileceğiniz, cenaze işlenimi yapabileceğiniz bir kişi linke ulaşabilirsiniz. Mail kütüphanınızı açarsanız, Enrico'nun size yazdığı mail'leri okuyabilirsiniz. Ayrıca oyunda siz temsil edeceğiniz karakteri yaratmak için gerekli olan Web adresini de buradan öğreniyorsunuz ve laptopunuzda çıkan linkle bağlanarak karakterinizi yaratıyorsunuz...

Karakter olayı tamam! Hadi ateş edelim

Oyundaki tipiniz ve sesinizi de belirledikten sonra, AIM'den birkaç paralı asker kiralayıp kırmızı gömlekli, armi askerleri doğrana görevlerine başlayabilirsiniz, ama oyunun bu ilk anındaki asker seçme stratejinizi iyi belirlemelisiniz; çünkü çok paranoid oluncaya kadar uzun bir süre strateji değiştirmeye şansınız olmamayı. Neden bu stratejiler? Her askerin belirli özelliklerin ve bu özelliklerine bağlı olarak da bir ücret talepleri, ücretle bağlı depozitleri var. Dolayısıyla otalama yeteneğinizi bir asker kiralayacağı zaman bu işi birkaç bin dolarla halledebilirsiniz ve bu ucuz as-

kerlerden dört beş tanesini günlük veya haftalık ücretlerini bir sonraki para kazanmasanız bile elinizdeki nakittere odayebilirsiniz, ama sorun şı ki, bu oتا seviye profesyonellere olağan kalabalık gruptan pek azı siz para kaynağı madenlere ulaşana kadar hayatı kalabilecekler. Çünkü düşmeye atılmış ve isabet kaybetmemiş her mermi, emrinizdeki bir askerin ölümü biraz daha yakınlığı anıma gelmektedir.

Nesne: tavsiyem şu: nişancılardan ve çeviklerden iyi iki adamı, örneğin LYNX ve IVAN'ı ilk başta almaya çalışın. Buraların yanında da, nişancılık yüzde 20 dolaylarında olan üçüncü bir adam ekleyin ve Arulco'ya doğru yola çıksın. Analco'nun havalandırılamayacağından, Internet'te silah satan sitelere sipariş veremeyizsiniz. Büyuden ilk anda elinizdeki teknolojiler, adamlarınızın yanında taşıdıkları silahlardır.

Laptop'u kapattığınızda karşılaşacağınız harita ekranında ilk görevi bitirmeden hiç bir işlem yapamayacağınız için görev başlayacaktır. Hükümet birlikleri tarafından yerle bir edilmiş Omerta şehrini merkezine indirme yapısından birkaç dakika sonra, bölgeyi birkaç asker tepeğinize binecektir. Hemen siki bir yere, terciben bir adanızın çanına olacak şekilde yerlesin ve şehir merkezini temizleyin. Yıkıntıları araştırırsanız, bir kadınla karşılaşacaksınız. Ona Enrico'nun mektubunu verin ve kendinizi asillerin arasında butun... İkinci olmak, ilkinin kütük havasunu Dresen'in kontrol altına almalısınız ki bu havasının güneyinde yaşayan rastgele konuşup asilere vivecek vardığını yapılmamış da sağlayın. Yoksa oyunu ilerleyemezsiniz.

Savaşken kullanabileceğiniz iyi bir

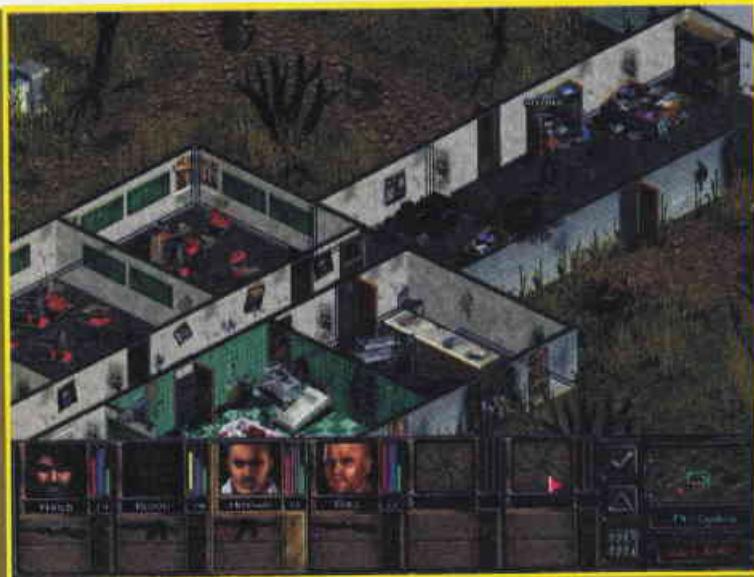


Alternatif

6/10	8/10	2/5
101st Airborne	Chaos Gate	Soldiers at War

takik, hizasız yayilarak ama dizi bir çizgi halinde hantayı tarayarak ilerlemektedir. Tabii olabildigince yavaş ve dikkatli olmakta yarar vardır. Düşmanın yeri bilinçsiz, taşlarını, ağaçlarını, duvarlarını arkasına, odanın arasında saklanmak vroulmazlığı zorlaştırmıştır... Nişan alırken, sağ tusa nişanlama işlemi için münkön olan en fazla puanı harcamayı ve vurma işini kesinleştirmeye çalışın. Otonomik ateşten kaçınmaya çalışın. Düşmanınız, hizla adından yakını degilse ve adamınızın oşan kabiliyeti mükemmelse yakın degilse, otomatik atışa beden vurmanız çok zor olabilir, ama yan yana duran katılabaklı hedeflere, ilk önce yayılım atışı yapmıyorsanız sizin alınızda bir şeyle var, sağlam degilsiniz demektir, ammannı...

Dressen'i aldınız mı, madenden her gün para gelmeye bağılıyorsunuz. Hesabınızı katabınızı yapın ve adamınızı haritanın sol üst köşesindeki şehrə gönderin. Burayı mümkünse gece



alar, çünkü içindeki adamlar çokげviker ve geceleyin av olmaya bayılıyorlar. Bu arada, alınızın bir sebti kaybetmemek için harita ekranında adamlarımızdan Leadership yeteneği güçlü iki tipi Trans-Military seçeneği ile militan yetiştirmeye adamalısınız.

İkinci şehrde aldınız mı artık oyun başlıyor demektir, çünkü Diedranna, "Elliott You said it'd be me!" şeklinde krit geçip Elite birliklerini peşine takmaya karar veriyor. Dolayısıyla silahlar, zırhlar ve hala kırılmamışınız silah adamlar kırılamazsanız vaktidir. Bu aşamada yaralarınızı sampa haritada hizasız dolasın ve karşılaşığınız düşmanları eleşip hem yetenek hem silah kazanmaya çalışın, çünkü haritanın ortasında serbest bölge olan bir şehir var ki, buradaki geneleyde karşılaşmak zorunda olan bir kişi kurtardığımızda, abisi size

ülkenin malı babası Kingpin'in şehrini terkedilmiş madeninde gizlediği paradan bahsediyor. Siz de adamcığınız yıldır masum kızıçıkları kaçıp konu yolları soñarak kazandığınız, beş kurusunu çalıyorsunuz big oturmadan ve o da bakı olarak size bir mail yolluyor. Mail de sizin affedecınızı söylüyor, ama bulusma verine gitmemizi bir teşvise etmiyoruz...

Neyse, çaldığınız para ile acayıp ayı adamlar kırayıp ve haritanın sol orta kesimindeki şehr almış. Burada bulacağınız silahlar çok değerli, ihtiyacınız olduğunda kullanın. Bu arada, haritanın tam ortasında, yen belli olmayan bir Sam sitesi var. Onu bulup

yok edebilirseniz helikopteri kollarına başlayabilirsiniz, oldukça işinize yarar.

Oyunındaki silah ayırmaları burada bahsedebileceğim kadar kısa değil, bu yüzden seçimleri size bırakıyorum, ama unutmayın: İP memmler, zırhsız adamlar veya bölgedeki valisi kapılanları şovet güzel dağıtan, zırh karsısında etkisizdir. AP memmler ise zırhları detmek içindir. Dolayısıyla Full Metal Jacket, Kevlar Vest filan dindirmez. Bınlardan alabileceğiniz kadar alınız tısvise ederim. Silahlardan ise izin menzilli olanların en fazla abs oranına sahip olanları iyidir. Yani en seri ates edebilenler en iyileridir. Bir Kalashnikov ya da başlangıçta bulacağınız bir Commando altın değerindedir. Tabii ekstra malzemelerle güçlendirileceğiniz silahlar eskisinden daha da güçlü olabilir. Bir durbun, uzatılmış bir namlı düşmanınız için olmazı es antamadır.

Bu oyun gerçek bir sanat eseri

Stratejiseverlerin oyunu bitirmekte bir zorluk çekeceğini sanıyorum. Çok fazla para, asker ve durumu her an değiştirebilin dinamik bir harita söz konusu olduğu için oyunu bitirmek için kesin bir çözüm yok. Tek volontuya katılacak stratejiler üzerinde adamlıksız düşünmek. Strateji disiplininde, bundan sonra standart olmasa beklenen pek çok yemlik getiren bu oyunu oynamamakla NASA'un tekli ettiğ astronotluk görevini reddetmek arasında hiç bir fark bulunmadığını sakın alınızdan çıkarmayın.

Cem Şancı



JAGGED ALLIANCE 2

9

Minimus	BILGI İÇİN
P133, 32 MB Ram	YAPIM Sirtech
İngilizce	DAGITIM Talonsoft
P233, 64 MB Ram	
3D Hızlandırıcı	
Gerekmiyor	Grafik 9
Multitask	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
YDK	Ses/Müzik 9
PSX Versiyonu	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Yok	Atmosfer 9
	Zorluk 9
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	GENEL 9
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Braveheart

3 ya da 4 yıl önce, bir 30 Ağustos günü, yani tam doğum günümde gösterime giren bir film vardı... O gün hayatımındaki en güzel günlerden biriydi...

30 Ağustos 1995. Saat 11:40... İstanbul Beyoğlu'nda ünlü bir kafeyi hayal edin. İki samimi arkadaşımla ayılarla beklediğimiz bir film'in gösterime girmesi seretine, minik bir pastayla kutladığımız doğum gününe kısa kesip bilet almak üzere sinema gisesine doğru harekete geçmek için hareketleniyoruz ki, üniversitemizin kendini beğenmiş kızlarından biri, kalenin kapısından içeri gireriyor. Bu tesadüflü karşılaşmanın ilk dakikaları doğum gününün kutlanması ve pastadan ikram edilmesi sebebiyle sıcak görüntüler içinde geçen, kafedeki okşığımızda ne yapılacığının sorulması üzerine, "Brave

Heart'a gidiyoruz," cevabının verilmesi nedeniyle soğuk dakikalar başlıyor.

"Vurdulu kurdılı film!"

Çünkü dünyadaki herseyi bildiği sanan, sözlerine entellektuel birlikmini ispat etmeye çalışarak helki de karşısındakileri küçümsemek maksadıyla, "Kafka'nın bir kitabında buna benzer bir olay vardı" ya da "Kozinski'nin Boyalı Kuş'ta anlatılmak istenen..." benzeri gösterisi hava sıkımlarla başlamaya ve

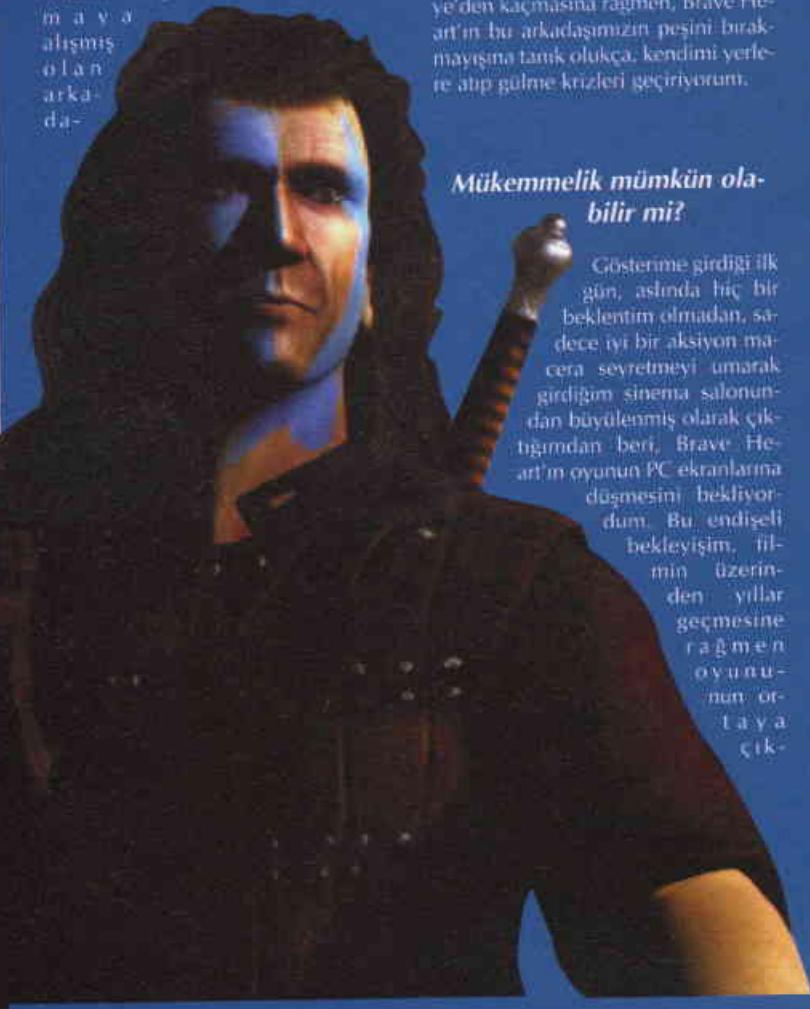
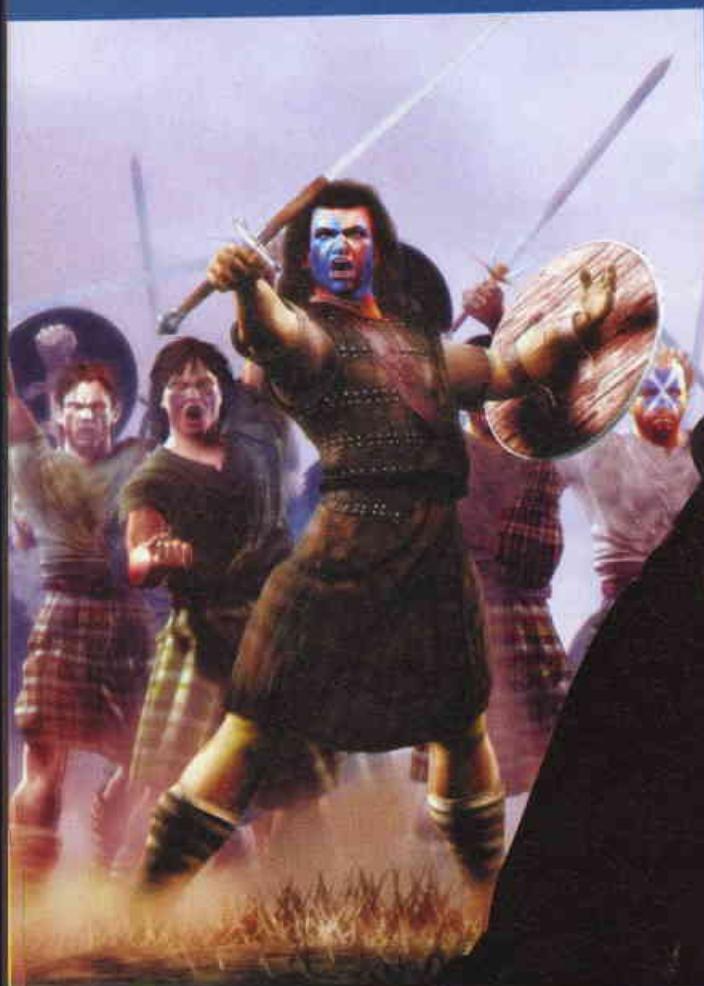
alışılmış olağan arkadaş-

lığımız Braveheart ve Mel Gibson isimlerini duyar uymaz, yüzünü buruşturarak, "lyh, o vurdulu-kurdılı filmini seyretmekten ne anlıcakszı, asla gitmem o aptal filme!" lafını yaptırmıştı...

Bu laflardan birkaç ay sonra kafasına düşen Brave Heart Oscar'ları emmim canımı yeterince acıtmıştır, çünkü diğer pek çok hemcins gibi önyargılar içinde bogulan bu arkadaşımız için de Oscar ödülü, bir filmin başarılı olduğunu, "entellektüel açıdan izlenebilir olmasının" yegane kanıthydu. Elbette Star Wars filmlerini de çocuk filmleri kategorisine sokan, Titanic gibi bir filme ise tapacak düzeyde olan bu arkadaşımız, "tutucu anıkk" isimli "Şaheser" Oscar almadan çok önce, Amerika'ya kaçtı... "Entellektüel kariyerinde" silinmez bir kara leke gibi duran Brave Heart ile ilgili yorumları unutmak ve unutturmak için Türkiye'den kaçmasına rağmen, Brave Heart'in bu arkadaşızın peşini bırakmayıma tam olukça, kendimi yerleştirdim.

Mükemmeliğin mümkün olabilir mi?

Gösterime girdiği ilk gün, aslında hiç bir beklemem olmadan, sadece iyi bir aksiyon macerası seyretmeyi umarak girdiğim sinema salonundan büyülememiş olarak çıktığmdan beri, Brave Heart'ın oyunun PC ekranlarına düşmesini bekliyordum. Bu endişeli bekleyişim, filmin üzerinden yıllar geçmesine rağmen oyunun ortaya çı-



mayışından oturu bir süre önce bitmişti. Ancak, İskoçya ve İskoç Klanları tarihi ile ilgili herşeyin yayın hakkına sahip olan İskoç Klanları Tarihi Kurumu'ndan izin alınabildi ve filmi kadar şes getirici, kaliteli bir yapım olması beklenenek Brave Heart oyunu da, tahmin edebileceğiniz gibi, hakkında kötü konuşanları utandırıcı casına kaliteli bir yapım olarak çıktı karşımıza.

Bir stratejiseyevi: tatmin edebilecek tüm öğeleri içeren oyunun Lords of the Realm serisini hatırlattığını söylemek yanlış olmaz, ama eski toprakların daha iyi hatırlayacağı, C64'ün Defender of Crown'u da bu oyuna benzer gösterilebilecek oyunlar listesinin başında yer almaktadır.

Ortaçağ Ingiltere haritası üzerinde, küçük bir klanın liderliğinden tüm Ingiltere'nin ve İskoçya'nın krallığına kadar uzanacağınız oyun, savaşlara katılmaya, ölümüne doymamaya, savaşken naralar atmaya, kalleşlikler yapmaya veya kalleşlerin kafalarını uçurmaya veya casusluk, hırsızlık, kuşatma gibi değişik enstrümanları detaylıca kullanmaya imkan veriyor.

Minik bir klan, İngiliz İmparatorluğunu yenebilir mi?

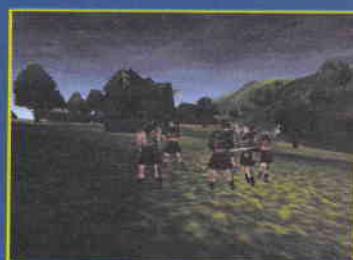
Oyun, İskoçya'daki klanlardan herhangi birinin lideri olabilemeye mümkün kilmaktadır, ancak filmi seyredenlerin Wallace klanını seçeceklere ni tahmin ediyorum. Yine de klan seçiminin onemi olduğunu belirtmeden edenmeyeceğim, çünkü oyundaki güç dengeleri tamamiyla sizin "kim" olduğunuzu bağlı olarak gelişiyor. İngiliz yalakası bir klan liderinin işi baş-

langıça kolay olsa da, İngiliz düşmanı klanlar güçlendikçe, yalaka liderler de kafalarının bir gece vakti yatak odalarına giren bir atının demir gürzü altında ezilmesini engelleyemeyeceklerdir.

Bu söyleyeceğim içinzı rahatlattır mı bilmem ama, oyunun geçtiği tarihlerde Ingiltere henüz bir imparatorluk değildir ve Hindistan'daki zavallıları sómúmek gibi bir şansı yoktur. Gerçek küçük bir klan olarak düzenli ordu lara ve sıkı bir ekonomiye sahip Ingiltere Kralı'na karşı hala bir şansınız olmasa da, İskoç klanlarının birçoğu güçlerini birleştirmeyi başaranırlar. Ingiliz Kralına savaştan sonra savaş alanındaki atların birliği hoş olmayan-yuvarlak-sarı-topları, tek tek yedişebilme şansını yakalayabileceklerdir.

Klanlar?

Oyunda irili ufaklı pek çok klan var ve bunlar İskoçya haritasının üzerine dağılmış durumlardalar. Oyunun başında küçük klanların seçilmesine imkan verilmesede, oyun sırasında bu küçük klanlarda işbirliği yapmak başarıının anahtarını oluşturmaktadır. Ancak elbette küçük klanlar da size



kim olduğunu soracaklardır. Bu sebeple oyunda izleyeceğiniz stratejiye göre bir kimlik belirlemeniz yerinde olacaktır. İşte aşağıda seçebileceğiniz klan liderlerinin Curriculum Vitae'lerini bulabilirsiniz.

BRUCE: Akıllı ve diplomatik bir klandır, Ingiltere ile ilişkileri sağlamdır, ama buna rağmen diğer klanlarla anlaşması hoş tutmakta da başarılıdır köftehorlar.

BUCHANAN: Dürüst, onurlu ve politiklerdir. Savaşmaya istekli elemanlarından oluşan bir topluluktur. Ama savaş alanında ne kadar başarılı olduğunu tartışır.

CAMERON: Savaşçı bir klandır ve çok baba dövüşüleri vardır. Karşısına fazla çökmemaya özen göstermez tavyise edilir.

CAMPBELL: "Yalakalığın 100 Altın Kurallı" isimli kitabın yazan olan bu lider, tahmin edebileceğiniz gibi, İngiliz Kralı'na abdest bozması anımları musluk olarak hizmet etmektedir.

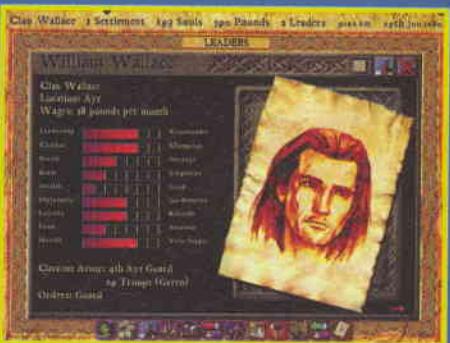
FARQUARSHON: Barışsever bir topluluk olan bu uzun ve gereksiz isme sahip klanın politikacılığı da bir hayatı etkilidir. Ama barışçıl yollarla çözümme ulaşamadığında, bu klanın okçularının karşısında durmak aptalık olacaktır.

KEITH: Yüksek yaylalarda yaşayan bu savaşçı klan, savaş alanında disiplinsiz bir görünüm sergilese de, terk ettilerini savaş alanında düşman leşlerinin sayısını ve şekilleri korkutucu boyutlara ulaşabilmektedir.

LAMONT: Bu tipler sahilde yaşadıkları için iyi savaşçı olmak yerine iyi denizci olmayı yeğleyen tiplerdir ve savaş kokusu alıncaya da, "problemlerin barışçı ve akılcı bir çözümü mutlaka vardır" ayagına yatarlar.

MACDONALD: Hamburger yiyp gobeyp yemekten artan zamanlarında, "oha" dedirecek nitelikte bir donanma üssü kurmuş olan bu klan, aynı zamanda adil yönetimi ile de ün yapmıştır.

MACGREGOR: MACDONALD ile



inceleme

Alternatif

B/RD
B/10
4/5

Myth 2
Riverworld
Dark Omens

girdiği fast food hamburger savaşını kaybetmekten sonra, fastfood restoranlar piyasasından silinen MACGREGOR klanı, bu ticari yeniliklerinin rütlünden biraklığı derin yara nedeniyle hepsi iyi bir psikopat olan acaip saldırgan savaşçıları ile klanlar camiasında nam yapmıştır.

MACKENZIE: Amerika kıtasının henüz keşfedilmemiş dönemlerde, "Biz büyüyince los engilis polis departmanında müfettiş olup filmlere talan konu olucraz" gibi anlamsız sözleri olan, geleneksel şarkular söyleyen küçük çocukların evlerin arasında koşusup duredegi, insanların tok ve mutlu olduğu, huzurlu bir klandır. Savaş anında ise, oldukça düzenlidirler ve liderleri iyi birer taktik adamı olur.

MACKINTOSH: Aslında her biri iyi birer grafiker olan, masalüstü yavancılık konusunda uzmanlaşmış elementlardan oluşan bu klan, oyunun geçtiği dönemde, medya henüz grafiker



ihlacı duymadığı için yeteneklerini bilgi toplamak üzerine yoğunlaştırmışlardır. Sonuçta ortamların en iyi casuslarını yetiştiren klan olarak nam almışlardır.

MACLEOD: Kafaları kopmadıkça hiç bir biçimde öldürilemeyecek, kırıtofer lambot ve ustası Stinokannır'ın ataları olan bu klan da güçlü savaşçıları ve

aşılımaz savunmaları ile ünlüdürler.

MACCLEAN: İsimleri MAC ile başlayan klanlar arasında, tembellikten ve fakirlikten nedeniyle bir baltaya sap olamamış, ünlü olamamış tek "MAC" klandır. Genelde iyi liderler yetiştirmir, ama hep birilerine muhtaçlardır.

MUNRO: İskoçya'nın en disiplinli ve gücü askerlerini ve liderlerini yetiştiren birinci sınıf askeri yeteneğe sahip klandır. Orduları, İskoçya'nın en iyisidir.

SCOTT: Savaş alanında inanılmaz hatalar yapan bu tipler genellikle beladan uzak durmak yolunu seçerler ve herkesle iyi ilişkiler kurmak şeklinde adlandırılabilir bir de formülüyorlardır.

WALLACE: Beş on yuz yıl sonra, bu oyunda oynayacağınız adının torunlarından birinin Amerika diye bir ülke gitip Hollywood'da senarist olması ve dedesi William Wallace'ın İngiliz Kral ile aralarında çıkan kız meşesinin nasıl bütün İskoçya ve Kuzey İngiltere'yi dağıttığını anlatığı senaryo ile Oscar'lar kazandığı ve senaryoda adı geçen dedenin lideri olduğu klan, işte bu klandır. Küçük ama azimli bir klandır. Ellerinden ne üçan ne kaçan kurtulur. Liderlerinin Juliette Binoche ile ilişkisi vardır.



yoluna pek çikmamaya çalışın. Onlarla ticari ilişkiler kurun, gücünüzü toplayana kadar iyi ilişkiler sürdürmeye çalışın. Küçük klanları sakın boşvermeyin ve iyiyle veya kötüyle kendi tarantiza çekmeye çalışın. Başında fazla iş açamayacak kadar güçsüz olduğuna inandığınız klanları, gece hırsızlıklarını ve casusluk yoluyla sormütür.

Savaş alanında düşmanın etrafını sarmayı deneyin ve küçük bir grup savaşçınızı veya iyi okçularınızı, çatıma hasıldan sonra düşman okçularının işini bitirmek için kullanın. Düşman okçularını harcayabilirsiz, dövüşen adamlarınızı çekin ve okularınızla hasar vermeye çalışın. Zora etkili bir yöntemdir. Savaşlarda ilk önce düşman liderine yüklenmenin fırsatını yakalamaya bakın. Lideri öldürebilirsiz, diğerleri sağlamaya başlayacaktır. Dolayısıyla işiniz kolaylaşabilecektir. Bu arada, düşmanın üzerine deliller gibi saldırımak yerine defansif takımlar kullanarak gücünüzü korumaya çalışın ve düşman yürüdüğünde tepesine binin.

Halkın sağlığını çok dikkat edin, ve bir kez bulaşı mı kurtulması zor bir illettir.

Freedoom!!

Brave Heart, yıllardır tattadığım kadar hoş bir oyun deneyimi yaşadırdı bana. Aynı filmimi seyrettiğten sonra hala hala konuşmalara konu olması gibi, Brave Heart'in oyunu da, uzun süre konuşmalarımızın, tartışmalarımızın konuşunu oluşturacak gibi görünüyor.

Uzun ve bitmeyecekmiş gibi görünen çalışmalarından başka bir şey olmayan bu yaşam denilen koca savaşta, zaten de dolu bir Logbook'a sahip olmanız ve torunlarınıza kahramanlıklarınızı anlatırken, onlara, kimseyle savaşmak sorunda olmayacağı konu huzurlu bir dünya yaratmak için savaşmaları gerektiğini hatırlatacığını umuyorum. L

Cem Şancı

uglycem@hotmail.com

Brave Heart

GENEL
9

BİLGİ İÇİN www.enfos.co.uk/braveheart

YAPIM Red Lemon

DAGITIM Eidos

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

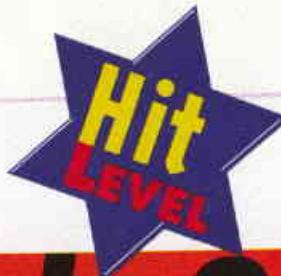
Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Minimum	P233, 32 MB
Önerilen	PII 350, 64 MB, 3D
	3D Hızlandırıcı
DVD, Glide	
Multitoplay	
Vor (12 kişi)	
PSX Versiyonu	
Yok	



System Shock 2

Bu sefer de System Shock gibi bir şaheseri oynamaktan kendinizi mahrum ederseniz, bizzat ben gelip sizi şoka sokacağım...

IITüm zamanların hakkı en çok yenilen oyunları" başlıklı bir Top Ten listesi olsa, System Shock baş sırалarda yer alır. Daha Doom'un BFG'si ortalarla yokken, Ultima Underworld ile ilk defa First Person oyunını icat eden adamlar tarafından yapılmıştı System Shock. Zamanının çok ilerisinde bir detay seviyesi ve kaliteye sahip olan bu oyun, bütün bilgisayar oyun basını tarafından yere-göklere sügürülmemiştir. Ama onca güzelliği bünyesinde toplamasına rağmen, System Shock'un bir dezavantajı vardı, o da hiç kimse'nin parasına kryp da bu güzeller güzeli oyunu satın almamış olması idi. Ve System Shock dosyası, oyun dünyasının "anlamsız bir biçimde oyuncular üzerinde ön yargılı antipati oluşturarak, ancak Ekvator üzerindeki ülkelerde satılan katalitik soba sayısı kadar satan ve yapımıçını batırılan oyunlar" dosyası içindeki yerini aldı. Gel zaman git zaman 55 unulmuş, köprünut'un altından nice Quake'ler, Half Life'ler, Thief'ler (dikkat kesilin, esas konuya bağlanmak üzereyim) akmış. Ve sonunda cengaverin binisi çıktı: "Haydi, üzən keşif bağlayan şu yaramıza bir tırnak atalım, bakanım altından ne çıkışacak?" demiş ve System Shock'un devamı yapılmıştır. Ve işi gücü bütün gün oyun oynayıp

oturduğu yerden(!), kolay(!) ve bol(!!!) para kazanmak olan, "oyun inceleme" zanaati ile uğraşan zavallı kesimden birisi bu devam oyununu incelemeye, enince detayına kadar açıklama, dibine kadar bitirdikten sonra tam çözümünü yazma, bu oyunun da atası gibi gümme gitmesini önlemenek için gereklirse 16'lık kalın bir odunla kafanız vura vura System Shock 2'nin ne kadar mükemmel bir oyun olduğunu ve mutlaka alıp oynamanız gerektiğini sizlere nazikçe anlatma görevini yüklenmiş. Göktent üç elma düşmüş, altında kalanın canı eksin...

"Bazları SYSTEM'e o kadar körük körüne bağlıdır ki..."

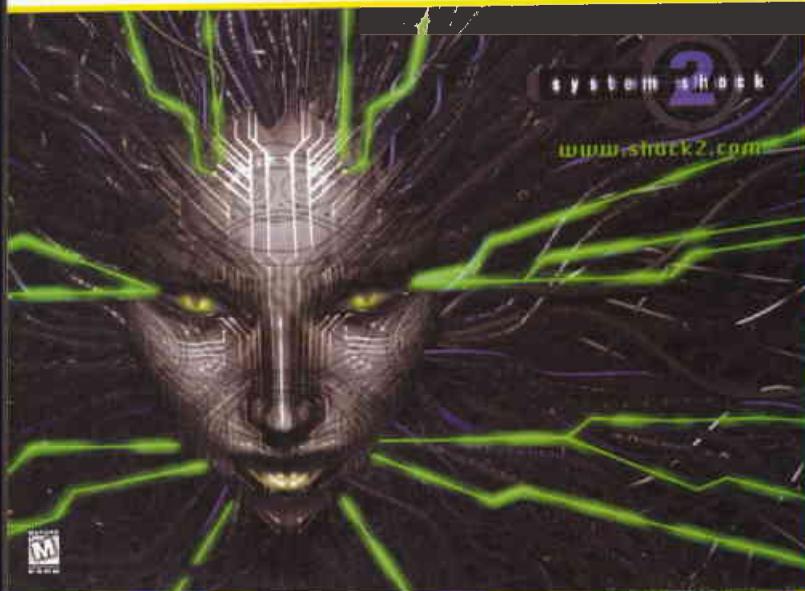
Yukarıdaki sağlamıştan da anlayacağınız üzere, System Shock 2 olunesi bir oyun. Hayatında aslında hı kadar karmaşık yapıda olan bir oyunun basit ve kolay anıslılık arabirimini sayesinde bu kadar rahat ve zevkli oynandığını görmedim. (Yalan söyleyorum! Jagged Alliance 2 ve Starfleet Commander için de aynı şeyleri düşündüm! Nereden mi biliyorum? - BLX). Oyle şaaq diye hemen bir oyun turunde soğukadığım System Shock 2 için, yarım ölçük FPS, yarım ölçük RPG de sem doğru olur. Amaç, dünyadan altmışvedi trilyon mil (direkt olarak yazıyla yazdım ki, receptorsiniz olayı kabuk algılamış) uzaklıktaki Von Braun adlı gemide, Cryogenic uykudan uyanan bir asker olarak bazı soruların cevabını bulmak. Bu cevapların arasında her uykuya yatırlan insanlığı gibi silinen hatırlazının son iki haftalık kısmının uyarınca neden geriye yüklenmediğinin, sizinle sürekli irtibat kurulan Palito adlı kadına nasıl ulaşabileceğinizin, Von Braun'un bilgisayarı Xerxes'in neden sapittiğinin ve siz uyandıktan 15 saniye sonra havaya uçan bölmeme tamamen uzaya çekilmeden canınızı nasıl kurtaracağınızın cevapları olacak. Haaa, bu arada siz uykudan vucudunuza yerleştirilen bir

takım siber net ekranlarının kaynağını, gemi mürettebatının parçallanmış cesetlerinin yerbere ve tavana neden kan gölleri içinde dekor vazifesi yaptığı ve karanlık koridorlarda dolaşan yüzlerce içten yaratığın nereden peydahlandığını da bulmanız gerekiyor, o ayrı.

"Eğer bizden birisi değilse, SYSTEM'in bir parçasıdır"

System Shock 2 vasat grafiklerin dahi oyun dünyayı sayesinde nasıl da gözardı edilebileceğinin en takdir edilesi örneği. Genel grafik yapıyı Thief'teki 16 bit "DARK ENGINE" kullanılarak oluşturulduğu için, sürekli sıkıcı koridorlarda koşuturup, hiç de sevimli gözükmemeyen yaratıkların arasında hayatı kalmaya çabası veriliyor ("yaratık" sıfatını taşıyan şeylelerin genellikle sevimsiz oldukları ben de biliyorum, kastettiğim yaratıkların grafik tasarımları). Ama oyunda öyle bir konu var ki, o konunun öyle bir işlenisi var ki, oyunun öylesi bir oynanışı var ki, dillere destan. Half Life'daki oyun akışının aksine, Von Braun'da her ne olduysa siz utanmadan önce olmuş bitmiş. Siz etrafda bulunduğunuz diskleri dinleyerek mürettebatın başına ne geldiğini anlamanaya çalışıyoysunuz. Yani Half Life'daki "Başından beri buradayım ve neler olduğunu çok iyi biliyorum" hissi, yerini "Burada benim bilmemiş bireyler olmuş ve sanırım sıradaki de benim" stresine bırakmış.

Oyun boyunca karşınıza çıkan engelleri (bilmeceleri diyeceğim kadar basit aşmak için hiçbir zaman tek bir yol yok. Yani tamam, her bölümde size bir amaç veriliyor, mesela "Git şu su bilgisayarları kapat ki geminin kontrolünü ele geçirebileyim" deniyor. Ama o amaca ulaşmak için oyunun sınırları dahilinde herhangi bir çözüm geliştirebilirsiniz. Diyalim küçük bir odayı tutan birçok yaratık var ve içerisinde bir türlü sağ çökümiyorsunuz... Hiç sorun değil, çıkartın biyolojik silahınızı, ayarlayın yaratık biyolojisine, var gücünüzle basın teteğe. Ne, akademide silah derslerini astınız ve biyolojik silahı kullanacak yeteneğiniz mi yok? Sorun değil, ci-





kartın PSI Amp'ınızı (zihin gücünü artıran bir cihaz, sonra anlatıcam) birkaç yaratığın beyğini ele geçirin, seyredin gümbürtüyü. Ne, akademideyken Zihinsel Korelasyon ve Pedagojik Formasyon derslerinde sürekli Level mi okudunuz? Sorun değil, bir oda geriye dönüp güvenlik sistemini devre dışı bırakın, oradaki sabit savunma robotlarını (Turret) HACK edip kendi kullanımınıza açın ve odadakileri buraya çekin. Bu oyunda sorun çok, ama cevapları da sonu yok, bilmem anlatabildim mi?

Herhalde anlımadınız, System Shock 2 hakkında o kadar heyecanlıyım ki bu dört sayfayı iki saatte (yazılıyla) doldurabilirim, ama oyuna yeni tanışacaklar arabirim tarafından Fransız moduna sokulacaktır, o yüzden oyuncu açıklamasına geçeyim.

Arabirimin güzellikleri

Her ne kadar basit dedimse de, oyuncunun arabirimini ilk başta karmaşık gelecektir. Şimdi olay şu: (TAB) a basarak eşya kullanım, özellik ve Inventory (INV) ekranını geçersiniz. Bu ekranın üstünde sizin üzerindeki eşyalar bulunur (INV), üstte sağda sizin üzerindeki zırh, elinizdeki silah ve onların altında çeşitli işler için güçlerinizi artırın Implant'lar bulunur. Sol alta sağlık ve zihinsel gücünüz (PSI), deney tüpü şeklindeki Research ikonu, seçtiğinden sonra bu ekranın sağda gördüğünüz herşey hakkında bilgi alabileceğiniz soru işaretleri, üzerinde girdiğiniz her mekanın not aldığı harita ikonu ile oyuncuya her işinize yarayacak olan Nanite (namı diğer, parrafaal) ile, çeşitli özelliklerinizi artırmakta kullanacağınız Cyber Module sayınız gözükmektedir.

Sağ alttaki ikonlar ise:

PDA: Size gelen e-mail'ler, etrafta bulduğunuz mürettebatın bıraktığı notlar (Logs), o anki görevlerinizi gösteren Notes ve oyuncunun oynanışı hakkında size yardımcı olan Help bölümünden oluşan bilgisayarınız.

Hemen yanında, o ana kadar topladığınız anahtarlar.

Vee onun da yanında oyuncunun akışını birebir etkileyen, bütün özelliklerinin görülebildiği MFD kısmı...

MFD nedir? Kullanılır mı?

MFD dört kısma ayrılan çeşitli özelliklerini gösterir. Coğu oyuncunun aksine SS2'de özelliklerinizin tamamını, hatta büyük bir kısmını geliştiremiyorsunuz, çünkü bu işe kullandığınız CYBER MODULE'lar çok az bulunuyor. Ya belki bir özelliğinize ağırlık verir, diğer yanlarınızı boşlasınız ya da "Herseyden biraz olsun" mantığıyla oynayın her yönden bilgi, ama hiçbirini doğru dürüst yapamayan bir adamınız olur. Karar sizin. Madem bu kadar önemli, size özelliklerinize daha bir incelik bakalım, değil mi?

1) STATS: Genel özelliklerinizin bulunduğu bölüm. Bunalardan hangisi neyi ne kadar etkiliyor bakalım.

Strength : Kas gücü, yakın dövüş ve eşya taşıma özelliklerini etkiler. Bu özelliği BrawnBoost, Implant, Strength Hypo ve 2. seviyeden Strength PSI büyüsü etkiler.

Endurance: Sağlık seviyesi, radyasyon ve toksinlere dayanıklığınızı etkiler. Implant: EndurBoost, ilaç: Endurance Hypo, PSI Gücü: Strength (2. seviye)

Psionics: Zihin gücü seviyesi, zihinsel saldırılardan seviyesini belirler. Implant: PSI Boost, ilaç: PSI Hypo, PSI Gücü: PSI Amp (2. seviye)

Agility: Koşma hızınızı, zıplama yüksekliğini ve en önemlisi yakın dövüş silahını kullanma hızınızı etkiler. Implant: Swift Boost, ilaç: Speed Hypo, PSI Gücü: Agility (1. seviye)

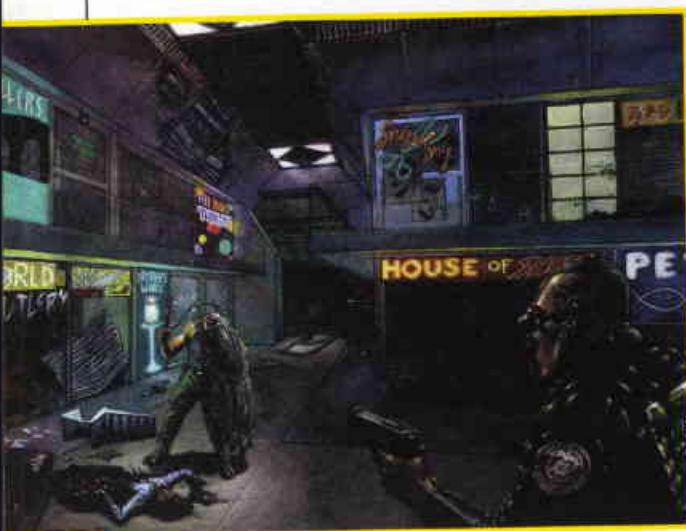
Cybernetic Affinity: Hack, Modify ve Repair ederken başarı şansınızı artırır, tehlikeli kırmızı karelerin sayısını azaltır. Bunu artıran PSI Gücü: Cyber +2 (1. seviye)'dır ve mutlaka almanız gereklidir.

Stats bölümünün altındaki Traits kısmı, oyun sırasında karşılaşığınız bazı terminallerde alacağınız özel kilitlere ev sahipliği yapacak. Bu özellikler seçeberken dikkatli olun, çünkü oyuncuya sadece dört tane alabileliyorsunuz. Bence Cybernetically Enhanced ve Security Expert'i mutlaka alın.

2) TECH: Teknik ve bilimsel alanda ne kadar muktedirsiniz bakalım? Bu kategorideki özellikleriniz büyük öne taşıyor, ama aynı işi gören aletleri oyuncuya sıklıkla bulacaksınız, bazlarına çok fazla önem vermemeniz de olur yani.

HACK: İşte oyundaki en, en, EN önemli özellik. Az önceki cümlede bulunan en'lerin sayısından da anlaşılacağı üzere, HACKING özelliği olmayan bir oyuncu ölü bir oyuncudur. Oyundaki hemen herşeyi bu özellik sayesinde değiştirebilirsiniz. Normalde açamadığınız sandıkları, kapıları, kilitleri açabilir, güvenlik sistemini devre dışı bırakabilir, güvenlik silahlarının kendi lehimize çalışmasını





sağlayabilirsiniz. Öyle veya böyle, en azından 3. seviye Hacking yapabilen bir karaktere ihtiyacınız olacak.

Alet: ICE Pick; **Implant:** ExperTech

REPAIR: Bu da çok önemli bir diğer özellikimiz. Oyun boyunca siz de silah katsayılarınız on binlere vururken göreceksiniz ki, kullandığınız bütün silahlar süratle bozulmak için can atıyorlar. İşte bozulan silahlarınızı ve oyun boyunca karşılaşacağınız terminalleri tamir etmek tamamen bu özeligue bağlı.

Alet: Auto-Repair Unit

MODIFY: Silahlarınızın cepheane kapasitesini, verdiği zararı ve menzilini artırmanıza yarar. Feda edilebilecek bir özelliklektir, akınızda bulunsun.

Alet: French Epstein Device; **Implant:** ExperTech

MAINTAIN: Bozulan silahlarınızı tamir ederken ne kadarlık bir iyileştirme yapabileceğinizi belirler. 3. seviye Maintain özelliğiniz var ise, her tamir sonrası silahın durumu +3 oranında düzelir.

Alet: Disposable Maintenance Tool; **PSI Gücü:** Cyber

RESEARCH: Bulduğunuz yaratık parçalarının ve silahlarının ne işe yarıdığını bulmak için önce araştırmız gereklidir. Araştırmalar için kimyasal maddeler gereklidir ki, bu kimyasalları her katta bulunan CHEMICAL STOREROOM'lardan bulabilirsiniz. Yanınızda taşımayı denemeyin bile, hiç gerek yok. **Implant:** Lab Assistant

Teknik özelliklerinize yardımcı olarak bulacağınız OS Upgrade Chip'le-

ri ile sahip olduğunuz özellikleri daha da geliştirebilirsiniz. Bilmeniz gereken, OS Upgrade'lerin sahip olmadığınız özellikleri geliştirmediği ve en fazla 3. seviyeye kadar çıkabildikleri.

3) COMBAT: 4 kategori altındaki silahları kullanma yeteneğiniz. Bazı silahlar o silah kategorisinde minimum 3., bazıları da 6. seviye olmanız gerektirir. Bu bölümdeki bütün özellikleri geliştirmeye kalkmayın. Ama hepsinde en azından 1. seviye olun ve iki tanesinde 3., birinde de 6. seviyeye ulaşmaya çalışın.

STANDARD: Cephane olarak standart mermi kullanan silahlar.

ENERGY: Enerji kullanan silahlar.

HEAVY: Ağır sınıf silahlar.

EXOTIC: Yaratık biyolojisinden parçalar kullanılarak yapılmış silahlar.

4) PSI: MFD içindeki son kategori olan PSI menüsünde beş seviyede toplam 35 psik saldıri ve savunma büyüsü var. Bunların içinde en önemlileri ve mutlaka almanız gerekenler sunlar (ben oynarken, benim karakterime göre diğerlerimi gereksiz buldum, siz farklı bir strateji uygularsanız o ayrı tabii):

1. Seviye: Hepsi

2. Seviye: Adrenaline, Regeneration, Strength, Localized Pryokinesis

3. Seviye: Electron Cascade, Energy Reflection

4. Seviye: Photonic Redirection

5. Seviye: Neural Restructure, Metacreative Barrier, Psycho-Reflective Aura

Oyyy patlıyom şimdi

Ben de sıkıldım, ama anlatılacak o kadar detay var ki, bitmiyor. Son olarak düşmanlarınızı ve nasıl öldürülereklerinden de bahsedeyim, bitsin.

Hybrid: Üç tipi vardır. Zopa, Shotgun ve el bombası kullanan. Hemen her şey etkilidir, ama tabancanın namlusundan çıkışacak tek Anti Personel mermisi işini bitirir.

Monkey: Fazla gelişmiş maymunlar, size zihinsel enerjile saldırır. Hybrid'e ne işlerse, buna iki katı işler.

Protocol Droid: "Ah, tabii efendim", "Pardon, nereye gittiğinizi göremedim?" gibi nazik sözlerle sizi karşılayan bu robot, dibiñize kadar gelip havaya uçar. Tek bir zırh delici (AP) mermi veya enerji silahları işini görür.

Annelid Worm: Parazit. Tek bir standart mermi, Temize havale.

Arachnid Spider: Örümcek. Uzak doğusun, isirdiği zaman ölene kadar toksin hasarı alıyorsunuz. Anti Personel silahları iyidir, ama elektrik işlemmez.

Turret: Sabit koruma cihazları, gördükleri anda ateş ederler. AP veya elektrik çok iyi işler, ama bence yok etmeyein, HACK edin.

Midwife: Cyborg-anne. Attığı lazerler çok hızlı ve etkili, ama zırh delici ve



Alternatif



elektriğe karşı çaresiz.

Robocop'taki diğer robota (Robocop olmayan) benzeyen robot: Görüüğün gibi yazılı yazdığını sırada ismini unuttuğum bu amcamın da üç tipi var, tehlikelidir falan ama her robota işleyen buna da işleyecektir.

Cyborg Assassin: SAKIN sizden uzaklaşmasına izin vermeyin, ardi ardına attığı Shuriken'ler hayatı size deder. Yakınına girip Shard ile iki kere vurun ya da diğer robotlara yaptıklarınızı yapın, artık onlar da neyecektir...

Rumbler: Aşırı hızlı, aşırı güçlü, aşırı beyinsiz. Bunlara kesinlikle yaklaşmayın, hele iki tanesi birden gelirse yandınız. Ama kabuksu derilerinden midir nedir, cayır cayır yanıyorlar.

PSI Reaver: İşte, İSTE nefret edeceğini öldürülmesice, adı batasına Reaver. Havada süzülüp PSI enerji topları atar, öldürseniz de yeniden ortaya çıkar, çünkü kendisi de psik enerjiden oluşur. Öldürmek için önce Reaver'i oluşturan minik beyni bulup ütlemelisiniz. Ama beyin genellikle öyle yerlerde oluyor ki, imanınız gerim gerim geriliyor. Nefret ediyorum yaa, nefret.

Çok uzadı bu yazı, nasıl konuşsam?

Tabii ki oyunculara tavsiye vererek. Buyurun, sizler için derlediğim tavsiyelere göz atın.

● Özellikleriniz için limit 6. seviyedir, ama büyü ve Booster'larla sekize kadar çıkarsınız.

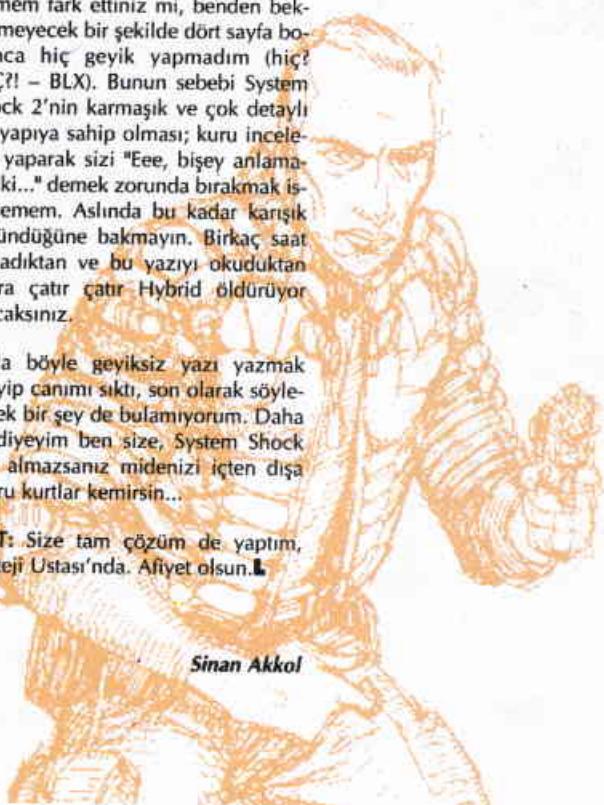
eğitimi değil, mesela, Hacking ve Maintenance özelliklerini artıracak eğitim görevleri olmalıdır. Marine'ler silah ve fiziksel güç, Navy teknik, O.S.A zihinsel yönünden güçlidir.

- Body of the Many bölümünün sonlarındaki PSI Reaver'larla uğraşmayı. Patlatin bir Speed Booster ve Invisibility, yanlarından koşarak geçin. Çünkü buradaki beş PSI Reaver'in beyncikleri, merkezi beyin bulunduğu odada duvar kenarında. Hepsini parçalayın, geri dönüp kokan, öldürdükten sonra ufak parçalara ayrılmış farz olan PSI Reaver'ları gebertin (nefret ettiğimden hiç bahsetmiş miydim?).

Bilmem fark ettim mi, benden beklenmeyecek bir şekilde dört sayıya boyunca hiç geyik yapmadım (hiç? HİÇ?! – BLX). Bunun sebebi System Shock 2'nin karmaşık ve çok detaylı bir yapıya sahip olması; kuru inceleme yaparak sizi "Eee, bişey anlamadık ki..." demek zorunda bırakmak istemem. Aslında bu kadar karışık göründüğüne bakmayın. Birkaç saat oynadıktan ve bu yazılı okuduktan sonra çatır çatır Hybrid öldürüyor olacaksınız.

Valla böyle geyiksiz yazı yazmak acayıp canımı sıktı, son olarak söyleyecek bir şey de bulamıyorum. Daha ne diyeyim ben size, System Shock 2'yi almazsanız midenizi içten dışa doğru kurtlar kemirsin...

NOT: Size tam çözüm de yaptım, Strateji Ustası'nda. Alivet olsun. ■



Sinan Akkol

System Shock 2

9

Minnus	BİLGİ İÇİN Aradı: 0208 859 26 73									
P200, 32MB, 4MB Video	YAPIM Irrational Games									
Öncülen	DAĞITIM Looking Glass									
PI350, 64MB, 16MB Video	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3D Hızlandırıcı	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Glide, 3DO	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Multitplay	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
YDK	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu										
Yok, olmaz da!										

Hidden & Dangerous

En büyük hobisi, İkinci Dünya Savaşı hakkında yazılan, çizilen, yapılan herşeyi okumak, seyretmek, dinlemek, araştırıp bulmak olan bir yazara verilebilecek en güzel oyun H&D'dır.

Dev tanklardan, dünyada eşi benzeri olmayan, o güne de-ğin yapılmış en büyük savaş gemilerinden, yüzlerce denizaltından, milyonlarca askerden, atom bombasını, roketleri, jet uçaklarını, kitalar arası balistik bombalamayı icad eden bilimadamlarından oluşan bir dev savaş makinesi tüm dünyayı ele geçirmeye ve Alman olmayan herkesi Alman halkın kölesi yapmaya o kadar yakındı ki, kimse ama kimsenin hele Almanların kendilerinin aklına zaferden şüphe etmek gelmiyordu. Ancak unuttukları çok küçük bir ayrıntı vardı. Gerçekte de küçüğük olan bu ayrıntı Nazi Almanya'sının sonu olmuştu...

Neymiş Bu Küçük Ayrıntı?

Hitler'in ve onun peşinde koşan "toplumsal hysteri krizi içindeki" gözleri boyanmış Alman halkın veya askerlerinin zerre kadar değer vermediği, küçük, sıradan, normal insanlar Hitler'in emeline ulaşamaması için ellerindeki tek varlığı, hayatlarını ortaya koymuşlardır..

Bu gün haftada 35 saat çalışarak belki de dünyanın en az çalışan ama en çok kazanan ve en çok refah içinde yaşayan şanslı insanların "tembel ve sefa düşkünlüğü" Fransız insanının, Hitler'in işgal ettiği ülkeler içindeki en tehlikeli kontrgerilla harekatını oluşturacağını, elbette, Hitler'i bırakın, Majino hattı gibi bir çocuk oyuncağını ile Hitler'in dev ordusunu durdurabileceklerini sanan hayalperest Fransızlar bile tahmin etmiyordu, eminim...



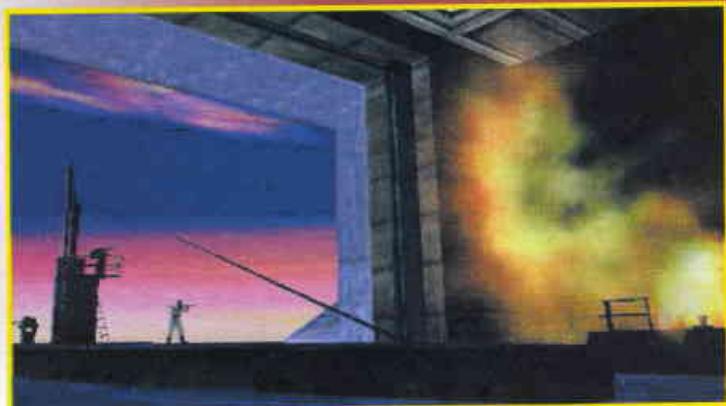
Oha! Bir Paragraf Uzunluğunda Cümle Kurdun, Birazda Oyunu Anlat

Hitler'i ve onun dev ordusunu yerin dibine geçiren ne her uçuşa bir kaç tanesi çakılan Amerikalıların dev bombardıman uçakları "uçan tabutlar", ne Rusların tanksavar mermisi falan tanımayan ağır tankları, ne İngilizlerin çay içmemi erteleyemeyeceleri için saat beşe görev koymayan Kraliyet Hava Kuvvetleri ne de diğer mütefik ülkelerin Alman Mausserleri karşısında patır patır olen askerleri id..

Eidos'un Commandos'unu hatırlayın (Zaten eminim kimse unutmadı), sonra zeka özürü Lara'ya biraz beynin ekledığımızı düşünün, billyorum bunu düşünmek çok zor ama zorlayın kendiniz... Nasıl? Hâlâ mı düşünemi-

yorsunuz, neyse boyerin... ömeli geri alıyorum... Commandos'u oldukça kaliteli bir üçboyutlu oyun olarak düşünün. Savaş alanındaki askerlerinizin gözünden veya istediğiniz herhangi bir açıdan görebileceğiniz bu üçboyutlu Commandos oyunumuza dısında miktarla strateji ekleyin, bol bol silah, mermi, bomba hatta tanklar, kamyonlar ekleyin. İşte iyice karıştırdığımız bu oyunun adı Hidden & Dangerous olurdu..

İkinci Dünya Savaşı sırasında, mütefik özel kuvvetlerinin Almanların önemli hedeflerine karşı düzenledikleri son derece gizli sabotaj ve benzerrü görevleri konu alan H&D'de strateji oyunlarına verdiği destek ile saygı kazanan Talonsoft imzası var.



Alternatif

4/5	8/10	4/5
Rainbow Six	Delta Force	Spec Ops

Ben Alman'ın İyi Adam Yakanını Severim

H&D, daha dün kadar geri kalmış Sovyet teknolojisi ile yaşamalarını sürdürmeye çalışan Çek Cumhuriyeti kökenli bir geliştirici tarafından yazılıdıı için önce şüphelenilen bir oyun olsa da, oynamaya başlandığında Çekleri bilgisayar alanında kattıkları devrim konusunda kıskanmanızı neden olacak kadar gelişmiş ve sürükleyici bir yapım.

Oyun başladığında, özel kuvvetler birliğinde görevli sınırlı sayıdaki askerden veya Alman ısgallii altındaki bölgeye sizmiş ve sivil yaşam sürek kendisini gizleyen ajanlardan küçük bir takım seçerek operasyon yapılacak bölgenin yakınına kamp kuruluyor. Bu sırada, birkaç görev sürecek olan bir operasyonda ihtiyacınız olabilecek tüm mühimmatı da yanınızda almanızda fayda vardır, yoksa havaya uçurulması gereken bir binanın bulunduğu görevde elimizde hiç dinamit olmadan gitmek zorunda kalırsınız ki bu durumda tek umnidiniz de haritanın bir yerlerinde birkaç lokum dinamit bulmak olacaktır. Ama emin olun, programcılar veya Almanlar, siz koyna bir hafif silahın havaya uçarabileceğini söyleyeceklerdir. Gelin de çıkmak işin içinden bakalım.

İşler bu kadarla bitmiyor, hatta yeni başlıyor. Daha bu ilk sızma görevinde bile adam ve cephe kaybı verebilirsiniz..

Ardından partizanlar siz askerlerin esir edildiği komplekslerin yakınına bırakıyorlar ve ikinci göreviniz başlıyor. Burada da hem esir pilotları kurtarıp hem de hazır gelmişken bir iki fabrika binasını havaya uçuruyorsunuz, ama diyorum ya daha işler bitmedi, muhtemelen biraz hasar verdiniz ve şimdi de geri döneniz lazımdır. Fakat bu sefer işler daha da zor, çünkü artık Almanlar sizden haberdarlar ve peşinize düşmüş durumdadır; üstelik siz eskisi kadar güçlü veya hazır değilsiniz, adamlarınızdan birkaçını kaybetmiş, cephanenizin önemli bölümünü harcamışınız, Almanların üzerinden çıkan silahların ise ancak çok az kısmınız görevinize uygun kapasitede ve özellikle.. Gelin de çıkmak işin içinden bakalım.

Yazından Çıkardığımız Sonuç: Bu Oyun Çok İyi

H&D, sürükleyici ve heyecanlı bir oyun, stratejik kararlar aldiğiniz harita ekranında bile temponun düşmediğini hissediyorsunuz. Adamlarınızın yapay zekası ise üzerine gelen kaplana sadece baktıktan sonra Lara'nın olmayan zekası ile karşılaşırılamaz bile.

Her görevde en fazla dört askerle çıkışlıyorsunuz ve bunlardan istediğiniz birini istediğiniz an askerin gözlerinden veya üçüncü sahş kameranın yönetebiliyorsunuz. Siz bir askerin komandasını almışken, diğer üç adamanız oyun ekranından veya harita ekranından onlara verdığınız emirleri uyguluyorlar ve bu sırada ağırlik olarak inişyatiflerini kullanıyorlar. Özellikle kasırlarına bir Alman çaktığında veya ateş altında kaldıklarında ya da hareket hissettiğinde parmakları tetiğe gidiveriyor, yere çömeliyorlar ve stres altındaki bir asker gibi bütün memmelerini düşmanın üzerine kusuyorlar.

Bütün sürükleyiciliğine rağmen gözde tazla çarpasma da bazı mantık hataları ve programdan kaynaklandığını sandığım çalışma hataları ile karşılaşlığımı da belirtmeliyim. Oncelikle oyunun tazla karışığı, sağda solda koşusan askerlerin sayısının fazla olduğu anlarda program saçmalayabiliyor ve bir saniye önce yanınızda dövüşen askerlerinizden birinin, işinlanmış gibi yanınızdan yok olduğunu ve haritanın çok alakasız bir yerinde ortaya çıktığını görebiliyorsunuz.



nuz... Olursa şaşırmasın, ama şarşırma istiyorsanız oyunla ilgili bazı mantıksal hataları anlatayım... Özel görevler için eğitilmiş bir komando birliğinin cepheaneleri arasında nedense ikinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmaya başlanmış ve su geçirmez askeri kumaşlar içinde taşınarak hedefin yanına bırakılan standart ordu malı Satchel Charge'ları göremedim. Adamlarımız bina havaya uçurmak için madenciler gibi kırmızı kırmızı dinamit lokumları kullanıyorlar ki, çevrede dolanan Alman devriyeleri bu dinamitleri kolayca fark edip etkisiz hale getirebilisiner.. Askeri bir strateji oyununda olmaması gereken çok komik bir hatadır bu, uzun süre hatırlayıp geleceğim...

İkinci bir ayrıntı ise belki benim ikinci Dünya Savaşı'na karşı olan düşkünlüğüm nedeniyle yakaladığım bir durum, ama Alman piyadelerinin kullandığı hafif makineli tüfekler gerçekle o kadar geri tepmeye sahiptirler ki, silahı gözünüzün önüne getirip nişan alırsanız muhtemelen gözünüz çıkar, o yüzden dirsek ve göğüs arasına sıkıştırılarak kullanılan bu silahların oyunun afişinde bile Alman askerlerinin gözüne kadar sokulmuş olması beni biraz gülümsetti..

Yine de oyun çok güzel... Alın oynayın, savaşın tadına varın... L

Cem Şancı

GENEL
9

Hidden & Dangerous

Minimum	YAPIM
P200, 32 MB Ram, 3D Video	Illusion Softworks
Önerilen	DAGITIM
PII 350, 64 MB Ram, 3D Video	Talossoft
3D Hızlandırıcı	
DOO	
Multiplay	
VAR	
PSX Versiyonu	
YOK	

BİLGİ İÇİN

YAPIM Illusion Softworks

DAGITIM Talossoft

Grafik 9

Ses/Müzik 9

Atmosfer 9

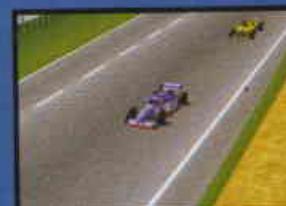
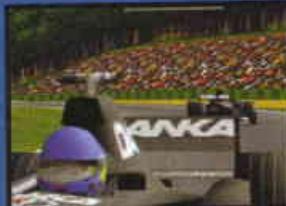
Zorluk 9

GENEL 9

Official FORMULA 1 Racing

Bir manyaktan zırdeli türetmenin iki garantili yolu. Deprem ve berbat oyular...

Kendisine daha çok gençken "manyak", "değli köpek", ya da "kati" isimleri takılmış lende haliindeki normal bir kaçış nasıl daha da çöldürbilirsiniz? Bunun pek çok volu var tabii, ama su araları zırı pırı maruz kaldığımız iki olay burada ele alınmayı delegek yöntemler, o yüzden ben de ele alacağım, aklımda bulunsun. İlk yöntem söz konusu elemenin çokluğundan gelen bir kapalı ver ve diri diri gomulme konusunun bulunmasını gerektir. Ayrıca yine bu elemen doğaya, ormanın, vellâsihî kelâm modern hayatın ziddi sayılan herşeye aşık olmalıdır. Yaşamak istediği yerlerin başında hasıl orman evlerinin ve göçge cadarlarının bulunması özellikle önemlidir! Öyle ki bu elemen beton blokları ve hatta otomobil gibi kapalı başlıcaların bile ölmüşe nefer etmemidir, o yüzden hayatının son 9 yılını motosiklet üzerinde geçirmiş olmalıdır. Ormana girdiğinde kendini bir orman eli kadar evinde hissetmesine rağmen, basit bir hobbit kovucuna gümükten bile tısrakten, bunu belli etmemek için büyük bir çaba sarfetmesi işin hali, kaynağı olur hanı. İşte siz bu elemenin alı, İstanbul gibi girişine kadar çırık beton şığınlarıyla dolu bir yere tıkar, soora da günde 3-5 defa sallarsınız, kısa bir süre sonra düşüncelerini bile toplayamayan bir kapkölesi varatık, bir megazdelli elde edersiniz. Diğer yöntem mi nedir? Basit, onu bir dergiye oyun yazın ve eline üzerine basıldığı CD'ye bile demeyecek oyular verin, özellikle de araba yarış oyuları! Eğer her iki yöntemi birarada uygularsanız çok kısa sürede amacınızdan bile fazla ulaşısınız, emin olun. Bilyoym, hepimiz aynı seyri yaşiyor, aynı korkuya yanıyoruz, o yüzden şikayet kesip esas konuya gelivorum. Fakat aslında bir verde trajikomik bir olay bu, önce koca beton bloklarını deli gibi her yere dikiyor, sonra da "Ya: tepene çökse?" konusuyla çadır kumak için bir parça yesil alan aramaya çuyoruz. Çok mu akıllıyz ne?



Bir Yarış Oyunu Daha Oynarsam...

İşte bir yarış oyunu daha size, eğer bir konserve kutusuna tıkalı saatte 300 km sürate çökmek gibi acayıp tutkulanız varsa, tabii ki bunu da alıp oynayacağınız, ben kötü desem de... Sonuçta etrafı korsan oyun kaynıyor ve suçlu yazının ne dediğinin ne önemi var ki? Değil mi? Neysse, elimizdeki bu oyunu Fransız Lankhor firması geliştirmiş, Eidos firması da piyasaya sürmüştür. Ancak görevbildiğim kardarıyla Lankhor çalışanları olaya biraz "Fransız" kalımlar, sebeplerini anlatacakları tabii. Sistem ihtiyaçları oluyorunda Pentium 90 filan yeter deniyor, ama hiç kendinizi kandırmayın, adam gibi bir sistemiz yoksa bu zamanda oyun oynamaya filan kalkmayın. Windows 98'i bile karıştırı kastru açan bir sistemle varsız oyunu oynandığı nerede duylumsuz? Tabii öyle sağlam bir sistem alıncı ona uygun da oyun oynamak gerekdir, tanımın bazı insanlar P2-350 makinelerde Arkanoid filan oynayıp beni deliriyordur da, oradan da lafı dokunduruyorım dedim.

Dört Teker, Bir Motor Hesabı...

Bugüne dek Formula-1 denen yanlışlar dan haberiniz olmamışsa yanlış yazınızı okuyorsunuz demektir. Yok eğer Formula-1 delisiyorsanız, o zaman zaten bu merel oyuncun konusunu da bilivorus-



nüz demekti, sonuçta piyasaya çıkan ilk F-1 yarış oyunu değil bu. Evet, bu bir yarış oyunu, ancak genelde bu tarz oyular iki genel sınıfta ayrırlar. İki gerçeklik meraklılarına yönelik hazırlanan son derece detaylı simülasyon tarzı yapımlardır. Diğerleri ise biraz hız duygusu tamak isteyen, ama bütün o detaylara uğraşmaktan korkanlara hitap edecek şekilde yapılan oyularlardır. İşte tam bu noltada elimizdeki bu oyun gelişkili bir grafik yapıyor. Hem Arcade hem de sim modlarında oynamanıza imkan tanıyarak her iki türü de memnun etmeyi plantayan oyun, maalesef ikisinde de pek başarılı olamıyor. Sim modunda oynamayı sevenler için, oyun ne grafik, ne de pit avarları açısından yeteneğin detaylı değil. Diğer gruptakiler ise az da olsa vine de vér verilmiş bulunan ince ayarlarla uğraşmaktan kaçacak, sonuçta da işin pek zevkini alamayacaklardır. Sonuçta oyun birden fazla grubu tatmin etmeye çalışarak ilk ekstra puanını almış oluyor. Ama aslında bu oldukça büyük bir ekstra puan, çünkü özellikle grafikler ve bu tarz oyuntarda çok önemli olan bazı özel efektlere oldukça zayıf kahyör. Oncefikle grafik detay pek iyi değil, arabalar prizma tekerlekleri olan sigara paketlerini çağrıştırıyor, daha eski oyundarda çok daha iyilerini gördüm. Ayrıca görsel efektlere olmasa daha iyi dercesinde kötü, hele araçların kazaları tam komedyi. Saatte 200 km ile duvara çarpmca sadece bir lastik patlamasıyla yarmanız bir yana, görsel açıdan hiçbir değişiklik olmuyor, yanı hasarların gerçekçi olmasına dışında, grafik olarak modellemesi dize bir soy de siz konusunu değil. Ayrıca pistlerin ne derece gerçekçe uygun olarak oynata aktarıldığı bilemem ama, çevre tasarıının son derece kötü olduğunu söyleyelim, özellikle seyircilerin çizimini bana eski Amiga oyularını hatırlattı.

Parh Etmeh Yassah Hemşerüm!

Tabii tamamen gerçekçi olduğunu iddia eden bir yarış oyundan gerçek takımları, stiruleri ve araçları bulmak pek şartsız değil, istediğiniz birini seçebilmekten de oyle. Asıl şartsız olan bu denli ıddialı bir oyunda zorluk seviyesinde yapılan değişikliğin sadece aracınızın maksimum hızını etkilemesi,



Yanı kolayda oynarsınız sadece diğerlerinden çok daha hızlı gidebilirsiniz, o kadar. Aşında genel olarak yarışın kendi bu tarz oyuncularla tecrübeli kişileri neredeyse sıkacak kadar kolay denebilir. Esas zor ve kızdırıcı nokta yapay zekanın tavırları. Normalde F-1 yarışları basit okul kermesleri kadar basit ve şirin bir havada geçmez, her zaman pistte rekabet ve "yakin temas" mevcuttur, burası doğru. Ama bu oyunda yapay zeka yarışalar adeta Mad Max tarzı pilotaj uygulamayı kendilerine görev biliyorlar. Gerçekte diskalifiye edilmenin yol açacak kadar bariz sıkıştırma ve yoldan çıkışma teşebbüsleri gırışlı gidiyor. Gerçek yarışlar bu denli kırıcı geçse de, hiçbir takım sezon sonunu göremedti! Belirgin bir biçimde yapay zeka eksikliği bu şekilde kapatılmaya çalışılmış ve bu da oyunu gerçekçi olmaktan çok uzaklaşan bir başka etken. Hesapta karşınıza "gerçek" pilotlar çıkıyor, ama yapay zekaları standart bir taksi "Şoferi" kadar, bilmem anlayabildim mi? Öte yandan pit bölgesinden gelen telsiz mesajları gibi bazı detaylar oyuncun skorunu yükseltirken, menülerde Mouse kullanamamanız gibi saçmalıklar insanın sınırlını bozuyor.

Usta, Teker Dönuyo!
HAHAHAHAAA...

Genel olarak bu tarz oyuncularla hep bir atmosfer eksikliği hissetmişimdir, belki hâlâ hemin otomobillerle pek fazla ilgilenmemeden kaynaklanıyor. Ancak şurası da bir gerçek ki, çoğu oyuncu sadece sırat duygusunu



Official FORMULA 1 Racing

Minimus	P-90, 16 MB RAM
Önerilen	PII266, 32 MB RAM
	3D Hızlandırıcı
	D3D
Multitask	VAR
PSX Versiyonu	YOK

BİLGİ İÇİN	YAPIM	Lankhor
DAGİTİM	Eldos	
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	5
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	5
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	5
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	5
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	5

Alternatif

F1 Racing Simulation	4/5
Monaco Grand Prix Racing 2	5/10
Precision Racing	3.5/5

ARTIK PARMAKLARINIZIN BAŞKA BİR GÖREVi VAR

SERCOM
COMPUTER

**SİGARAYI
BIRAKTI RIYORUZ!**
hemde bir seansta...



**Sinema 74 gişesi karşısına
Bakırköy / İST.**

Tel: (0212) 570 94 29-572 20 52

DRAKAN

Order of the Flame



Gtüümüzden yıllar önce insanlar bu günden çok farklı bir hayat yaşadılar. O dönemde yeryüzünde büyücüler, şövalyeler, ejderhalar, güç ve gurur hakimdi. İnsanlar ve ejderhalar dost ya da düşman şeklinde bulunuyorlardı (yani duruma göre değişiyordu). Büyücüler kendini tanrıları ediyor, şövalyeler de gururlarını ve şanlarını sonuna kadar koruyorlardı. Biraz alıntı da olsa değişik bir dünyaya yaşıyorlardı. Ortada insanların etkileyen bir sihir vardı. Ve bu hayatı kalmalıydı sağıydı. Birinden bu dünyaya hakim olan bu güç yok oldu. Yaşam yavaş yavaş tükendi. Büyücüler kitaplarını yaktılar, şövalyeler kılıçlarını ve zırhlarını bıraktılar. Ejderhalar da para için öldürdüler, hayatı kalanlarla bir kenara çekiliş nesillerinin tüketmesini izledi ve geniye sadece hikayeleri kaldı. Bu oyukler insanların beynine iyi kazınmış olmaları, hatta bu oyuklerin düşünmeye ve yeni hikayeler yaratmaya devam ettiler. Hayallerini sonuna kadar zorladılar. Hatta bunların üzerine oyular bile yapıldı. Kart oyunlarından tutun da bilgisayar oyunlarına kadar. Buna bir tanesi de Drakan. Sizsin de bu tür eski efsanelerden birini yaşamaya isteyiniz, varsa, bu oyunu kesin alın. Eğer alıdaysınız anlatacağımıza iyi dinleyin.

Her olayın bir hikayesi vardır.

Rynn (kahramanımız) erkek kardeşi ile evine giderken, Orc'ların saldırısına uğradı. Aslında bu sadece onlara ya-

pılmış bir saldırıdır, bütün köye yapılan bir baskındır. Yaratıklarla yaptığı gibi bir dovoşten sonra yaralandı ve yığıltı. Kendine geldiğinde koyunu darmadırmış olduğunu görür, henüz ölmemiş bir yaşı adam olanları anlatır. Koyunuza kottedüğün geldiğini ve bir kısmı insanların öldürülüp bir kısmının ise kaçındığını söyler (Garip), odañ basıksız kalmamış köyde cesetleri bile toplamışları. İşte bu noktadan sonra oyuna siz müdahale ediyorsunuz. Kardeşinizi bulmak ve koyunuza yapılanları önlemek için sola doğru ilerliyoruz. Tabii ki bunu tek başına yapamazsınız, o kadar yolu kat etmek için bir yardımcı lazım (bir ejderha), once onu bulup sonra yola devam etmeniz gerekiyor.

Tomb Raider tarzında hazırlanıp güzel grafiklerde süslülmüş Third Person bir oyun. Buradan dikkate alınması gereken bir durum var; kahramanınız bir kadın (sizi bilmem ama bence çok güzel).

Kontrol etmek

Kahramanınız normal olarak yön tuşları ile hareket ediyor, ama oyuncu üç boyutlu olduğu için her yön denilen düşman geliyor. Bunları görevlendirmenin içi Mouse'u. İyi kullanmanız gerekiyor. Çok aradım, ama Keyboard üzerinde etrafı bakmanız sağlayacak bir tuş kombinasyonu yok. Kendinizi bir şekilde Mouse kullanmaya zorluyorsunuz. Bu gerçekten büyük kolaylık sağlıyor. İyi, güzel; etrafı bakıyoruz, ama bazı düşmanlar çok kısa boylu, bazları da çok uzun. Buna nasıl saldıracagız sorusuna verilecek cevap şu; hammetendi, alactadı, çok fazla vuramıyor. Sadece vere bakmak ile yetinmiyor. Kısa boyullar, yenmek için çok önemlidir (CTRL).

Oyuna ilk başladığınızda, elinizde dandık bir kılıçtan başka bir şey yok. 'END' tuşuna basarak elinizde ne var ne yok görme şansınız var. Bu tuşa bastığınızda karşınıza gelen panodan elinizdeki görevliler, buraya eklemeye çakma yapabilirsiniz. Kullanacağınız objeyi seçip Rynn üzerine getirip bırakmanız onu kullanmak için yeterli olacaktır. Sıralı sayıda silah alabiliyorsunuz, eğer almadıysa şasınımayın;

yer kalmamış demektir.

İlk olarak olaya yayan olarak giriyorum. Tabii ki bu hep böyle sürümtür. Bir bölüm sonra saygıdeğer bir ejderha ile yolunuza devam edeceksiniz. Ejderha koskoca hayvan, her yere sigmuyor. Bu yüzden ejderhayı kullandığınız zamanlarda bile bazı yerlere yan gitmek zorunda kalabilirsiniz.

Ejderha Uçuşu

Saygıdeğer ejderhamız havada uçabilme yeteneğine de sahip bir hayvan olduğu için istedigimiz yere kolayca uçup gitdebiliyoruz. Ejderhayı kontrol etmeniz için gereklidir tek şey üzerine binmeniz. Daha sonra Shift ile havalandırılabilir. Ctrl ile alçalıp yere konduktan sonra, üzerinden inebilirsiniz. Rynn'da kullandığınız bütün hareketleri aynı şekilde kullanıyorsunuz.

Oyun sırasında tek amacınız, içinde bulunduğu bölümün kapısını açmak, anahtarını bulmak; bu yüzden dıyla araştırma yapmanız gerekiyor. Bakabildiğiniz her yere bakın, yıkılmış evlerden çok, sağlam kalmış binaları bakın. İçinde muhakkak işimize yarar bir şeyler bulacağınız (kapıları açacak anahtarlar veya bir işini yapmaya karşılık size harita verecek insanlar). Diğerlerinde silah ya da hayat artırcı iksirler çıkıyor. Buraları da dumunuza göre değerlendirebilirsiniz.

Siz havada ejderha ile özgürce uçarken, düşmanlarınız armut topluyor. Tabii ki onlarda yerden size alev topalan, havadan ejderhalar yolluyorlar. Alev topalar için manevra yapmanız şart, ama ilk bölümlerde fazla etkili degiller. Sağ ve sola kayarak kolayca halledebilirsiniz, çünkü hareket etmeyi, ama havadaki düşmanlarınız öyle değil, siz takip edip onları da sizin gibi yön değiştirebilirsiniz. Onları alt etmemenin en kolay yolu, geri geri uçup kafalarına saydırılmak, yanı üzerlerine gitmeyin. Eğer sayıca sizlerden fazlaysa büyük ihtimalle kazanıyollar (dikkat).

Yer savaşları için ise ayrı durumlar mevcut. Eğer karşınızda kalkan yok ve ufak tefekse işini çubuk haldebilirsiniz. Ama elinde kalkan varsa ve işi yarı ise, işiniz biraz zor. Bu durumda elinizdeki en güçlü silahı seçmenizi öneririm. Genel-





SEROSM
COMPUTER



SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN - NINTENDO

GAME GEAR - GAME BOY

ATARI - JOYSTICK - AKSESUAR

EN SON PC OYUNLARI

KARTUŞ - KASET

SINIRSIZ EĞLENCE



Red De Niro

RONIN

VİZYONA GİRMEMİŞ FİLM CD'LERİ
DVD CİHAZLARI & FILMLERİYLE
YENİ BİR YÜZYILA HAZIRIZ



Sinema 74
gişesi karşısı Bakırköy/İST.

Tel: 0(212) 570 94 29
572 20 52



de düşmanın üstüne gitmeyin, olen düşmanınız bir vere eğilip siz atatabilir. Düşmanın etrafında dönerken savaşınız (Mouse kullanarak); bu onu daha kolay öldürmenizi sağlayacaktır. Önden kaçmaya çalışmayın, çünkü en gücsüz bile arkandan gelip size yetişiyor. Bu da ekstradan birkaç darbe almanız demek. Adamın dibine girdiğiniz, sakin aniden dönde gaffetinde bulunup END tuşu ile bir geyl değiştirmeye kalkının, adamlar siz burlan yaparken de canınızda okuyabilirler.

Oyunun araştırma yönü o kadar da zor değil, kesinlikle çıkış bir şekilde buluyorsunuz. Hem de bu sizi sıkılmıyor, çünkü gidebileceğiniz yerler sınırlı ve Shadowman'deki gibi bir daha geri dönmek zorunda değilsiniz.

Teknoloji

Gerektenten grafik olarak iyi tasarılmış bir oyun. Artık kötü grafaklı oyunlar okucagini sanmıyorum. OpenGL sonuna kadar destekliyor. Voodoo veya TNT'iz varsa, oyunun grafiklerinden bayağı hoşnut olacağınız. Almoster bakımdan bulunduğu dönemde çok iyi yansıtmayı başarmışlar, kendimi sanki ejderhalar arasında yaşıyormus gibi hissettim. Ses olarak çok etkili bir şey yok, efekler zayıf. Sanki bu konuda çok fazla uğraşılmış ya da bir an önce oyunu bitirelim mantığı ile özen gösterilmiş. Ama oynamanızı çok etkileyecektir.

iyi oyular: L

Sinan Almacı

B

DRAKAN

Minimum	
P166, 32 MB RAM, 3D	
Önerilen	
P1800, 64 MB, 16 MB 3D	
3D Hızlandırıcı	
Glide, 3DO (Gerekliyordu)	
Multitask	
YOK	
PSX Versiyonu	
YOK	

BİLGİ İÇİN

YAPIM: Psynosis

DAĞITIM: Psynosis

Grafik: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MIG ALLEY

Jetlerin ilk dönemlerini konu alan az sayıda simülasyondan biri

2 Dünya Savaşı'nda ortak düşmanları yok eden kapitalist ve komünist kitleler birbirleriyle karşı kırıya gelmeye fazla gecikmediler. O yıllarda korkunç birer sanayi gücü geliştirerek zaferé ulaşan Amerika ve Rusya tüm dünyayı kendi eki alamına bulyordu. Bu arada her iki taraf da atom bombasına sahipti ve gerginlik artıkça bir nükleer savaş çıkma riski de katlanmaktadır. Özellikle Pentagon'da bu yeni oyuncakla biraz daha oynamak isteyen bazı manyak generaller her gün başkan Truman'ın masasına yeni bir Rusya'yi ya da Çin'i bombardama planı getiriyordular. '40'lardan sonunda Çin'de

Sovyetler'in desteklediği Mao Zedung güçleri Amerikalıların yardım ettiği Çankayık kuvvetlerine üstün gelmiş, Kore'de ise savaşın bitiminden beri 38. Paralel'in kuzeyi Sovyetler'in, güneyi ise Amerikalıların denetimindedir. Her şey hemen 1950'de T-34 tankları destekindeki kuzey birliklerinin günde saldırdı Seul'e kadar ilerlemesiyle değişti. Amerikalılar hemen bölgeye asker yığıp Komünistler'i kuzeye doğru püşkurttular. Bu kez de Çin ordusu Kuzyeyliler'i desteklemek için Kore'ye girdi. Amerikalıların üstün teknolojilerine karşın, Çinliler'in ciddi bir nüfus problemi vardı ve Batılı dostlarından kibarca bu konuda kendilerine yardımçı olmalarını istediler. O günlerde yaşanan bir Çin subayı söyle anlatıyor: "Önce bir manga asker gönderdik, başaramayacakları bile бил. Onlar düşunce bir böfük, daha sonra da bir tabur. Sonunda düşmanın modern silahları işinç çalışmaz hale geldi ve tüm gücümüzle saldırdı tepeyi alındı. En sık kullandığımız taktik buydu: II. Dünya Savaşı sırasında Almanya'ya Bor satan Türkiye ise Stalin tarafından açıkça tehdit edilmiş, hatta Kars ve Ardahan illerimiz doğudan istenmişti. Bu tehdit karşısında, son savaşta kendi için yine gerbermediğimizden bize kisen batılı devletler killarını bile kıopardmadılar. Biz de Nato nükleer şemsiyesinin altına girebilmek amacıyla Kore'ye 5000 kişilik bir tugay gönder-

dik. Üç yıl süren savaş sırasında bu tugay büyük yararlılıklar gösterdi, hatta bir keresinde Amerikan VIII. Ordusu'nun sandık imha edilmesinden kurtardı. Ve sonunda Türkiye yurdundan binlerce kilometre uzakta şehit düşen 721 evladının canları karşılığında Nato'ya gitme hakkını kazandı. İlk ilginci aynı yıllarda Doğu Türkistan ve Tibet de Çin işgaline uğruyordu ama bunlar dünyada Kore olayı kadar yankı uyandırmadı. Çankayık sınıfında çarşıyan Doğu Türkistanlılar Rusya ile Çin'in arasında her türlü desetken yoksaydılar ve Kaşgar, Urumçi, Turfan gibi Türk uygarlığının merkezleri Çin'e eline geçti. Aynı sırada Anadolu Türkleri' Kore-Yamada'sında yine Çinlilerle çarşıyordu. Bunlar 2 bin yıldır süren Çin-Türk savaşlarının belki de sonuncularydı.

Hiss, hiss okuyucu. Uyan olim, niye hemen baygınlık geçiriyorsun, bak anlatmaya daha yeni başladım. Hem sonra ne demişler? Geçmişimi bilmeyenin gelmişini geçmişini oper... obbu, neye o laf öyle değilde galiba. Tarihin bu kısmı okullarda pek öğretilmiyor, hazır o dönemi konu alan bir oyun gelmişken soğuk savaş hakkında fazla bilgi vereyim dedim. Her gün yeni tiplerin çıktıığı Türkçe pop piyasasındaki adları akılda tutabilen insanlara bu bilgilerin fazla gelmeyeceğini sanıyorum. Tabii paçavra magazin dergilerinde hangi manken bu hafta ne renk don giymiş





onu okumam, bu beni daha çok ilgi-
lendirmiştir diyeşsan üzgünüm, senin için
yapabileceğim bir şey yok.

Delikanlı Pilot Afterburner'sız Uçar

II. Dünya Savaşı sırasında bulunup
hemen arkasından hızla geliştirilen
tek teknoloji atom bombası değildi.
Radar, roketler ve özellikle de jet mo-
torlu hava savaşçı anlayışının kökten do-
ğuşmuştur. Harp sırasında tam anla-
mıyla gelişmemiş olan bu buluşlar,
birkaç yıl sonra Kore olayı gelip çatı-
ğında göklerde artık sıradan halé gel-
meye başlamıştı bile. Mig Alley de is-
te tam bu dönemi konu alıyor. Daha
kılıfınlıme sistemleri tükür aşamasını
dayken, ses hızının biraz altında
uçan ve jet motorları sayesinde pi-
rıldır gibi zor pitt burununu vere ce-
virmek zorunda kalmayan uçaklarla
Dogfighting'in altın çağını yeniden
yaşayabiliyoruz. O zamanlarda hala
düşmanı düşürebilmek için önce onu
gormek zorundaydık. Dönemin en

baba uçakları F-86 Sabre ve Mig-
15'ti. Mig-15 aerodinamik açıdan
Sabre'dan iyi olmasına karşın, Ko-
re'de indirilen her 12 Mig'e karşı an-
cak bir Sabre düşürülebilmiştir. Bu-
nun nedeni Çinli pilotların Ruslar ta-
rafından yeterince eğitilememesi,
Amerikalı pilotların ise İkinci Dünya
Savaşında bolca deneyim kazanmış
oldularıydı. Dolayısıyla Yankılar ha-
vada biraz bir üstünliğe sahiptiler.
Oyunda da asıl amacınız bu üstün-
liğü kullanarak yer birliklerine rafat
neşes almak.

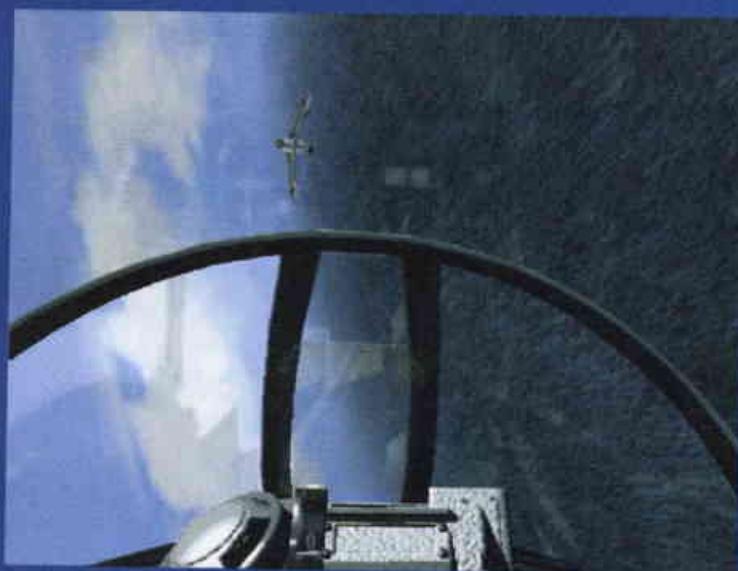
Ana ekrandaki Preferences seçenek-
inden grafik ve gerçeklik ayarlarını
yapıldığınızda ekranı geçersiniz.
Oyunu maksimum gerçeklikle başla-
mamızı önerim, yoksa niye simülasyon
oynasınız ki? Single Player'da dört
ayrı seçenek var. Hot Shot ile di-
rekti Mig'lerle muhabbet ettersiniz.
Quick Mission'dan kendinizi görevlerinizi
yaratabilirsiniz, burada ayrıca Ki-
zıllar tarafında uçma olanağı da sa-
hipsiniz. Campaign Kore Savaşı'nın
ilk aşamalarını senaryo olarak seçme-
ni sağlar. Entire War'da ise belli bir



periöodu değil, baştan itibaren tüm savaşı yaşayabilirsiniz. Campaign ve Entire War'da oynarken, taktik harita üzerinde görevleri değiştirmeye, hatta yeniden belidleme olanağı da sahibiniz. Bunun için Saldırmayı eli-
sindüğünüz hedeflerin tize-
rine sol butona tıklayıp Autohıze ile saldıru turunu se-
melisiniz. Close Air Support
yakın hava desteği demektir
ve savaşan yer birliklerine ateş deset-
ti. Sağlama görevi anlamanıza gelir.
Waypoint'leri, yani uçuş rotalarını da
sunusla bırak yöntemiyle değiştirebi-
lirsiniz. Üsteki simgeleri aktif ha-
je getirmek tren mühimmat deposu
gibi yerleri haritada görürün kılabilir-
siniz. Bu ekran biraz karışık gözükse
de, aslında kullanım kolay denebilir.
Saldıracağınız yer hedeflerini tıkla-
dıkdan sonra, Photo ile uç boyutlu gö-
runtülerini görebilmeniz bence çok
iyi bir özellik, bunu kullanın derim.
Oyunda zaman geçtikçe hedefimize
göre cephenin yetiş kuzeye ya da gü-
neye doğru kayıyor. Size Birleşmiş
Milletler Hava Gücü olarak cepheyi
Çin sınırları dek yönetmemelisiniz. Bu
hıç de kolay olmayacağı, Çünkü her
ne kadar Yankılar üstündü desem de,
bu aslında eğitim ve taktik üstünüğü
gördü. Özellikle Çin'in olaya dahil
olmasından sonra, Kızıllar Amerikalı-
lar'ın karşısına inanılmaz sayıda
uçakla çıkmaya başladilar.

Kahramanlar Çok Yaşamaz

Başlangıçta direkt havaalanlarına fa-
tan saldırıp düşman hava gücünü sil-
mek isteyebilirsiniz. Ama denerseniz
size de görevlereceğimiz gibi bu çok
sayıda uçak kaybetmenizle neden



Alternatif

World War 2 Fighter
8/10
Fighter Squadron
8/10
European Air War
8/10



geri çekilmeye başlayacaktır. Saldırılarınızı düşmanın sınırlarının çok içine uzatmamamanız önerim. En yakındaki hedefleri vurup geri dönün. Hava savaşında yakıt ve cephaneye çok dikkat edin. Düşmanı iyice görmeden ateş açmayın. Oyunda hasar, vurdugunuz alana göre değişiyor. Eğer kokpitten vurmaya başarsanız, uçağın içini direkt bitirirsiniz. Durum çıkarmaya başlayan uçaklar ise artık avaya yemis sayılır. Savaşta sık sık deli tuşu ile arkaya bakın. Eğer düşman varsa, Wingman'ınızı çağırın. R ile telsiz menüsünü getirebilirsiniz. Dogfight'ta en iyi takik siz hedefle uğraşırken birinin arkamızı kollamışdır.

Wingman olayı zaten bundan ötürü icat edilmiştir. Bu nedenle havâ çarpışmalarında Wingman'e hemen saldır serbest emri vermemek daha temkinlice olacaktır. Eğer çok sıkışarsanız (tuvalete gitmek esprisi yapacağım kendimi zor tutuyorum), yavaşlayarak düşmanın gerisine düşme ya da bir pike ile kuyruğunuza dikeninden kopma türü manevraları kullanabilirsiniz. Bu arada alçak irtifa yapay zeka pilotları pek başarılı değil. Dik dalışlar yaparak siz takip eden düşmanı yere çarptırmayı da deneyebilirsiniz. Bence olabildiğince servis tavan ve hızı sizinkinden fazla olan Mig'lerle çok yükseklerde kâğıt paylaşmayın.



Bu arada pistten kalkılmak için M'nin sağ yanındaki tuşlara sağa ya da sola döntüp tekerlek altındaki tâkzılardan kurtulmanız gereklidir. Hedefe giderken fazla sıkılmamak için, Tab ile ya da M'ile girdiğiniz harita ekranından Accel ve Next Waypoint'ı seçerek zamanı hızlandırmayı deneyebilirsiniz. Her iki seçenek de otomatik pilot gibi uçarı hedefe taşıyacaktır. Oyunda F-80 ve F-86 türü jetlerin yanı sıra, P-51 gibi II. Dünya Savaşının kralı olan bir piyade da uatabiliyoruz.

MIG ALLEY

8

BİLGİ İÇİN

Minimum	P200, 320MB
Önerilen	PII 300, 32 MB 3D
3D Hızlandırıcı	3D
Multoplay	VAR
PSX Versiyonu	YOK

YAPIM

DAĞITIM



Sizin Uçak Ne Model?

Sıradı siz 'Abi bende P-233, bi de vu-
du kart var, kasarsam bu oyunu oynaya-
bılıyabil miyim' diye sorarsanız, ben de

azimle ikman betonu de-
ler derim. Ama benim

Ce-
leron 366 h
eşek bile arada
bir yavaşladığını
göre ki çoğu 3D
oyunda gibi çıkmaz
kendisinin oyun sıkı
bir sisteme ihtiyaç duyuyor demektir. Peki grafik-
len buna değer mi? Aslında uçak
modelleri WWII Fighters'dakiler ile
birlikte gördüklerimin en iyi diyebilirim. Ayrıca dinamik ışıklardırma
kullanıyor. Yeryüzde de veterince ay-
rıntıları ve yükseltkeyen gerçekmiş iz-
lenimi vermeye çalışıyor. Coğu si-
mülasyonun tersine tek tek ve grup
olarak ağaçlar da unutulmadı.
Ancak pattamlar ve özellikle de du-
manlar gerçekçilikten uzak. Bir de
veriyüzünde kullanılan renk paleti ne-
dense fazlaıyla cansız renklerden
oluşuyor. Uçuş dinamikleri ise oldukça iyi. Coğu oyunda olmayan o'uştugunuz hissini az da olsa verebilirsiniz. Senaryonun yaşamış bir savaş konu alması Mig Alley'i kilitlen-vur türü si-
mülasyonların temel sendromu olan atmosfersizlikten kurtarıyor. Savaşın
geçtiği dönem ise, havacılığın en hızlı geliştiği ve jetlerin ilk kez yoğun olarak kullandığı çağ olarak çok önemli. Ancak nedense benim hatırladığım Chuck Yeager di-
sında o dönemin konu alan kayda de-
ğer başka bir simülasyon yok. Strateji
kismı da oyuna ayrı bir boyut katıyor.
Eğer simülasyon seviyorsanız, Mig
Alley'i oynamanızı tavsiye ederim.

Ozan Simitciler

EVIL CORE

"The Fallen Cities"

Bol bol Action, birazcık strateji, çok az da Adventure. Sonuç: Tuhaf bir 3D Shooter

Inanoğlu binlerce yıllık bir savaştan sonra MS. 20.000 yılında nihayet istedigine ulaşır. Doğuya mücadeleinden galip gelerek bizzat kendi elleriyle yaşamamız hale getirdiği "mavi" gezegenin artık kaçmak zorundadır. Bundan sonra yeni yerleşimler kurmak için en cazip yer Malia isimli gizemli bir gezegendir. Uğursuzlukların ve savaşların da insanların peşinden buraya gelmesi uzun sürmez. Kısa zamanda gizli yer altı geçitleri açılarak doğal yaşamı altüst edilen gezegen dış görünumüyle de iki farklı bölgeye ayrılmıştır. Geriye sadece kayalıkların, mayınların ve Fallen Cities olarak bilinen şehir harabelerinin kaldığı eski bölgeler artık kendi haline terk edilmiştir. Genetik ve nükleer araştırma laboratuvarları ve uzay istasyonları gibi teknolojinin her türlü nimestinden faydalanan yeni yerleşimler, aynı zamanda üç farklı kültüre yaşam olanlığı sağlamaktadır. Bloblic toplumu önceleri barışçı bir politika izleydi de, son zamanlarda artan tehdîkeyi görerek savunma silahları geliştirmek surûnda kalmıştır. Sivil savaştan sonra birbirinden ayrılmış diğer iki ırktan Marc, bölgenin egemen toplumu olur. Kimyasal silahlarla donatılmış orduları, genetik çalışmalar sayesinde insanüstü güçlere sahip askerlerden oluşur. Soğuk savaş halindeki ırklar Malia'da bilinmeyen bir üssü hareket noktası olarak seçip yıkıcı saldırıların odağından kalınca güçlerini birleştirir. Bu noktada so-



runların kaynağını yer altı ve yerüstü araştırmaları yaparak rapor etmek görevi bize düşüyor. En büyük yardımcımız Bo.

Evil Core, ABTS isimli tecrübezi bir ekip tarafından hazırlanmış. Kodaman tabir edilebilecek firmaların desteginden yoksun olması oyunun önündeki en büyük engellerden biri. Bu arada ABTS ismi tipki halis muhlis Türk yapımı olan Yu-Ma-Tu (Yusuf-Mahmut-Tuncay) gibi oyunda en büyük pay sahibi olan Aaron Boucher ve Tim Stotenbur adlı programcıların adlarının baş harflerinden oluşmuş. Küçük bir ekiple çalışılması yüzünden, sırf 3D motoru bile 2.5 yıl gibi uzun bir sürede hazırlanmış. Descent'le sunduğu hareket serbestisi bakımından benzerlik gösteren Evil Core kendine özgü strateji ve Action öğeleriyle ondan ayrılıyor.

Gezegen kurtarmaca

Oyun iki farklı şekilde oynanabiliyor. Altı dünya ve sekiz gemi içeren VS modu aynı zamanda çoklu oyuncu desteği sağlıyor. Adventure'daysa aynı ekranda bir veya iki kişi oynayabiliyor.

Öyle veya böyle görevi kabul edince çevrenizde hareket eden her şeyi yok

etmeniz gereken bir başka 3D Shooter'a başlamış oluyorsunuz. İlerleyen aşamalarda geminiz için yeni donatılar satın alma ve değişim tokuş yapma gereksiniminizi karşılayacak merkezlerle ulaşacaksınız. Karışık labirentler içinde yol bulurken, bir yan dan da güç kaynaklarını etkisiz hale getirmeniz ve nükleer merkezleri patlatmanız gerekiyor. Oyun akışı içerisinde bir sonraki adımda karşınıza ne çıkacağını tahmin etmek hayli zor. Çoğu kez hedeflere ulaşmak için farklı yollar izleyebilirsiniz. Bunun için de yeni bağlantılar kurup diğer insanlardan yardım alacaksınız. Farklı zorluk seviyeleri yok, ama bu oyunun aşırı kolay veya aşırı zor olduğu anlamına gelmiyor. Düşman robotlar pusu kurmayı hedeflediğinizde radarlarıyla en az sizi tespit edip üzerinize metal yığınları gönderecek kadar zeki.

Grafikler çoğu bilgisayar zorlayamayacak sadelikte. Zaten oyunun grafik motoru oluşturulmaya başlandığında ortalıkta P II'lerin bile olmadığı düşünülürse bu gayet normal. Karışık kaplamalar ve ince detaylar yerine hoş görünümü grafikler tercih edilmiş. Bazen Descent'i andıran dar labirentlerde, yol bulmayı kolaylaşacak 3D ile işi yokuşa süren FPS kameraları arasında seçim yapabilirsiniz.

Alternatif

5/10
8/10
4/5

Descent 3
Forsaken



Ozan Ali Dönmez

EVIL CORE

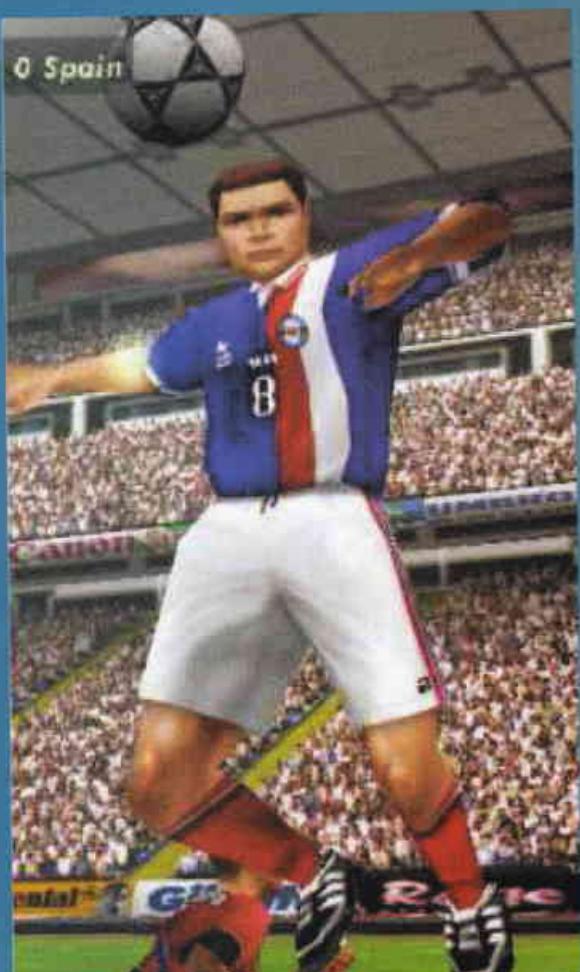
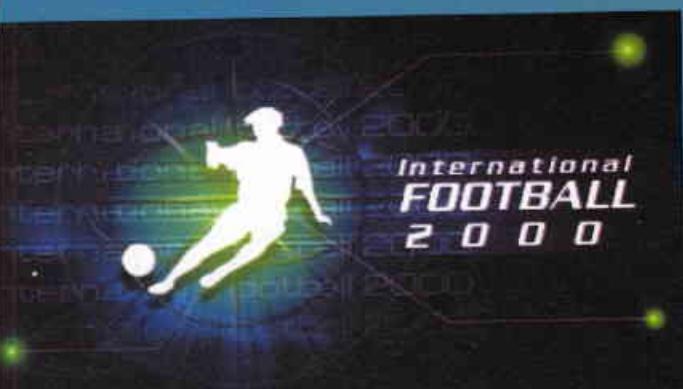
Minimum P133, 16 MB Ram	Yarım ABTS
Önerilen P200, 32 MB Ram	Dağıtım ABTS
3D Hızlandırıcı	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
03D	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multicast	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Microsoft

International Football 2000

FIFA serisinin tahtını yıkmayı aday belki de tek Futbol Oyunu....



Ülkede bilimum felaket vuju bildiğinden sonra ve ben bu yazıyı yazarken bile edepsizce beni dörtükleyen depremler olduğunu söyleyeceğim, ne oyun oynamamın, ne yazı yazmanın, ne de diğer herhangi bir olaydan keyif almanın mümkün yok sunırmış. Yaşamak ne kadar zorsa, ölmek de o kadar kolaymış. Deprem her yönü ile bu olayı ispatladı. Deprem geviğimizi de yaptıktan sonra, uzun zamandır beklenen, reklam kampanyalarına tonlarca para aktarılan oyunlar çıkmaya başladı. C&C, Tibberian Sun bombası ortaklı toza duvana katmışken, Microsoft'un iki yeni spor oyunu ve yolda olan Driver, Homeworld gibi super produksiyonların çıkış haberleri bizi mest etmeye yetti.

Microsoft tüm yıl öve öve bitiremediği, "Spor oyun dünyasını sarsacak" oyunlarını piyasaya çıkarmaya başladı. NFL Fever 2000, Microsoft Baseball 2000, NBA Drive 2000 gibi, spor oyunları serisi yapmaya başlayacağı gösteren oyunlar çıkartımaya başladı. Ne kadar başarılı olacaklar bilinmez, ama bittakım oyunların iyi olmasını sağlayacakları kesin. En azından rekabet olmayan bir ortamda başarı olmayacağı gerçeği yadsınamaz. Bu arada bu adamlar fazla para kazanmak için daha iyisini yapmaya çalışırken biz oyuncularımızı istemiyoruz.

Kick Off'da beni kimse yenemez ols...

Geçmiş yıllarda bu yana, tüm başarılı futbol oyunlarına hâkimizda, başarılarının anahtarının grafik ve ses özellikleri ile pek alaklı olmadığını gortursunuz. Commodore 64 deki Emily Hughes, Amiga'daki Kick Off ve Sensible Soccer bu tezin en büyük destek örnekleri. Bu üç futbol oyunun kendi dönemlerindeki popüleritelerini belki de şu zamana kadar pek az oyun yakaladı. Son dört yılın oynan-



maya değer tek futbol oyunu olan Fifa serisi belki her vil grafik ve ses özelliklerini geliştirdi ama Fifa 97 hâncı tüm oyunlarında oynanabilirlik unsuru en üst düzeye tuttu. Öyle ki futbol sahalarında görevlereceğiniz neredeyse tüm gol varyasyonlarını kolaylıkla yapabiliyordunuz. Bu da oyunun oynanma süresini ve popüleritesini direkt olarak etkiliyor.

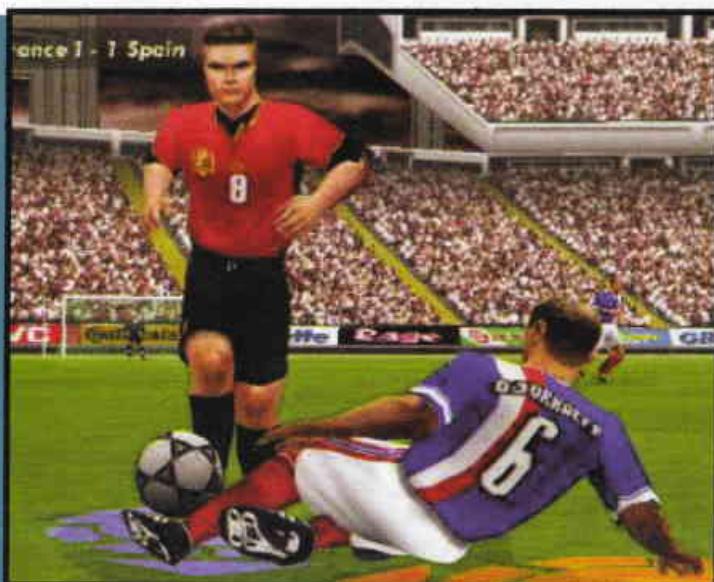
Microsoft'un spor oyunları piyasasına yeni sunduğu M. International Football 2000 oyununda da yapılmaya çalışan, bu oynanabilirlik unsurunu dikkate alarak, yan özelliklerde de destekleyerek en azından Fifa serisine rakip olabilecek bir oyun çarkıtmış olmuş. Ancak daha oyun bu karşılaşmanın ilk evresinde Fifa serisine karşı ekstra puanla başlıyor. Çünkü Fifa uluslararası resmi bir yapılmama olduğu için, kendisine bağlı takımların ve oyuncuların isim kullanım haklarını sadece bir defa süreli olarak satıyor. Çok kişi kullanınsa ve popüler olsalı gibi bir dertleri olmadılarından bu yola başvurmuşlar. Bu isim hakkını ilk satın alan ve kullanma hakkı olan şirket EA Arts. Bundan dolayı Microsoft, hiçbir takım, futbolcu ve organizasyonu oyuna geçirememiştir. Bize de havali takımlarla havali liglerde maçlar yapmak ve "Ronaldo, Ronaldo ve gol!!! oyunu bireysel olarak canlandırmak kalımış. Bu olay, bir süre sonra hayal gücünüzü ve oyuna olan konsantrasyonunuza direkt etkilediği için sıkılmaya başlamamanızı sağlayabiliyor. Belki de hiçbir genç organizasyonun oyunda bulunması eksikliğini biraz olsun hissetebilecek tek unsur, daha önce World Cup 98 oyununda da bulunan History Matches sevgeni. Burada yillara göre geçmişte oynanmış ünlü maçları oynayabileceğiniz bir bölüm. Çok etkileyici olmasa da ilginç.

Vursana lan dopa zamanında maymun!!!

Oyunun grafikleri gerçekten beklenenlerimin üzerindeydi. Kar, yağmur etkilerinin yanı sıra, gece ve gündüz maçları da yapabiliyorsunuz. Oyun da sadece 4 stadyumda maç yapabi-

Alternatif

Fifa99	9/10
Viva Football	6/10
Actua Soccer	7/10



liyor olmanız eksik bir puan. Teknik NBA Live'da da gözle çarpan ve Fifa serisinde de varolan interaktivitenin azlığı Int. Football 2000 adlıms. Tribünlerde patayan flaşlar, saltanlı bayraklar gerçekten güzel ve oyuncuya hayava soğan bir atmosferin yaratılmasını sağlamış. Ama yine de belli bir sure sonra veteren geliv ve ortalarında sağa sola koşan 22 adamdan başka bir sey dikkatini çekmemeye çalışıyor. Halbuki top toplayıcı çocukların, foto muhabirler, teknik kadro görevi alan oyunda görülseler, eminim oyuncun genel oynaması süresini etkileyebilecek unsurlar olurları. Müzik ve ses efekleri gerçekten doyurucu. Özellikle müzikerler gerçekten sıkı olmuş. Yalnız oyun içinde önemli pozisyonlardaki çıkışlı efekleri içerenmiş, bir sure sonra bunları bir şekilde nasıl kaldırabilelim diye düşünmeye başlıyorsunuz. Oyunu anlatan elementler ilk başlarda Fifa 99'daki tiplerin aksine pozisyonlar sonucunda yaşanan duygular veteren şekilde akseltiriyor gibi görünse de, daha sonra onlar da size sıkıntı vermeye başlıyor. Oyun içi yorumları da yeterli değil ve sık tekrar var.



Oyunun kontrolleri Fifa99 ile ıspatlı ayrı. Sadece Extreme hareketler oyunda bulunmuyor. Fifa99'dan farklı olarak duran topları kullanmadan önce hangi tusun ne işe yaradığını anlamamızı sağlayan bir grafik çırkıyor ki, bu da oyna ilk başladığınız zamanlarda sizinizi hayatı kolaylaştırmıyor. Eh, oyunu bu kadar kopyaladık sonra, bir iki şeyi farklı yapmalan je-na olmamış. En azından yaptıklarımın az da olsa utandıklarının ve zaten güzel olan bir olayı geliştirmeye çalışıklarının bir göstergesi bu.

Oynamaları en istediyi düzeye tutabilmek için düşündürmüş Fifa'daki yöntemini aksine aksine sizin pas ve şutlarınız CPU kontrolü değil. Oyun alanı geniş ve top tamamıyla sizin oyun görüşünüzü göre yenidenlendiriliyor. İstediğiniz uzun toplan atıp istediğiniz gibi ara paslar atabiliyorsunuz. Bu unsuru da yeterli CPU kontrolü ile birleştirikleri için hayatı zevkli bir oynamam stili ortaya çıkmış. Fifa99 gibi 2-3 hareket yaparak 40-50 metrelük bir koşudan sonra gol atmamanıza loş olabilir. Tabii bu oynadığınız zorluk derecesine göre değişiyor.

Ama Microsoft yapımcıları gerçekten kendilerine özel bir oyun stili yaratmaya çalışmışlar. Eğer çok kasarsanız, gerçekten güzel pozisyonlar yaratarak izlenmeye değer goller atabiliyorsunuz.

Sol kanata at olsan solaaa!!

Oyuncuların hareketleri Motion Capture ile hazırlanmadığından ilk başlarda size biraz kazma gelebilir, ama oyuna alıştığımızda

hiç gözle batmıyor, hatta jyi bile görür. Rövaşata ve volelerin estetik görünümleri bu modas geçmiş Motion System için hayatı iyi. Eğer oyunun zorluk ayarını artırmazsanız çok basit goller atıyorsunuz ve oyun çok sıkıcı oluyor. Zorluk derecesini aşağıda tutarsanız; rakip takım oyuncuları o kadar saçılı bir taktikle oynuyorlar ve sizin öyle serbest bırakıyoysa ki, sadece kalecinin degaji, pasıyla bite gol pozisyonu yakalayabiliyorsunuz. Size təsisiem daha baştan orta seviyede oynamaya başlayın. Çünkü oyuna kolay moda alışmak için geçireceğiniz zaman, oyundan seğmeniz yeterlidir. Oyundaki Practice bölümünü gerçekten harika. Burada mac yaparak oyunu kavramaya çalışığınız zamanı en azı indirgemek için her türlü imkan var. Tüm kritik pozisyonlar için hazırlıtı bölmeleri mevcut. Oyuna başlamadan önce mutlaka bu bölümde oyalanın.

Bunun yanında, yapay zeka yeteri düzeyde değil. CPU'nun gol varyasyonları birbirine benzer. Bu yüzden oyun yapısını anladığınızda kaybetmeniz pek olası olmuyor.

Her ne kadar orijinal gibi görünse de çeşitli yetersizlikleri ve Fifa serisi ile büyük benzerlikler taşıması oyunun ne olursa olsun bir numara olamayacağını gösterisi. Belki Microsoft Fifa serisinin üzerinde varattığı kompleksen kurtulabilirse çok daha iyi oyuntar yapabilir. Bununla birlikte, şu an için size zevkli dakikalar geçirilecek, Fifa serisinden sonra başka bir şirketin çıkartığı en sağlam oyun. Fifa 2000 oynana kadar sizin eğlendirebilecek ve futbol oyunlarının zaten az çıktıgı oyun pazarlarında mutlaka almanız gereken bir oyun. L

Stalker

MS International Football 2000

BİLGİ İÇİN	
YAPIM	Rage
DAGITIM	Microsoft
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

8



Rent-A-Hero

Bilumum kahramanlık işleri özenle yapılır, prenses, prens ve evcil hayvanlar kurtarılır, her cins ejderha itinayla mağlup edilir.



Bir gün bir dükkanında kapısında bu tür bir tabela görsüniz tepkiniz ne olurdu? Ama tabii ki bu biraz da nerede yaşadığımıza bağlı değil mi? Modern çağda, kralık bile olsa, kahramanlara ve şampiyonlara rastlamak antik pek mümkün değil. Kurtarılacak hiç prenses kalmadı ve üstelik çoğu insan "ejderha" kelimesinin anlamından bile habersiz. Takal cucesiyle, ejitle ve diğer yaratıklarıyla taşamam bir dünyada yaşyor olsanzı, herhalde bu tarz bir tabela rastlamak siz pek sıyrılmazdı. Bu

Rent-A-Hero böyle kurgu bir dünyada geyen bir oyun, senaryonun baş kahramanı olan adammız Rodrigo pek başarılı olmayan bir "kahraman", dâha doğrusu kralık bir "kahraman". Yaptığı iş özel dedektiflik şövalyeliğidir, yanında bir sey, bürosuna gelip kendisinin kralovan şahslarını istediği kişileri belli ücret karşılığı kurtarıyor. Birlikte işini yapın tek eleman değil, hatta doğrusu rekabetin olduktan büyük birde bir pazarda oluyoruz. Kötü sonstan midir, yoksa absurd saç stilinden midir bilinmez. Rodrigo asla kendisine ün ve para sağlayacak müsteriler bulamamaktadır. Haliyle devamlı bir "ekonomik darboğaz" durumundadır, eger kısa sürede söyle sağlanan iş bulamazsa yakında erken emekli olmak zorunda kalacaktır.

Garip Bir Dünya

Rodrigo ve onun macerasına girmeden önce yaşadığı dünyaya bir göz atmak gereki. Burası çok yakın bir

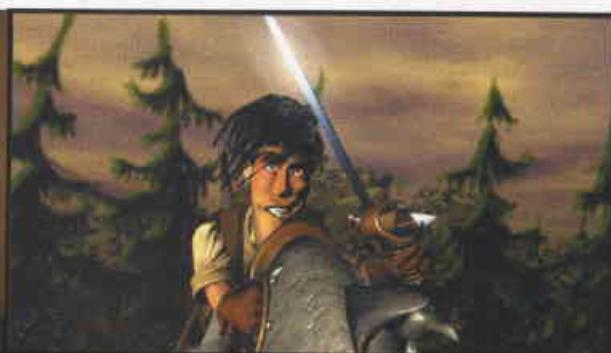
döneme kadar alışmış Tolkien taklit evrenlerden biri olan bir dünyadır. Ancak birgün çocukların derinliklerini çeşitli zenginlikler için eşelerken çok ilginç parlak taşlar buluyorlar. Bu taşların büyük sıhırlı güçlere sahip olduğunu anımlarını uzun sürmüyor tabii, ve sonuçta bu gücü dayanan çeşitli teknolojiler geliştiriliyor. Ancak her zaman olduğu gibi, bu durum bölgelere ve savaşlara sebep oluyor. Bir süre sonra durum iyisi gibi, ama asla hiçbir soy eski gibi olamıyor. İşin en can sıkıcı tarafı da nereden geldiği belli olmayan korsanların ortaya çıkıp, etrafı dehset saçmaya başlamaları. Gün geçtikçe daha da güçlenen korsanlar en güçlü şehirleri bile tehdit etmeye başlıyorlar, haliyle kralık kahramanlara da bolca iş çıkıyor. Ne var ki Rodriguez asla bu türden "sağlam" bir iş alamıyor ve devamlı arka planda kalmaya devam ediyor. Sonuç olarak da ne une, ne de faturalarını düzeleni ödeyeboleceğini kadar paraya kasısbılıyor. Tam bu durum artık sıkıcı bir hal almışken, Rodrigo'nun ofisine bir cüce geliyor. Cüceler kendi şeflerinden pek dışarı çıkmayı sevmeler, ancak nedense bu cüce ve karışık şehir dışında, wasamayı tercih etmişler. Ancak korsanlar kolay bir avı kaçırınamıyor ve cücenin karışık kaçanmışlar. Bu durumda elemanın ikinci karışım kurtaracak bir kralık kahraman bulmakta başka çare gelmez, ancak ne var ki hem de tüm kahramanların işi başından aslen, tam adımız Rodrigo hâriç. O da başta nazlanır ama, işin içinde korsanların olduğunu duyuncu bunun aradığı fırsat olduğunu düşünüp derhal kabul eder. Tabii işler başarılı bir cüce kadınını korsanların elinden kurtarmakla kalmayacak, ama bunu Rodrigo nereden bilsin ki?

Sıradan Bir Macera

Rent-A-Hero aslında çok iyi bir oyuncu olabiliyor, ben özellikle bu tür el çizimi grafikleri olan Adventure oyunları severim. Ama zaten kim Full Throttle ya da Monkey Island gibi Lucas Arts klasiklerini unutabilir ki? Ya da Day of The Tentacle Tabii örnekleri cogalmak mümkün, ama gelelim latin özune. Bu tür oyular grafik açıdan hep farklı bir çekiciliğe sahiptir, hele de özenle yapılmışlara. Ancak tek başına grafikler bir oyunu mükemmel kılamazlar. İyi bir senaryo, güzel eserler, iyi tasarılmış karakterler... Bunlar çok önemlidir, maalesef RAH bunların hemen hiçbirine sahip değil.



Alternatif



Onçelikle ana karakter olan Rodrigo son derece silif bir tıplene, bunu tasarılayan elemanın ne yaptığı konusunda hiçbir ifki yokmuş. Oyunındaki diğer elemanlar da omdan farklı değil hanı, doğu duzgun kahramanları olmayan bir oyunu kim hatırlar? Sonra konu ve istenisi, burada da yeni bir şey yok. Herşey çok eski yapımlardan kopya, genel olarak oyuna "sakar dediktiin neşeli maceralar" anafakti ofurtulmaya çalışılmış, ama emin olun genelde pek gülünecek bir şey yok. Fakat oyunda beni esas rahatsız eden şey çok daha önemli bir hata, ne olduğuna gelince, ne söyleyeceğimi bileyemiyorum. Evet, beni rahatsız eden bu, ne söyleyeceğimi bilmeme! Çünkü oyunda diğer karakterlerle Rodrigo arasında geçen tüm diyaloglar otomatik olarak gerçekleşiyor. Karşı tarafaktaki elemana tıklıyorumca eğer konuşulacak bir şey varsa mühabbet başlıyor, ama ne onun ne de

Rodrigo'nun neler diyeceğini bilemeyeğiniz. Diğer karakterlerle olan etkileşimiz böylece sıfır iniyor, istenlik olmayın herhangi bir heyecanı da kalmıyor. Envanterdeki eşyalar kullanmak size konusu olduğunda da benzer bir bilirum gicerli, genelde ekranın altında duran birşeylere tıkıyorsunuz ve bazen eleman onları kullanıyor, ama nedir, ne zaman kullanması gereklir o sevin, bunlar çok belirsiz.

Zayıf Bir Yapım

Genel olarak ele aldığımda Rent-A-Hero pek o kadar iyi bir oyundur. Grafikler genelde vasıt, seslendirme ve müzikler ortamın açık üzerinde. Ne senaryo, ne de senaryonun işlenişini insanı hemen hiç çekmiyor, yani oyun atmosferi genelde yerlerde sürüyor denebilir. Aslında hayalkırıklığı yaratmış bu oyun bende, çünkü Lucas amcasının klasiklerine benzer bir şey sanmıyorum, fakat hiç alakası olmadığını gördüm. Tabii bu haksız bir kıyaslama gibi gelebilir ama değil, Lucas Arts oyunları Adven-

ture tarzının şeklini belirlemiştir, neden daha azına razi olalım ki? Neyse, sonuç olarak zayıf bir oyun ve oynaması da hiç zevkli değil. Kisacası yazık olmuş.

M. Berker Gündör

gberker@level.com.tr

5/5
7/10
5/5

Curse of Monkey Island
Nightlong
Sanitarium

Her işe burnunu sokan Blaxis der ki: Bu oyun en azından bir yedi puanı hakederdi.

Bence Berker bu oyuna çok ağır davranmış. O kadar da içgenc bir oyun değil aslında. Tamam, güzel prensesleri ejderhalarдан kurtarma teması artık kusturacak kadar kliseleşmiş olabilir, ama belki de bence Rent-a-Hero sırın grafikleri, gözde hoş gözükken animasyonları ile en azından adventure türünün öldüğüne inanılmaz zamanda alıp oynamaya değer bir kadar iyi bir oyun. Senaryo, atmosfer ve ses olarak bir Grim Fandango, bir Monkey Island, bir Sanitarium olmayıpabilir ama adventure oyunlarına hasret kaldığımız su zamanda bu oyunu alıp oynamaktan do kimsenin zarar gelmez. Rent-a-Hero'nun yapımı firma Magic Bytes'in ilk oyunu olduğunu da göz önüne alırsak, en azından yedi puanı hakederdi. Bu arada, oyunu oynamadan önce Quick Time programının bilgisayarınızda kurulu olduğundan emin olun, yoksa oyun içindeki birçok animasyonun yerine siksiksah bir ekranla karşılaşsınız.

GÜNEŞ 5

Rent a Hero

MINİMUS

P133, 32 MB Ram

ÖNERİLDİĞİ

P200, 64 MB Ram

3D Hızlandırıcı

Yok

Multitasking

Yok

PSX Uyumluluğu

Yok

BİLGİ İÇİN www.rent-a-hero.com

YAPIM Magic Bytes

DAGITIM Neo

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DISCWORLD NOIR

Dikkat dikkat, Gt Interactive'ın piyasaya sürdüğü son Discworld adventure'un tanıtımıdır şu an okuduğunuz yazı. Tam açıklamanın tamamı verilmemiş olmakla beraber, kanunlara aykırı herhangi bir sözcük de kullanılmamıştır.



Discworld dünyası çılgındır, komiktir, gariptir. Her an her şey olabilir. Hatta karizmatik ve sakar, zeki ve şapşal gizli dedektifseniz ve isminiz Lewton'a biley...

O yüzden de bir de bakmışsınız bir gün biri göğüs kafesinizin tam ortasında kocaman bir bıçağın keskinlik katsayısı üzerine deneyler yapmış ve acımasızca siz öldürmüştür. Ve ertesi gün ölü olarak uyanmışsınız, Discworld'un fantastik dünyasında. Sonra dedektif olmuşsunuz yine, üç kuruş para diye. Firıldak bir fistık gelmiş, almış sizi, 200 papele iş vermiş. Arkadaşım Murdy demiş, kayıp, bul. Kırılmamışınız, kabul etmişiniz, gittikçe garipleşmiş olay, bulmuşsunuz kendinizi koskocaman bir adventure'un içinde, ne yapacağınızı bilmeden öylesine...

... ara ...

Ah utan ah. Eskiden, çok eskiden Wolfman diye bir oyun vardı,

C64'de. Hayatımda gördüğüm ilk ve tek text-adventure'du. Yaw hatırlarım nasıl da kasımtık 3-4 arkadaş basit bir çekmeciyi açacam diye. Yazıyorum, Open diye, sallamıyor makine. Hayır görmüyorsun, duymuyorsun zaten, bir kaç harf yığını oyuna aranadı... Yıllar sonra 64'lerde okumuştum bir PC Adventure'unun tanıtımını, ki o zamanlar bir PC sahibi olmak Ferrari sahibi olmakla eş sayılırdı (tamam abarttım), aman Allahım o ne güzel el çizimi grafikler, o ne şaheser oyun yapısı, çenem sarkmıştı valla da, zor toplamışlardı yerden. Şimdi düşünüyorum da onun üzerine bu oyunu görseydim acaba ne düşünürdüm. Herhalde zamanın text-adventure'ı gibime gelir, aşağılar, bakmadım bile yüzüne. (bu arada Text-Adventure gibi oyun dünyasının baba bir türüne aşağıladığımı falan sanmayı; her zaman saygıyla eğiliyorum üzerinde.)

Düşünün ki oyun hakkında çok ama çok uğraşmışlar. Her şeyden önce

oyunu Terry Pratchett'in yaratığı ve uğruna 23 roman yazıp (24.sü yolda) büyük bir hayran kitlesi yaratlığı Discworld dünyasında geçirtmişler (Oyuna başladığınızda Pratchett hayranlarının tanıdık çok şeyle karşılaşacağını garanti ediyorum). Oyundaki tüm yerleri her ayrıntısına kadar özenle renderlemişler (aslında projenin başındaki adamlardan Chris Bateman'in dedигine göre oyunu tamamen 3D yapacaklarımiş, ama o zaman karakterlerin detayını düşürüp daha yapay bir görüntü almak zorunda kalacaklarından, pre-rendered 3D diye bir teknik kullanarak grafik motorunun yaratığı her poligon karakterlerin ayrıntıları için harcamışlar ve gayet de başarılı olmuşlar (son kısmı benim yorumum tabii)), muhteşem yumuşak ve gerçekçi animasyonlar yapılmış. Arka plandaki oyuncun atmosferini iki katına çikaran müziklerini ise London College of Music & Media'da öğretim görevlisi olan Paul Weir'e yapmıştır (ve gayet de kasılmış). Araya bissürü irili ufaklı çok güzel demolar koymuşlar. 100 saat civarında bir oynama süresi olacak kadar geniş olan bir o kadar da sistemli yapmışlar (yani bir anda bir sürü gelecek yeriniz ve kullanacak eşyanız yok. Gelişen konuya beraber yeni yerlere gitme imkanınız ve yeni tiplerle tanışmanız mümkün. Demek is-

Alternatif



tediğim ortamda kendi içinde uyumlu bir hikaye var.) Ee, sonuçta oyunun oynanışı da inanılmaz rahat ve basit olduğuna göre, söyleyin bana bir adventure-severin bu oyunu almaması için ne gibi bir neden olabilir.

... başlık ...

Diğer Discworld oyunlarına göre Noir'in daha bir karanlıktan geçtiği kesin. Genel olarak karanlık ve iç karacılı bir ortama sahip. Hani 50-60 yıl öncesinin pis, soğuk, puslu Londra'sı vardır ya; hani Sherlock Holmes'un bir sürü macerasının geçtiği gibi bir ortam; işte öyle bir yerde geçiyor bu güzelim oyun (zaten farklı bir arka plan deneselerdi bu kadar başarılı olmazdı kesin, iyi yapmışlar, aferin Gt Interactiv'e).

Oyunun kontrolü oldukça basit. O parlayan küreyi herhangi bir şeyin üzerine getirdiğinizde (eger çok önesiz değilse) ismi belirir. Sağ tuş o cisme bakmanızı ve adamanızın o konuda derin ve çoğu zaman bir o kadar da saçma yorumlar yapmasını sağlar. Sol tuş ise o şeyle yapılacak herhangi bir action varsa onu yapmanızı sağlar (yoksa da oraya kadar yürütür). Kendi üzerinize solla basarsanız, inventoryniz (buradaki bir eşayı kullanmak için önce o eşaya basmalı sonra da inventory ekranından çıkmalısınız) ve oyun için hayatı önem taşıyan canınız, kanınız, göz bebeğiniz, aşınız (yine abartıyorum), biri-

cik not defteriniz vardır. Oyun karşında duyacağınız her isim veya olay dedektifiniz tarafından özenle buraya not edilir. Ve daha da önemli bir karakterle konuşurken ve ona özel bir konuda bir şey sormanız gerektiğinde not defterini kullanırsınız. Oyundaki bir karaktere sol tuşla bastığınızda önce genel bir konuşma yaparsınız. Sonra bilgisayar konuyu istediğiniz yöne çekme hakkını verir. Ama siz çoğu yerde bilgisayarın size verdiği seçeneklerle yetinmeyeip sık sık not defterinizi kullanmanız gerecek.

Oyunun tam çözümünü verecektir; amma ve lakin bazı teknik arızalarдан dolayı veremiyoruz ve ben size sadece oyunun ilk onbeş dakikasını falan anlatabileceğim.

Oyuna başladığınızda güzel işvereninizle olan ukala ve komik konuşmanız bitince ofisinden çıkarak (aslında biraz daha kalıp ofisini inceleyebilirsiniz. Böylece adamanızın eşsiz yorumlarından da mahrum kalmamış olursunuz) The Warf'a gidin. Geminin üzerindeki yarmaya her şeye konuştan (not defterindekiler dahil). Şimdi geri dönüp (bu arada bilmem farkettiniz mi ama konuşmayı sırasında harita ve not defteri beliriyor. Bu sizin o konuşmadaki bir şeyi kaydettiğinizi ve haritada yeni bir yer açıldığını gösteriyor) Ankh Café'ye gidin ve içeri girmeden önce sağa sapın. Golem gittikten sonra oradaki demir bastonu (crowbar) çalın. Kafeden içeri girip nobby'le aklınıza gelen her konu hakkında konuşun. İsteriniz arkadaki kaptanla da konuşabilirisiniz; ama sizi pek sallamayacaktır. Ofisimize geri dönüp davetsiz misafirinizi tanıın. Dışarı kovduktan sonra The Warf geri dönüp yarınca az önce karşılaştığınız cüce Al Khali'yi sorun. Eğer yanda denizci yoksa (varsayı yarmaya bir daha konuşun, sonra ekranдан çıkış tekrar girin), crowbarı sandıklar üzerinde kullanın ve gemiye girin. Leş gibi bir odaya inecəksiniz, biraz araştırırsanız suyun üzerinde yüzen garip işaretler-

la dolu bir kağıt parçası göreceksiniz. Unutmayın ki hayatınız boyunca böyle odalarda esrarengiz şeyler vardır ve bunlar her zaman oraya gelen davetsiz misafirler için konmuştur. Siz de senaryoya uyup kağıdı cebinize atın ve yukarı çıkarak karşımızdaki kabine girin. Ranzañın altındaki yatağı incelesmeniz üzerinde 6 ya da 9 yazar, bir kağıt parçası daha bulacaksınız. Onu da koynunuza sokun ve hemencevik dışarı çıkin. Umarım yüzme biliyorsunuzdur.

Devamını ise şu an kesmek zorundayım, bilmiyorum, yazı işleri müdürüm kabul ederse gelecek aya yazarıtam tabii ki.

Unutmadan belirteyim ki, tüm sene nin en büyük filmine, star wars'a meydan okuyan (ve muhtemelen bilgini de büken), Eylül ayının bomba filmi Matrix'i sevmemiş veya en az iki kere izlememiş herkesi buradan şiddetle kınıorum (gerci o senaryoyu ben çocukların düşünmüştüm, ama o zaman öyle şeyler desem bana deli derlerdi; hoş hala derler ya..). Bu arada biletleri daha çıkmadan piyasaya sürülmüş star wars'a son 5 gün kaldı; umarım hayal kırıklığına uğramayız.

Akıma gelmişken degicek Compex'deyiz, bekleriz...

Ya aslında inanın kalip daha geyik yapmayı çok isterdim; ama bir kaç saat sonra baskiya girmesi gereken bir dergi; sabahın dördüncü gösteren bir saatim ve pörtlemiş bir çift gözüm var. Ve benim çokok uykum geldi. Hatta o kadar çok ki, şuraya bile yatab....

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



DISCWORLD NOIR

BİLGİ İÇİN www.gtgames.com

YAPIM Perfect Ent.

DAGITIM GT Interactive

Trafik 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Muzik 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



MALKARI

Tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkçü dükkanıdır lafini hatırlatırcasına, aylardır dergideki bütün yazarları dolaşıp duran Malkarı de sonunda, hak ettiği yere, Cem Şancı'nın kucağına düştü...

Bir yıldan uzun zamandır bekleydiğim, pek çok kimsenin adını bile duymadığı, Tutorial görevlerinden oluşmuş 24 MB'lık demosunu indirebilmek için gece yarısı dört büyük saat Internet'e bağlandığım uzay stratejisi Malkarı hakkında yazı yazmamam için bütün Level dergisi kampanya başlattı. Depremden çok bu gaflet dalgası ile sallanan Level koridorlarının, yemek odalarının, misafir beklemeye ve dinlenme salonlarının, İstanbul Yeniköy sahilindeki Level Yazarları Dinlenme Yeri'sinin duvarlarına boy boy afişler asıldı: "CEM MALKARI'YI YAZMASIN!"

Sevgili Yazı İşleri Müdürü'nu "Bu oyunu ben yazacağım, başka çaren yok!" şeklinde tehdit etmemin üzerinden üç ay geçtikten sonra, yazının sorumluluğunu almadan da anlaşılabileceğiz. Malkatı dergideki yazaların cogunu silip atan, karmaşık, zor, cooçuklu ve sefkat isteyen bir oyuncu

Interactive Magic tarafından piyasaya sürülen Malkarı'nın ilk haberlerini duydugumda, Imperium Galactica'yı yeni bilmiştim. Duymuş olduğunuzdan şüphe ettiğim, ama Avrupa ve Amerika'da büyük hegeni toplayan, Stars! isimli uzay stratejisini tekrar oynamayı düşündürdüm; Galaktika ve Stars!'in ortak bir yönü vardı ve aslında bu ortak özellikten



onları oyunculara sevdiren etmenlerin başında geliyordu. Master of Orion Serisini de bay laci yapmamızı neden bu özellik, oyunlarda uzay gemisi dizayn edilmesine olanak vermektedir.

Malkari de ne?

Son derece karmaşık ve pes ettiğim zorlukta olan Malkarı'de, tamamen asteroidlerden oluşan bir sisteme egemen olmaya çalışan şirketlerden birini yönetiyorsunuz. Daha doğrusu Guild'lenden birinin içindeki bir şirketi yönetiyorsunuz. Mensubu olduğumuz Guild'in (Esnaf ve Sanatkarlar Odası) diğer üyeleri ile müttetik, diğer guildlerin mensupları ile düşmansınız. Sistem içinde rakiplerinizden daha çok astreoidi kontrol altında tutup, oyunu imparator olarak bitirmek gibi de bir amacımız var. Buraya kadar her şey çok sıradan ve normal görünürken, iş oyunu oynamaya gelince ne kadar farklı ve derin bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz.

Odaya kayıt olmayan esnaf olur mu?

Oyun başlamadan önce size hangi Guild'e üye olacağınız soruluyor ki, bu çok kritik bir seçim andır. Guild'ler çok farklı alanlarda uzmanlaşmışlardır. Dolayısıyla seçtiğiniz Guild'in arşalarını ve eksilerini oyun boyunca hissedeceğinizde.

ger Guild'lere kök sökürebiliyor. Bu Guild'le oynamak istediğiniz emirlerde, "Yeeeeeeeeeeeeeee!" şeklinde karşılıklar alırken; daha disiplinsiz ve tam anlamıyla "esnaf" mantığı ile çalışan Emerald Combine isimli Guild'e kayıt olduğunuzda, emirlerinize "Do waç you wann, meeccccennn!" gibi lakaylı cevaplar alırsınız, gemileriniz yavaşlıkla evren rekortları kırrıyorlar, ama madenlerden sümürü boyuttunda mineraler çıkartabiliyorsunuz, hatta mineral çıkarmaya elverişli olmayan asteroidlerin üzerinde biraz uğraşınca zengin maden yataklarınız oluşuyor vs.. Sanırım ne demek istedığımı anladınız. Seçeceğiniz Guild'i iyi arastırın. Zaten oyunun başına her Guild için sayfalarca açıklama bulabilirsiniz, aman diyorum...

Oyun başladığında muhtemelen ne olduğunu anlayamayacağımız üç boyutlu uzay haritaları ve onlara üretim ve kontrol butonu ile karşılaşcağınız, buntarın hepsini tek tek yazmak ve açıklamak ne yazık ki mümkün değil, zaten oyunun içinde bulunan Tutorial görevleri adım adım herşeyi açıklayıp tanıtıyor, ama tüm bu karmaşığın içinden nasıl çıkışlığını göstermek de boynumuzun borcudur.

Hadin uzayı fethedelim

Oyunu başladığınız ana asteroidinizi ve sizinkiyle birlikte Malkan'ın iki yıldızının arasında döntüp duran yüz kusur asteroïdi gördüğünüz üç boyutlu haritada ok tuşları yardım ile dolaşabilir: +, - tuşları ile zoom ve unzoom yapabilirsiniz. Solar Space isimli bu haritadaki asteroidlerden birinin üzerine çift tıklayarak Orbital Space isimli haritaya geçersiniz ki, asteroidin yönleşmesini gösteren bu üç boyutlu harita da bir önceki haritaya aynı özelliklere sahiptir. Ancak oyunındaki bütün savaşlar ve olaylar Orbital Space haritasında gerçekleştiği için, bu haritayı iyi kullanmayı, kameralara hakim olmayı, Grid'leri açmayı kapamayı, filtreleri öğrenmeyi, gemilerinizin hızını, silah menzilleri gibi bilgileri doğru kullanıp doğru stratejik kararlar vermemeyi bilmeniz gerekecektir.

Gemi dizayni

Malkarı'de gemi dizaynı inanılmaz önem taşır. Gemilerinizin motorları, silahları, kullandığınız manyetik kalkanlar radyasyon silahlarına karşı mı, partikül silahlarına karşı mı, pat-

MALKARI

inceleme



İama etkisine karşı mı yoksa isya karşı mı dayaklı, düşmanın kullandığı silahlar partikül silahları mı, roketler mi, patlayıcı mermiler mi, işi silahları mı yoksa radyoaktif silahlar mı, silahlarının ateşleme oranı nedir, bir tur boyunca üzerinize kaç el ateş edilecek? Geminiz hızlıysa, düşman sizı vuramayacağı gibi, siz de düşmanı vuramayabilirsiniz, nişanlama bilgisayarlarınız hiszunuzun dezavantajını kapatabilecek kadar gelişmiş mi, savaş bilgisayarlarınız az sayıda kaydedeceğiniz isabetleri etkili kılınmak için silahlarınızı yeterince yükleyebiliyor mu? Değişkenler ve olasılıklar o kadar fazla ki şayokla hiteceğinden şüphe etmeye başlıyorum. Ama bütün bunlar gözünüzü korkutmasın, çünkü oynamaya başladığınca her şey kendiligidenden gelişip gidiyor. Ama gelişen şeylerin yukarıda söyledim türden manüksal hesaplamalara dayandığından devamlı aklınızda tutmanızda yarar vardır.

Oyunda kapsamı sayabilecek bir ticaret sistemi, üzerinde fazla kontrolünüzün olmadığı bir bilsimsel araştırma sistemi ve oyuna esas zevkinizi katın bir gemi dizayn sistemi var.

Araştırmalar sonucunda ulaştığınız yeni teknolojiler sayesinde pek çok yeni gemi modülü, hatta gemi görevleri elde ediyorsunuz. Her gemi görevi değişik sayıda modülü, değişik kısıtlara göre üzerine yerleştirilmesi izin veriyor. Bu kurallara uyarak farklı özellikte, değişik görevler için dizayn edilmiş uzay gemilerine ulaşmanız mümkün olabilmektedir. İşte uzay stratejilerinin en sevdigim yanı olan bu yaratıcılık kısmında biraz zaman harcasañız, özellikle teknolojiniz biraz ilerletip seçenekleriniz çoğaldığında, kafanızı kullanıp doğru

görevler için doğru gemiler yapabilirsiniz:

Son son son! Ama yazacak çok şey var!

Yazının başında da dediğim gibi oyun üç ay süründükten sonra, kimse yazmaya cesaret edemeyince elime geldi. Ve gerçekten de bu durumu haklı çıkartacak kadar kompleks bir yapısı var. Karmaşık kelimesini kullanmak istemiyorum, zira karmaşadan öte, "derin" bir oyun. Detaylar çok fazla. Örnek; dizayn ettığınız bir geminin hızı 0.01 birimden 5000 birime kadar (belki de daha fazla) değerler alabilir. Hareketsiz olması beklenen uzay istasyonlarına yeterince güçlü motorlar takabilirsınız, kaptumba hizinda yürütebilirsiniz vs. Tüm bunların belirlenmesi tamamen oyuncunun yapacağı seçimlere bağlıdır, oynayan kişi atlığı her adımı ölçüp biçmek durumundadır. İşte oyuncuları ve yazarları korkutan da sanırım budur. Aman diyim.

Oyunındaki tanıtımı bitirmeden önce değerlmek istediğim bir konu da inşaat sistemi. Asteroit yüzeyindeki ATV'leri (Asteroid Terrain Vehicles) değil de, yöründedeki gemileri inşa etmek oldukça detaylandırılmış. Ama gözünüz korkmasın, čunku bu oyunun sürükleyiciliğini artırın bir unsur. Yöründede dolasıp gemi inşa eden Space Station'larınız veya sizin dizayn ettığınız özel mobil inşaat birimleri tam bir geminin omurgası üzerinde çalışırken aniden yörungeye baskın yapın bir düşman birliği her şeyi bırakıp bu omurga saldıracaktır, kısmen veya tamamen hasar verebiliyor. Ya da çok kasarsanız, eli-

nizdeki bütün inşaatları bu varım geminin üzerine gönderip bir iki Tur içinde hazır olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii yeterince elektrik enerjiniz ve inşaat için gerekli olan dört ayrı madenden yeterli miktarda sahip olmanız gerekiyor.

Alternatif

Starwars Rebellion	3.5/5
Birth of Federation	8/10
Master of Orion 2	4/5



Beğendim

Malkarı, zor ama eğlenceli bir oyun. Ya da, doğru tanımlama "bağımlık yapıcı" olabilir, čunku son bir hafta dir gece gündüz oynuyorum, ama sunu da belirtmemiyim ki birkaç saat oynaduktan sonra görecéisiniz: oyun içindeki dinamik yapı nedeniyle kısa sürede çok yavaşlıyor. Oyunun hızı değil, ama sizin karar verme, "Tur tuşuna basma" sureniz çok uzuyor, čunku her biri aynı bir tür olan asteroidler tek tek ugṛışmaya başlıyorsunuz. Ustalık oyun evreni de sizden bağımsız olarak gelişiyor. Devamlı birileri savaşır dövüşür duruyor, asteroidler el değiştiriyor, rakiplerin mütefiklerini aniden eleveriyor ya da siz bir yöründede sıkışık kafanızı mermi yerken, aniden yakınlardan geçmekte olan bir dost savaş gemisi gelip düşmanınızın cukuklarını dörtveriyor.

Diyorum ya, oyun asteroid yüzeyindeki basit grafikleri hariç, derin, detaylı bir oyun ve strateji severleri kesinlikle mutlu edecektil. Ama hazırlıklı olun, čunku yazının başında sözünü ettigim Imperium Galactica ve Stars! oyunlarının devamları bomba gibi geliyor. Starship Troopers'in oyununun da Galaktika gibi detaylı bir strateji/aksiyon olduğunu duyuoruz. Bu arada Homeworld gibi daha çıkmadan popüler olmuş oyunları saymıyorum bile. Hazırlıklı olun ve Malkarı ile alışıma yapın. L

Cem Sancı

7

Malkarı

Minjew	BİLGİ İÇİN www.magiconline.com
P90, 16 MB Ram	YAPIM Illusion Softworks
Öncelik: P166, 32 MB Ram	DAĞITIM Interactive Magic
E3 Hızlandırıcı	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gerekliyor	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multıplaj Var	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu Yok	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

WARHAMMER 40000:

Rites Of War

Asker! Mensubu olduğun bu dergi ve onun değerli yazarlarının beyinleri, Kadın denilen yabancı yaratıklar tarafından ele geçirilmek üzere. Şimdi git ve kurtuluşumuz ol. İlk bilgisayarı, ilk transistörü icat etmiş olan yüce atalarımızın ruhlarını rahat ettirecek tek şey bu yaratıkların yazı işleri odasına girmemesidir (NASSI YANI? Ben her gün o odada oturuyorum - Redaktör). Değerlerimizi korumak için ölümüne dövüşmelişin düşmanla. UNUTMA! Yenilebiliriz, ama ele geçirilemeyez.



Ilk Warhammer 40000 oyununu bilgisayarımında gördüğümden beri neredeyse 9 sene geçti. Eski dost Gremlin şirketinin, Amiga için, Warhammer 40000 evreninde geçen, Space Marines isimli oyunu geliştirmesi, bilgisayarda taktik savaşın tadına varmama neden olmuştu. Hatta üşenmemiş, PC'ye geçtiğimde bu oyunun iki double density (Double Density disketleri hatırlayanız var mı?) tutan orijinalini getirtmişim esle dostla... Alien 2'ye benzeyen bir konusu vardı oyunun ve oyuncunun kontrolüne her biri beş kişilik iki Space Marine takımı veriyordu. Benim gibi strateji seven bir arkadaşla her gece oturup oynardık (Nerelerdesin şimdi Barış?). Her birimiz bir takımı alır ve yönetirdik. Warhammer 40000 dünyasının korkunç yaratıkları tarafından istila edilmiş onlarca uzay gemisi ve üs temizlemişik Turn tabanlı Space Marines oyununda.



İki yıl sonra Warhammer 40000 serisi ile bir ilki daha yaşadık. O zamana kadar eski şatolarda ve mağaralarda geçen, dev adımlı, FPS görünümü, FRP'lerde kullanılan bir sistemle, hayranı olduğumuz Alien 2 filminin Warhammer 40000 evrenine uyarlanmış biçimini Space Hulks ismi ile bilgisayarlarımıza konuk ettiğim, bu oyunda kullanılan müzikler, sesler ve grafikler o döneme göre oldukça başarılı idi. Geceleri ışığı kapatıp ses düzeneğini açıp ekranın karşısına gerek, ilk Virtual Reality deneyimlerimi yaşıyorduk. Bir kaç sene sonra bu oyunun, yeni versiyonu düştü pi-

yasalara, bu kez daha gerçekçi bir üç boyutlu dünya ve daha gelişmiş grafikler ile vurdı oyuncuların kalbini.

Anılar anılar anılar; Hıç biter mi?

İki sene önce ise Warhammer 40000 serisinin, Final Liberation isimli, cılız bir stratejisi piyasaya çıktı. Avrupa'da deliller gibi oynanan bir masa oyunu olan Warhammer 40000 evreninin yüzlerce yaratığının, silahının ve özelliklerinin çok küçük bir bölümünü içeren bu oyun da sadece konunun hayranları için çekici oldu.

Birkaç ay önce ise, Warhammer 40K evreninde geçen, X-COM 1,2,3 tarzı taktik savaş sistemi taşıyan Chaos Gate, sessiz sedasız geldi ve gitti. İnanılmayacak kadar çok detaya sahip, içeriği çok zengin bir oyun evreni olan Warhammer 40000'ın masa oyunları, batıda oyun materyalleri için binlerce dolar harcamaktan çekinmeyen fanatik oyunculara sahipken, bilgisayar dünyasında bir türlü istediği başarıyı yakalayamıyordu. Üstelik büyük umutlarla geliştirilen Final Liberation, Chaos Gate gibi oyular dizaynlarındaki saçma hatalar yüzünden oyuncuları kendilerinden soğutuyorlardı.

Warhammer 40000'ın yaratıcısı olan Games Workshop, yeni bir Warhammer 40K oyunu çıkarmaya karar verdiği, bu kez oynanabilirliği kanıtlamış bir oyun motoru üzerinde ca-

ışmanın daha garanti olacağını düşünmüştür ki, Rites of War'da, SSI'nın ünlü Panzer General serisinin motoru kullanılmış.

Dur yavaş ol! Warhammer 40000 de nedir?

Dediğim gibi, Warhammer 40000, batıda çok sevilen bir masaüstü oyundur. Warhammer 40000, medeniyetleri uzaya yayılmış ve hayatlarını Genestealers isimli cehennem yaratıklarını kovalamakla tüketen, biraz faşist, fazlasıyla militarist bir irkın öyküsünü anlatmaktadır. Hitler'in Almanya'sı gibi, abartılı flamalar, abartılı üniformalar, abartılı selamlamalar, abartılı silahlar ilk göze batan unsurlardır bu evrende. Oyundaki kötü yaratıklar ise, Orc'lar, Genesteallers gibi cehennemden çıkmış çirkin yaratıklar ile, bu faşist imparatorluğa baş kaldırılmış asiler falan gibi ıvır zıvırda olmuşlardır. Aslında bu evrenin bir de ortaçağda geçen versiyonu vardır ki, eminim pek çokınız Windows 95'in ilk oyunlarından biri olan Warhammer oyununu ve devamı Warhammer: Dark Omen'i hatırlıyorsunuzdur. Oynadığım en güzel RTS'lerden biriydi. Bazan soruyorum kendime, neden aynı oyun motorunu kullanan bir Warhammer 40K oyunu yapılmıyor diye, ama tabii cevap verebilirim yok...

Neyse Oyuna Dönelim

Her zaman olduğu gibi, bir anlık gafetten yararlanan, cehennemden çıkmış uzayı yaratıklar size karşı isyan halinde bulunan gezegenlere saldırır ve içinde kim oturuyorsa yerler. Daha doğrusu, yaratıklara çevirirler. Star Trek evrenindeki Zorg'lar gibi bir dönüştürme söz konusu burada. Kötü yaratıklar geliyor, askerlerinizi ele geçirip onları kendi emirlerindeki yaratıklara çeviriyorlar. İşin kötüsü, bu askerler yarışa dönütükten sonra da eskiden sahip oldukları militarist disiplinlerini kaybetmiyor, hâlâ son teknoloji ürünü silahlarını kullanmaya devam edebiliyorlar. İşte burada devreye girip ele geçirilmiş gezegenlerinizi geri almanız gerekiyor, çünkü buralarda atalarınızdan kalma büyülü ve kutsal hazineler saklı durumda. Bunların, düşmanın eline geçmesi



halinde başınıza gelebilecek kötü şeylerin yaklaşık sayısı için yazacağım sıfırlarla bile derginin yarısını doldururum, o yüzden bu konuya fazla girmicem...

Bu, her zamanki alışılmış, standart (sıradan) War Hammer 40K oyunları konusunun arasında ise, Panzer General 2 oyunun motoru ile yaratılmış yeni bir strateji denemesi yatıyor.

Campaign seçeneğine atlar atlamaz, efendiniz görevleri anlatmaya başlıyor. Şuraya inecen, şuraya giricen, şunu dövücen, sonra da döncen... Ardından Panzer General oyunlarında kullanılan "para" birimi ile ordunuza adam satın alıyzsunuz. Hattılaranız PG oyunlarında para yerine prestij puanı denilen gerçekçi bir uygulama vardı. Siz bir komutan olarak birliğiniz istediginiz birimleri transfer edemiyorsa veya alamıyordunuz, ama üyelerinizin gözündeki prestijiniz artıkça, saflarınıza daha güçlü silahlar gönderebilirsiniz. SSI, bu oyunda da prestij sistemini aynen kullanmış ve başlangıçta size verilen prestij puanı, değişik güçlerdeki askeri birimleri birliğinizde kattığınızda düşüyor. Prestij puanınızı artırmanın neredeyse tek yolu zafer kazanmak ve haritadaki belirli, önemli stratejik noktaları ele geçirmek. Bu şekilde her görev öncesinde daha güçlü birlikle- re ulaşabiliyorsunuz.

Renk cümbüsü?

War Hammer 40.000 evreninin ilk gözü çarpan özelliğinin, abartılı fla-

varsı kendisini gösteriyor. Biraz örnek verelim....

Alternatif

WH40K: Chaos Gate	8/10
WH40K: Final Liberation	4.5
XCOM: Apocalyps	4.5

Her birim, üstünde durduğu yer şekline göre bazı defansif veya saldırgan avantajlar elde edebilir. Bir tankınız, bir düşman birimine saldırdığında ormanlık alanın koruyucu şemsiyesi altındaysa daha az hasar görür, açık alandaysa daha kolay hedef olur, Rapid Fire özelliği varsa bir el içinde ikinci kez ateş açabilir vs.

WH40K: RoW, Space Marines ve Space Hulk'dan sonra, masa oyunundaki çeşit zenginliğini, renk cümbüsünü ve heyecanı bilgisayara taşıyan en iyi oyun gibi görünüyor. War



malar, kostümler vs... olduğunu söylemiştim. Düşman veya dost olsun, piyadelerin ellerindeki insan boyundaki silahlar, savaş araçlarının orasından burasından fırlamış ekstra namular gibi gördüğünüzde "Oha" şeklinde tanımlayabileceğiniz özellikler de bu oyundan esirgenmemiş. Zaten oyunda o kadar çok birim var ki, bunlarla karşılaşıkça sık sık yukarıda bahsettiğim o nezaket kuralları ile uyuşmayan üç harfli kelimeyi sarf ederken bulabiliyorsunuz kendinizi.

Oyunda üç ayrı taraf var: Eldar, Imperial, Tyranid. Eldar, sizin komutanızdaki faşist ve militarist grup oluyor. Imperial, Eldar'a karşı savaşan insanların oluşturduğu bir imparatorluk, Tyranid ise Alien'lere benzeyen ve insanları yaratıklara dönüştürebilen, oldukça korkunç, asalak ve yayılmacı bir ırk, ama asalak olduklarına kâtip sakın küfürsemeyin, çünkü hadlerinden fazla korkunç ve güçlüler.

Üç tarafın elinde de onlarca değişik birlik bulunuyor. Her birlik, gücü, dayanıklılık, liderlik, savunma, etkinlik, saldırısı, menzil, hareket gibi değişkenlere sahip. Ve çarpışmaların sonuçlandırılması sırasında bu sayılar son derece belirleyici oluyor. Ayrıca pek çok birlik, fiziksel veya psikîk bazı ekstra güçlere sahip. Görünmezlik, korkunçluk, Rapid Fire, güçlü kalkanlar gibi özellikler birimlerin hareketi sırasında göz önüne bulundurulması gereken özellikler. Son olarak da, bölüm başlarında satın alınabilen "stratejiler"i unutmamak lazım. Ekranın altında bulunan strateji butonuna bastığınızda satın almış olduğunuz strateji aktif hale geçip nasıl bir etkisi

Hammer 40000 evreni ile daha önce tanışmadıysanız artık zamanı gelmiştir derim. Zira bundan sonraki oyunların daha güzel olacağının bir garantiği olmadığı gibi böyle bir bekletim de yoktur. Ama eğer hoşunuza gitmezse her zamanki tavsiyelerimi yineleyeceğim, XCOM 3, Star Wars Rebellion, Heroes 3, Jagged Alliance 2, Stars! ya da yakında gelmesini beklediğim "Stars! Super", sizi aylarca oyalayacak stratejilerdir. Bırık ve dayanışma içinde kalın. Dilediğiniz gibi oynayın. ■

Cem Şancı



WARHAMMER 40000

7

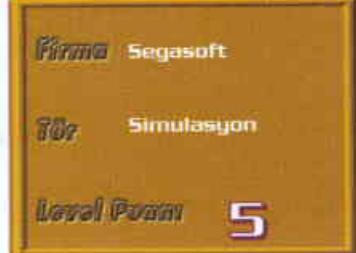
BİLGİ İÇİN									
YAPIM									SSI-Mindscape
DAĞITIM									
Grafik									9/10
Ses/Müzik									9/10
Atmosfer									9/10
Zorluk									9/10
GENEL									7

Kısa Kısa

FATAL ABYSS



Oyun piyasasında deniz ile ilgili oyun bulmak gerçekten zor. Son zamanlarda çıkan Fleet Commander ve Fighting Steel gibi ciddi deniz simülasyonlarından bahsetmemiyorum. Denizaltında geçen dişe dokunur oyuların eksikliği kastettiğim. Geçen yıl çıkan Sub Culture isimli şirin (ama gerçekçilikten uzak) denizaltı simülasyonunu da saymazsa, söyle insanın içini rahatlatacak, camından dışarıya baktığında balık sürülerini görüp de huzuru bulacağı bir denizaltı savaş oyusu yok gibi. Belki de oyun yapımcıları denizin o kendine has atmosferini oyunculara yeterince hissettiremeyeceklerini düşündükleri için böyle bir prodüksiyondan kaçınıyorlar. Biz oyun severler bunları düşünürken, oyun alma günümüzde oyun standına bir bakıiyoruz ki, okyanusun derinliklerinde geçen bu oyun karşımıza çıkıyor. Sağına soluna bakıyoruz; konusunun insanlığı tehdit eden bir bakteri oluşumu ve biri kötü, biri iyi iki şirketin deniz altındaki iktidar uğraşları olduğunu anlıyoruz. İlginizi söyle böyle çekiyor ve konu ne kadar dandik olursa olsun, deniz atmosferi ve sıkı grafikler falan olayı kurtarın diyerken oyunu alıyoruz. Evine gelip oyunu büyük bir iştahla kuruyorsun, zaten oyunun ilk demosunun kalitesizliği seni bir vuruyor, hadi neye, buna da tamam diyorsun. Sonra bir başka kalitesiz unsur olan oyun arabirimini karşına çıkarıyor. Ulaşış didin, bunu da atlattın ve oyuna başladın. Okyanusun dibinde olduğuna dair ses efektlerinden başka en ufak bir ipucu yok. Hoparlörü kapat, bu oyun uzaya gitmek isteyen bir 3D Shooter olsun. Artık çığ gibi kalmış savaş yapısı, sana ateş açan moron düşmanlara ateş etmekten başka bir amacının olmadığı ve harita dışına çıkmaman için insanı kahkahaya boğacak derecede saçma engellemelerin olduğu gayet iğrenç bir oyun. Almanızı təsdiye etmediğimi söylemem biraz etkisiz kalacaktır, eğer birisi size bu oyunu ve üstüne de 1 milyon lira vermemi teklif ederse, 1 milyon lirayı kapıp hemen ortamdan kaçın diyorum. Bilmem anlatıbdırmı? (Hayır-BLX)



LIVEWIRE



PC'lerin Amiga'nın piyasadaki egenliğini yükseltmeye başladığı yıllarda, en popüler oyunlar Hexagon ve Wolffield idi. Bu oyunlarda grafik ve ses yapısı çok basitti, ancak reflekslerinizden çok zekânızı kullanarak oynamanız gerektiği için, yıllardır PC kullananları hayli oyalamıştı.

Live Ware de işte tam bu tipte bir oyun. Amacınız oyun alanını oluşturan karelerin çevresinde tam bir tur atarak kendi oyun alanınıza katmak. Bunu yaparken değişik şekilli bazı kareler size Bonus niteliğinde çeşitli kazançlar sağlıyor. Bunun yanında, ortalarda dolanan yaratıklara da dikkat ederek en kısa sürede en çok kareyi ele geçirmelisiniz. Oyun, Single Player modunda bir süre sonra monotonlaşıyor ve sizin sıkılmaya başlıyor. Ancak oldukça kullanıcı Multiplayer desteği olan oyunda, insan zekâsına sahip rakiplerle karşılaşmanız halinde oldukça eğlenceli dakikalar geçebilirsiniz. Özellikle 3Dfx bazlı bir üç boyut ekranınız varsa, grafiklerin hoşunuza gideceğini söyleyelim. Yalnız o kadar oynamama rağmen, oyunun mantığını tam olarak kavrayabilmış değilim. Siz ne kadar uğraşırısanız uğraşın, bütün karelerin etrafını çevirip bütün puanları topladığınızı zannetseniz dahi, bir de bakıyorsunuz oyun pat diye bitiyor ve yeniliyorsunuz. Yine de hakkını yememek lazımdır, oldukça eğlenceli olabiliyor. Köpe kapmaca cinsi oyun tarzı bazen oldukça heyecanlı anlar geçirmenize sebep olabiliyor. Tabii ki kontrollere alışabilirsizseniz, özellikle ortamın fazla kalabalıklaştığı anlarda sağa gitmek istediğinizde aşağı, yukarı gidecekken sola gitmek gibi tuhaf davranışlarınız sergileyen "yaratığınız" sınırlarınızı bozmaya yetiyor. Tam olarak bir zeka oyunu olduğunu söyleyemeyeceğim Livewire'i vasat ama bazen eğlenceli olabilen bir oyun istiyorsanz alın, ama ben hâlâ Wolfied'i tercih ediyorum, ona göre.



FINAL ODYSSEY

Temmuz ayında Cem Şancı'nın yazdığı Yoot Tower'ı hatırlıyorsunuz değil mi?!? Hani yazının sonunda oyun türü olarak "kopya çekme sanatının geldiği son nokta" yazmıştı. İşte o son noktadan sonra yeni bir paragraf açıldı. Final Odyssey adlı bu garabeti (oyun demeye dilim varmıyorum) yapan elemanların hepsini canı yürekten kutluyorum. Final Odyssey'i ortaya çıkarabilmek için saatlerini harcamışlar, yüreklerini ortaya koymuşlar, herhalde günde 5-10 saat Starcraft oynamışlar, sonucunda bu tuhaf şey ortaya çıkmış (bakın hâlâ oyun demedim). Final Odyssey tamamıyla Starcraft'in kopyası olmasına rağmen, değil Starcraft'in tırnağı, Starcraft'in tırnağının içindeki toz parçasının üzerinde mikrobus mitekondriasi bile olamaz (mikroplarda mitekondria olur mu be? -BLX). Başındaki demomsu varlıkta anlayamadığımız üzere, biri yaratık, diğeri insan olan iki ırk birbirine daliyor. Tabii demo da Final Odyssey'in genelinde bulunan o iğrençlik hissine sıkı sıkıya bağlı kalınarak yapılmış. Sanki 320 X 200 çözünürlükteki bir AVI dosyasını çekiştirerek tam ekran yapmışlar (sankisi fazla -BLX). F.O. denilen bu iğrenç nesnede Terran ve Zerg'lere benzer iki dandık ırkı yönetme şansınız var. Binaların kullanımı, arabirim ve ırkların özellikleri tamamen aynı. Amos Zerg'lerin, Targos ise Terran'ların birebir kopyası. Sanırım Final Odyssey'i yapan adamlar "Protos'ları da kopyalarsak ayıp olur, bari o eksik kalsın" demişler ki, oyunda Protos'la benzer bir ırk yok. Bu iğrenç şeyin (bakın oyun dememek için nasıl kasıyarım bellİ bile değil) tek güzel ve orijinal yanı kötü sayılabilenek müzikleri. Sonuç olarak Starcraft klonu kötü bir yaratıkla uğraşmak istiyorsanız alın. Ama bana soracak olursanız, sokakta birisi bu oyunu size satıp karşılığında kırk yıl köleniz olmayı teklif eden bir adamlı karşılaşsanız, önce kötürüm bir eşek sudan gelinceye kadar adamı dövün, sonra Final Odyssey CD'sini kafasında kırın ve ortamdan başınız dik, göğüsünüz dışında uzaklaşın (Bakın, hiç oyun demedim).



BEAT DOWN

Elimde kalitesiz ve niye yapıldığı belli olmayan bir oyun daha var. Oyun, sokaklardaki çete savaşlarını konu olarak seçmiş. Ancak ortada kırmızı pijamalı adamlarla sarı pijamalı adamları dövüştürmekten başka hiçbir çete faaliyeti yok. Arada bir harac alıyorsunuz, zararsız moronları dövüyorsunuz o kadar. Hani belki konusu orijinal diye içinden oynamaya isteği gelebilir de, bilmem kaç bölüm etrafı dolanıp "Uff! Ugh!" diye sesler çıkararak adam dövmek sizdeki bu ilgiyi ne kadar ayakta tutar bilmiyorum. Oyunda herhangi bir şekilde yapay zeka yok, siz öünüze çıkan herkesi döverken, yanınızdan geçmeyecek aynasızlar, ellerindeki copları fıldır fıldır çevirerek geçip gidiyorlar. Oyunun temel amacına gelince, daha önce bahsettiğim bölgelere dağılmış değişik renkli pijamaçı çeteleri alaşağı ederek tüm bölgeyi kendi çetenizin bünyesine katmaya çalışıyoysunuz. Tarz denilebilecek herhangi bir tarzı olmayan Beat Down, en yakın kategori olan Real Time Strateji türüne benzetilebilir. Ama RTS türü birçok oyuna hakaret denilebilecek ölçüde iğrenç olan Beat Down, baştan aşağı eksik, hatalı bir yapılmış. Tek yaptığınız, her bölüm başında size verilen adamları kare içine alıktan sonra, öünüze çıkan her insanın üzerine tıklayarak adamlarınızın o garibanın suyunu çıkartana kadar dövmesini seyretmek. Sonra, ayakta kalan adamlarınızı tekrar gruplayıp bir sonraki insanoğlunun üzerine gidiyorsunuz ve bu oyunu oynamaya başladıkten yaklaşık 7 dakika sonra Beat Down CD'sini en yakın delici atletle oylum oylum oyana kadar böyle sürüyor. Aranızda bu tür basit oynanışa sahip oyunları sevenler olabileceğini biliyorum, keyfinizi kaçırmak veya zevklerle renkleri tartışmak istemem, ama bu Beat Down'a vereceğiniz 1.5 milyon liraya yazıkır. Yapmayın, etmeyin, o paraya gidip bir MacRoyal yiye veya daha iyişi üzerine 500 bin lira daha koyup Matrix'i seyredin derim ben.



NURCAN TİCARET

BİLGİSAYAR • YAZILIM • DONANIM

EN SON PC-CD OYUNLARI • OEM PARÇALAR • PC DONANIMLARI •

EN YENİ DVD FILMLER

TV KARTI BT 878: 51\$ • 16BIT SES KARTI: 15\$ • ATX KASA: 35\$
56K FAX MODEM: 25\$ • 1.44 FLOPPY: 13\$ • 120 WATT OEM SPEAKER: 9\$ •
600WATT SPEAKER: 55\$ • 8MB OEM AGP VGA: 35\$ • 48X CD-ROM: 48\$ •
6X DVD ROM 1295 • DVD+LASERDISC+VCD+CD PLAYER: 700\$

FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR

BU İLANLA GELİP 3 OYUN CD'Sİ ALANA MOUSE PAD +

5 CD OYUN ALANA 1 CD OYUN HEDİYE EDİYORUZ

Türkiye'nin her yerine kargo ile sevklerini gerçekleştiriyor. (Kargo ücreti mülkiyeti altına)

EMİNALİPAŞA CAD. NO: 10/3 SUADIYE İSTANBUL TEL: 0216 463 40 27

System Shock 2

Sıcak sıcak servis yapılmış bir tam çözüm kadar lezzetli ne vardır şu

dünyada? İşte size daha dumani tüten System Shock 2'nin tam çözümü. Elimize sağlık.

Bundan sonra okuyacıklarınız, System Shock 2'yi nasıl oynayağınızı bildiğiniz varsayılarak yazıldı. Eğer oynarken "Hypo da ne? PSI Booster da ne ola ki?" gibi düşünceler beyninizde vuku buluyorsa geri dönün ve System Shock 2'nin açıklamasını okuyun, e mi?

İmdaat, Kayboldum!

Hele bu ne? Daha oyuna başlamadan nasıl kayboldun çocuğum? Neyse, dur seni girdiğin delikten çıkartıym, sonra da bir daha kaybolmaman için birkaç takтик vereyim. Öncelikle şunu bil, Von Braun adlı bu geminin her kati, birbirine Bulkhead adlı geçiş bölgüleri ile bağlı üç-dört haritanın oluştur, yazında her Bulkhead'in nereye çıktığından bahsedicem. Ayrıca, System Shock 2'nin haritalarında, diğer tüm oyunlarda olduğu gibi, kuzey yukarıda değil. Efenim? Eh benim zekai çocuum, uzayın dibindeyseñde kuzeyin ne anlamı kalır, sorarımsa. Gitmen gereken yönleri sağ, sol, yukarı olarak bahsedeyim ki bir daha kaybolma. Ayrıca, bir daha kaybolmak istemiyorsan bir zahmet "M"ye basıp haritayı kontrol et, Mini Map'i de aç ki gittiğin yeri göresin. Zaten haritada bütün önemli yerler işaretli, eh kazık kadar adamsın, bir harita okumuya da becerirsin herhalde. Eee, o zaman ben neden konuşuyorum ki?

KAT 2: MED/SCI

Bulkhead 21: Cryo Recovery/ R&D – ICU/Biopsy/Crew Quarters

Görev: Uzaya vakumlanmadan ortamdan kaç...

Yürüsene be oğlum, KOŞ. "Neden ikinci kattan başlıyoruz" diye sormanın zamanı mı, gövde çatlamış, uzağa fırlayacak neredyese. Soldaki İngiliz anahtarını aldin mi, iyi, kır bakım sağıdaki duvara yaslı masayı. Çık yukarı ve hep düz git. Bundan sonrası az büyük eğitim görevi gibi zaten, duvardaki INFO panellerini oku.

Görev: Bataryayı şarj et ve Medical'in kapısını aç.

Bataryayı şarj etmek için gereken güç istasyonu, asansörün sağındaki kordonan inince, kimya odasını geçince geldiğin Cryo Retraining Facility'de



bir merdivenden aşağı inince karşına çıkarıyor. Ama öncelikle güvenlik sistemi sustur ki aşağıdaki turrets, yanı nasıl desem...

Görev: Grassi'den Crew Card'ı al.

Daha doğrusu cesedinden. Medical'da, Biopsy'nin yakınında bir yerde. "Orası da neresi" mi dedin? Med/SCI katının sol alt köşesinde çöcüm. Turret'lara tikkat. Oralarda aşağıya bir merdiven olacak, Grassi (kısaca merhum de) ve kartı orada yaşıyor.

Görev: Dr. Watts'ın Crew bölümündeki odasını bul, sonra da kendisini

Sağda en sondaki oda. Dr. Watts'ı ölümeden önce bulman için gereken R&D kartını, masasının üzerinden alman lazım. Bulkhead 21'e geri dön, daha önce açamadığın R&D bölümünü bul. Watts'ın ölümünden sonra üzerinden çıkanları al ve baskına gelen Hybrid'leri temizle. Maintenance Shaft'ın kapı kodunu aldın sen, eve-deved, Watts'ın notlarından birinde yazıyor. MS'ı aç ve robotu temizle. Mühendislik katına in.

KAT 1: Engineering

Bulkhead 11: Engine Core/ Coolant Tubes/ Engineering Control 'dan Car-

go Bays/ Command Control'e

Görev: Asansörlerle gelen güç jeneratörlerini çalıştır

Bunun için Engine Core'a gitmelisin, ama göreğin üzere öncelikle radyasyon sızıntısını önlemelisin, bunu yapabilecek yedek bir sistem var. Onu bulmak için sağ duvarı takip et.

Görev: Engineering Control'deki bilgisayarı kullanıp radyasyon sızıntısını önle

Engineering Control'e ulaşığında göreğin gibi Sanger giriş kodunu değiştirip Cargo Bay 2'ye kaçmış. Kargo bölümünde doğru ilerle ve turretlerla oyna. Bulkhead 11'e geçmeden önce, iki turret arasında bulacağın cesedin üzerinden Security Card'ı al. Daha sonra gerekebilir. Cargo Bay 2'ye girmek için önce Cargo Bay 1A'da en soldaki duvarın dibinden giriş kartını al. Sanger'in cesedi Cargo Bay 2B'de, üçüncü katta. Engineering Control odasının giriş şifresini alınca, oraya geri dön.

Görev: Xerxes'in korumasını aş

Xerxes bizden daha hızlı, bir sonraki adımımızı biliyor gibi. Fluidics Control bilgisayarını ele geçirmiştir, ama onu atlatacak bir yol var. Nasıl olduğunu Delacroix'in notlarında bulacaksın. 45m/dEX kod adlı bilgisayar parçasını bulman gerekiyor. Auxiliary Storage 5'te, kodu da 34760. Oraya ulaşmak için Replicator'ın (yeniden doğum yeri) olduğu odanın sağ kapısından çıkış, Store 4 sağdaki ilk oda, oradan radyasyon zirhını al. Sağ duvarı takip edin (bundan sonra söyle), bir hayalet göreceksiniz. İlk kapidan geçince geleceğiniz 8 şeklindeki bölümün en altında Storage 5 ve gerekli parçayı bulacaksınız (45m/dEX). Bu parçayı alıp Command Control'e gitmek gerekiyor şimdii (Bulkhead 11'de). Shuttle Bay'e geldiğinizde dikkat etmeniz lazım, sadece turret'ların olmasından değil, her tarafta patlayıcı ve radyasyon yüklü kutular var. Çiftli kapıya geçince, sol taraftaki asansörü kullanarak yukarı çıkmak, Command Control koridorun sonunda 45M/dEX parçasını hemen karşı-



nızdaki bilgisayara yerleştirin. Şimdi Engineering Control'e geri dönüp Fluidics Computer'ı çalıştırın. Radar yasın korkunuz bitsin.

Nacelle denilen kontrol odalarındaki bilgisayarları bulun (ikisinde de Offiline yazıyor) ve çalıştırın. Engine Core'a geri dönün ve sol alt köşedeki asansörle (aslında asansör değil de, neye) Core Control'e girin ve OFFLINE yazan bilgisayarı çalıştırın. Asansörde geri dönün ve 3. kata gidin.

Kat 3: HYDROPHONICS

Bulkhead 31: Hydroponics/Biological Survey'den Culvitation Cells'e

Bulkhead 32: Hydroponics/Biological Survey'den Coolant Tank Chambers'a

Görev: Asansör boşluğunu tıkayan organizmayı temizle

Haritanın sol altındaki Biological Survey bölümüne gidin. Bu enlemesine koridor boyunca beş kapı var, sağ üstekine girin, camı kırın ve diğer odaya atlayın. Masaların üzerinde iki kutu Toxin-A bulacaksınız. Bunu araştırmak için bir birim Antimony ve iki birim Vanadium (Va) gereklidir. Med/Sci bölümüne inip kimya odasından bu maddeleri alın.

İki tane daha Toxin-A bulmanız izim. Üçüncüü Hydroponics B'deki kimya odasında. Dördüncüüsü ise Hydroponics A'ya girdiğinizde göreceğiniz bir cesette. Toxin-A kutularını kullanmanız gereken Environmental Regulator'ler haritada büyük A ile işaretli, tabii bulundukları bölgelere girdiyseniz. İlk Regulator'u bulmak için Sector C'ye gidin, Experimental Office'e çıkan merdivenden tırmanın ve diğer taraftaki rampadan inin. Yumurtalara dikkat. İkinci Regülötürü bulmak için Experimental Office'teki delikten aşağı atlayın. Biological Survey Labs'deki bir cesedin üzerinde Hydroponics B giriş kartı bulacaksınız. Sector B Storage'ın altında buz tutmuş bir bölge var. Hydroponics A kapı anahtarı buradaki bir cesedin üzerinde, ve ikinci regülötör de burada. Kimya odasından Toxin-A'yı almayı unutmayın.

Üçüncü regülötörü bulmak için Bulkhead 31'in soluna gidin. Hemen girişteki cesedin üzerinden Toxin-A'yı alın. Buradaki bitkilerin bulunduğu koridorlarda iki tane maintenance droid var. Onları temizleyip iki koridorun arasındaki kısa bölgedeki cedi arayın. Ayrıca sağ üsteki Assault Rifle'in yanında yatan adamı da arayın. Hyrophonics D'nin giriş kartı on-

da. Enviromental Regulator de oralar da biryerde (kim demiş hatırlayamadığımı?!).

Dördüncü regülötör için, Bulkhead 32'ye geçin, haritanın sağ tarafındaki soğutma tanklarına doğru gidin. Regülötör buhar dolu ve haritanın en üstündeki odalardan birinde bulacaksınız. Tabii örümcekleri de bulacaksınız. Daha doğrusu onlar siz bulacak. Şimdi, asansör boşluğunu temizlediğinizde göre dördüncü kata çıkabiliriz.

Kat 4: OPERATIONS

Bulkhead 41: Xerxes Core/ System Administration'dan Dr. Palito'nun Ofisine



Bulkhead 42: Xerxes Core/ System Administration'dan Data Storage/Power Administration'a

Bulkhead 43: Xerxes Core/ System Administration'dan Fluid/ Power Ops'a

Bulkhead 44: Xerxes Core/ System Administration'dan Data Storage/ Power Administration'a

Görev: Üç Sim bilgisayarını yeniden programla

Dr. Palito'nun ofisine gidip yeni patroniçenizle tanışın. Sim bilgisayarlarını kırmak için gereken kodlar üç adet olan kırmızı renkli Cyborg Assassin'de. Birinci Cyborg, Xerxes Core'un sağ kösesindeki ilk kapının içinde. Biraz kovalamacı oynadıktan sonra öldürüp üzerinden Quantum Simulation Chip'i alın.

İkinci kırmızı cyborg, Bulkhead 42'deki Data Storage odasında. Yukarıdan düşen varillere dikkat ederek cyborg'u öldürün ve Interpolated Simulation Chip'i üzerinden alın. Bu bölgede, haritada "Office" olarak işaretli Power Administration bölgesinde ilk Sim Bilgisayarını bulacaksınız. Hemen girişten sonra, ortadaki ofise

bakin.

Bulkhead 43'te yuvarlak şekilli System Operations bölgesini bulacaksınız (haritada Fluid Ops olarak işaretli). Burayı geçince Power Operations'i bulacaksınız. Interpolated Simulation unit de bir kat aşağıda olacak. Ama bu alete yaklaşığınız anda iki taraftan ikişer tane Arachnid fırlayacak, hazır olun. Bu haritanın sağ üstünde, Command Center'a gitmen bir koridorda son kırmızı cyborg'u da bulacaksınız. Onu da öldürün Linear Sim Chip'i alıp, yan odalardan birindeki Linear Sim Unit'i de yeniden programlayın. Tabii cihazın bulunduğu odanın kapısını açacak kartı bulmuş olmanız lazım.

KAT 5: RECREATION

Bulkhead 51: Crew Quarters/Asansör/Athletics'den Mall/Theatre/Casino'ya



Bulkhead 52: Crew Quarters/Asansör/Athletics'den Garden/Dining'e



Bulkhead 53: Crew Quarters/Asansör/Athletics'den Garden/Dining'e

Bulkhead 55: Garden/Dining'den Mall/Theatre/Casino'ya

GÖREV: Yardım sinyali gönder

Deck 5 Crew'in giriş kartı, bahçedeki gömülü cesetlerden birisinin üstünde. Buradaki sinekle dolu yumurtalarla dikkat. Athletics kartı ise Crew Quarters'in ikinci katında, ortadaki odalarдан birinde. Yardım sinyalini gönderecek olan Transmitter ise basketbol sahanının üstünde. Ama önce sahanın ışıklarını açmak isteyebilirsiniz ki yerdeki kırıl zararlılarını ve cyborgları görebileşiniz. Bunun için sahanın delikten havuza gidip karşısındaki kapıyı açın ve bataryayı kullanın.

Transmitter'ı çalıştırın için gereken kod, bu bölüm boyunca dağılmış olan duvarlardaki resim terminallerinde gizli. Deli gibi (benim gibi) bunları aramak istemiyorsanız (ki istemeyin, hiçbirinin yerini hatırlamıyorum çünkü, birisi kasanın üstündeydi sanırım, o kadar) şifre: 14106

KAT 6: COMMAND

Bulkhead 61: Tramway/Shuttle Command'dan Bridge/Officer's Quarters'a

GÖREV: Ops Override giriş kartını bul

Tramvaya ulaştıktan sonra, ikinci durğa gidin. Officer's Quarters'dan geçip kaçış kapsüllerine ulaşın. Haritanın en üstündeki kaçış kapsülünden



Bridge Access kartını alın ve Tommy ile Rebecca'ya el sallayın (mutluluklar dileriz). Köprüün sonunda, Bridge Conference Area'ya çıkan gravlift'i kullanın ve canım arkasındaki Ops Override kartını alın.

Engine Core'a gidip Engine'i Overload haline ayarlayın. Bu bölümde başladığınız yere geri dönün. Officer's Quarters'dan Shuttle Access Card'ı alın. Soldaki rampadan yukarı çıksın. Mekiklere ulaşmanın en kolay yolu ortadaki koridor ve gravlift'leri kullanmak. Mekikleri yoketmek gerekiyor. Soldakine ateş ederek patlatabiliyorsunuz, ama diğerini koruyan enerji kalkanını patlatmanız gerekiyor. Bunun için yakında bir yerdeki Replicator'ı hack edip Sympathetic Resonator'ı almanız lazım. Bunu mekiğin kalkan jeneratörü üzerinde kullanın ve KAÇIIIN. Patlama olduğunda mekiği gören oda- dan çıkmış olmanız lazım.

Şimdi, tramvayı ilk duraklındaki kapalı kapıdan çıkabilirsiniz, tabii öncelikle Korenchkin'le karşılaşmanız ve oradaki zihinsel duvarı kaldırmanız lazım. Bridge'e gidin ve Korenchkin'le hiç uğraşmadan bir üst kata çıksın. Korenchkin'in beyni bilgisayarın solunda. Onu patlatın sonra da Korenchkin'i. Rickenbacker'a giden yol açıldı.

RICKENBACKER

Bu bölümden sonra harita yok, yeniden doğum odaları yok. Sık sık save edin, gözünüzü açık tutun, akıllı olun.

GÖREV: Kırmızı yumurtaları yoket

İlk iki yumurta ilk odada. Üçüncüsü açığınız koridordan sağa döñünce kafanızın üstünde. Dördüncü, uzay boşluğunun üstündeki köprüleri yakılmasını için odadaki düğmeye basın, ama karşı tarafa atlamayı denemeyin. Gerideki rampadan aşağı inin ve beşinci yumurtayı yokedin. Tünellerden sürünen, sağa dönün, odaya atlayın. Düğmeye basıp köprüleri biraz daha yaklaştırın. Köprülerin yanına geri dönmeden önce, kırışın üzerindeki TCS'ı almak için varsa PSI Pull gücünü kullanın, yoksa şansınıza küsün. Geri dönün.

Köprüden karşıya atlayın ve dördüncü yumurtanın asılı durduğu yere ulaşın. Rickenbacker kartı burada. Diğer köprü parçasına atlayıp küçük odaya atlayın, merdivenlerden çıkışın. Al-

tıncı yumurta yukarıda. Nacelle B'ye doğru gidin, işaretsiz ilk dönemeçten sağa dönün, işte yedinci yumurta. Nacelle'ye giderken ilk merdivenden inin, işte sekizinci yumurta. Dokuz ve onuncu yumurtalar Nacelle'in girişinde.

Nacelle'in koridorlarındaki turret'ları saf dışı bırakarak ilerleyin. Onbirinci yumurta buharlı bir yerde. Bu koridorun sonundaki açıklıktan sürünen ve Gravitonic Jeneratörleri tersine çevirecek olan düğmeye basın.

Şimdi Pod 2'ye gitmeniz lazım. Ama önce Nacelle A'ya gidin, buradaki morgda 12 ve 13. yumurtaları bulacağınız. 14. yumurta "Low Head Room" diye bir ikaz asılı olan odaya giden rampanın üstünde. 15. yumurta torpido kontrol odasından önceki



odada. Soldaki torpidoları en üst seviyeye, sağdakilerden öndeğini orta, arkadakini en üst seviyeye ayarlayın ve torpidoları kullanarak soldaki merdivene ziplayın. Son yumurta, Pod 2'nin yanındaki asansörün yanında. Pod 2'ye girmeden önce, ortadaki kontrol odasına girin ve nükleer füze-leri ateşleyin ki Pod 2'ye giderken radyasyon siz fena yapmasın.

BODY OF THE MANY

GÖREV: Geçiş tıkanan oluşumu açmak için sinir ağlarını yoket

Şimdi korksanız iyi olur, çünkü yaratığın içindeyiz. Virüs misali dolasıyorum. Sağdaki duvarı takip ederek esya ve özellik alabileceğiniz odaya gelin. Burada MUTLAKA Anti Toxin ve Anti Radiation güçlerini alın, çünkü uzun süre radyasyonlu sularda yüzeceğiz. Sinir merkezlerini bulmak için duvarlardaki mavi sinir ağlarını takip etmeniz yeter, ikisi de radyasyonlu suyun bulunduğu bölgede zaten. İkisini de yokedip başladığınız yere geri dönün ve açılan kapıdan (kas?) geçin. İlerleyin, gidin, koşun. İkinci dış cinsi şeylere gelince, önce sağ taraftaki

boşluğa atlayıp sinir merkezini yokedin ki soldaki kapı (kas?) açılsın.

GÖREV: Merkezi beyni yoket

İlerleyin, eninde sonunda yüksek bir yerden suya düşeceksiniz. Bundan sonrası daha çok hangi yeteneklere yatırım yaptığınıza bakıyor. Eğer yaratıkları kontrol etme (Reconstruction) alıysanız ne ala. Psi Reaver hâriç diğer yaratıkları (Rumbler ve Midwife'lar) etkisiz hale getirin. Psi Reaver'ların beyinciklerini buralarda aramayın boşuna (benim saatlerce yaptığım gibi) çünkü hepsi merkezi beyin olduğundan odada, yan yana. Psi Reaver'larla uğraşmadan merkezi beyin olduğundan odaya topuklayın ve hızla biçimde beyinleri, sonra da Psi Reaver'ları yokedin. Tabii daha önce ne kadar koruyucu, güçlendirici, hız-

landıcı büyümeli ilaç, implant varsa elinizde, kendi üzerinde kullanın (Özellikle PSI Aura ve Worm Heart'ı mutlaka kullanın). Ortalık biraz sakinleşince, merkezi beyin etrafında dönen iki yıldızı yokedin, ardından da beyin yokolunca, beyin bulunduğu yerdeki delikten aşağıya atlayın. İşte herşey bitti...

WHERE AM I?

...Mi acaba? Son olarak kalleş, satıcı yapay zeka SHODAN'la karşılaşmanız gerekiyor. Bu bölüm Shodan'ın zekasının içinde geçiyor ve etrafında bir sürü şekiller dolasıyor, bunlardan bazıları da size zarar veriyor. İlerleyin, kaçın, öldürün, sonunda merdiven gibi bir yere geleceksiniz. Aşağıya doğru inin, duvarlardan birinde bir boşluk var. Oraya ziplayın ve SAVE edin. Delikten aşağı atlayın ve içeren üzerinde bütün koruma, güçlendirme büyülerini kullanın. Elinize en güçlü elektrik silahını alın. Ve CYBER Psi gücünü kullanın. Shodan ile karşılaşığınızda etrafındaki güç kalkanını kaldırmanız lazım. Bunun için etrafındaki üç bilgisayarı Hack etmelisiniz. Bununla uğraşırken her üç tarafınıza PSI WALL örün ki, Shodan'ın görüntüsünü alan savaşçılar siz vuramasın. Üç bilgisayarı da Hack edince, Shodan'ın etrafındaki kalkan bozulacak. Shodan'ın attıklarından kaçarak sürekli ateş edin ve bu iğrenç AI'yi haktığı dijital çöplüğe gönderin. İşte şimdi herşey gerçekten bitti....

...Mi acaba? Nedense System Shock 3'te de görüşeceğimizden eminim... ─

Sinan Akkol



Silent Hill

Gelen yoğun istek üzerine Silent Hill isimli oyunun geliştirilmiş tam çözümünü tekrar veriyoruz.

Hatırlayacağınız gibi bu oyunun tam çözümü 99 Nisan sayımızda verilmiştir.



Bir tatil beldesi olan Silent Hill, gitgide bir sessizliğe bürünüyor-du. Yedi sene kadar önce olan trajik yangının kalıntıları hala fark edilebiliyordu. Eskinin turist cenneti olan şehirde, şimdi en ufak bir hare-

ket bile yoktu. Harry Mason, kızı ile beraber sessiz ve sakin bir tatil geçir-mek üzere Silent Hill' e gitme kararı alıyor. Ancak yolda başlarına gelen araba kazası nedeniyle şehrin yakını-larında bir yerlere gidiyorlar. Olaylar burada başlıyor...



Karakterler

Harry Mason

32 yaşında bir yazar. Karısını kaybet-menin acısını hala üzerinden atama-mış ve ondan geriye kalan tek varlık olan kızına dört elle sarılmıştır. Kızıyla beraber tatil gider. Burada olan değişik olaylar oyunun konusunu oluşturuyor.



Cheryl Mason

Harry' nin biricik kızı. Yedi yaşında. Annesini genç yaşta kaybedince tek dayanağı babası olmuştur. Babasıyla beraber tatil çıkışında başına bir ton olay gelir.



Cybil Bennet

Ayıptır söylemesi otuz üç yaşında bir polis memuresi. Brahms şehri etrafın-да devriye gezerken, Silent Hill' e git-mesi gerekiyor.



Alessa

Harry, defalarca bu esrarengiz kızla karşılaşıyor. Kim olduğunu size bira-kiyorum.

Oyunu ne kadar iyi oynadığınıza bağlı olarak beş farklı şekilde tamam-layabilirisiniz.





TAM ÇÖZÜM

Harry ve karısı, yolun kenarında bir bebek bulurlar. İkisi de bu öksüz çocuğa ilgilenecek ister. Bundan sonraki sahneler oyunda olacakları göstermektedir. Demo şimdiki zamana geri döner ve Harry ve kızı Cheryl' in cipleriyle Silent Hill' e dindenmeye gitmeklerini gösterir. Be arada ekranın ardında şu görüntüler gelir: bir hastane yatağında, ateşler içinde genç bir kadın uyuyor. Hastane koridorunda, bir doktor ve bir hemşire sert biçimde tartışmaktadır. Brahms şehrinin bir polis memuresi olan Cybil Bennet, devriye gezerken aldığı bir çağrı üzerine Silent Hill' e doğru yol almaya başlar. Cybil motosikletle, Harry' yi geçer ve gözden kaybolur. Dahlia çok tedirgindir. Birşeylerin uyanmak üzere olduğunu farkındadır. Harry, Cybil' in hurdaya dönümüş motosikletini görür. Bu hiç de iyiye işaret değildir. O esnada genç bir bayan yola fırlar, ve Harry ona çarpmamak için direksiyon kırar. Böylece yoldan çıkar ve cipini de parçalar.

Oyuna başladığımız ilk sahnede Harry bayılmıştır ve Cheryl kayıptır. Ayılır ve cipten dışarıya çıkar. Etraf çok sisli ve hafif kar yağışlıdır. Bu sırada Cheryl' in ayak sesleri gelir. Cheryl' i takip ederek siren çalanı kadar ilerleyin. Birdenbire hava kararacak ve Harry çaklığını yakacak. Kar hafif bir yağımra dönüşecektir. Kırılmış bir tekerlekli sandalye ve kanlar içinde bir ceset göreceksiniz. Biraz daha ilerleyin ve bırakın olsun!

Daha sonra Harry, bir kafeteryanın bankında uyandır. Kötü bir kabustan uyanmıştır. Cybil Bennet' da yanında oturmaktadır. Tanışırlar. Cybil bir polis memurudur ve Silent Hill ile olan tüm bağlantılar sebebsiz yere koptuğu için araştırmaya gelmiştir. Harry ona kızını hiç görüp görmemiğini sorar ve olumsuz yanıt alır. Harry ayağa kalkar ve Cheryl' i bulmak üzere yola koymular. Cybil onu kararından vazgeçiremeyeceğini anlayınca korunmasına yardım etmek için bir silah verir. Harry kızını ararken, Cybil' de destek kuvvet bulabilmek için Brahmsehrne gitmelidir. Kafeteryayı araştırın ve gerekli olan tüm alet ve ipuçlarını alın. Sadece radyo bir işe yaramıyor gibi gözükecek ama dışarı çıkmak istediğinizde sebebi anlaşılabilecek. Birdenbire radyo ötmeye başlar. Radyoya doğru yöneldiğinizde ise bir yaratık camı kırarak sizin yerde yatarır. Ayaga kalkın ve yaratık ölünceye kadar ateş edin. Böylece gördüklerinin bir rüya olmadığını farkına varır. Dışarı çıkmak ve rüyanızda gördüğünüz yerleri tekrar gezin. Cinayet sahnesinin olduğu yerde artık sadece çıkmaz bir yol ve Cheryl' in defteri vardır. Sayfalar yırtılmış ve üzerinde kanla yazılmış "to school" (okula) ibaresi vardır. Harry, kasabanın haritasına bakar ve oraya doğru yönelir. Ancak kasabanın yolları enteresan biçimde kesilmiştir. Finney Street' in sonundaki hurda polis arabasının bagajından anahtarları alın. Queen burger' in yanında ara sokaga girin. "Off Limits" yazılı yere gidin. Kesik köpek kafasının yanındaki anahtarları alın. Ellroy Street' in sonundaki evin posta kutusunda anahtarları alın. Matheson Street' in sonundaki kağıtları alın. Levin

narak kapayı açın. Şu anda evin arka bahçesindeiniz. Artık Okula (school) gidebilirsiniz. Holdeki okul haritasını alın. İkinci kata çıkışın. Lab Equipment room' a girin. Raftaki kimyasal şşeyi alın. Sonra Chemistry Lab' a girin. Kimyasal el heykeli üzerinde kullanın. Madalyonu alın. Country Yard' a girip anahtarları kullanın. İkinci kattaki müzik dersliğine gidip tahtayı inceleyin. Piyanodaki bulmacayı çözmeliiniz. Bu bulmacayı çözmek oldukça zor olsa gerek ki, dergiye bu konuda yüzlerce telefon geldi. Size başka bir kaç yol öneriyorum.

Şu ünlü piyano bilmecesi

1- Eğer müzik bilginiz varsa şu notaları çalmayı deneyin: D, A, A3, G, C#

2- Pianonun üzerinde bizim bulmacayı çözmemiz için kullanacağımız bir oktavlık bir bölüm var. Bir oktav 7 beyaz, 5 siyah olmak üzere 12 tuştan oluşan bir kısımdır. Bu oniki tuştan bazılarına bastığınız zaman normal notalar duyulur. Ancak oradaki herhangi bir tuşa basıldığı zaman bunlardan nota yerine klik şeklinde bir ses geldiği görülür. İşte bulmacayı çözmek için kullanacağımız tuşlar, nota sesi vermeyen bu beş tuştur. Bu nota sesi vermeyen beş tuşu denemek suretiyle bulun ve soldan sağa doğru numaralandırılmış (nota sesi vermeyen soldan birinci tuş=1, nota sesi vermeyen soldan ikinci tuş=2 şeklinde...). İşte bitti. Şimdi tüm yapmanız gereken, bu numaralandırdığınız tuşlara şu sırayla basmak: 2. 4. 5. 3. 1.

3- Hala çözemediyseniz dergiyi aramak yerine bana mail atın: megaemin@hotmail.com en geç bir hafıza içinde cevap alırsınız.

Tahtanın önüne düşen gümüş madalyonu alın. Madalyonları clock tower'a yerleştirin. Daha sonra boiler room'a gidin. Kırmızı düğmeye basıp kazanı çalıştırın. Böylelikle clock tower'ın kilidi açılmış olur. Clock Tower'a doğru ilerleyin. Storage'a girip oradaki pembe topu alın. 1. Kattaki sınıflardan birinde, masanın üzerindeki anahtar resimli kartı alın. Lobby'ye gidip tekerlekli sandalyeden ampulü alın. Resepsiyona gidip anahtar resimli kartı kapıda kullanın. Erkekler tuvaletine girin. Silahı alıp duvardaki resmi inceleyin. Kızlar tuvaletine girdiğinizde ise ikinci kata çıkmış oluyorsunuz ne hikmetse. Paniklemeyin. Tekrar girip birinci kata inebilirsiniz. Teachers Room'daki telefonu bulun ve oradan çıkış ikinci kattaki Locker Room'a gidin. Dolabı açın. Library Reserve key'i alın. Library Reserve'e gidin ve kitabı okuyun. Çatiya çıkışın. Delikleri bulup köşede olanına pembe topu yerleştirin. Vanayı açın. Library Reserve'e gidin. Kitabı inceleyin. Court Yard'a çıkış, yerdeki anahtarı alın. İkinci kattaki açılmayan sınıfa çıkış. Bodrum'a inin. Boiler Rom'a girin. Buradaki bulmacayı kendi çabanzıla çözün(bayaa kolay zaten). İçeri girin. Acena bir yaraticıyla karşılaşacaksınız. Biraz kaçırın. Saldırısını bekleyin. Ağzını açtıgi zaman ateş etmeye başlayın. Demodan sonra normal yaşama geri dönmüş oluyorsunuz.

Yettieee!

Okuldan çıkış gari. Bradbury Street'deki çıkışın yanındaki sokaga girin. Anahtarı yolu sonundaki evde kullanın. Evden yolu devamına çıkış. Buradaki ara sokagi kullanarak Bloch Street'e çıkış ve Balkan Kilisesine(church) girin. Demodan sonra masanın üzerindekileri alın. Old Silent Hill köprüsünü açın. Oradaki haritayı alın. Artık Silent Hill'in merkezindesiniz. Polis istasyonu da buralarda ama maalesef pek bir iş yaramıyor. Hastaneye gidin. Doktorla konuşun. Resepsiyona girip haritayı alın. Bundan sonra Conference Room' addaki Base Key'i alın. Aşağı inip jeneratör odasındaki jeneratörü açın. Asansör kullanarak üçüncü, ikinci ve dördüncü katlara çıkış. 302 numaralı odada bir video player var. Erkekler tuvaletinden Plate of Turtle ve Storage Room'dan Blood Pack'i alın. 306'da Plate of Cat var. Merdi-

venleri kullanarak ikinci kata inin. 204'de Blood Pack'i kullanın ve Hatter Plate'i alın. 201'de lighter var. Birinci kattaki Directors Office'deki Queen Plate'i alın. İkinci kattaki Nurse Center'a gidip bulmacayı söyle çözün:

Sol Üst = Queen

Sağ Üst = Turtle

Sol alt = Cat

Sağ alt = Hatter

Operating Room'dan Basement Storeroom anahtarını alın. Intensive Care' dan Disinfecting Alcohol'u aldıktan sonra bodruma inip Storeroom'daki dolabı itin. İçerde Disinfecting alcohol' ü, sonra da lighter'ı kullanın. Açılan geçide girin. Önce soldaki kapidan girip Video Cassette'i alın. Koridorun sonunda sağdaki kapidan girip Examination Room Key'i alın. Üçüncü kattaki video olan odaya gidip kaseti kullanın. Tam olarak ne olduğunu anlayamıyoruz. Birinci katta Examination Key'i kullanın. Hastaneden çıkış. Haritanın üst sağ köşesindeki Antikacıya gidin. İçerideki dolabı itin. Açılan yere girip herşeyi araştırın. Odadan çıkış Silent Hill Town center'e girin. İkinci kata çıkış. Tel çökecek ve aşağı düşeceksiniz. Duvardaki Rifle'ı alıp yaratığa ateş edin. Kirilan yerden dışarıya çıkış. Hastanede Examination Room'a gidin. Hastaneden çıkış. Post office'ın yanındaki merdivenlerden çıkışarak yaratığı öldürün. Köprünün diğer tarafına geçin. Midwich Elementary School'a gidip kapının kilidini hammer ile kıran ve tünele girin. Tüneldeki Sewer Map'i bulun ve haritanın altındaki Ladder'a doğru ilerleyin. Merdivenden çıkış öteki Ladder'a doğru gidin. Kapı açılmayıp. Haritanın sol ucuna gidip Sewer Exit Key'i alın. Ladder'i kullanın. Information tablosundan haritayı alın. Light House'a daha sonra da Amusement Park'a gidin. Parkın yolu kapalı. Ama siz haritadaki ok istikametinden girin. Ladder ile yukarı çıkış, atlı karıncayı bulun, yapmanız gerekeni yapıp(oyunun zevkini kaçırmamak için söylemeyicem işte). Basement'a gidiyorsunuz. Koridorun sonunda sağdaki kapıya girin ve ilerleyip pense ile tornavidayı alın. Penseyi içinde musluk bulunan odada kullanın ve Ophiel Key'i alın. Ophiel yazan kapidan girin. Duvardaki şifreye "ALERT" yazın. Devam edip Amulet of Salomon'u alın. Burçlar ile ilgili bilmecenin olduğu odaya girin.

Yay: 6

Boğa: 4

İkizler: 8

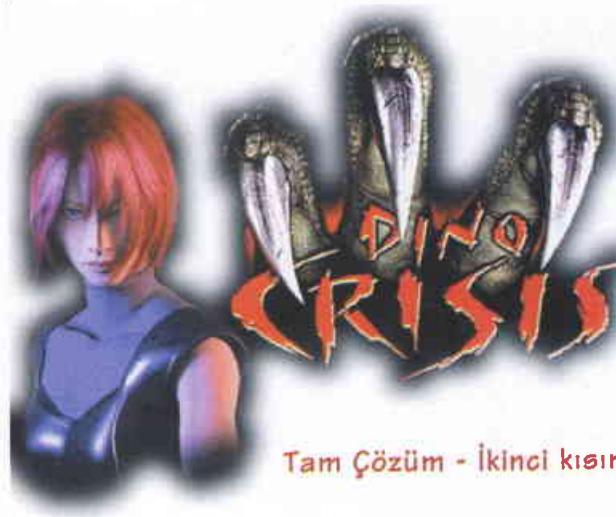
yapın ve Stone of Time'ı alın. Stone of Time'ı saatte kullanıp, Hagith Key'ı alın. Kapısında kullanın. İkinci kata çıkış, Crest of Mercury, Ring of Contract ve Camera'yı alın. Üçüncü kata çıkış iki tablonun da resmini çekin ve çıkan şekilleri kapılardaki bulmacayı çözmek için kullanın. Soldaki kapıda, birinci kattaki boş kuş kafesinin anahtarını bulacaksınız. Onu kullanın. Phaelog Key'ı alın ve kullanın. Kapılara sırayla girin. Dagger of Melchior'u alın. Ring of Contract'i eksik zincire takın. Jelly Beans'ı açın ve içinden çıkan Belchor Key'ı alın. Video Cassette'i kullanın. Ankh'ı alın. Belchor yazan kapidan girip jeneratörü kapatın. İkinci kattaki Key of Aratron'u alın ve ona ait olan kapida kullanın. Disk of Ourobos'u alın. Kızın odasına girip, Amulet of Salomon, Ankh, Dagger of Melchior, Crest of Mercury ve Disk of Ourobos'u kullanın. Burada sonra oyunu kolaylıkla bitirebilirsiniz.



Size birkaç ipucu: İkinci Options Menüsü' nü çıkarabilmek için standart options menüsünde L1, L2, R1 veya R2. Bunların her biri farklı seçenekler verecektir. L

MegaEmin

megaemin@hotmail.com



Tam Çözüm - İkinci kısım

Masanın üzerindeki dosyalanın yanından ID kartı alın. Masanın yanındaki rafta iki tane sarı kesecik var. Diğer odada olabilecek zerzevatları alın. Yatağın yanında küçük kutulara da bir göz atın. Dışarıya, kepenklerin asansöre geçiş engellediği yere gidin. Asansöre giriş hakkı alacağınız. Kontrol odasının yanındaki Save odasına geri dönün. Soldaki yoldan gidin ve lazerleri kapatın. Burada iki yol bulacaksınız. Birisi tuvalete, diğeri de gitmeniz gereken odaya açılacak. Odada yerde bir sürü eşya var. Masa üzerindeki evraklara bir göz atın, ve DDK-E disketini ve parmakizi cihazını alın. Ana koridorun bulunduğu yere çıkin. Çift kapının oradan da çıkin. Oradaki seden üzerinde parmakizi cihazını kullanın. Asansörün olduğu lobiye ve daha sonra solunuzdaki kapıya gidin. Ve sonunda eğer gördüğünüz ilk kapıdan girerseniz bir bilgisayar ve telefon olan büyük bir ofise geri döneceksiniz. Medical Room' dan aldığından ID kartı bilgisayarda kullanın(47812). Artık asansörleri kullanabilirsiniz. Şimdi asansörün bulunduğu lobiye geri dönün ve soldaki asansöre binin. Dino'yu gümletin.

Şimdi B1 asansör lobisinden desiniz. Harita dahil her şeyi alın. Key:345678

Password:
LABORATORY

Herşeye rağmen lazerleri kapatın. Tam önünüzde bir çiftli kapı olmalı. Birisi Database odası. İçeriden lazım olanları aldıktan sonra çıkin. Dışarıda kiler sizi sıkıştırmış durumda. Öldürün ve sola dönün. Orada Yeşil Slot var. İçindekileri



alin(E disketi dahil). Gas Chamber kapısını açmak zorundasınız. Bu yüzden bilgisayar odasına gidip orada kırmızı takım çantasını bulun ve onun hemen yanındaki duvarda duran paneli açın. Bilgisayar kullanın ve Gas Chamber' a açın(5037). Öteki çıkışı kullanın çünkü orada da kırmızı bir çanta var. Gas Chamber' a geri dönün ve odayı nötralize edin.

Mavi = sağ

Yeşil = orta

Kırmızı = sol

İçerdeki adam size bir B1 Kartı verecek. Cesetten küçük anahtarları alın. Bu anahtarları sağlık odasındaki yatağın yanında duran kutulara açmak için kullanın. Orada aldığınız kutuya uyan eşyaları alın. Dışarı çıkin. Yarattığı odaya sıkıştırın ve herhangi bir reng basarak onu gaza bugün nioaaahha-aargh!

Şimdi de Database Room' a gidin ve duvardaki bilgisayarda B1 kartı kullanın(3695). Sonra da lit paneline gidin ve B1 kartı tekrar kullanın. Bu kez R kartına sahip olacaksınız. Duvardaki CTV' ye gidin ve R kartı kullanın. Gail sizi arayacak. Key:1234579

Password: ENERGY

Oradaki rafı itip pompalı upgrade edin. Dışarı çıkin. Bir sahne gelecek. Oyunu durdurun ve bir kalem kağıt alın. Buradaki bulmacayı çözmeniz gerekiyor. Tekrar pompalı upgrade ettiğiniz yere girin. Bulmaca burada. Çözün. Kontrol odasına gidin. Almanız gerekenleri alın. Asansöre binin ve kendinizi Communication Room' da bulun. Hih, buldunuz mu? Tamam işte. Burada da kırmızı çanta var. Kapının yanındaki duvardan anahtarları alın. Dışarı çıkin ve sonuna kadar gidin. Soldaki kapıdan girin. Emergency panel' de anahtarları kullanın ve Satellite Disc' i devreye sokun. Gitmeden önce pompalınızı SG mermisiyle doldurun. Eğer kurtulabilseniz birileri sizi kurtarmaya gelecek. Asansörden aşağı inin ve Rick' i in size gitmenizi söylediğine yere gidin. Eğer bulamadıysanız haritada işaretli. Dışarı çıktığınızda hava harekatına dikkat edin ve cesedin olduğu kapıya girin. İki dino ile başa çıkmaz gereklili. Açıbildiğiniz tek kapıdan girin. Önce merdivenlerden çıkin ve Grenade Launcher veya sizin seçeceğiniz diğer ekipmanları alın. Sonra aşağı inin ve kutuları uygun şekilde itin. Yanlışlık yaparsanız, çıkış tekrar içeri girin. Bi bakalım. Size nasıl anlatsam ki... Yüzünüz iki tane kutuya dö-

nük olmalı. Üstekini sağa, alttakini aşağıya itin. Sonra küçük yoldan geçin ve diğer alttakini sağa itin. Yukardakini yukarıya itin. Çok karmaşık anlattığım farkındayım ama aslında çözülmesi o kadar da zor değil. Çıkmadan evvel bişiler de alıyzorsunuz. Demo giriyor. asansöre gidin ve Rick' le konuşun. Sonra koşmaya devam edin. T-Rex' i vurmak zorunda olmadığını hatırlatırım. Rick sizi çağrıncı asansöre doğru koşun. Sonra geçide gidin. Hayvanatlara dikkat edin. Kapıdan girin ve cesedi görün. Kartı alın ve cesedin yanındaki bilgileri okuyun. Okumazsanız çıkamazsınız ha! Şimdi gidip Rick' i bulun.

Ve hemen ardından...

Tüm bunlardan sonra B3 Export Room' da olmalısınız ve gücü açmanız gereklidir. Sigorta kutusuna bakarsanız, kahverengi sigortanın değişmesi gerektiğini anlayacaksınız. Yanınızda, solda bir kapı olmalı. Bu kapı yedek jeneratöre gidiyor. Sigortayı oradan alın ve Rick' e verin. Rafi itmemi de unutmayın. Rick' in olduğu yere; yani kontrol odasına gidin. Disk 1 ve 2'yi almanız gereklidir. Burada yapmanız gereken herşeyi yapın çünkü burası Save odası ve dışında öldürüdüğünüz dinocukların dedesi var(PTEROSAUR). Dışarı çıkin ve merdivene doğru gidin. Merdivenin yanındaki lazere göz atın.

Eğer kurtulursanız lazeri çalıştırın ve iki dinozoru öldürmeyin. İçeri girdiğiniz zaman dinozoru öldürebilir ya-hut uyutabilirsınız. İşlerinizi halledip merdivene gidin. Elinizdeki diskı kullanarakvinci harekete geçirin. Eğer olmuyorsa diskı kontrol odasında unuttunuz demektir. Yolu temizledikten sonra aşağı gidin. Hey, bizim iki dino nerede? Boş verin ve DDK-W diskini cesetten alın. Export Room' a gidin ve oradaki çiftli kapıyı Export Room Key ile açın. İki dino var ona göre. Sizi çok rahatsız edecekler. Güçlüler ve zor ölüyorlar. Ama farketmez; ÖLDÜRÜN! Devam edince hole gideceksiniz. Tam önünüzde bir çiftli kapı var. Cesedi kontrol ettikten sonra bu kapıdan girin. İki dino daha. Merdivenden çıkin. Kapıdan henüz girmeyin. Tam karşınızda havalandırma deligine tırmanın. Level C yazan yere gidin. Kapının önünde kartı arayın. Odaya girin ve ikinci DDK-W disketini alın. Çıkin ve diğer kapıdan girin;(sleeping quarters). Bu odayı unutmayın. Paneli bulun. Tekrar vanitator boşluğuna girin ve Safe Room' a gelin. Burası Safe Room A olsun. Alarmsız kapatın. DDK-S ve B' anahta-



rini alın. Cesetin yanındaki bilgisayara bakın. Geri gidin ve merdivenlerden aşağı inin. Rick yine sizi çağıracakla ne utanmaz, arlanmaz herif la bu...). Lazerlerin sonunda slotlara ulaşabileceksiniz. Hepsiniz açamayışınız doğal, çünkü diğerleri diğer adımları bitiş için lazım(Gail). Hole geri döndün ve cesedin yanındaki kapidan girin. Buraya girebilmeniz için iki DDK-W diski gerekiyor.

Key:2346789

Password: WATERWAY

Burada Rick ile karşılaşacaksınız. B2 anahtarını alın ve....

Asansöre gidin ve T-Rex' e mezar yeri gösterin. Daha önce almış olduğunuz sigortayı Backup generator' e taktırın, renk oyununu oynayın ve enerjiyi açın. Asansöre gidin ve üç cesetten şunları alın: port Key, DDK-D, DDK-S. Soonaciuza Rick' in olduğu yere gidin...

Peki ya buradan nereye gideyim? Safe Room A2 ya git eveladım. Artıkın B' Key 1&2 ve DDK-S Diskiniz var. Duvardaki bilgisayara diskleri yerleştirmeniz gerekiyor(0392). Bulmacayı çözün ve bilgileri alın. Kapıya gidin ve DDK-S disketini yerleştirin. Key: 25679

Password: STABILIZER

Üzerinde Level A yazan kapıya bir göz atın. Sonra Level C kapısını bulun. DDK-D disketini burada kullanın. Bir dolap bulun ve (1281) yazarak diğer silah upgrade' inizi alın. Şimdi gidecek tek yer kaldı. 2DDK-D



isteyen kapı.

Key: GF

Password: DOCTORKIRK

İki kapıyla daha karşılaşacaksınız. B2 anahtarlarınıza kullanıp açın ve Third Energy Area' ya girin. Köprüyü aktif hale getirin ve yolun sonundaki kapıya gidin. Merdivenlerden inip Key B' yi alın. Yukarı çıkmak için kapıdan girin. Yerde biri yatıyor olmalı. Duvarın sağ tarafında bulmacayı çözüp enerjiyi sağlayın. Sonra arkanızı dönüp kapının yanındaki bilgisayarı çalıştırın. Cesetten parmak izi alın ve kaderinizi seçin...

Eğer Rick' in yolunu seçtiyse-niz size lazım olacak kodlar da şunlar: (367204)

(0367) - (0204)

(78814)

Bu oyunun tam çözümünü vermenin ne denli zor olduğunu siz de tahmin edebilirsiniz herhalde. Umarım İngilizce versiyonu çıkar da, siz de benim kadar zorlanmazsınız. Bu çözümle ilgili sorularınız için lütfen mail adresimi kullanınız. Hadi iyi eğlenceler arkadaşlar. Bye&Smile...■



MegaEmin

megaemin@hotmail.com

Teknik Servis

Sevgili Level,

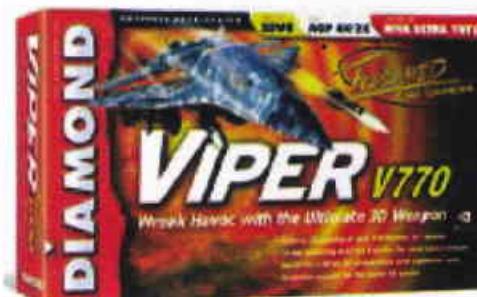
Bu bunalıcı yaz gününde yapılacak o kadar çok şey varken, evde oturuyorum. Sizinde mektubu okuduğunu düşünün de böyle olabileceğini düşünerek soru(cuk)larımı geçiyorum.

1) Sistem aygıtlarındaki görüntü bağıdaştırıcısına baktığında, S3 Trio 64 V+ diye bir şey çıkıyor. Bu bir ekran kartı mı? Öyleyse kullanışlı mıdır? Yoksa gidip bir Savage 4 mü alayım? Ayrıca bu Savage 4 P 233 MMX 32 MB RAM'lık bir bilgisayarda beni 3D oyunlarda tatmin edebilir mi (32 MB'lık versiyonuya)?

Buğra Otken

LEVEL

1) Evet, S3 Trio 64 V+ bir ekran kartı, üstelik S3'ün PC tarihine imzasını attı en sorunlu işlemcilerden birisini taşıyan bir ekran kartı. Yani kullanışlı olmasını bırak, en kısa zamanda değiştirmen gereken bir ekran kartı. Alacağın yeni ekran kartı için birkaç alternatif var. Ama bunların arasında maalesef Savage 4 veya TNT 2 olamaz, çünkü anakartın (P233 MMX kullandığına göre) AGP slotu taşımıyor. Yani bu iki ekran kartından birisini almak istediğiinde, anakartını ve işlemcini de değiştirmen gerekiyor. Bunu göze alıysan, paran da varsa TNT 2 almanı tavsiye ederim. Eğer şu anki sistemini elinden çıkartmak veya Upgrade yapmak istemiyorsan, tek çaren kullanılmış bir TNT alıp S3 Trio'yu atmak ya da bir Voodoo 2 alıp S3 Trio ile birlikte kullanmak.



Selam Level,

Benim P200 MMX ve 16 MB SDRAM makinem var. İlk önce P III mü alsam yoksa TNT 2 mi bunu düşünüyorum. Sorularım:

1) 32 MB'lık TNT2 16 MB'lık makinemde çalışır mı?

2) Benim monitörüm Official F1 Racing'de 520*320'de görüntü veriyor, fakat (hani demosunu verdiniz, tam sürümünü oynamak nasip kismet olmadı) daha yüksek çözünürlüğe ayarladığım zaman monitör kapanıyor. Bu neden olabilir?

İyi çalışmalar

Hamza Göyıldar/Kırklareli

LEVEL

1) Hayır! Senin de Buğra'ninki gibi bir anakart ve işlemci Upgrade'ine ihtiyacın var. Ama bunları bir kenara bırak, hemen, acilen, SIMD bellek miktarını artırmam lazımdır. 16 MB ile yeni oyunlardan hiçbirini oynayamazsin, 16 MB hiçbir şeye yetmez. En az 64 MB, ideal olarak 128 MB'lık bir bellek artırımına gitmen gerekiyor.

2) Bunun sebebi büyük ihtimalle markasını ve hafıza miktarını yazmadı olduğun ekran kartıdır. Tabii 16 MB gibi düşük bir bellek miktarına sahip olmandan da şüphelenmen gerekiyor.

Pek Sayın LEVEL'a

200 MMX, 32 MB EDO RAM, 2 MB PCI VGA, 24XCD-ROM sürücü 16 Bit Avance Stereo ses kartı bir PC'ye ve 230 \$'a sahibiyim. PC'me iki hafıza içinde 32 MB 100MHz RAM, Datron BT 848 uzaktan kumandanlı Capture veya PLY Video TV kartı ve 3D hızlandırıcı almayı düşünüyorum. Doğru bir karar mı? Böyle bir sistem Half-Life'ı 800X600 oynar mı? TNT'de ne kadar performans verir

(veya Banshee Voodoo 3 1000-2000'de)? İstediklerim için P II şart mı? Yoksa hepsini unutup ACER 2X2X6 CD Re-Writer mi alsam (229\$+KDV)?

1) TV kartlarında (Datron) 75 MHz yazısı ne demek? PC hızıyla ilgili ise sadece TV kartını kullanırlar mı sürekli mi?

2) Ses kartım ile başım dertte. İlk başta tanımıyor. Sonra buluyor, ama ne müzik CD'si dinleyebiliyorum, ne oyun içi müzikleri. Yoksa birde ses kartımı da değiştirem?

3) Bir arkadaşımda da şifreli kanalları çözerken ses gidiyor. Bende böyle bir sorunla karşılaşabilirim miyim?

Tavsiye ve önerilerinizi sabırsızlıkla bekliyorum. Başarılarınızın artarak devamını diliyorum.

Turgay Berberoğlu-Tekirdağ/Çorlu

LEVEL

Mektubundan anladığım kadarıyla, hem 3D oyunlarla hem de bilgisayarında TV seyretmekle ilgileniyorsun. Ama şunu unutma ki, bir TV kartı almanın 3D oyunlara hiçbir getirişi olmayacak. Sendeki 2 MB'lık ekran kartı ile Half Life'ı veya bir başka oyunu değil, 800'e 600, 640'a 480 çözünürlükte oynaman bile çok zor. Bence TV kartından önce ekran kartı ve yandaş Upgrade'lerini düşünmeli sin. Half Life gibi Open_GL API'sini kullanan oyuncular için TNT 2 en iyi seçim, ama bir Savage 4 veya Voodoo 3 3000 de ortalama bir oyuncunun ihtiyacını karşılayabilir. Bu kartlardan daha düşük özellikte olanlarını düşünme bile. Bnlara ek olarak, sisteme ek 32 MB 100 MHz RAM alacığını söylemişsin, ama bu RAM modülleri seninki gibi eski bir anakartla uyumlu olmayabilir. Hadi uydum diyelim, bu 100 MHz'lık RAM'leri EDO RAM'ler ile birlikte kullanamazsin. Hadi kullandın diyelim, 100 MHz RAM'ı EDO ile birlikte kullanmanın sana hız açısından hiçbir faydası olmayacaktır, çünkü sistemin daha yavaş olan EDO RAM'lere göre çalışacaktır. Yani EDO RAM'ler darboğaz oluşturacak ve sistemini yavaşlatacak. Akılında bulunsun.

1) TV kartlarında tazeleme oranı olmaz. Tazeleme oranı (hani şu senin 75 MHz'lık birim) büyük ihtimalle radyolu TV kartlarındaki alınabilen radyo frekans aralığını gösteriyor. Ama eğer senin bahsettiğin TV kartı+ekran kartı ise, yani Combo-kart ise, 75 MHz Combo-kartın ekran ta-



zeleme oranını gösteriyor.

2) Bence ses kartını değiştirmenin tam zamanı, Live! Value'ların fiyatı da 50 dolarca kadar düşmüşken hiç durma. Ama senin oyun içindeki sesleri duyamamanın sebebi, CD-ROM ile ses kartının arasındaki CD Audio kablosunun başına bir şey gelmiş olması veya o kablonun hiç olmaması da olabilir. Kasanın içini açıp CD-ROM ile ses kartının arasındaki ince kabloya bir bak; yerinde mi, değil mi diye.

3) Şifre çözme işlemi için görüntü ve ses için iki ayrı programa ihtiyacın var da ondan. Bu arada, bu yaptığından çok kötü biri olduğunu da söyleyeyim.

Sevgili Level Çalışanları,

Adım Egemen, bu dünya ile ilişkimi biraz da olsa azaltan en yakın dostum bir PC.

1) Bana bu alemdede yardımcı olabilecek tek dergi Level diyerek size yazdım.

Benim sorunum şu aralar oynamak istedigim, CD'si olduğu halde oynamadığım Monaco II Gard Prix ile ilgili. 8 MB AGP Intel 1740 Chipset'li bir ekran kartım var. Bu oyuna 3D ile yüklerken şimdi oyunu bir daha yükleyemiyorum.

Bilgisayarım, arkadaşımdan ödünç aldığım Voodoo 2'yi o oyuna yüklerken, o kartı çıkarıp sürücülerimi bilgisayardan attığım halde yine 3Dfx olarak okuyor ve yüküyor ve bu oyunda D3D ile oynamam gerektiği halde, 3Dfx ile yüklenip sonrasında tabii ki açılmıyor. Ben de kafayı yiyorum. Lütfen lütfen yardım. Ne yapmalıyım? Bana yardım edeceğinize inanıyorum.

2) Bir sorum daha var. Bu da ekran kartımın Open GL destekliyor mu yoksa desteklemiyor mu diye. Heretic II, Half Life, Spec Ops, Star Siege,

ve ismini saymadığım birçok oyuna her Open GL ile girdiğimde ya hata veriyor ya genellikle modemim olmadığı için Internet bağlantısına giriyor. Acaba bunların Internet'te Open GL açılmalari için dosyaları mı var ya da benim ekran kartımın mı desteği yoktur?

3) D3D ile 3Dfx'in farkı oyunlarda nedir? Lütfen hız olarak kıyaslayın, görüntü ve çözünürlük açısından.

4) Bir de Nfs 4 High Stakes'in Option menüsündeki -fog- açtığında ekran bembeğaz oluyor. Benim ekran kartım mı sorun, yoksa D3D bu destek yok mu?

5) Overclock istiyorum abi. Aslan PII 350 CPU ve Abit BH6 anakartına sahibim. Del'e basıp ayarları kurcaladığında ya olmuyor ya PII 233 yazıyor. Nasıl Overclock ederim?

6) Normal bir CD'yi (Müzik CD'sini) bilgisaya çekip nasıl çalabilir? Çünkü bunlar genellikle 44 Byte gözüküyorlar da.

7) En iyi Video CD izleme programı nedir ve film izlerken video görüntüsü en iyi nasıl ayarlanır?

Hoşçakal King Level

LEVEL

1) Aha! Klasik "Sorunlu Diamond ekran kartı" sendromu. Maalesef yapabileceğin hiçbir şey yok. Diamond Voodoo 2 ekran kartının sürücülerini bir kere bilgisayarına yükledi mi, kaldırılması mümkün olmuyor. Tek çaren Windows'u silip baştan kurmak.

2) Intel740 işlemcisini kullanan ekran kartlarının Open_GL'e desteği var, ama bazı üreticilerin ekran kartlarında Open_GL'de sorun yaşanabiliyor, sanırım seninki de onlardan biri. Internet'ten ekran kartının en son sürücülerini yükleyip kurman lazımlı.

3) Eskiden Direct 3D görüntü kalitesi

olarak 3Dfx'in Glide API'sinin çok gerisinde idi, hatta bu API'yi kullanan oyunların çoğu doku kaplamaları için "suluboya ile yapılmış izleniminin veriyor" yorumunu kullanmıştık. Artık öyle değil. Microsoft, Direct X 6.0 ile birlikte D3D'yi diğer API'ler kadar gelişmiş bir hale soktu. Lens Flare, Mipmapping, Bump Mapping ve S3TC gibi özellikleri de desteklemeye başlayan Direct 3D, artık Glide kadar kaliteli görüntü verebiliyor. Ama her zaman söylediğimiz gibi, bir oyun Glide ve Direct 3D'nin ikisine birden destek veriyorsa, oyunu Glide ile oynayın.

4) Biz de NFS-High Stakes'i Direct 3D ile oynadık, ama öyle bir sorun yaşamadık. Sorun senin kartında gibi görünüyor. En son sürücülerini yükleyip ben hâlâ.

5) Saat hızını doğru ayarlıyorsun belki, peki ya saat çarpanı? Yaaa, yaaa. İşlemciyi Overclock ederken saat çarpanını değiştirmemelisin, sadece saat hızını değiştir.

6) Müzik CD'lerini şekilde sabitdisk kopyalamazsan. Bu iş için Win-DAC gibi Audio Track'leri söylebilebilir bir programa ihtiyacın var. Tabii bu şekilde 4 dakikalık bir Audio Track, sabitdiskinde yaklaşık 40 MB'lık bir WAV dosyası haline gelecektir. Bu dosyayı da MP3 Compressor gibi bir programla MP3 haline getir ki sonradan kafayı yeme. Ya da en iyisi, Audio Catalyst programını bul. Bu program müzik CD'lerini neredeyse çalma süresi ile aynı zamanda MP3'e çeviriyor. Tabii bütün bu saylıkların için CD-ROM'unun belli bir standartda uygun olması gerekiyor (ne standart olduğunu unuttum). Eğer 24 hızlı ve üzeri, yeni bir CD-ROM ise uyumludur.

7) Ben her türlü multimedia sorunum için Windows Media Player'in sohbetini kullanıyorum (en son 6.2 versiyonu çıktı). Ama Media Player bazı Video CD'leri (mesela Braveheart ve Star Wars Trilogy) anlaşılmaz bir şekilde kabul etmemekte direniyor. Bu gibi durumlar için yedekte Xing Mpeg Player 3.30'u da bulundurmaktı fayda görüyorum. ■



Donanım Pazarı

Dream Machine

İste parayla alabileceğin en iyi bilgisayar.

İŞLEMCİ

Pentium III 550 Mhz
Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
746 \$

ANAKART

Asus PII P3B-F ATX
Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-menüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
127 \$

BELLEK

128 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için ideal
300 \$

SABİT DISK

Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB
Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 \$

EKRAN KARTI

Matrox G400 Max (YENİ)
İnanılmaz bir şekilde TNT 2 Ultraları solladı.
En iyinin en iyişi
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
230 \$

MONİTÖR

17' Sony 200 GTS
Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 \$

CD & DVD ROM

Creative 6X DVD Rom
MPEG2 kartı ile bilikte geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233\$

SES KARTI

Sound Blaster Live!
Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Ekonominik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere.

İŞLEMCİ

Intel Celeron 466
Slot kullanıyor, fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
105\$

ANAKART

ABIT BX6 440 BX6 Rev 2.0
1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var, overclockçular için ideal
Karma (212) 233 30 30
96 \$

BELLEK

64 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için yeterli
128 \$

SABİT DISK

Quantum Fireball 13 GB
Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161\$

EKRAN KARTI

Creative TNT 2 16 MB
Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

MONİTÖR

Hyundai 7770A 17'
Hyundai uygun fiyatı ve kalitesiyle ön plana çıkarıyor.
Empa (212) 599 30 50
265 \$

CD & DVD ROM

Toshiba XM6502B
40 Hızlı, CD'yı tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62\$

SES KARTI

Sound Blaster Live! Value
Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Yan Birimler

Ve bilgisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler.

HOPARLÖR

Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 \$

TV KARTI

Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

MODEM

Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 \$

YAZICI

Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

TARAYICI

HP ScanJet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131\$

CD YAZICI

Sony CRX 120E-RP
4X Yeniden Yazma, 4X Yazma ve 24 Hızlı okuma. IDE arabirim kullanıyor.
360 \$
Pampa (212) 256 65 90





FINAL FANTASY VIII

Neden Allahum, neden Final Fantasy VIII? Neden evimde, kendime ait bir Playstation'ım yok, neden Final Fantasy 8'i oynayabilmek için PC için çıkışmasını, kimbilir daha ne kadar beklemek zorundayım? Neden Final Fantasy 8 denilen bu oyun "mükemmel" sıfatına birebir uyuyor ve nasıl oluyor da Level'in bir oyuna verebileceği en büyük onur olan Level Klasik ödülünü alabiliyor? İşte nedenleri...

Ilk olarak, Playstation'la pek fazla ilgim olmadığı halde, sırı Final Fantasy 7'ye olan düşkünlüğüm nedeniyle bu oyunu oynayabilmek için, derinin PSX'ine sahipmem olana Maddog'u davet etmek gerekti. Gerçek ben de olsakta hasar aldim, ama bir de onu görmelisiniz!!! (aaah, lütfen yavaş saman bandırlan, sanırım iki kaburgam daha kırıldı). Ama akıtmışım her damla kana değişti doğrusu, Final Fantasy 8, uzun zamanından beri (hem PC hem de Playstation'dan bahsediyorum) oynadığım, gördüğüm, isittığım, bütün duyularımla saldurdığım en iyi oyun.

Seifer

"Uh, you guys shouldn't have... I was gonna come visit you at my old home."



Peki Ama, Neden?

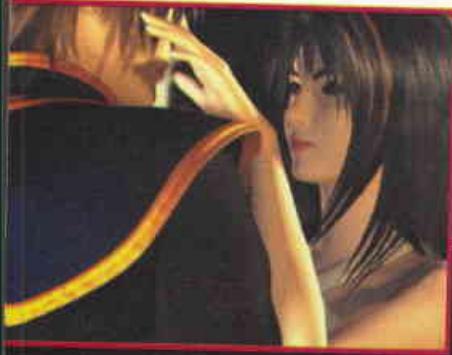
Bir kez senaryo çok! Entrikalarla dolu, gizli bir dünyada herillerini iki geceli grubun arasında kılıç sestile bulan bir grup gençin hayatlarını yeniledireceğiz. Tuhafçılığe kapılmış bir karakter olan Squall'ın etrafında gelişen gibi gözük olaylar, askeri akademiden venir mezun olmuş altı genç insan içine çeken karmaşık, çözüldükçe daha karmaşlaşan bir olaylar yaratmasına dönüşüyor. Karamlık, esarengiz bir geçmiş olan Squall'ın sırfını çözmeye çalışan bu grubun her üyesi için o kadar detaylı, zengin ve çekici bir alt-senaryolar zinciri hazırlanmış ki, çok geç



meden karakterlerden birisiyle kendinizi özdeşleştiriyorsunuz. Yani almoster oyunu çözümtü Squaresoft, dansı Westwood'un başına (onlayan anları). Senaryonun karmaşlığı birçoğunuzun içini bulandırabilir, ama beni müthiş etkiledi. Oyunlarda ve filmlerde daha başlar başlamaz kimin ne mal olduğu ve oyuncu/filmin sonu kendini ele verdiği anda, benim için olay bitter. Final Fantasy 8'de çoğu zaman kimin iyi kimin kötü olduğunu, gerçekten hangi taraf için çalıştığımızı tam olarak anlayamıyorum.

Ayrıca, senaryo sadece "köyü düşmanları yok et, hayatı kal" gibi kit zeka türünü değil, en iyi Hollywood senaryolarını (öyle bir şey varsa tabii) orta yerlerinden çatır çatır çallatacak düzeyde zengin. Squall'ın yanındaki arkadaşları sürekli olarak onun geçmiş hakkındaki gizli kalmış yönleri ortaya çıkartmaya çalışıyorlar. Bunu yaparlarken araya giren "Flashback" demolar siz karakterlere daha da yaklaşır. Ayrıca, nemli gözülü güzel kız Rinoa ile Squall arasında bir aşk filizleniyor ve sonlara doğru hiç aklı gelmediğin olaylara neden olacak derecede derinleşiyor. Bütün bunlar size basit bir film senaryosu gibi gel diye, hatta oyunda değil, benim anlatım özürü olmadıda bileşiniz. Oyunu da müthiş yonlere inanabileceğiniz için ilk önce görmenziz lazımdır.

Grafik olarak, tek bir kelime bile söylemeye mecburum yok. Final Fantasy 7'yi oynayanlar bilirler, doyuş sahneleri sırasında gerçekleşen büyüler, yapılan özel hareketler, karakter amasyonları benim "bitirici" olarak nitelendirdiğim ve henüz herhangi bir oyun platformunda eline su dökülemediği kalitededir. Açıkçası Final Fantasy 8'deki grafik ve animasyonları da da iyi olduğunu duyduğumda inanmamışım, çünkü mantık olarak bunu gerçekleştirmenin herhangi bir yolu yoktu. Ama benim mantığım tukendığı yerde. Squaresoft'taki müthiş yaratıcı beynlerin bayan gencin devmeye giremiş demek ki! Şimdi, baştan alarak tekrar ve yavaş yavaş söyleyorum: Final Fantasy 8'deki grafik, animasyon ve efektlər tek keliməyle M-U-K-E-M-M-E-L. Ne herhangi bir PC oyunu, ne bir başka Playstation oyunu, ne de herhangi bir



baska oyun sistemindeki herhangi bir baska oyun. Hiçbir sey, HİÇBİR SEY Final Fantasy 8'deki gorselligin yakından bile geçemiyor. Playstation'in en büyük gati olan bellek azlığı (simdi dikkat edin PC sahipleri, sadece 2 MB!) nedeniyle oyuncular içi ve doyus sahneleri düşük çözünürlükte olmak durumunda, ama bunu görmeyeceksiniz bile, cunku oyun başladığında anadan itibaren yere düşüp masanın altına yuvarlanan çenentizi aramakla mesgul olacaksınız. Ara demolara ise söyleyecek bir kelime bulamamayı bırakın, önlerinde saygıyla eğilmekten baska bir sey gelmiyor elimden! İlk bakışta anlayamayacağınız şekilde tamamen iç boyutlu karakter ve sahne animasyonlarından oluşturulmuş bu arası sahneler, "ilk bakışta anlayamayacaksınız" dedim, cunku bu animasyonlardaki karakterlerin "cizim" olduğunu ilk bakışta anlayamayacak ve demolarda gerçek karakterlerin kullanıldığını zannedeceksiniz. Tabii işin aslı anladığınız anda düşecek olan dibimizi aramak aklimızın köşegenine bile geçmeyecek, cunku sizin bir karsı açık televizyonun içine düşecek kadar dibinden oyunu oynuyor olacaksınız. Ayrıca, demolar ile oyuncular içi grafiklerin entegre edilebildigini de ilk defa Final Fantasy 8'de gördüm. Düşman askerlerinin üssünü basmasının gösterildiği bir sahne, çatıdan sarkarak pencereden içeri dalan düşman askerlerini gordünüz, anda, odanın içindeki kendi adamlarınızı da yönetebildiğimiz tarihten, yüzümüzde ifadeyi görebilmiş olmanızı dilerdim!

FF7'deki en çekici atraksiyonlardan olan "Summoning" büyüler, FF8'de bir adım daha ileriye götürülmüş. Her karakterin kendine özgü "Guardian



Force" gücü var ve buna dayalı olarak yaptığı GI büyülerleri abara büyüklikte yaratıkların, oldukça abartılı bir şekilde savaş sahnesine girip, düşmanların canına of tıkanasını anlatan, uzunluğu 30 saniye ile bir dakika arasında değişen büyüler animationları görüyoruz. Bu animationların etkileyiciliği haka kinda tek bir kelime dahı söylemek istemiyorum, gordugunuz andaki tepkileriniz "WAAAAY BEE!" ile başlayıp "OHAAAAAA!" ya varan bir cesitlilik göstererek. Ama bu "uzun" büyüler Final Fantasy 8'in hem en güçlü hem de en iyi tekni simir bozucu yanımı oluşturuyor. İlk 10-20 kere seyrettiginiz her seferinde zeykten onbes köse olacağınız bu animasyonlar, güçlü düşmanlarınızla karşı savaşırken yüzüncü kere yaptığınızda "vet, evet, anladık. Güclüsün, yucesin, kodum mu oturursun. E hadi ama, ne yapacağım yap da defterini dır su düşmanları!!! seklinde tepkileri yolaçıyor, cunku bu bir dakkalik animasyonları geçmenin herhangi bir yolu yok. Ama sizde evliya sabı varsa, bu animasyonları her savaştı tekrar tekrar seyretmekten büyük bir zevk de alabilir ve oyuncunun yegane eksisini de kendi adınıza atıya çevirebilirsiniz. Karşımam.

İyi de, neden?

Final Fantasy serilerindeki karmaşık büyüler ve esya kullanımı, oyuncunun en çekici yanlarından biridir. Final Fantasy 7'de etrafta bulduğumuz değişik özelliklerdeki büyüler Orb'ları bulduktan sonra, silahların üzerinde ve zırhların içinde kullanarak, çeşitli 300'e yakın büyüler, yaratıklar, korunma ve saldırıcı şekilleri uretmemiştik. Çeşitlilik olarak sadece ve sadece birinci PC FRP'si tarafından geçilebilen sistem, kullanım kolaylığına gelindiğinde rakipsizdi. Ama Final Fantasy 8'de bu da geliştirilmiş. Nasıl yapmışlar, katayı yememişler mi bitemiyorum ama büyülerini artic ekisinden daha kanık, daha çeşitli ve kullanımları çok çok daha zevkli. Artık yapmak istediğiniz her büyüyü, düşmanlarınızla karşılaşırken onlardan KAPMALISINIZ. "Draw" denilen bir özellik sayesinde düşmanlardan aldığı büyülerin kabiliyetlerini isterseñiz hemen kullanabilir, isterseñiz daha güçlü düşmanlara karşı kullan-

mak için biriktirebilirsiniz. Tabii bu özellik, FF serisine daha önce olmayan bir strateji kazandırıyor cunku düşmanlarınızdan en fazla miktarda büyülü alabilmek için onları elimizden geldiğince hayatı tutmaya çalışacağınız. Kazandığınız büyüler ise aynı Final Fantasy 7'de olduğu gibi çeşitli şekillerde kullanabiliyorsunuz. isterseñiz, direkt olarak büyülerin silahlarını üzerinde kullanırsınız isterseñiz silah ve zırhlarını üzerinde çeşitli özellikler kazandırmak için. Büyülerin silahları üzerinde kulanımı size büyük avantajlar sağlayacaktır. Mesela, buzdun olmuş yaratıklara karşı savaşırken, FIRE büyüsünü silahınız üzerinde kullanırsanız düşmanları kısa yoldan düşecek. Aynı büyüyü zırhınız üzerinde kullanırsanız, zırhınız alesbazlı saldıruları emecek ve siz güclendirecektir. Oyunındaki bu tür kombinasyonların haddi hesabı yok ve hangi düşmanla karşı hangi bileşimin etkili olacağım bulmak oyuncunun en zevkli yanlarından biri.

Benim söyleyeceklerin burada bitiyor, 4CD üzerinde gelen Final Fantasy 8'i almamak bu yüzüf içinde vaptığınız en büyük aptallık olacaktır. Ve hana hala "Neden?" diye soruyorsanız şunu biliñ ki: Final Fantasy 8 kesinlikle bir bilgisayar oyunu değil, tam bir sanat eseri. Bitir. L

Sinan Akkol

Sakkol@level.com.tr

Alternatif

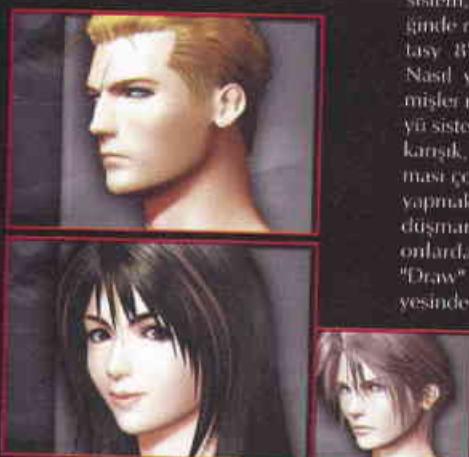
Final Fantasy 7	9/10
Legend of Legaia	7/10



FINAL FANTASY VIII

10

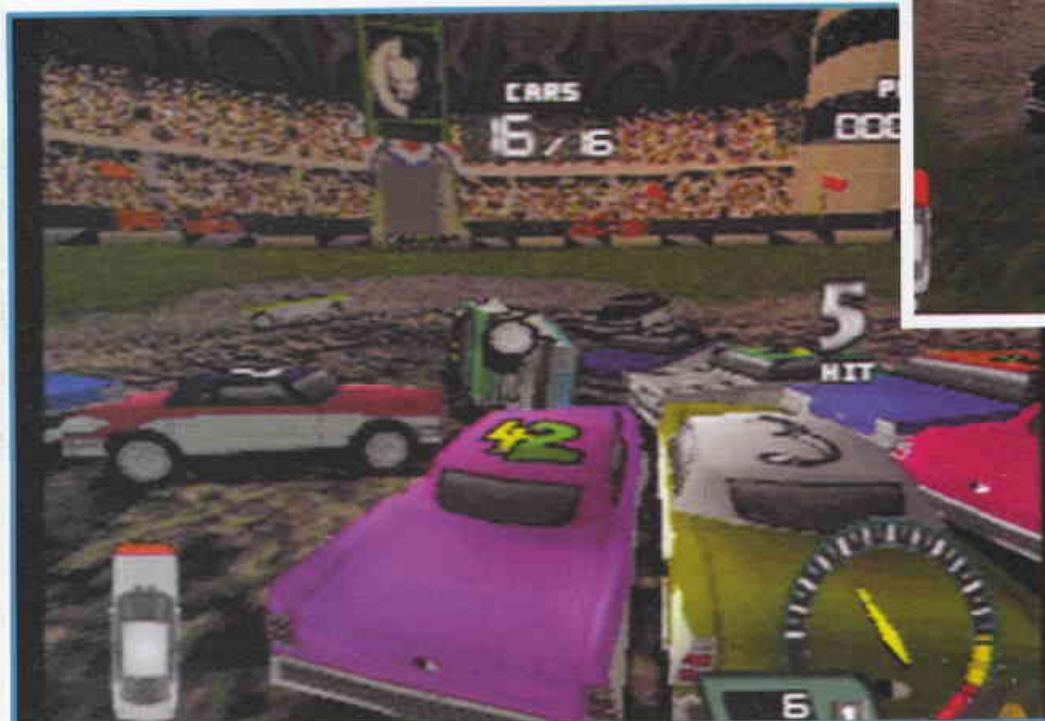
ÖYUNCU SAYISI		BİLGİ İÇİN www.squaresoft.com									
1		YAPIM									
2		Squaresoft									
3		DAGITIM									
4		Electronic Arts									
5		GRAFİK									
6		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
7		SES/MÜZİK									
8		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
9		ATMOSFER									
10		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
11		ZORLUK									
12		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
13		GENEL									
14		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									





Demolition Racer

Otomobil parçalamanın ağızda şeker tadi bırakın estetik ve sportif tarafı üzerine bir oyun...



Uçuşan Metal Parçaları

Otomobil... Bu dört tekerlekli konserve kutuları yüzüylimizin ve dünyamızın cehresini değiştirdiler, biraz iyi yönde, biraz kötü yönde. Ama bunu başardılar. Geçen yüzyıl atlara ve biraz da bıharlı lokomotiflere muhtaçık ulaşım için, şimdî ise saatte 300 km hızla çökabilecek otomobilere sahibiz, tabii sürecek yol bulabilirseniz. Kişisel ulaşım ihtiyaçlarını hızlı yoldan gidermek için şu an daha iyi bir alternatif yok gibi, tabii kendi jetiniz ve helikopteriniz varsa onu bilmem. Büttün iyiliklerinin yanında otomobillerin bir de kötü etkileri var tabii, başta sebep oldukları korkunç çevre kirliliği, sonra insan ruhunda bulunan açgözlülükle körüklemeleri ve daha neler neler. Tabii ne kadar ruhsuz birer konserve kutusu olduklarını, insanı çevreden koparıp nasıl sahte bir güvenlik duygusu aşılıklarını da söyleniyorum bile. Sakın otomobillerden nefret ettiğimi sanmayın, sadece pek fazla hoşlandığımı söyleyemem, o kadar. Tabii PC ve PSX üzerinde bu kadar çok otomobil yarışı oyunu olmasından da pek hoşlandığımı söyleyemem, hele PSX için yapılan yarış oyunlarının sayısı rahatlıkla yüzü geçmişdir sanırım. Üstelik çoğu da birbirinin kopyası yapımlar ya da bir oyunun bilmem kaçınıcı devam bölgümleri. Bir zaman sonra artık sıkıntılı vermekten ote geçip kasmaya başlıyor insanı. Neyse, tam ben bunları düşünürken karisma küt diye yazılacak oyunlar gelmez mi? Bir de baktım ki bir yarış oyunu daha! Hadi bakalım, buyur buradan yak, ben yolda otomobil görmekten usanmışım, bir de karisma oyunları geliyor boyuna. Fakat bu defa durum biraz farklılmış, yanı en azından oyunun başına oturunca bunun farkına vardım.



kapsamlı bir biçimde destekliyor ve bu da işi daha zevkli kılıyor.

Yanan Hurdalar

Oyunda birkaç farklı yarış tipi mevcut, bazıları normal pistlerde geçen normal yarışlar gibi görüntüler de, aslında rakiplere verdığınız hasardan kazandığınız puan en az ilk sıralarda bitişe ulaşmak kadar önemli. Arenalarda yapılan karşılaşmalar ise hemen hemen tamamen yıkım üzerine kurulu, diğerlerine en çok hasarı verirken, kendiniz en son düşen olmaya çalışıyorsunuz. Ayrıca bazı yarış türleri var ki bunlar siz ilerledikçe açılıyorlar. Mesela üzerinize doğru gelen trafige doğru daldığınız bir yarış, sonra ilk önce havaya uçan eleman olmaya çalışığınız başka bir yarış stil gibi. Yani birkaç bilinen tipte yarışla yetinemek zorunda değilsiniz. Oyunun diğer önemli noktası son derece detaylı düşünülmüş hasar modellemesi ve grafikleri, mesela eğer birkaç kez önden darbe alırsanız, sadece uçup gitmen bir kaputa değil, ayrıca tutuşan bir motorla da uğraşmanız gereklidir. Tabii bu durum rakipliniz için de geçerli, yani onları devre dışı bırakmak için ne şekilde çarpmamanız gerektiğini bilmelisiniz. Ancak tam bu nok-



tada oyunun bariz bir hatası hemen göze çarpıyor. Sizin rakibe çektiğiniz hareketin ne denli güzel olduğu değil, kitapta olup olmadığı önemli, yanı karşısındaki arabayı nefis bir kapı darbesiyle duvara doğru kaydırabilirsiniz ama oyun eğer bu hareketi tanımiyorsa puan alamazsınız. Ve korkarım oyunun puan verdiği hareketlerin listesi oldukça kısıtlı tutulmuş, bu yüzden biraz sıkıntı çekebilirsınız.

Patlayan Benzin Depoları

Oyunun grafikleri oldukça iyi, doğrusu konsolun kapasitesi sonuna kadar kullanılmış ve oldukça güzel sonuçlar elde edilmiş. Özel efektler için de aynı şey geçerli, olaylar iyice çığırından çıkmaya başladığında etrafa uçuşan metal parçaları, savrulan duvarlar ve alevler işi iyice heyecana boğuyor. Ses ve müzik için dekusur bulabilecek pek bir yan yok sayılır, öncelikle ses efektleri tam bu tarz bir oyuna yakışacak türden. Etrafta olan

biten herşeyi görmekte kalınmayıp duymانızda sağlanmış ve bu şekilde oyun atmosferi oldukça canlandırılmış. Müziklere gelince, eğer sert ve hızlı Metal parçaları seviyorsanız yaşadığınız demektir, yok sevmiyorsanız o zaman bu oyun size sevdirecek demektir. Bu kadar övgüden sonra benim bu oyuna așırı kaptırdığımı düşünebilirsiniz, üstelik hiç de haksız sayılmazsınız.

Tüm o gürültü ve etrafa uçuşan otomobil parçaları bir yana, oyun genel olarak oldukça çekici diyebilirim. Tabii her oyun gibi çok uzun zaman oynanırsa sıkılmaya başlayabiliyor, ama özellikle bundan önce çıkışmış olan Destruction Derby serilerini tutuyorsanız, o zaman siz çok çok uzun bir zaman ekran başına bağlamaya yetebilir. Eğer "normal" yarış oyunlarından bunaldıysanız kaçırma demektir yani. ■

STORM GUARD

Demolition Racer



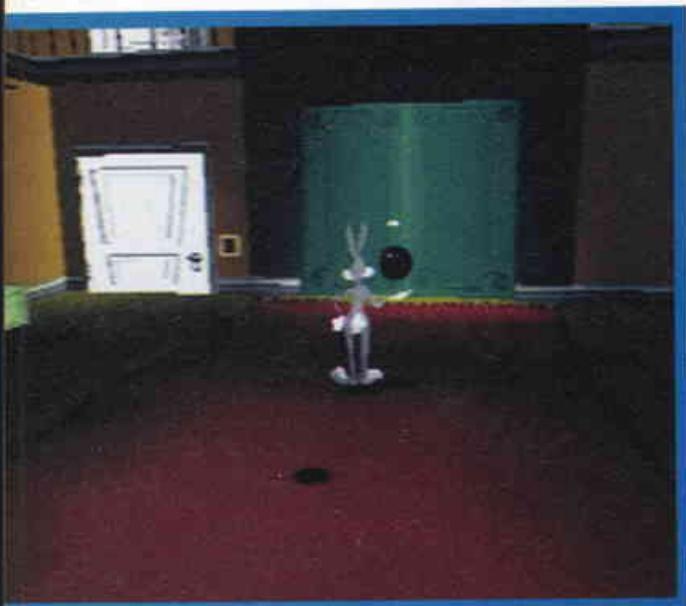
BİLGİ İÇİN	www.accolade.com
YAPIM	The Pitbull Syndicate
DAGITIM	Accolade
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9

playstation

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Aa, ne şirin tavşan, hey bu Bugs Bunny, bir imzanızı rica edebilir miyim Bay Bunny, ben sizin en büyük hayranınızım Bay Bunny, en içten dileklerimle diye yazabilir misiniz tavşan bey...



Her gün bunları yüzlerce kez duyarım ben ahbab. Hah, kolay olduğunu sanırsın değil mi, ne güzel iş, sadece üç beş çizgi filmde havuç yiyp avcılara iki numara çek, ardından yine havuç yiyp tavşan deliğinde otur ve yine havuç ve yine avcılar ve her şeyin sonucu rahat para kazanan, ucuza ünlü olan bir tavşan. Öyle düşünmüyorum musun? Oysa işin aslı hiç de düşünügün gibi değil! Bu günlere kolay gelmedi. WB stüdyolarına ilk girdiğimde sabah dört buçukta seti temizler, tüm gün set ekibine su, yiyecek ve türlü iğri zıvır taşır, gece de onbiri geçerken evime gidebilirdim. Bu işe nasıl girdim biliyor musun? Yeni dizi için bulunan tavşanın havucu allerjisi vardı. Zavallılık eline havucu aldığı anda hapşirmaya başlıyordu. Onun ardından sete alındıkları tavşan ikinci sahneyi çekerken uçurum üzerinde aşağı baktı ve kemik sayısını üç katladı. Bir diğeri örsün düşeceği yeri gösteren işaretini görmeden. Şimdi

demircinin yanında çalışıyor, çünkü onu ayırmayı başaramadılar. Sonra ne oldu biliyor musun, yönetmen yardımcısı dönüp "Hey Bob dedi, bizim tavşana ne dersin?"

Gerisi düşündüğümden hızlı geldi. Kolay olduğunu sanırsın ama her gün sette kaç tehlike atlattırum bilmiyosun. Sete getirilen üç aylık havuçların tadının ne denli içrenç olduğunu ya da tavşan deliğinin kışın nasıl nemli bir yer haline geldiğini bilmediğin gibi. Şov dünyasından kurtulmak için dizi çekimlerini bıraktım ve bilgisayar piyasasına ayak uyudurdum. Şimdi ne olacak biliyor musun? Her gün binlerce kişi ellerinde joy-pad'leriyle benim bile yönlendiremediğim hayatuma müdahale edip kimbilir kaç yüz bin kez düşmem, yere çökülmeme, dayak yememe neden olacaklar. Bu iş eğlenceli değil ahbab. Hiç değil. Ne yazıyorum, en içten dileklerimle mi?

Tavşan mı?! Böyle uzun kulaklıları, kısa bir kuyruğu var mıydı?

Bu ay Plastation oyuncularına çizgi filmlerden söz edip duruyoruz. Horned Owl'daki savaşan robotlar ve Rat Attack'daki tanidik kedi-fare savaşlarının bize eski çizgi filmleri anımsatması doğaldı, ancak kim derdi ki bir gün çizgi film bizzat kendisini oynayabileceğiz diye? Üstelik yönettiğimiz kahraman havuç canavarı kurnaz tavşan Bugs Bunny olacak, bununla da kalmayıp iki boyutlu olarak tanııp sevdigimiz Bugs, Playstation'a geçmeden önce operasyonla boyut nakli yapacak. Kendisiyle beraber tüm eski dostlarını da Warner Bros setlerinden kapıp gelecek.

Başlangıçtaki demodan anlaşıldığı

kadariyla Bugs'ın asıl amacı tatilini geçireceği sahile ulaşmak. Ancak bunun yerine yanlışlıkla bir depoya varıyor ve rahat durmayıp orada bulduğu tuhaf cihazı kurcalamaya başlıyor. Cihaz, boyutlar arası yolculuk sağlayan bir zaman makinesi çıkıyor, bızmkı ise yollaya yollaya "hiçbir yer'e yolluyor. Bugs, Hiçbir Yer'de kulesinde oturan büyülü Merlin Monroe'yu ziyaret edip ondan gerekli bilgileri alıyor ve evine dönmek için uzuuuun bir yolculuğa koyuluyor.

Oyunu büyüğünün kulesinin önünde bağlıyorsunuz. Bu ilk bölüm sizlere oyunun nasıl oynandığını göstermek üzere tasarlanmıştır, ancak isteğe bağlı bir tutorial değil. Diğer bölmelere geçebilmek için bu bölümde de oynamanız gerekiyor. Merlin'in de dediği üzere her bölümde bulacağınız altın havuçları ve saatleri toplayarak yeni bölmelere geçmeye hak kazanıyorsunuz. Oyunda joypadın on iki tuşunun tümünü birden kullanacaksınız ve ilk bölüm gerçekten alıştırma yapmak çok uygun. Burada tuş kombinasyonlarına bir göz atmayı uygun buluyorum :

X : Ziplamanızı sağlar. Ziplamak sadece bir platformdan diğerine ulaşmak için değil, aynı zaman da düşmanları saf dışı etmek için de kullanılabilir.

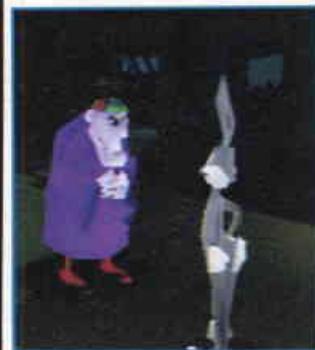
Kare : Tekme atmak için kullanılır. Eğer düşmanlarınızın üzerine zıplayıp onları etkisiz hale getirdiğiniz bir tekmeyle düşmanı uçurup ekstra havuç kazanabilirsiniz. Elinize aldığız cisimleri fırlatmak amacıyla da bu tuşa başvurulabilir.

Üçgen : Yön tuşlarıyla birlikte kullanılır. Çevreye bakmanızı sağlar.

Daire : İşte en eğlenceli tuşlardan biri. Eğer bu tuşu basılı tutup yürürseniz Bugs çok yavaş hareket edecektir. Bu özellik uyuyan düşmanları uyandırmadan yanlarından süzülmeye ya da kırılan yüzeyler üzerinde yürümeye yarar. Eğer zıplayıp havadakten bu tuşu basılı tutarsanız Bugs'ın kulakları pervane gibi dönerek size yumuşak iniş yapacaklardır.

R2-L2 : Artuditu'nun uzaktan kuzeni olan bu tuşlar kamerası döndürmekte kullanılabilir.

L1 : Koşarken hızla yuvarlanmanızı sağlar. Hem Bugs'ın çok dar ve alçak geçitlerden geçebilmesini sağlar, hem de düşmanların üzerine doğru kullanıldığından tekme etkisi gösterir.





R1 : Action tuşudur. Yolunuz üzerinde karşılaşığınız levhaların yanında ya da önemli bir nesnenin yanına geldiğinizde Bugs'ın başında soru işaretleri ya da ünlem meydana gelir. R1'e baslığınızda yazılı okur ya da konuya ilgili bilgi alırsınız. Ayrıca yön tuşlarıyla birlikte kullanıldığında bir nesneyi alabilmenizi sağlar. Eğer havaya sıçrayıp R1 tuşuna basarsanız Bugs zıplayıp yere doğru balıklama dalişa geçecektir. Bu hamleyi tavşan deliklerinin üzerinde yapmazsanız Bugs'ın kafasını kırmaktan başka bir işe yaramaz.

Havuç da yiyecek mi? Üzgünüm, hiç görmedim!

Oyunun tamamı yukarıda sözünü ettigimiz bu hamlelerin doğru yer ve zamanda kullanılması üzerine kurulmuş. Zaman zaman karşınıza çözmeniz gereken bilmeceler de çıkacaktır elbet ancak bunlar öyle kafa patlatacak düzeyde değil, oyuna biraz tat vermek amacıyla çok basit tutulmuşlardır. Asıl ağırlık platform kısmına verilmiş olduğu için el becerisi ön plana çıkıyor. İlk bölüm bitirdiğinizde tek-

rar zaman makinesiyle boyut seçtiğiniz ekrana geri dönüyor ve topladığınız altın havuç ve saat sayısına göre yeni bir bölüme gecebiliyorsunuz. Bu bölümler içinde taş devri, orta çağ, 1930'ların Amerika'sı hatta "Dimension-X" bile bulunuyor. Her bölüm de kendi içerisinde alt bölmüllere ayrılıyor. Ana bölmüllerden birisine yaptığınız yolculüğün ardından tavanın delikleriyle dolu bir ara ekrana ulaşıyorsunuz. Ancak bu deliklerin her birine atlayıp yeni bölmüllere geçemiyorsunuz. Önce giriş izninizin olduğu deliği seçip içerisindeki maceranız sırasında diğerlerine giriş izni alacak miktarda havuç ve saatı toplamalısınız.

Oyun ekranında ortada üstte üç adet havuç göreceksiniz. Bu sizin yaşam enerjinizi gösteriyor. Eğer kaktüslere ya da düşmanlarınıza çarparsanız havuçlar lokma lokma tükeniyor. Yüksekten düşüşlerde ya da suya yapılan sıçrayışlarda af yok, üç havucunuzdan da olursunuz. Tekrar enerji kazanmak için bölüm boyunca her yerde bol keseden bulacağınız normal havuçlardan yiyebilirsiniz. Bu havuçların bir diğer işlevi de sayıları 99'a ulaştığında bölüm aralarında bir altın havuç ile takas edilebilmeleri. Start düğmesine basarak da topladığınız altın havuç ve saat miktarını görevliliyorsunuz. En büyük dostlarınız ise her bölüm içerisinde bir kaç kez karşınıza çıkacak olan, Merlin'in şapkasına benzeyen (gerçek bir büyüğün kukulatası göz önüne getirdiyseniz hiç şansınız yok !) Save noktaları. Tüm haklarınızı kaybetseniz bile bölüm içinde en son Save ettiğiniz noktadan başlama hakkınız var. Üstelik aldığınız altın havuçlar, saatler ve yok ettiğiniz düşmanlar ile de tekrar uğraşmak zorunda kalmağacaksınız. Oyunun sekiz Save Slot'umasına karşın bunların birini oyun başlarken seçip tüm Save ve Load işlemlerini tek bir slotunuz

var gibi yapıyorsunuz. Eğer yeni bir Slot'a geçmek istiyorsanız her şeye baştan başlamamanız gerekiyor. İlk bölmülerde işlerinizi yayan olarak görecəksiniz, ancak ilerledikçe 1930'ların Chicago'sunda örneğin, araba, motorsiklet, bisiklet ve koç (evet, biniyorsunuz!) üzerinde takip sahnelerini de oynayabilir, ya da ortaçağ İngiltere'sinde kayak yapabilirsiniz.



İşin en eğlenceli kısmı oyunun tüm bölmüllerinin eski Bugs Bunny klasiklerinin adlarını taşıması. Eğer Bugs Bunny çizgi filmleri ile daha önceden tanışıklığınız varsa (olmaması biraz zor ama..) bu sizin de çok hoşunuza gidecek. Hele uzun zamandır televizyonda göremedigim "Wabbit on the Run" ve "Carrot Factory" adlı bölümleri yeniden animasyon çok hoşuma gitti. Bir de Bugs Bunny kadar sevdigim dostları Plucky Duck, Elmer (ya da Elmv) ve özellikle bayıldığım Yosemite Sam (Hani süzün kırmızı bıyıklarıyla tepinip duran adam). Her biri ve bölüm aralarındaki kısa demolar Bugs Bunny çizgi filmlerini tekrar izleme isteğimi deprestirdiler. Hepsinden önemli arka planda çalan müzikler ve oyun içindeki ses efektlere orjinal bir Bugs Bunny çizgi filminden farklı olmasi. Zaman zaman havadan düşen örşler ve yer altından yol açarak ilerleyen Bugs'ın görüntüsü ihmali edilmemiş ayrıntılar arasında.



3D platformlar içinde oynadıklarımın en zevkliSİ. Uzunca bir süre hoş vakit geçirmek için ideal, hele Bugs'ın esprili anlayışını da az çok biliyorsanız kesintikle kaçırmayın !■



Batu Hergünel &

Gökhan Habiboglu

quedrus@mail.net

valence@pmall.net

8

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

BİLGİ İÇİN www.behaviour.com	
YAPIM	Behaviour Games
DAĞITIM	Infogrames
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zıtlık	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



RAT ATTACK

Önemli not : Az sonra okuyacağınız yazı fare neslinin tümüne değil, sadece belli bir kesimine yönelik yazılmıştır. Bu nedenle aramızdaki çok kıymetli fare kardeşlerimizin alınmamalarını rica eder, genellemelerden kaçındığımızı bir kez daha hatırlatırız!



RAT ATTACK

6

BİLGİ İÇİN

YAPIM	Mandscape
DAĞITIM	Mandscape
Grafik	6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

K üçükken ilkokul servisinde dördüncü beşinci sınıfından abilerimizin "Ben He-Man seyreden Iskeletor'u tutuyorum, He-Man'ın yemesi sıktı artık!" gibi sohbetlerini hayretle karşıladım, ne de olsa Iskeletor yılanlarındaki mağarasında cırtık sesiyle "Nihahaha, bu sefer elime geçecek sin Hi-men, olayın buraya kadarmış!" filan diye atıp tutar, işin sonunda ise Orko'nun türlü maymunlukla işleri karıştırmamasına rağmen Hi-men'i eline geçiremez, dahası paçayı zor kurtarırdı. Hal böyleyken Iskeletor'un zaten yenilmeye mahkum olduğunu, üstelik Hi-men'in gölgeler şatosu karizmasına ve iyiliğin gücüne dayanamayacağını düşünürüm. Ne zaman ki dördüncü beşinci sınıfından abilerimizin yaşına gelip Tom ve Jerry seyretmeye başladım, aynı duyguya ve düşünceler be nim de zihnim kemirmeye başladı. Zavallı bir ev kedisinin sahibini ve evin mutfağını korumak adına düşüğün türk acı verici durumun işlendiği bu çizgi diziyi izledikçe hâlâ duygunanırm. Tom gibi bir kediciğin merdivenlerde yuvarlanması, elinde dinamit patlaması, başında tavaların paralanması bir çocuğun kalbine nasıl bir

MİKİ'NİN OLUP BİTENLE HİC BİR İLGİSİ YOK !

Rat Attack, adından da anlaşıldığı üzere farelere karşı mücadele veren bir kedi yönetiminiz 3D Platform-Beceri tarzında bir oyun. Oyunda uzayı fareler Washington ve Jefferson'ın saldırısı üzerine ajan kedişim dünyayı korumak için işe koyuluyor. Tabii ki böyle bir gizli serviste görevde uygun nitelikte pek çok kedi olması doğal. Bu nedenle bize düşen ilk iş de ajan kediimi seçmek oluyor. Seçiminizi yaptıktan sonra -benim favorim Bobcat- her ajana yol gösteren biricik insan, pardon kedi olan bilimadamımızın briefingini dinliyoruz. Bu briefinge dikkat edin, çünkü o bölümde işinize yarayacak araç ve gereçler ve karşınıza çıkacak tehlikeler iyice anlatılıyor.

Briefingin ardından o bölümü geçebilmek için gereken fare sayısını öğreniyor ve oyun ekranına geçiyoruz. Oyunun temel mantığı çok basit. Tuzak kurarak fareleri yakalamak ve "Eradicator" adı verilen cihazla onları "uçurmak". Tuzak kurmak için tuzak düğmesini basılı tutup ekranda ilerliyorsunuz (Tipki Paintbrush'da halka ya da elips çizer gibi tuzak da ilerlediğiniz yönde genişleyecektir). Tuzak düğmesini bırakmadığınız takdirde, beyaz renkli bir halkadan oluşan tuzağınız belli bir sınıra kadar esneyecektir. Tuzağın içine bir fare girdiği anda elinizi çekin. Artık bir fareniz

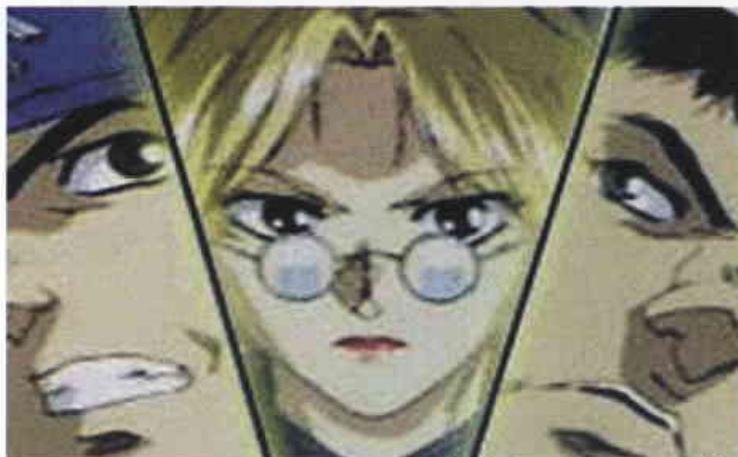


var ve Eradicator'a gidene kadar başka bir fare ya da engelle çarpmazsanız, fare serbest kalmayacaktır. Aynı anda birden fazla fareyi yakalayabilir ya da bir fare yakalamışken bir diğer için tuzak kurabilirsiniz. Eradicator'a ulaşlığınız anda yakaladığınız tüm fareler işinlənəcək ve hanenize yazıla caktır. Fareleri yakalamadan önce sersemlemek içinse vuruş tuşunu kullanabilirsiniz. Sert bir kuyruk darmasiyi yapan fare yaklaşık beş saniye hareketsiz kalacaktır. Eradicator'a bir anda bol miktarda fare bırakırsanız ekranda belirecek ekstralardan birini kapabiliyorsunuz. Bunun dışında alındığınız ekstrayı kullanmak için (tuşuna, eğer peyniri aldıysanız R1 tuşuna) başvurabilirsiniz. Siz peyniri bıraktığınız anda tüm fareler de bir anda işlerini bırakacak ve peynire hücum edeceklerdir. Eski numara yani! Bir fareyi yakalamışsanız ve bir diğerine çarparsanız hakkınız gitmez, sadece yakaladıklarınızdan olursunuz, ama boşken bir fareye çarparsanız üç enerjinizden de olursanız bölüm tekrarlamak zorunda kalırsınız. Hepsini değil, siz hepsini yakalamadan fareler odayı yiyip bitirebilir. Bunu önlemek için bir eşyanın yanında tuzak kurup bekleyin ve yaklaşanı yakalayın. Ancak bu taktik çevrenizde farelerden başka düşman olmayan bölgeler için geçerli. Kuracağınız tuzağa evim köpeği elbette düşmez, ama evin köpeği sizin kafaniza düşebilir! Son olarak Level-Boss'lar için özel taktikler geliştirmeniz gerekiyor. Örneğin Washington ve Jefferson'ın gemilerini önce enerji tanklarını patlatıp görürür kılmalı, ardından birbirlerini vurma larını sağlamalısınız. Dert etmeyin, bilim kedisi size taktik konusunda yardımcı olacaktır.

Eğlenceli, oyayıcı ve sevimli bir oyun. Çok iddialı olduğu söylenemez, ama her yaştan oyuncunun ilgisini çekebilecek nitelikte. Eğer biraz kafa dağıtmaya ihtiyacınız varsa ve eliniz fare tutmaya yatkınsa, söyle buyurun..

Batu Hergünsel &
Gökhan Habiboglu
quedrus@mall.net
valence@pmall.net

HORNED OWL



Gelen sayıda Şafak Devriyesi'nde Ozan'ın Voltron (halk arasındaki adıyla Voltran) ve Robotech (bu da Robotek'den bahsettiğini okuyunca içimiz çiz etmiş). Ne de olsa bizim de yüreğimizin köşesine "Ben de başını oluşturucam!" repliği yerleşmiş ve yazda bu dev robotların adlarını görmek bile o günleri aklımıza getirmiştir (niye önce bütün silahları tek tek denerlerdi de işin kılıcı en sonda gelirdi muhabbetini hiç açmayın, içinden çıkamayı?). Voltron bizim ilk göz ağrımızdı ve beş aslanı da sever, sayardık. Ardından çıkan hava-kara-yer ekibinin olduğu on beş araçlı Voltron, ismi aynı olsa da eski tadi verememişti. Hey giidi beş aslanlı güzel günler...

Tüm bunları anlatığımı bakıp Mechwarrior tarzı bir şeyler beklemeyin. Aslında Horned Owl, Virtua Cop tarzı "Önüne çıkan her bi şeye ateş et, aman dikkat et sivilleri vurma!" mantığında bir oyun. Bana eskiyi hatırlatan yalnızca bu oyunda polis ünitelerinin tek kişilik robotlara binmeleri ve jetleriyle şehirde dilekleri gibi turlayabilmeleri. Bu özel ekibin adı Horned Owl. Yalnız takıldığım bir nokta var ki sokaklarda terör estiren kötü robot çetesinin adının Metallica olması (Nasıl yanı? İnanın bilememiyorum!). Biz de bu noktadan çıkışla "Kill 'em All"vari bir mantık içinde olaya yaklaşır ve silahımızı kuşanıp "Seek and Destroy" işine giriyoruz.

Açılış demosu tipik Manga. Görev yerlerine koşup robotlarının içine giren, iri, bugulu gözlü, dış aralıkları olmayan iki kahraman ve onlara rehberlik yapacak santral memuresi mo-

dunda bir hanım. Demoyu daha uzun tutup on dakikalık bir çizgi film seyrettirmelerini tercih ederdim, ama ne yazık ki açılış ve bunu takip eden bölüm arası demoları pek kısa tutmuş. Oturup çizgi film seyredeceğini silahı al da bir işe yara diye düşünmüş olmalı programcı beyler. Demolar daha uzun olabilirmiş, ama bana kalırsa Training bölümünü kısa tutmakla isabetli bir karar vermişler. Yok ööle ezik ezik sağa sola ateş etmek, robotlar bedavadan geçit resmi yapsın, ben de ateş edim. İyi yi, kahvenize mermi de ister miydiniz beyefendi, bak hâlâ alıştırma yapıyo; durma, hadi canım kapatıyoruz, hadee, bak sokakları bastılar, uzun saçlı siyah giyen tipler-aman abi onlar başka ben bilmem, yürü, teşkilatımın baykuşu seni.

**Söz baykuştan açılmışken
Kaptan Swing'de de Gamlı
Baykuş vardı, ama o
Kızılderili'ydı.**

Demişti ya iki yakışıklı kahramanımız var diye. Birini seçivereceksiniz. Birinin adı Nash; genç, Amerikalı olabilir, öbürü de Hiro; bu da aktif, dinamik, hayatının baharında bir Japon. Ama bilirsiniz Manga'larda kimin hangi milletten olduğu asla anlaşılır. Zaten tek farkları nişan tahtasının rengi. Eğer siz de birtakım iflah olmaz dostlarınız gibi renk konusunda takıntılı değilseniz (bkz. "Mavi piyon ben olacam, mavi arabayı ben seçeyim, ben aslında Şirin Baba olmalıyım") (yükün fiziksel baskı karşısında ad veremiyorum ama size

bir ipuc..Ah!)) birini seçiverin. Oyunumuzun ilk bölüm sokaklarda geçiyor. Macera havaalanı, karşı tarafın üssü, yer altı tunelleri gibi ortamlarda devam ediyor. Ancak tüm bu ortamlarda hareketli kamera bir an olsun mola vermiyor. Uçuyorsunuz, ani dönüşler yapıyorsunuz, sıçriyorsunuz ve zevk aliyorsunuz. Sol üstte ise santral memuresi dediğim sevgili bayan bize az ilerde sivil var, dikkat et, sağdan geliyorlar, şimdi köprüye git ama hasar verme gibi anonslarıyla yardımda bulunuyor. Ara demoların zayıf olmasına karşın, oyun içindeki bu sohbetler ve karakterlerin karşılıklı konuşmaları, dahası kötü esprileri demo açığını büyük ölçüde kapıyor. Her bölümün sonunda ise bilin bakalım ne bekliyor bizi? Evet bölüm sonu kötü adamlarına dikkat, hatta üç bomba hakkınızın birini ona kullanısanız hiç de fena olmayı bilir.

Kontroller sorunsuz. Zaten topu topu üç tuş kullanıyorsunuz. Bomba, ateş ve silah doldurma. Tavsiyem, roket atan robotlara ve sıçrayıp saldırın robot-köpeçiklere dikkat edin. Bir de örümceğe benzeyen robotlara, çünkü tek atış onlara yetmiyor. Bunun dışında da söylenecek pek fazla bir şey yok, çünkü nasıl bir oyun ile karşılaşacağınızı üç aşağı beş yukarı biliyorsunuz. Merak ettikleriniz, yani grafik, ses ve atmosfer tatmin edici. Ama bölüm aralarına ya da oyun içine türlü ekstralar sokup oyunu zenginleştirme gibi bir çabaları olmamış. Bir de oyunu biraz daha kolay tutup bölüm sayısını söyle on on beş filan yapsalardı, verdiğiniz paraya daha bir değebilirdi. Böylese çok uzun sürmese de kesinlikle "kötü" denip atılabilcek bir oyun değil. Kısa vadede bol hareket isteyen silahörleri bir süre idare eder. ■

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



HORNED OWL

7

OYUNCU SAYISI		BİLGİ İÇİN											
1-2	YAPIM	DAGITIM											
Memory Block		Grafik	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I		Ses/Müzik	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Analog Joystick		Atmosfer	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VAR		Zorluk	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dual Stick		GENF	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VAR													
PC Versiyonu													
VDK													

CLANS

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri uygulayabilmek için öncelikle oyun esnasında "t" tuşuna basarak mesaj satırını açın. Daha sonra hilelerden istediğiniz birini klavyeden yazın ve Enter tuşuna basarak girilen hileyi onaylayın. İşte hileler ve ne işe yaradıkları:

Spawn hilesiyle alabileceğinizin bir listesi:

```
/spawn 0 - Sword +1
/spawn 1 - Sword +2
/spawn 2 - Sword +3
/spawn 3 - Sword +4
/spawn 4 - Sword +5
/spawn 5 - Shield +1
/spawn 6 - Shield +2
/spawn 7 - Shield +3
/spawn 8 - Shield +4
/spawn 9 - Shield +5
/spawn 10 - Ring of Agility
/spawn 11 - Ring of Fire (+3 Fire Magic)
/spawn 12 - Ring of the Sword (+3 Sword)
/spawn 13 - Ring of Destruction(+3 explosion)
/spawn 14 - Ring of the Axe (+3 Axe)
/spawn 15 - Health Potion
/spawn 16 - Mana Potion
/spawn 17 - Strength Potion
/spawn 18 - Magic Potion
/spawn 19 - Life Potion
/spawn 20 - Polson
/spawn 21 - key
/spawn 22 - key
/spawn 23 - key
/spawn 24 - key
/spawn 25 - key
/spawn 26 - key
/spawn 27 - Axe +1
/spawn 28 - Axe +2
```



```
/spawn 29 - Axe +3
/spawn 30 - Axe +4
/spawn 31 - Axe +5
/spawn 32 - Armor +1
/spawn 33 - Armor +2
/spawn 34 - Armor +3
/spawn 35 - Armor +4
/spawn 36 - Armor +5
/spawn 37 - 10 Gold
/spawn 38 - 15 Gold
/spawn 39 - 20 Gold
/spawn 40 - 25 Gold
/spawn 41 - 30 Gold
/spawn 42 - Gold Bar
/spawn 43 - Gold Bar
/spawn 44 - Gold Bar
/spawn 45 - Ruby
/spawn 46 - Emerald
/spawn 47 - Diamond
/spawn 48 - Ruby Necklace
/spawn 49 - Pearl Necklace
/spawn 50 - Confusion Scroll lvl 1
/spawn 51 - Confusion Scroll lvl 2
/spawn 52 - Confusion Scroll lvl 3
/spawn 53 - Confusion Scroll lvl 4
/spawn 54 - Confusion Scroll lvl 5
```

```
/godmode - Ölümsüzlük modunu açar.
/nextlevel - Sonraki seviyeye geçmenizi sağlar.
/room # - # numaralı odaya ışınlanmanızı sağlar, burada bir rəqəm girmeniz gereklidir.
/spawn # - # numaralı objeden bir tanrı yaratır, burada bir rəqəm girmeniz gereklidir.
/moregold - Size 100 altın verir, birden fazla kez kullanabilir.
/tinymonsters - Canavarları küçültür.
/tinplayers - Oyuncuları küçültür.
/insanity - Canavarları birbirine saldırmasını sağlar.
/repeat - Son yazılan hileyi tekrar çalıştırır.
```

BRAVEHEART

Bu oyunda aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle 3D modunda olmanız gereklidir. Buradayken DEL tuşuna basarak mesaj satırını açın ve sonra hilelerden birini girip Enter tuşuna basın. İşte hileler ve etkileri:



```
Bannockburn - Tüm düşmanları öldürür.
The five hundred - Kendi adamlarımızı öldürür.
Dresden - Tüm binaları ateşe verir.
Steve reeves - Tüm askerleriniz çok dayanıklıolar.
Bucks fizz - Tüm askerleriniz geri çekilirler.
Bastille day - Tüm kale duvarları yıkılır.
Haemorrhage - Oyundeki kan efektini kapar.
Kılıçcam - Kameramızı öldürür.
```

STAR TREK: STARFLEET COMMAND



Bu oyunda hile yapabilmek için biraz Excel kullanabilmeniz gereklidir, oyundaki gemilerin tüm özellikleri belli bir dosyanın içine kaydediliyor ve bu dosyayı Excel ile açıp değişiklikler yapabilirsiniz. Dosyanın adı "sfbspc13.txt" ve bulunduğu tam yerin adresi de oyunun kurulu olduğu dizinin altındaki "assets\specs\sfbspc13.txt" olarak geçiyor. Bu dosyadan bir geminin her tür özelliğini değiştirmeniz mümkün, ancak üzerinde oynamaya yapmadan önce her ihtimale karşı dosyanın bir kopyasını güvenilir almanızı tavsiye ederim. Ayrıca dosya özelliklerinden "read only" şikkini da kapatmanız gerekecektir.

Daha güçlü motorlar: Bunun için şu satırlarda değişiklikler yapmanız gerekecek; R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery. Her ırkın gemisinin değişik limitleri bulunmaktadır, mesela Federation gemileri için bu değer en çok 150 civarında olabilmektedir.

Daha güçlü kalkanlar: Burada değişiklik yaparken her geminin 6 farklı kalkan alanı bulunduğu unutmayın, yine farklı ırklar için değişik limitler söz konusu. Federation gemilerinde bu değer 2000 puana dek çıkabilir, ancak mesela Klingon gemileri çok daha düşük değerler taşımak zorunda. Kalkan

değerlerini şu satırlarda bulacaksınız; Shield 1, Shield 2_6, Shield 3_5, Shield 4, Shield Total. Ayrıca her gemide bulunan Shield 2_6 ve Shield 3_5 değerleri gemilerin yan kalkan gücünü gösterirler. Sonuç olarak formüle dökmemiz halinde, ortaya şu çıkar; Shield Total = (shield 1) + ((shield2_6) x 2) + ((shield3_5) x 2) + (shield4).

Farklı silahlar: Her gemide farklı silah grupları bulunuyor, bunlar hafif (phaser, disruptor, vs.) ve ağır silahlar (photon, rocket, plasma, vs.) şeklinde iki gruba ayrılıyor. Her silah kümelerindeki silah sayısını, atış açığını, enerjilerini ve diğer faktörleri de yine buradan değiştirebilirsiniz. Silah açları için (weapon arc) değer olarak "ALL" girmeniz, silahlarınızın her yöne ateş edebilmesini sağlayacaktır.

Görünmezlik: Herhangi bir gemye görünmezlik yeteneği kazandırmak son derece kolay. Yapmanız gereken "Cloak num" değerini bulmak ve buraya bir değer girmek, gireceğiniz değer görünmezlik aygıtının çalışırken harcayaceği değeri belirtmektedir. O yüzden çok yüksek bir rakam girerseniz, diğer sistemleriniz enerjisiz kalabilir, dikkatli olun.

Yüksek manevra yeteneği: Geminizin hareket yeteneğini "turn mode" ve "move cost" adlı iki bölgedeki değerler tarafından belirlenir. En iyi "turn mode" değeri AA olarak tespit edilmiştir, bu size çok çevik bir gemy kazandırır. "move cost" değeri ise geminizin hareket etmek için harcayacağı enerjiyi gösterir, bunun içinde kullanabileceğiniz en iyi değer 25 olacaktır.

MADDEN NFL 2000

Bu oyunda aşağıdaki hileleri uygulayabilmek için öncelikle oyunu bir defa tamamlamanız gereklidir, sonra aşağıda verilen kodları klavyeden girerek kullanabilirsiniz.



```

firstis20 - 20 yard first downs
pistoloff - yaralamaları artırır
ropicks - blokajları önlüyor
qbhittheclub - mükemmel paslar
quarkandstar - Büyük oyunculara karşı minik oyuncular
itsinthegame - EA stadıumunu açar
wildwest - Dodge City stadıumunu açar
cowboys - Marshalls Fantasy takımı verir
mojo - Tüm 60'lı yılların takımlarını verir
sideburns - Tüm 70'li yılların takımlarını verir

```

LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri girebilmek için öncelikle oyun esnasında Control ve C tuşlarına birlikte basarak hile menüsünü açın. Buradan hile kodunu girin ve sonra da Enter tuşuna basın. Hileler aşağıdadır:

Bingo - Fazlodon 200 birim altın, bir ağaç ve kristal kazanır.

Zilla - Grubunuza bir ejderha katar.



HEAVY GEAR 2

Burada verilen hileleri kullanabilmek için öncelikle [~] tuşuna basarak komut satırını açınız. Daha sonra hilelerden birini klavyeden girerek Enter tuşuna basın. Aşağıda hileler ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

```

set camti - Ölümsüzlük modunu devreye sokar.
set mission - Görevi başarıyla tamamla-
manıza sağlar.

```



STONEKEEP

Oyun esnasında envantere girin ve orada bir kaya seçip bir kez mouse ile tıklayın. Sonra Sol Shift tuşuna basılı tutarak F9 tuşuna basın. Bu şekilde Ölümsüzlük hilesini çalıştırılmış olacaksınız. Hileyi kapatmak için tekrar aynı işlemleri tekrarlamamanız yeterli. Dikkat! Özellikle oyunu Save etmeden önce hileyi kapatmayı unutmayın, yoksa Save dosyası bozulacak ve tekrar yüklemeniz mümkün olmayacaktır.

THRUST, TWIST, & TURN

Bu oyunda hile yapabilmek için, oyunun kısayolunu (TTT.exe) aşağıdakilerden birini sonuna ekleterek modifiye edin ve oyunu bu şekilde çalıştırın. İşte komutlar ve etkileri:

```

-? : Yardım dosyasını çalıştırır.
-codename:loanmen007 : Limo Bonuscar
-accs : Tüm pistleri açar.
Ornek: "c:\Thrust\TTT.exe -accs"

```



K-1 REVENGE

Bu oyundaki birkaç farklı hileden şu şekilde faydalana bilirsiniz:

Farklı kırıflar: Karakter seçimi ekranında herhangi bir karakter seçili durumdağken L1 ya da L2 tuşlarına basarak değişik kırıflar gömleğini sağlayabilirsiniz.

Gizli karakterler: Master Ishii ve James Harrison adlı karakterleri serbest bırakmak için tüm yapmanız gereken oyunu One Player modunda bir kez geçirmektir. Ayrıca Hidefumi Minatoğlu adlı karakteri oynayabilmek için Training moduna gidiip Combo eğitiminde 100 den fazla kombogu basarak uygulamalarınız geterilir.

Gizli karakter Animal: 1-Player modunda karakter seçim ekranına gidin, burada "STAN THE MAN" adlı oyuncuğu aydınlatın, sonra da L1 ve Start tuşlarına aynı anda basın.



HOT SHOTS GOLF

Oyunda kullanabileceğiniz hileler ve nasıl uygulanacakları aşağıda anlatılmıştır.



Öyuncuğu solek ya da tersi yapmak: Karakter seçim ekranını gidin, buradan herhangi bir oyuncuğu seçip L1 ve X tuşlarına aynı anda basın, bir süre basılı tutun.

Tersten sahalar: Seçim ekranını gidin, buradan herhangi bir sahayı seçip L1 ve L2 tuşlarını aynı anda basılı tutarken, X tuşuna basın.

Tüm oyuncular ve sahalar: Açılan ekranıda oyun logosunun ekranında ziptidüğünü gördüğünüzde ikinci kontrol padını kullanarak sırasıyla verilen tuşlara basın. L1+L2+R1+R2 tuşlarını basılı tutun ve bu esnada yön tuşlarından yukarı, yukarı, aşağı, yukarı, sol, sağ, sağ, sol, sol girin, eğer hatalı olursanız bir tappa vurma sesi duyacaksınız.

BALDY LAND

Bu oyunda istediğiniz bölümü seçebilmek için Password olarak sırasıyla yukarı, yukarı, üçgen, aşağı, R2, L1 tuşlarına basın.

LONE SOLDIER

Bu hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra ilgili tuşlara sırasıyla basın:

Bölüm geçme: Aşağı, sağ, D, üçgen, aşağı, sağ.
Tüm silahlar: Sağ, aşağı, D, üçgen, yukarı, sağ.

Ölümsüzlük: Yukarı, sol, D, üçgen, yukarı, sol.

APOCALYPSE

Burada verilen hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun, daha sonra L1 tuşuna basılı tutarak verilen kodları girin:



Sonsuz düşüş: X, X, X, X, X, X.

Göstergecileri kaldırma: Yukarı, kore, yukarı, X.

Tom sağlığı: Kole, X, üçgen, D.

Kaldığınız son noktaya gitme: Kole, D, X.

Bölüm seçme: Üçgen, yukarı, X, aşağı, Kole girildikten sonra Exit ile oyundan çıkış ana menüye dönün, orada yeni bir seçenek bulacağınız.

Tom silahları: Kole, D, yukarı, aşağı, X, kore.

Sonsuz huk: Üçgen, D, X, kore.

Tüm silahlar ve sonsuz cephe: X, üçgen, D.

Ölümsüzlük: Aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, yukarı, sağ, aşağı.

J'S RACING

Bu oyunda farklı takımlarla yarışabilmek için aşağıda verilen hileleri kullanabilsiniz. Bu hileleri uygulamak için ikinci bir game pad gereklidir ve kodlar oradan girilmeli dir. Hileyi düzgün uygulayabilseniz "Free Race" modunda ilgili takımın seçilebilir olduğunu göreceksiniz.

Advan: Açılsı ekranı belirene dek R1+üçgen+ yukarı+Start tuşlarını basılı tutun.

Eastrol: Açılsı ekranı belirene dek R1+kare+aşağı+Start tuşlarını basılı tutun.

Honda: Açılsı ekranı belirene dek R1+ yukarı+kare+Start tuşlarını basılı tutun.

Class 1: Açılsı ekranı belirene dek R1+D+ yukarı+Start tuşlarını basılı tutun.

Dunlop: Açılsı ekranı belirene dek R1+aşağı+ üçgen+Start tuşlarını basılı tutun.

OPTION TUNING CAR: BATTLE 2

Buradaki hileleri girebilmek için ikinci bir game pad kullanmanız gereklidir:

Son sahne: Açıls ekranında R1, D, üçgen, sağ tuşlarını girin.

Tüm araçlar: "Son sahne" kodunu girdikten sonra, Arcade modunu seçin ve R1, D, üçgen, sağ tuşlarını basın.

REBOOT

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken girmeniz gereklidir:

Uçma yeteneği: Sol, aşağı, sağ, sol, yukarı, R2, L1, yukarı, sol, sağ.
Bol kalkan enerjisi: Aşağı, R1, sol, sağ, aşağı, L2, R2, sol, sağ, yukarı.
Bol glitch enerjisi: Sağ, L1, yukarı, sağ, aşağı, L1, R1, yukarı, aşağı, sol.
Tüm silahlara cephe: Yukarı, L1, aşağı, yukarı, sol, R1, L2, aşağı, sol, sağ.
Dot olarak oynamak için: Sol, R1, sağ, yukarı, aşağı, R2, L1, sağ, yukarı, aşağı.
Enzo olarak oynamak için: Yukarı, sol, aşağı, sol, aşağı, L1, R1, sağ, aşağı, sağ. Sonra yeni bir oguna baslayın.

UPRISING X

Seviye kodları:

02 - Sol, sol, yukarı, üçgen, üçgen, X, kare, 0.
 03 - Aşağı, aşağı, kare, üçgen, aşağı, üçgen, aşağı, aşağı, üçgen.
 04 - D, D, D, X, X, aşağı, X, 0.
 05 - Sağ, sağ, üçgen, kare, üçgen, sol, sağ, üçgen.
 06 - Yukarı, aşağı, üçgen, kare, X, 0, sol, sol.
 07 - Üçgen, kare, sol, sol, sağ, yukarı, aşağı, 0.
 08 - Üçgen, üçgen, kare, 0, yukarı, yukarı, kare, 0.
 09 - Sol, sol, sağ, yukarı, yukarı, kare, kare, 0.
 10 - X, X, sol, kare, kare, üçgen, X.
 11 - Kare, üçgen, üçgen, kare, yukarı, yukarı, sağ, yukarı.
 12 - Aşağı, aşağı, sağ, kare, X, X, kare, X.

STARWINDER

Tüm pistler: L1, üçgen, B, R2, kare, R1, kare, üçgen.
Tüm gizli pistler: R1, kare, üçgen, 0, kare, R1, L1, üçgen.
Asteroidlerden etkilenmemme: Üçgen, kare, L1, 0, R1, üçgen, R2, üçgen.
Sihahlardan etkilenmemme: 0, R2, kare, üçgen, üçgen, L2, L1, üçgen.
Bulmacalardan yüksek puan alma: Kare, R1, R2, 0, L2, üçgen, 0, üçgen.
Ara sahneler: R2, 0, R1, üçgen, kare, L1, üçgen, üçgen.
Son sahne: R2, 0, R1, üçgen, R2, 0, R1, üçgen.
Tüm silahlar: Sol, 0, yukarı, kare, aşağı, üçgen, aşağı, X.



MASS DESTRUCTION

Aşağıda verilen kodları isim olarak yazdığınızda belirtilen etkilerden faydalanaebileceksiniz. Ancak silah hilesi ve seviye seçim hilesi birlikte çalışmazlar, sadece birini kullanabilirsiniz.

Tüm silahlar: AMMO
Seviye seçim: TTTTTTTTTTT6P

X RACING

Bu oyunda bulunan gizli bölümleri oynayabilmek için Password olarak SFO yazmanız yeterlidir.

JUPITER STRIKE

Aşağıda verilen kodlarla kamera açılarını iki farklı şekilde ayarlayabilirsiniz:

Yandan görünüm: Oyunu dondurduktan sonra Start tuşuna 10 saniye kadar basılı tutun, daha sonra da L2+Start tuşlarına birlikte basın.

Üstten görünüm: Oyunu dondurduktan sonra Start tuşuna 10 saniye kadar basılı tutun, daha sonra da L1+Start tuşlarına birlikte basın.

INVASION FROM BEYOND

Burada verilen hileleri "Press Start" yazısını ekranда gördüğünüzde girmeniz gereklidir, iste kodları ve işlevleri:

Bölüm seçimi: L1, R1, L2, R2, üçgen, X, 0, kare, kare, 0, X, üçgen.

Tüm gemiler, silahlar ve malzeme: L1, R1, L2, R2, yukarı, aşağı, sağ, sol, sağ, aşağı, yukarı.

HABERLER

Star Wars hayranları için Ekim ayı şu anda yılın en önemli ayı konumunda.

Star Wars Episode I, George Lucas tarafından belirlenen 1 Ekim tarihinde ülkemizde de gösterime giriyor.
Umarım Matrix'den sonra bizleri hayal kırıklığına uğratmayacak.



Ekim ayının önemli olmasındaki en büyük etkenlerden biri de tiyatro sezonunun açılacak olması. Bu yıl da birbirinden güzel oyunlar soğuk kuş günlerinde tiyatroseverlere güzel anlar yaşatacaklar. Bilet almak için ay başını beklemenize gerek yok. Ayrıntılı bilgi için www.ibst.gov.tr adresine bakabilirsiniz.

Belki bir yandan bu dergiyi okurken aynı zamanda Everything But The Girl'ün son albümünü de dinleyebilirsiniz. Ay başında çıkması beklenen albümden çıkan ilk video "Five Fathoms"ı Number One'da sıklıkla izleyebilirsiniz.



Her Otostopçunun Galaksi Rehberi

Douglas Adams

Bu kitabı hakkında herhangi bir yorum, eleştiri yapacak değilim, yapmaya da hakkım yok. Zaten aşağıdaki alıntıyı okuduktan sonra bu kitabı size göre olup olmadığına karar vereceksiniz. Size tek önerim, bildiğim bütün değer yargıları ile dalga geçen Her Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni halka açık yerlerde okumanız. İnsanlar dolmuştan hysteri krizine girip kahkahalar atanlara pek bir tuhaf bakıyorlar, haberinizi olsun.

(Üstün bir ırkın, yaşamın anlamını bulması için yaptığı bir şehir büyülüüğündeki süper bilgisayar Derin Düşünce'nin, cevabı bulmak için istediği yedibucuk milyon yıllık (!) düşünme süresi bitmiştir. Yaşam, Evren ve Herşeyin anlamının ne olduğunu öğrenmek için dışarıda bekleyen halka bu cevabı iletme görevi verilen iki bilim adamı ile Derin Düşünce arasında şöyle bir diyalog geçer...)

Konsolun önündeki ışıklar birer ikişer hayatı dönerken umitli bir bekleyişle bir anlık bir duraklama oldu. ışıklar kontrol için birer kez yanıp söndüler. İletişim kanalından alçak, yumuşak bir uğultu duyuldu.

"Günaydın" dedi Derin Düşünce sonunda.

"Eee... Günaydın, Ey Derin Düşünce," dedi Loonquawl sinirli sinirli, "şey var mı... eee, yani...."

"Size bir yanıt mı?" diye araya girdi Derin Düşünce vakur bir tavırla. "Evet. Var."

İki adam ümitle ürperdi. Bekleyişleri boşça çıkmıştı.

"Gerçekten de var mı?" diye sordu Phouchg.

"Gerçekten de var," diye onayladı Derin Düşünce.

"Her şeye mi? Hayat, Evren ve Herşeyi içeren büyük soruya mı?"

"Evet."

Adamların ikisi de bu an için eğitim görmüşlerdi, hayatları bunun için bir hazırlıktı, daha doğrudan "Yanıta" şahit olacak kişiler olarak seçilmişlerdi. Böyle olduğu halde heyecanlı çocukların gibi nefesleri kesiliyor, kıvrıyorlardı.

"Peki yanıtı vermeye hazır mısın?" diye üsteledi Loonquawl.

"Hazırım."

"Hemen mi?"

"Hemen," dedi Derin Düşünce. İki de kuruyan dudaklarını yaladılar.

"Yine de," diye ekledi Derin Düşünce, "yanıtın hoşnut olacağını sanmam."

"Fark etmez!" dedi Phouchg. "Bilmemiz gerek! Hemen!"

"Hemen mi?" diye sordu Derin Düşünce.

"Evet! Hemen..."

"Pekala," dedi bilgisayar ve sessizliğe gömüldü yine. İki adam kırıldanı. Gerilim katlanılmaz boyuttaydı.

"Sahiden hoşlanmayacaksınız ama," diye gözlemde bulundu Derin Düşünce.

"Şöyle hadi!"

"Pekala," dedi Derin Düşünce. "Büyük sorunun..."

"Evet...!"

"Hayat, Evren ve Herşeyin..." dedi Derin Düşünce.

"Evet...!"

"Yanıta..." dedi Derin Düşünce ve duraklıdı.

"EVEET...?!??!"

"Kırk iki," dedi Derin Düşünce, sonsuz bir gurur ve ciddiyetle.

Eğer siz de benim gibi bu kitabı bir gecede okuyup da doyamadıysanız, hikayenin devamını anlatan Evrenin Ucundaki Restoran; Yaşam, Evren ve Herşey; Hoşçakal ve Balık için Teşekkürler ve Çoğunlukla Zararsız da Sarmal Yayınevi'nden çıkışmış durumda.

Sinan Akkol

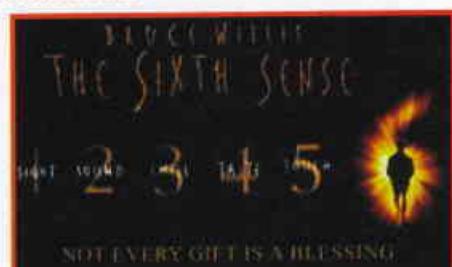
The Sixth Sense

"İnsan, yalnızken niçin korkar biliyor musun?"

"Hayır"

"Ben biliyorum... ben biliyorum..."

Işte bu diyalogun geçtiği sahneden itibaren, yakınıza yapışıp sonuna kadar da bırakmayan bir film The Sixth Sense. Başrollerini çocuk psikoloğu rolündeki Bruce Willis ve ufak (!) bazı sorunları olan çocuk rolündeki Haley Joel Osment'in paylaştığı The Sixth Sense, bir gerilim filmi. Ama hemen hemen her gerilim filmindeki "BÖH! CANAVAR" şeklinde bir yerlerden bir şeylerin fırladığı yapay korkudan eser yok. Konu her ne kadar klişe olsa da, işleniş ve anlatım o kadar iyi ki, sinirleriniz uçurumun kenarına gitip gidip geliyor. Özellikle sekiz yaşındaki Ha-



ley Joel Osment'in yeteneğine hayran olmamak elde değil, tabii genellikle "vurdulu-kırdıl" (ne iğrenç bir sıfatır bu da) filmlerde görmeye alıştığımız Bruce Willis de sessiz, sakin rolünde göz dolduruyor. Filmin öyle bir final sahnesi var ki, bende derinden gelen bir "OHAAA!" diye nida etme isteği uyandırdı. Biliyorsunuz, burada incelediğimiz filmlerin birçoğunu yeren yere vurduk şimdide kadar ve bir film bizden iyi eleştiri almış olmasına şüpheleniyoruz.

HABERLER



Ama şunu unutmayın ki Matrix'e de "gelmış geçmiş en iyi bilim kurgu filmlerinden biri" demişti, sonuna kadar da haklı çıktıktı. The Sixth Sen-

se'de de haklı çıkışımızdan eminim. Düşük tempolu sizi baya da, sinirleriniz gerilimin had safhaya ulaşlığı sahnelerde bile rahat olacak kadar laçka olsa da, film'in son sahnesinde "OHAAA!" diye bağıracığınıza kalibimi basarım.

"Bence iyi film, beni şaşırtan filmdir..."

Sinan Akkol

DOG EAT DOG - AMPED



Bes yıl önce piyasaya sürüdükleri "Who's The King" isimli parça ile isimlerini duyuran ve duyurmakla da kalmayan Dog Eat Dog "No Fronts" ile zirveye ulaştı. Ama hikaye sanki burada bitmiş gibiymiş, bir şeyler eksiktü. Aradan geçen beş yıl içerisinde çok şeyler değişti ama Dog Eat Dog aynı kaldı. Eğer Amped albümünü Play Games ile karşılaştırırsak, kesinlikle kötü bir albüm değil. Ama artık hep bilindik şeyler yapmaktan sıkılmış olmaları lazımdır. Albümü dinlerken sanki ben bu şarkıları daha önce başka bir yerde dinlemişim hissine kapılmamak mümkün değil, çünkü albümde yeni bir şey hemen hemen hiç yok. Tabii ki eğer gitar ve ağır rock soundları ile birleştirilen Hip-Hop şeklindeki

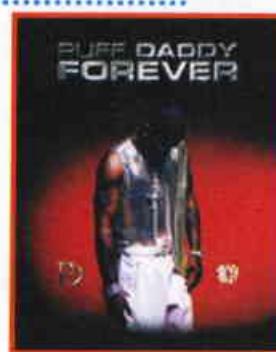
vokalden hoşlanıyorsanız, bu albümü sizi büyük bir ihtimale açacaktır. Ama eğer ilk parçalarını düşünerek alacaksanız, çok da fazla ümidi kapılmayın derim. Sonuç olarak Dog Eat Dog'un artık biraz değişiklik yapmasının zamanı geldi, çünkü onların bindiği tren bizim diyalardan çoktan geçti...



Puff Daddy - Forever



Hangi bazı kişiler vardır, sesini duyunca içnizi bir huzur kaplar ve bu insanların yaptıkları müziği sorgulamadan kendiniz için güzel olarak nitelendireceğiniz, İşte Puff Daddy benim için böyle bir insanıdır. Bu nedenle bu yazı biraz taraflı olabilir. Tüm dünyada duyulmasına neden olan şarkı olan "I'll Be Missing You" ile aylarca listelerden düşmedi ve bu parça kesinlikle '90'lı yıllarda çıkan en sağlam parçalardan biriydi. Godzilla'nın Soundtrack'inde bulunan "Come With Me" ile tekrar ortalarda gözüken Puff Daddy şimdi de Forever isimli albümü ile karşımızda. Bu albümü bir



formül ile açıklamak gereksiz, "Forever = hip hop + rock + pop + R&B". İşte böyle bir albümden çıkan ilk parça olan Public Enemy 2000'in klipini de televizyonda seyredebilirsiniz. Albümde Jay Z, R. Kelly, Busta Rhymes gibi birçok ünlü ismi görmek de mümkün. Forever'ı dinlerken, bir cinayette kurban giden Notorius BIG'i de bol bol anacaksınız.

gibi oldukça gibi isimler mevcut. Bu Rap ve Hip-Hop ağırlıklı olan Soundtrack albümü, sıklamadan dinleyebileceğiniz 15 parçadan oluşuyor.

Kadir Tuztaş

Wild Wild West Soundtrack

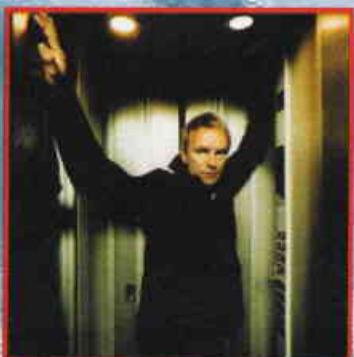


Türkiye'de "Fresh Prince In Bel-Air" dizisi ile tanınan o fırlama genç Will Smith'in aslında bir şarkıcı olduğunu yıllar sonra ancak MTV ile tanıştıktan sonra öğrenebildik. Bundan sonra öğrendiğimiz ise, onun Amerika'da ve hatta dünyadaki en istikrarlı SANATÇI olduğuydı. Yaptığı hiçbir şey kötü sonuç vermedi, oynadığı filmler hasılat rekorları kırarken çıkardığı plaklar satış rekorları kırıyordu ve bunun sonucunda da Will Smith bir ödül töreninden diğerine koşuşturup duruyordu. Bu arada da bir film yapmayı dedi ve işte ortaya hentz ülkeyimiz gösterime girmeyen Wild Wild West'ten önce Soundtrack albümü geldi. Bu albümde geçtiğimiz yaza damgasını vuran parçalar Enrique Iglesias - Babilenos ve Will Smith Wild Wild West haricinde Blackstreet, Dr. Dre & Eminem, Faith Evans



★ Bizler de buralarda deprem telaşı içerisindeyken, İspanya'nın ünlü adası Ibiza da MTV'nin düzenlediği günlerce süren yaz partisi ile sallandı. Henüz aletsel büyülüğu bilinmese de, yaklaşık 200 ünlünün katıldığı bu partinin insanları yerinden oynattığına eminim.

★ Yeni yüzyıla girerken eskiler de kendilerini göstermeye başladılar. Tabii ki kendilerini yenileyerek. İşte Sting yeni şarkısı "Brand New Day" ile hayranlarının karşısına çıkıyor. Bir röportajında yeni bin yıldan oldukça ümitli olduğunu belirtlen Sting, zaten şarkılarıyla da bunları ifade edeceğini belirtiyor.



★ Vee Ekim ayında gerçekleşen en önemli olay ise, üniversitelerin açılması. Yeni öğretim yılında tüm öğrencilere başarılar diliyor ve haddim olmadan bir şey söylemek istiyorum "Sakın ders bırakmayın!" Sonra bu dersleri vermek gerçekten epey zor oluyor.

Delta Force

En yakın arkadaşınızın ensesine Sniper Gun ile nişan aldığınız sırada, bir şeylerin ters gittiğini hissedip yavaş yavaş arkasını döndüğünü görmek ve tam olarak sizinle göz göre geldiği anda tetiğe asılıp beyini ni uğurmadan aldığınız zevki başka ne verebilir ki?



Ehehehee, Mahony'ye söylecek önemli birşeyiniz varsa hemen söyleyin, çünkü yüzüne hiç eksilmeyecek kocaman bir gülücüük eklemek üzereyim. Biçagımla.

Tabii ki en yakın arkadaşınız güvende olduğunu sandığı bir deliğe sinmiş, bildiği bütün duaları sayarken, arkadan sinsiçe yaklaşıp 30 cm'lik kasatura ile girtlagını boydan boya yarmak. İşte Delta Force! Neredeyse bir yıldır Quake ve Starcraft'tan başka bir şeyi Multiplay oynamamış bizleri kendine esir etti. Gökhan, Berker ve benim aralıksız olarak 18 saat oynadığımız yegâne oyun. Aralıksız derken; su, yemek ve WC haricinde hiçbir şekilde yerimizden

kıpırdamamayı kastediyorum, o kadar olur yani. Bu oyunu neden bu kadar geç keşfettik bilemiyorum. Ama çok şaşırıldığım bir durum var, neredeyse bizim bu oyunu keşfetmemizle paralel olarak Türkiye'de birçok insan aynı anda Delta Force çığlığını na kalandı. Tipki kurulmuş bir çalar saat gibi. Sanırım Türk insanı tek bir kalıptan çıkışır ve herkes aynı şeyden, aynı anda sıkılıp aynı zamanlarda yeni bir şeylerin arayışına giriyor.

Delta Force'u Multiplay olarak oynamak için birçok seçenekiniz var. Biz doğal olarak sadece ağ üzerinden (LAN) oynuyoruz, ama herkesin evinde yerel ağ olamayacağından, diğer bağlantı şekillerine de bakmamız gerekiyor.

Novaworld: Novalogic'in oyunlarını Online olarak oynayabileceğiniz bu hizmeti aslında titir titir正在玩，ama buradan hiçbir zaman oynamayacağınızı kalıbım basarım. Bunun iki nedeni var; birincisi direkt olarak IP numarası üzerinden oynamak çok hızlı. İkincisi, Novaworld üzerinde oynamak istediğiniz zaman Delta Force için çıkışmış olan en son yamalar bilgisayarınıza otomatik olarak indirilip kurulacaktır. Ama Delta Force'un ülkemizde sadece korsan kopası olduğundan, bu yamalar oyunun çoklu oyunculu kısmını bozuyor. Yani Novaworld seçeneğini eledik.

Internet (TCP/IP): İşte birçoğunuza takılacağı alan. Burada isterseniz bir oyun yaratır, diğerlerine oyununuza katılmaları için IP adresinizi verirsiniz (HOST A NEW GAME), isterseniz IP numarasını bildiğiniz bir oyuna hemen dahil olursunuz (JOIN AN EXISTING GAME). Diğer oyunlarda olduğu gibi kendi IP numaranızı öğrenmek için oyundan çıkıştır.

Hohoho, Mahony'ye söyleyecek önemli birşeyiniz varsa... Hey! Bunu kullanmıştım. Neyse, önemli değil, nasıl olsa iki saniye sonra Mahony ölmüş olacak.

programlarla boğuşmanıza gerek yok. IP numaranız bu ekranда gözükmüyor zaten. Yalnız sizinle oynayacak birilerini bulmak için ICQ listenizde Delta Force'dan anlayan birilerini bulundurmanızı tavsiye ederim, kaçınız tuttuğu anda bu insana IP numaranızı verin, birbirinizi öldürmeye başlayın.

Serial Connection: Eğer iki bilgisayarı yan yana getirebilmek gibi bir lüks sahipseniz, bu seçeneği kullanarak uzun sürecek bir katılım seansına hazırlınız demektir. Bir seri kablo yardımı ile iki bilgisayarı birbirine seri portlar aracılığı ile bağlayarak bu seçeneği seçersiniz, birisi Master diğeri Slave olmak üzere bilgisayarı ayarlayınız, hepsi bu. Seri kabloyu nerede bulacağınızı gelince, büyük bilgisayar işhanlarından birisinden bu kabloyu edinebileceğinize eminim.

Modem: İşte bağlantı seçeneklerinden en pahalısı. Modem üzerinden, Internet bağlantısına gerek kalmadan yapılan bağlantı aracılığıyla oyunuzu oynamak istiyorsanız, bunu kullanın. Bir kişi karşı tarafında telefon numarasını ekranın sol üstündeki kutuya yazıp karşı tarafı arar, diğeri ise Wait for Call diye bekler. Ama unutmayın, oyunu bu şekilde oynamak isterseniz normal telefon tarifesi üzerinden ücret ödemeniz gereklidir. Internet üzerinden oynamak her zaman için çok daha ucuzdur.

Local Network (LAN): İşte bizim favorimiz. Eğer en az iki bilgisayardan oluşan bir yerel ağınız varsa, kesinlikle bu seçeneği kullanın. Bir kişi Create a New Game der, diğeri Search eder, oyun başlar. Hepsi bu, bu kadar kolay bir iş.

Delta Force'dan olabildiğince zevk almak için şu tavsiyelerimize kulak verin

1) Kesinlikle Delta Force'un yamasını kurmayın. Belki biz sürekli ağ üzerinden oynadığımızdan, belki diğer oyun türlerinde sorun çıkmıyor, ama ağ üzerinden oynarken yamayı kurarsanız, açılan hiçbir oyunu göremiyorsunuz.

2) Multiplay için çok güzel bir oyun olmasına rağmen, haritalar çok kısıtlı. Deathmatch, Team Deathmatch ve diğer oyun türleri için (onları oynamadığımızı anlamışsınızdur) beşer tane harita var ve bunlar birbirinin birazcık değiştirilmiş halleri. Ve birçoğu da sonsuz gibi görünen dağlar, tepelerden oluşuyor. Biz sadece iki haritada oyun oynuyoruz: Deathmatch için Ice Floes, Team Deathmatch



Takım arkadaşlarınızla birlikte oynarken, ekranın sağ üstündeki pencereden onların durumlarını görebilmeniz yararlı bir özellik.



kendi oyu türlerimizi geliştirdik. Bakın bakalım, eğer hoşunuza giderse bu oyun türlerini deneyin. Bizce çok eğlenceli.

KATİL KİM?

Tür: Deathmatch;
Harita: Ice Floes;

Herkes bir Sniper (dürbünlü tüfek) alır ve dağlara kaçar. Köyde kalanın ise canı çıkar. Birçok kez :))).
İkinci silah olarak herkes bazuka alır, ama ben mayın alıp köyün sağına soluna yerleştiririm, milleti sinir ederim.



MAHONY : Nasıl böyle daha karakteristik durdum değil mi? – **BLAXIS:** Evet de, sağ elime basmasan nasıl mutlu olacağım, anlatamam yani...

ALLAHIM, NEYDİ GÜNAHIM ?!!

Tür: Deathmatch;
Harita: Ice Floes

Herkes eline bir M242 ağır makineli alır ve köye doluşur. Gürültülü bir oyun türü olması açısından, başlamadan önce sesi kışmak faydalıdır. Haa, bu arada, çapraz ateş altında kalanların sayısız defa canının çıktıığı görülmüştür. İkinci silah olarak bazuka iyidir.



genellikle 1500 m. menzilli suikast silahını alan akıllı Sniper'lar, imanını gevretmek amacıyla güven diğer takımı küçüklerini 1000 m.'den durer de dürer. Özellikle aktif menzili 800 m. olan M4'leri olan diğer takım için sınır bozucu bir oyun türüdür.

İşte Delta Force'daki en ölümcül hata. Ice Floes'daki iki katılı evin katarasına düşerseniz, siz herkesi görürken, kimse sizi görmüyor, ve milletin canına ot tıkıyorsunuz. Tabii biz böyle şeyler asla kullanmayız, di mi Maho? (MAHO: - bileyem artık)

MANHUNT

Tür: Team Deathmatch;
Harita: Farketmez

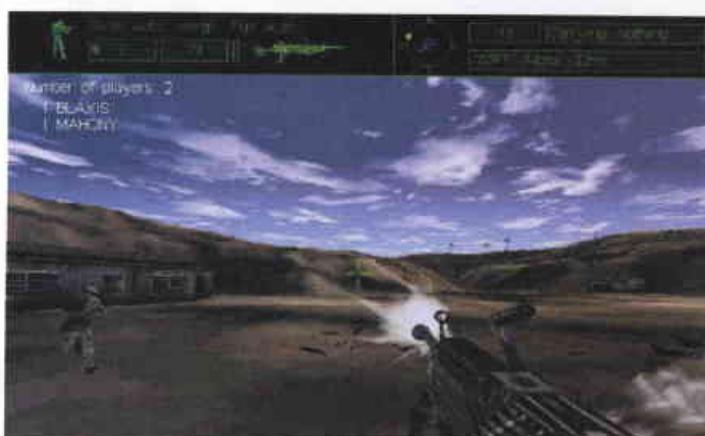
Tercihen üç-dört kişiyle oynanır, iki takıma ayrılır. İki-üç kişi M4 alır, kalan bir kişi ise istediği bir Sniper Gun'. M4'lü arkadaşlar takım haline gelip Sniper Gun'lı arkadaşın imanını gevretmek üzere peşine düşer. Ama

Sonuç olarak, Delta Force Starcraft'tan sonra en çok oynadığımız Multiplayer oyun olma şerefine eristi. Bu yazımı yazdıktan sırada Delta Force 2'nin demosunu ağzımın suyu akarak indiriyorduk, ama gördük ki Delta Force'daki hata ve bugların oranı DF2'de var. Umarız oyun çıkmadan önce bunları düzeltirler de bu oyunda öğrendiğimiz askeri taktikleri Novalogic'tekilerin üzerinde uygulamak zorunda kalmayız. L

Sinan Akkol

Yapabileceğiniz birkaç atraksiyon

Delta Force'u oynaya oynaya, kısıtlı haritalar yüzünden sıkılan bizler,



Her zaman birbirimizi öldürecek değiliz tabii, burada da Mahony ile birlikte köy basmaya gidiyoruz. Vur ha aslanım! Aman verme!

ŞAFAK DEVİRİYESİ

Heyyo benim de artık bir köşem var. İstersem bir kutu içinde ünlü amcaların sarhoşken söyleyip de insanların büyük anlam taşıdığını inandığı sözleri yayınlayıp ne kadar kültürlü olduğumu bile gösterebilirim. Ya da 65 milyon Türk evləri gibi milli takımı baştan kurabilir, birkaç yüz kişiden fazlasını ilgilendirmeyen Etiler'deki yeni açılan English Pub için 'şık bir mekan, bu sıra pek bi moda, herkes orda' şeklinde anlamsız yazılar yazabilir, küçükken menenjit falan da geçirmişsem Anadolu kaplanları Avrupa'yı titretiyor veya üç vakte kadar Avrupa Birliği'ndeyiz şeklinde en salak Avrupalının okusa bilumum organıyla gideceği yorumlarda bulunabiliyim. Hatta bokunu çırparı yok deniz yıldızları kumsala vurmuş da onları denize geri atan binini görmüşüm de hepsini atamazsan ne fark eder dediğimde bana bunun için fark eder deyip elindekini de denize fırlatmış gibi saçma sapan öyküler anlatıp duygusal sörmürüsü bile yapabilirim. Ama yapmayıcağım, çünkü ne hayatında böyle bir salak görmüşlüğüm var, ne de burası sizi aptallaştırmaya çalışan başka bir anlamsız kâğıt parçası. Bizim bir bilgisayar dergisi olarak amacımız insanları bilinçlendirmek. Burada siz bizim varlık amacımızsınız, yalarım abi falan gibi üçüncü sınıf şarkı sözlerine benzer laflarla okuyucu yalaklılığı yapmaktan söz etmiyorum. Sonuçta kafası çalışan insanlarla dolu bir toplumda yaşamak benim de çıkarıma. Önerilerim bir anlam taşır mı bilmiyorum, ama sürüden biraz farklı olmaya çalışın derim, ama yalnız ilginç olma adına değil, o zaman kendinizi iyice salak yerine koymuş olursunuz. Her şeyden önce en azından kendinize karşı

tikler hep işe yaramıştır.

Her neye iyice civitmadan konuya gelelim. Öncelikle köşeye gösterdiğiniz yoğun ilgi yüzünden teşekkür ediyorum, bu ay sadece bir e-mail aldım. Ama o da bin tanesine bedeldi, çünkü gerçek bir F-16 pilotundan geliyordu. İlker Üsteğmenim (tokuyucu bölüğü hazırla geç) cevaplar için sağı. Ben yine de bu durumun derginin geçen ay geç çikmasından kaynaklandığını düşünüyorum, bakın gelecek aya sular kesiktik çalışmamış falan gibi bahaneler kabul etmem ona göre.

Dersimiz Başlıyor

Yazının başında bilinçlendirmekten falan söz ettigime göre işe günümüzdeki hava savaşları anlayışını tanımlamaya çalışarak başlayabilirim. Hava üstünlüğü daha yüzyılın başında savaşın en önemli unsuru haline geldi. Uçaklarla bir kenti işgal edemezsiniz, ama düşmanın yer birliklerine hiç bir hareket alanı bırakmanız olası. Eğer aşağıda başarılı olmak istiyorsanız, mutlaka havada üstünlüğü ele geçirilmelisiniz. Çağımızda II. Dünya Savaşı'ndaki gibi stratejik bombardıman pek kullanılmıyor. Stratejik bombardıman ağır bombardıman uçaklarıyla büyük bir bölgeyi tamamen bombalamak anlamına gelir. Taktik bombardıman ise daha küçük uçaklarla hedeflere nokta vuruş yapmak demektir. Stratejik bombardımanın getirdiği sivil kayıplar çok fazla olduğundan devletler diplomatik prestijleri açısından (İnsan hakları mı? Hiç güleceğim yoktu) bugün tak-

tik saldıruları yeğliyorlar. Taktik bombardıman yapan uçaklar düşmanın uçaksavar menziline girecek denli alçaktan uçmak zorundadır. Bu yüzden genelde alçakta radar dalgalarının ulaşamayacağı tepelerin arasında uçarak hedeflerine ulaşmaya çalışırlar. Bu simülasyonlarda da sık sık başvurmanız gereken bir yöntemdir. Çoğunlukla ilk hedefler uçaklar için temel tehdit olan SAM (yüzeyden havaya roket) bataralarıdır. Farkındaysanız şu sıralar pek top yekun bir savaş olmuyor. Şunu sakin unutmayın; görünürdeki nedeni ne olursa olsun, savaşların tümü ekonomik nedenlerle yapılr. Bugün dünya ekonomisi çok hassas dengeler üzerine kurulu ve bir sistem ne denli karmaşıksa o kadar kolay yıkılabilir. Günümüzde elektronik teknoloji falan derken, uçakların maliyeti çok yükseldi. Bir avcı uçağı ortalama 40 milyon dolara, havadan havaya bir Phoenix füzesi 1 milyon dolara mal oluyor. Arap İsrail savaşlarında bir ara Suriye uçaksavarlarının sürdürdüğü jet sayısı oyle yükselmiş ki, hesaplara göre küçük bir harp sayılmasına rağmen böyle sırerse kayipları mevcut Amerikan uçak endüstrisi bile karşılayamayacakmış. Diyelim NATO bir yere saldırdı ve ağır kayıplara uğradı. Önce Amerikan savunma sanayi şirketleri borsalarda değer yitirmeye başlarlar, ardından dolar hızla düşer ve dolara endeksli dünya ekonomisi birdenbire korkunç bir krize girer. İstenç karmaşalar falan derken ucu gelir size bile dokunur.



dü -
rüst olun ve
öğrendiklerinizi hava
atmak için kullanmayın,
alırım ayağımın altına. Tabii
bu kız tavlarken de kültürünüzden
yararlanmayacaksınız anlamına gel-
miyor. "Hayatım bak idealist felsefe-
ye göre yaşam bir yanlışsama, şimdi
bırak şu inadı" falan gibi aşağılık tak-



Savunma Taktikleri

CAP kısaltması hava savaşı devriyesinin kısaltmasıdır ve düşman aktivitelerini gökten silme amacını taşıyan devriye görevleri için kullanılır. Artık neredeyse pilot ve altındaki uçak kadar kullanılan elektronik teknoloji de bu konuda ön plana çıkmaya başladı. Daha etkin radar ve tarayıcılarla, daha iyi kilitlenme sistemleri olan roketlerle, üstün ECM'lere (elektronik karıştırma sistemleri) sahip olan taraf çoğunlukla kazanıyor. Yine de Dogfight (yakın hava çarpışması) önemini koruyor. Çünkü gelenin dost mu düşman mı olduğu her zaman kesin olarak bilinemiyor, bu yüzden bazen ya-

kına gidip bakmak gerekiyor. Yani uçağın çevikliği hâlâ önemli. İslı güdümlü Sidewinder roketleri Dogfight'ta sık kullanılan silahlar. Bu açıdan AWACS'lar (radar uçakları), savaş alanında diğer avcılar, insansız hava araçları ve yer istasyonları arasında bir enformasyon ağı kurulması çok önemli. Böylece radarları

Bu yüzden avcıların normal hızları ses hızı civarındadır. Stealth, yani hayalet uçaklarda ısı yoluyla kilitlenmesini önlemek amacıyla eksozlar ince olduğundan Afterburner kullanıla-



maz, ancak F-22'ler ses duvarını 1,6 kat aşamaktır, bu da diğer avcılarla göre yüksek bir hızdır. Radarlarını kullanmadıkça başka uçaklar onlara kolay kolay kilitlenmeyeceği için, F22'ler büyük bir avantaj sahiptirler.

Ve onlar da genelde radarlarını kapayıp daha geride uçan bir Wingman'in (kanat adamı) radarından bilgisayarlarına gelen verilere göre kilitlenirler.

Bu aylık bu kadar. Yer bittiğinden oyunlardan pek söz edemedik, artık kısmetse gelecek aya onlara da gireriz. Ama bence bu konular hem oyunları hem de yaşamı ilgilendirmesi açısından daha ilginç. E-mail atmayı unutmayın. Bu arada deprem felaketinden ötürü herkese geçmiş olsun. Ben de tanı-

diklarımı kaybettim. Necati bunu okuyorsan kardeşim başın sağ olsun.■

Ozan Simitçiler

osimitciler@hotmail.com



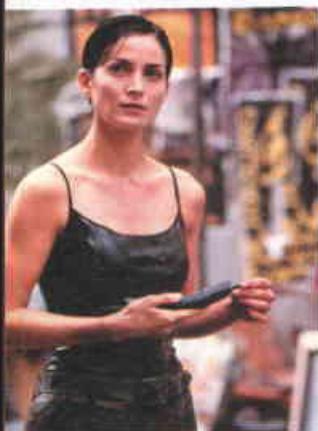
kapalı bir pilot bile düşmanın yerini görebilir ve o sizi göremiyorsa bu ölümcül bir üstünlük demektir. Coğu avcı ses hızının 2-2,5 katına çıkışabilece de bu ancak Afterburner kullanarak olabilir. Afterburner yakıtın eksonun dışına püskürtülpçe uçağın arkasında yakılması yoluyla çalışır, ancak bu durumda benzin hızla tükenebilir.

Matrix

Had Safhada

-Ne triplere girion ki şimdi...

-İstediğim yere girerim, ben seçilmiş lavuğum.



Olaya direkt geçiş yapıyorum. Aksiyon sahneleri ile gerçekten insanları kanırtan, ama gereksiz üst insan tripleri ile de Japon çizgi filmi havası yaratan bir film olan Matrix'ı sevenler de var sevmeyenler de.

Sinema bölümünde okumama rağmen, filmi ciddi ciddi eleştirmeye kendimi mezun hissetmediğimden, sadece kimsenin gözüne çarpmadığını inandığım iki, üç noktayı size anlatacağım.

Bu film gökdelenleri, siyah beyaz gıyinen tek düzे insanları ve sürekli hareket halindeki şehir yaşamı ile kapitalist dünyada koyn gibi yaşayan insanların nitelemesini yapıyor. Filmde Ajan Smith ile Cypher'in arasındaki paraya dayalı pazarlık da her türlü olayın paraya bağlı olduğunun bir göstergesi idi. Dolayısıyla bu yönleri ile antikapitalist gibi görünen bir filmin içinde Nokia ve Duracell reklamları yapması gerçekten büyük çelişkiydi.

Şimdi bu geyiği de geçip asıl değişim istedigim konuya geliyor. Sağda solda buna yorum okudunuz; övgü, eleştiri, yağılı ballı sözler falan. Ama hiç kimse filmin ayrıntılarında saklı olan ve benim şimdi size anlatabileceğim öküzlüğü bulamamış ve belki de buna dikkat edecek kadar film ile ilgilenmemiştir.

Filmi izleyenler bilir, Matrix sisteminin düzenine karşı savaş veren ekip, Matrix bir program olduğundan programın içine telefon hattı yolu ile girmektedirler. Bu işi ekibe yapan adam Tank'tır. Tank bulundukları gerçek dünyadaki telefon hattını kullanarak tipki nete bağlanır gibi o an boş olan bir telefonu çaldırmaktır ve bu yolla veri transferi bazında bu çocukların iki taraf arasında gezmektedirler. Tüm elemanlar amaçlarını gerçekleştirmek



icin didinirken, filmin başından beri bizi hasta eden tip nedense Cypher'dır (Ajan Smith'i tenzih ederim). Filmin en güzel kızına suların, kahraman çocuk Neo'ya gıcık davranışır ve bu tip bilumum antipatik hareketle filmin kötü insanları arasında zirveye oynar.

Şimdi bu kadar geyikten sonra olayı nereye bağlayacağım? Filmde Ajan Smith'in bu denyo Cypher'ı tavlayıp kendi saflarına kattığı bölümüz izleyenler hatırlar. Yemek falan yiyorlar, gereksiz felsefe kokan bir geyik yapıyollar. Hah işte o bölüm! Filmde daha önce bahsettiğim Matrix'e giriş çıkış olayın vuku bulması için filmin senaryosuna göre iki kişi gereklidir. Hadi giriş için Cypher denyosu kendi kendine olayı kurcalayıp girmiştir Matrix'e, ama geri dönüş için Morpheus'un gemisinden mutlaka birinin Matrix'in içindeki bir telefon hattını araması lazımdır. Bu durumda karşımıza iki sonuç çıkar. Ya 7 kişilik asiler ekibinde bir hain daha vardır ya da Wachowski kardeşler filmin senaryosunu yazarken olayı batırılmışlardır.

Şimdi ilk olasılık üzerinde duralım. Cypher mongolunun dışarı çıkışmasına yardım edip ekibe ihanet eden hain kim?!!

Tank: En güclü aday bu salak. Bilgisayarın abakuste sayı sayar gibi kullanıyor ve sürekli makinenin başında. Ama öyle safrık bakınıyor ki Ajan Smith buna Pamela ve türevlerini artı ABD Merkez Bankası'nı verse, 'Yok ben asıym, Matrix'in kökünü kurutacam' der ve kabul etmeyebilir.

Tank'ın kardeşi: İkinci aday da bu herif. Hani şu sürekli Tank'ın yanında oturan gereksiz ayı. Diyorum ki filmde bu herifin bir fonksiyon yok, sırf bu iş için filme konmuş gibi. Bu herif Tank'ı izleye bir şeyler kapmış ve Cypher tipsizine yardım etmiş olabilir. Bu adama Playboy versen lokmasını alırsın zaten, öyle bir tip.

Kırmızılı kadını tasarlayan afacan: Bu eleman potansiyel bir sapık. Kendisine konuşamayan süper bir kadın yaratmak hangi zihniyetin göstergesidir sorarımlı size. Adam resmen konuşmasın, işine baksın diyerek tasarlampı hatunu. Buna ek olarak çocuk bilgisayardan



da anlıyor. Bir ihtimal dilsiz güzellerin olduğu bir ülke falan vaat edilerek kandırılmış olabilir. Tabii bu herif arada geberdi, ama Ajan Smith masrafa girmemek için bu çocuğu aradan çıkarmış olabilir. Ajan Smith bu, yapar.

Esmer eleman ve lezbiyen tipli sarışın hatun: Bunların üzerinde fazla durmaya gerek yok. Ekibin ayak işlerine bakan sıradan tipler. Bunnardan şüphelenmemiyorum açıkçası. Zaten bir işe yarasalardı, senarist bu elemanları başka bir eşî daha olmayan bir ölüm şekli ile cezalandırmazdı.

Trinity: Bu kız Kahin'in sözleri yüzünden yumurta gibi çocuğa aşık oldu. Bu yolla da seçilmiş elemanın kızı ayağına olaya daha sıkı sarıldı. Şimdi bu sevgi kelebeği kız düşünüyor ki, 'Seçilmiş lavuğu da kaptım, Matrix'i bir alt edelim, gerisi Neo'dan kerim'. Eh durum böle olunca, işin içine kişisel çırkarlar girince, Cypher, Ajan Smith ve Matrix dengelikliği kimin umurunda.

Neo: Kırmızı hapi seçip hayatını kabusa çevirecek kadar salak, ama tüm olayı hallededecek kahraman rolünü kendi bile anlamadan kapacak kadar şanslı. Dolayısıyla şüpheliler listesinde yok. Hem film tam bu araları Trinity ile iyiden iyiye kesişiyorlardı, arada yakalandım. Adam niyeti bozmuş, bir an önce Matrix'i alt edip... Hop!

Morpheus: Karizmatik Kung-fu'cu öküz. Bu herif hayatını bu işe adamış. Kari, kız, mal mülk umurunda değil. Bu yüzden bu adımı şüpheliler listesinde düşünmüyorum bile. Sırf ikiandon çok 'Eeehehe Morpheus'u yazmayı unutmuş inek eeeheheh' diyemediğim diye yazdım.

Bu şüpheli listesinden hiç birinin suçlu olmadığı anlaşılsa, o zaman suçlu Wachowski kardeşlerdir. Sen onca ataklısına gir, böyle hata yap. Böyle hataları bulup yazarlar, rezil ederler elalemme işte.

Daha söyleyecek birşeyim yok. Görevimi yapmanın huzuru içinde, ya ekibe ihanet eden ikinci andavalliyı ya da Wachowski kardeşleri vicdanları ile baş başa bırakıyorum. ■

(Fall)

Stalker

FİRAVUNUN RESİMLİ PATİKLERİ

Tekrar merhaba diyemiyoruz, çünkü bildiğiniz üzere geçen ayki açılısta yaşanan karışıklıklar yüzünden sizlere "Merhaba" deme fırsatımız olamamıştı. Aynı zamanda geçen ay köşede gördüğünüz resimlerin Lord of the Rings'in film projesine ait olduğunu da söyleyemedik. Bazı eksiklikleri böylece giderdikten sonra sizlere daha detaylı bilgi ulaşırma sözü verdigimiz Dungeons & Dragons 3rd Edition hakkında anlatacağımıza geçmek istiyoruz.

Yazının hazır başındayken bir uyarıda bulunalım, bu ay tüm ağırlığı FRP oyuncularını çok yakından ilgilendiren bu yeniliğe verdigimiz için AD&D ile önceden ilgilenmemiş kişi-

ler açık sıklabilirler. Eğer masaüstü FRP'lerine ilgi duyuyor ve bu konuda bilgi edinmek istiyorsanız lütfen bize mektup, telefon (ne telefonu, hangi telefon !?!!?- BLX), e-mail yoluyla ulaşın. Eğer geçiktirdiğimiz yazılar yüzünden dünyanın yazı işlerine en uzak olan noktasını hesaplama gibi bir uğraş içinde girmemişek kesinlikle yardımcı oluruz. Laflı çok uzattık, buyrun D&D 3rd Edition özel haberine :

AD&D 3rd Edition

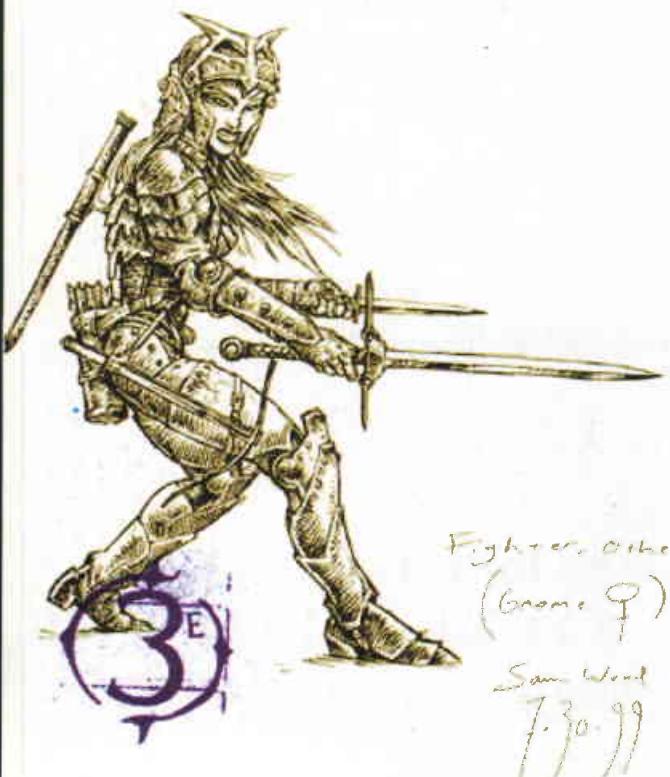
İşe en eskiden başlamakta yarar var. 1974 yılında TSR firması Dungeons & Dragons adlı masaüstü oyununu piyasaya sürdü. 15 yıl sonra kuralların pek çoğu gözden geçirilip yenilenmiş olarak Advanced Dungeons & Dragons geliştirildi. Bugün dünyada ve Türkiye'de FRP oynayanların oldukça yüksek bir bölümünün kullandığı oyun sistemi de AD&D. TSR firması ise çok da uzak olmayan bir tarihte Magic : The Gathering oyununun üreticisi Wizards of the Coast tarafından satın alındı. TSR'in WoC bünyesindeyken yaptığı en büyük yenilik de 2000 yılında hazır olacak D&D 3rd Edition sistemi. Firma başta "Advanced" kelimesini kaldırıldı, gerke ise artık D&D'nin piyasada olmaması ve bu yüzden "gelişmiş" sıfatına ihtiyaçlarının kalmaması. Yeni sistem üzerinde çalışan temel ekip Monte Cook, Jonathan Tweet, ve Skip Williams'dan oluşuyor. Tabii buna ek olarak pek çok çizer, asistan ve 1000'in üzerinde oyuncu. Bu test oyuncularının bir kısmı yeni oyuncular, bir kısmı da taa D&D'den beri FRP'nin içinde olanlar. TSR'in her şeyden önce oyunculara iletmek istediği bu hamlenin ticari nitelikte olmadığı, çünkü WoC'un Magic: The Gathering oyununda her yıl bir kaç yeni seri piyasaya sürüp büyük satış

rakamlarına ulaşması FRP severleri de "Aynı şey bizim de başımıza gelir mi ?" sorusunu sormaya yöneltti. TSR'in buna yanıt ise aksine şimdilik ulaştıkları maddi imkanlarla oyuculara daha yüksek bir hizmet sunacakları. Örneğin temel kitapların fiyatı 19.95 \$ olarak belirlendi ve bu fiyat şu an piyasada olan kitaplardan daha düşük. Bununla birlikte 3rd Edition'un çıkışıyla birlikte yeni sisteme yönelik yan ürünlerin de sınırlı tutulacağını ve oyuncuların büyük bir maddi yük altına girmeyeceğini ekliyorlar.

Neler gidecek, neler kalacak ?

İçinizi rahat tutun, Forgotten Realms ve Dragonlance bir yere gitmiyor. Forgotten Realms için 2000 ya da 2001 gibi 3rd Edition'a adapte edilebilecek yeniliklerin de yer aldığı ve DM'ler için büyük kolaylık sağlayacak bir CD-ROM ve eski Forgotten Realms kutusunun içeriğine benzer bir kitap satışa sunulacak. Dragonlance için henüz pek bir somut gelişme yok, eskisi gibi devam (hatta 5th Edition'a da pek sıcak gözle bakmadığımızı da itiraf etmeliyiz). Ravenloft içinde pek iyi konuşamayacağız. Korku campaign'leri için yeni ürünler olacak tabii, ama bunlar Ravenloft Campaign Setting dahilinde olmayacağı. Planescape'e de dokunan yok. En büyük dönüş ise eski Greyhawk'a aitt. 3rd Edition'in evi Greyhawk olacak ve özel olarak ayrı bir dünyada oynanmadıkça tüm maceraların Greyhawk'da geçtiği varsayılabilecek. Eğer yeni adventure kitapları da özel bir logo taşıymıslarsa Greyhawk kuralları temel alınacak. İTÜ FRP klubünün bize de vaktiyle denediği Living City Live Role Playing oyunları da Forgotten Realms'den Greyhawk'a kaydırılacak.

Gelelim karakter yaratma sistemine. Babadan kalma, altı özellikten oluşan 3-18 arası skorlara sahip sistem hala kullanılmadı. Ancak ırk ve class seçiminde önemli değişiklikler var. Örneğin, artık her ırk, her mesleği seçebilecek (Etrafta ben paladin-mage'im diyen halflingler görürseniz gülmeyin, sizin için hoş olmayan sonuçlar doğurabilir!). Yeni ırk ve sınıfların ekleneceğini zaten daha önceden sizlere aktarmıştık. Kökten değişikliklerin biri de Proficiency sisteminde. Tamanen yeni bir skill sistemi gelecek. Mantığı biraz White Wolf sistemi andırıyor. Difficulty Class (DC) olarak belirtilen bir zorluk seviyesinin üzerinde atılan bir 20'lik zar, sahip olduğunuz özelliği başarıyla kullandığınız





anlamına geliyor. Aynı sistem Saving Throw'larda da uygulanacak. Tabii zara artı ya da eksiler getirecek modifier'lar hala mevcut. Her karakter her skill'e sahip olamayacak. Thief ability'leri de yeni skill sistemine adapte edilecek. Eski karakterlerini korumak isteyen oyuncular içinse yeni kitaplarda çeşitli öneriler yer alacak (Aslında çok kasmaya gerek yok, DM'le kafa kafaya verir, sorunu çözersiniz!).

Savaşta kural tanırıım !

AD&D'nin savaş sistemini tanıyanlar uzun savaşlarda oyuncuları yıpratanın yaratıklar değil ikide bir atılıp üç-beş kere hesaplanan zarlar olduğunu bilirler. Hatta kuralları özenle uygulamak isteyen bir takım DM'lerimiz (Doruk kulaklarının çınlasın !) saldırın her bir kuşun yaptığı pençe ve gaga saldırısını hesaplayın, el sonunda saldırı yapacak olan Fighter'in iki sevgili değiştirdiği görülmüştür. Bu nedenle savaş sistemine de el atan TSR, Thac0'yu ortadan kaldırılmış. Thac0 yerine yalnızca rakibinizin AC'sine eşit ya da yüksek bir 20'lük atış yapmanız gerekiyor. Tabii bu durumda AC'nin değişmiş olduğunu anlayacaksınız. Eskisi gibi 10'dan başlayan AC, artık düşmüyör, yükseliyor (Eski sistemde -4 olan AC, yeni sisteme göre 24). Başarılı bir düşunce, eski Strength bonusları ya da silahın modifier'ları da yeni savaş sistemine dahil. Initiative konusunda ise yine bir değişiklik var. Her el yerine sadece ilk elin başında atılan bir initiative tüm sırayı belirliyor, ancak bu kez -olması gerektiği gibi- karakterlerin Dexterity skorları da Initiative'ye etki ediyor. Bizi üzен tek konu silahların hız faktörlerinin kaldırılmış olması (Dert etmeyelim, buna da kendi aramızda bir çözüm buluruz!). En mantıklı yeni kurallardan biri ise Round süresinin bir dakikadan altı saniyeye

inmiş olması (Düşünün bir kılıç sa-vurma süreniz altmış saniye!). Specialist Fighter'lar, üzgünüüm artık her Class birden fazla atak yapabilme hakkına sahip. Critical Hit hala var ve Hit Point sistemi de eski şeklini koruyor.

Uyusun da büyüsün...

Biz bunca yenilikten büyüler de fazlaıyla nasibini almıştır herhalde derken pek fazla şekil değiştirmeden paçayı sıyıldılar. Eski ezberleme ve büy yapma modeli geçerliliğini koruyor. Büyüler genel olarak "Arcane Spell" ve "Divine Spell" olarak iki gruba ayrılmış. Hala hem Priest, hem de Wizard'lara özgü ortak büyüler var ama Priest elinden çıkarsa Divine Spell oluyor, Wizard elinden çıkarsa Arcane Spell. Bilenler bilir, AD&D'de büyüler ikiye ayrılrı : Beşinci level öncesi (şebek) Mage, beşinci level sonrası (korkulan) mage. Artık düşük level Mage'lere acıdıklarından midir nedir, Priest'lerin kullandıkları yüksek wisdom bonus büyülerini Intelligence temel alarak büyütçülere de vermişler (Artık birinci level priest'lerin üç birinci level mage etikleri devir kapandı galiba!). Ayriyeten detect magic gibi temel büyüler de ezberlemeye gerek kalmadan yapabilecekler. Kimi büyüler de yalnızca Druid gibi özel Class'lar tarafından kullanılabilecek. Magic Resistance'da elden geçmiş bir konu. Artık bir büyüğünün level'i arttıkça karşısındaki direncine karşı sözünü geçirebilecek.

Tüm 3rd edition sisteminin bir ile yirminci Level'lar arasındaki karakterlerde hitap ettiğini de belirtelim. Yirminci level üstü karakterler ve onlara y-



Gökhan Habiboglu
quedrus@mail.net



nelik campaign'ler için ilerde bir kitap hazırlanacak. Hatırlarsınız, artık her ırkın tüm Class'larda sınırsız yükselseme hakkının olduğundan bahsetmiştim (mantıklı, özellikle diğer ırklarla insanların yaşam süreleri göz önüne getirildiğinde!). Bir de Alignment'lara yönelik daha kapsamlı açıklamalar yapılmış. Bu da yerinde bir karar, eski versiyonda karakterlerin tüm yaşam dünya görüşü iki sayfaya süzülmüştü, oyuncular arasında en çok tartışma yaratan unsurlardan biri de Alignment'a uygun bir hamlenin yapılmadığı olurdu. Umarız karakterlerin düşünce tarzlarına bu kez biraz daha esneklik getirirler ya da yeni oyuncular için açıklamaları netleştirirler.

Bu aylık haberler bu kadar. TSR'in yeni hamlesinin belirtikleri gibi cüzdanlarımıza değil oyundan aldığımız zevke yönelik olduğunu, temel kitapların dışındaki yeni yan ürünlerin normal yıllık programa paralel fiyat ve sayıda olacağını tahmin ediyoruz. Wizards of the Coast yetkililerinin dedikleri gibi : "TSR'dan öğrendiğimiz en önemli şey, piyasayı boğmak oldu!"

Bu ay tüm uğraşımız D&D üzerinedir. Gelecek ay White Wolf'un 2000 yılı planlarına deşinmeyi düşünüyorum. Tabii yazmayı düşünüyorsanız mektup ve sorularınızı da yer vermek niyetindeyiz. Zarfın bir yerine köşenin adını yazarsanız işimiz kolaylaşacaktır. Sakın ha geçen haftaki yanılığından dolayı firrndaki reçel meçel yazmayın. Bakın bu ay ustaya tembihledik, yukarıda koskocaman Fantasy Role Playing yazıyor. Bi dakika, siz niye öyle gülüyorsunuz, yoksa... ■

Batu Hergünsel
valence@pmall.net



GENERAL STUFF

Hayat yüzü yolcu kapasiteli bir jet uçağı ise, oyunlar pilot eğitim simulatörleridir.

Bilgisayar dünyası değişimlere ve yeniliklere şaşkınlıkla bakamayan kadar çok marginal, şaşırıcı değişimler yenilikler yaşadı son on yılda. Altı yedi yıl önce Dune 2 piyasaya çıktığında insanların ağızı açık kalmıştı. Bugün ise, Dune 2 oynamada-

kine benzer marginal yenilikler büyük gürültülerden, uzun süreli şaşkınlıklardan çok, birkaç günlük hayranlık belirtisi ile karşılaşılıyor, çünkü birkaç gün sonra zaten o hayran kaldığımız yeni teknoloji eskimış oluveriyor.

Çok uzun zamandır beklenen Alien vs Predator, C&C2 veya Jagged Alliance 2 gibi oyunların piyasalara girdikten kısa süre sonra gündemden düşmeye başlamalarının çok normal olduğu bir dönem yaşıyoruz. İnsanlar bir oyunu alıp birkaç görev oynadıktan sonra çok doğal olarak sıkılıyorlar ya da merakları yeni çıkan başka bir oyuna yöneliyor.

Gözünü seviim Eidos, aman bi yanlış olmasın!

İşte bu yenilik fırtınası, belki de çoğu kimsenin farkına varmadığı uzun süreli bir değişimi de

beraberinde getirdi. Birkaç yıl öncesine kadar, Shoot-em up'ların, Tombiş Raydırıların cirit attığı oyun dünyasında müşterilerin sıkıcı diyerek burun çevirdikleri ve rafarda kutu kutu biriken stratejiler, yavaş yavaş piyasaya ve oyuncuların hakim olmaya başladılar. Rainbow Six gibi aksiyon oyunları bile ağır bir stratejik tabana sahipken, oyun üreticileri sanırım çok önemli bir para kaynağının farkına vardılar. "Onu vur, bunu vur, kimse yoksa bile havaya ateş et" oyuncularına bayılan küçük oyuncuların harcamayılarından çok daha fazla para, bu küçük çocukların babalarının, abilerinin ceplerinde bulunuyordu (dikkat edin anne ve abla demiyorum...) ve araştırmalara göre bu insanlar hem göze hem de zekaya hitap eden, değişik oyun disiplinlerini içinde barındıran "harbi" oyullara para

harcamaktan çekinmeyeceklerdi. Ve sonunda, burun kıvırıp oynamadığımız RTS'lerden, sıra tabanlı stratejilerde kadar pek çok "yetişkin" oyunu, görsel, işitsel ve en önemlisi içeriksel bakımından cazip hale getirilmeye başlandı. Strateji ile yakından uzaktan alakası olmayan aksiyon oyunlarına bile stratejik öğeler eklemek gereklili görüldü. Oyun yapımcıları yeni bir altın yumurtlayan tavuk bulmuşlardır: STRATEJİ... Ancak bu güzel gelişmenin beni korkutan tek yanı, Eidos'un, Tomb Raider'in stratejisini yapmaya kalkışabilecek olmasıdır. Aman diyorum dostlar...

Zaman makinesi

Ekran karşısında geçen yıllar sonucunda geriye dönüp bakınca şaşırıveriyorsunuz. Stratejiden hoşlandığınız için size deli gözü ile bakanlar gelip sizden yeni oyunlar için tiyo istemeyle başlıyorlar. Bilgisayarcıların rafları stratejilerle dolup taşıyor. Simülasyon, strateji, Adventure, FRP, RPG gibi kavramları, uzaylıca bir dildeki küfür kelimeleri zannederek size tokat atmaya kalkışan kızlar bile, büyük multimedia marketlerde, gösterişli kutularda satılan Alpha Centauri'leri, Populous'ları görüp oyun oynamaya özeniyorlar. Multiplayer Delta Force oyunlarında rakiplerinin kafalarını bıçakla karpuz gibi yarma meraklısı bazı yazı işleri müdürleri bile dergilerinde stratejilere daha fazla sayfa ayırmaya başlıyorlar.

Bayan farkı: Cagıt Eliyns!!!

Diçem odur ki, zeka bakımından öldürdüğü yarasalardan daha fazla kapasiteye sahip olmayan Lara'nın ve onun temsil ettiği boş, gereksiz, "Ne

Teknolojinin gözünü sevi! Beş sene önce neydi, şimdi ne oldu... Şu Dune 2 ve Dune 2000 arasındaki farka bakın!!

"yapsak satılır!" mantığı ile üretilmiş oyunların süresi yavaş yavaş bitiyor. Bilgisayar oyuncuları artık bilinçleniyor ve daha kaliteli yapımlar talep ediyorlar. Bir hanım arkadaşımın başka bir hanım arkadaşa, kocası ile ilgili yakınına tanık oldum çok yakın bir geçmişi...

"Akşamları üç saat bilgisayarın önüne kapanıyor, oyun oynuyor, cagıt eliyins midir nedir; bi strateji oyunumuş, çocuk gibi valla. Masasının üzerinde de bi sürü oyun CD'si var.. Ne anlıyor bilmiyorum..."

Arkadaşım her akşam üç saat Jagged Alliance 2 oynayan eşinin, çok ulusal bir şirketin Türkiye ayağında, orta kademe yönetici pozisyonunda bulunan, üniversite mezunu, kültür-lü, içinde başarılı bir profesyonel olduğunu biliyorum. Bir de, kadın irkının "oyun oynamak" tanımının yıllardır nasıl değiştiğini ve oyun kavramının o eski oyunlarla bir bağlantısının kalmadığını görememesini de, algılama veya anlama eksikliklerine değil, cahilliklerine veriyorum. Zira kadınlar biz erkekleri anlayabilselerdi bile, bilgisayar ve "oyun" dünyasındaki değişikliklerden asla haberدار olamayacak kadar ilgisiz olmaları nedeniyle yine de neden gittikçe daha fazla yetişkin erkeğin akşamları üçer kez saat bilgisayarın karşısına geçitlerini anlamaları mümkün olmayacağı.

Kadınlar birer çiçekdür! Ama çok baba küfrederler...

Bayanlar hakkında çok kirinci ifadeler kullanmak istemiyorum, çünkü biliyorum ki onların içinde de yakındığımız konulara istisna oluşturan kişiler var. Hatta bayan modellerin, bu az bulunur versiyonlarından bazıları, Ağustos sayısında yer alan Son Sayfa

yazımıyla ilgili teessüflerini hiç gecikmeden mail kutuma ilettiler ve oynadıkları, sevdikleri oyuncuları anlattılar. Ama kabul etmek lazımlı ki, aynı yazı için erkek okuyuculardan gelen ve yıllarda yaşadıkları sorunları kaleme almak cesaretini gösterdiğim için teşekkürlerle dolu maillerin sayısı, sistemkar bayan okuyucuların mailerlerinin yanında, bir tsunami gibi duruyordu... Ayrıca çok ilginçtir ki, sayıları çok az olmakla birlikte bir iki bayan okuyucusunun küfürlerle dolu mailer yollamalarına şaşırıp kaldım. Bu nasıl bir ırktır ki, onları suçladığım bir yazıya, beni doğrularcasına küfür dolu mailerle karşılaşlıklar veriyorlar.

Bilgisayar çağının mağduru erkekler haklarını arayacaklardır

Şu bir gerçek ki, erkekler yillardır, bayanların alaycılıkları ve terbiyesizce baskuları karşısında ezilip mağdur olmaktadır. Şimdi sakin bana, varlıklarda, Anadolu'da dayak yiyan ezilen kadınlardan dem vurmaya kalkmayın. Bu sorunu ben de çok iyi biliyor ve romanlarında işleyip okuyucu ile buluşturmayı çalışıyorum, ancak bu bir bilgisayar dergisi ve konumuz bilgisayarlara muhatap olan, modern, eğitimli, kültür seviyesi yüksek kadınlar ve erkekler... Eğitimli kadınların eğitimli erkek tarafından ezildiği nasıl acı bir gerçekse, eğitimli erkeğin eğitimli kadınlar tarafından ezilmesi de daha da acı bir gerçekdir. Çünkü ilk olay eğitimsızlıkla açıklanabilirken, ikinci durumu izah edebilmek için yapılacak açıklamalarda bayanların ruh durumları ve kişilikleri ile ilgili tanımlarda yer alacak tıbbi terimleri anlayabilmek için uzman

bir psikolog olmak gerekecektir.

Onu bunu anlamam... Kadına iki kelime konuşmayı öğretin; ilk

söylediği sözler "aptal", "salak", "çocuk" gibi aşağılayıcı laflar olacaktır. Erkek okuyucularımın büyük kısmının bu tur kızlar nedeniyle zor zamanlar yaşadıklarını ve bilgisayarla uğraşan erkekleri küçümseyen bu değişik ırkla seviyesiz diyaloglara girmediklerini de görebiliyor, gönüllerilen mailerden..

Hadi bitirelim su işi

Arkadaşlar, bay veya bayan, bilgisayar oyuncularını sevdikleri için ezilen, mağdur olan bütün oyunsever arkadaşlar, ama özellikle erkek arkadaşları! Şimdi hak arama zamanıdır. Şimdi sesimizi yükseltme zamanıdır. Bilgisayarların ve Internet'in hızla yayıldığı çok büyük bir değişim sürecinin canlı tanıklarıyız. Artık harekat zamanıdır. Chat yaparken, oyundan bahsedenden erkekler küçümseyen bir kız mı gördünüz, Op'sanız atın, Ban'leyin kanaldan, hatta, Server'dan Ban'leyin, Op değilseniz onunla tüm iletişimini kesin, Ignore edin.. Günlük hayatı iseniz, ambargo uygulayın, ders notlarınızı vermeyin, sohbet etmeyin, aranıza almayın. AMBARGO UYGULAYIN.. Size saygı duyana, hatta Jagged Alliance 2'yi bitirdiğini kanıtlayana kadar kaldırmanın ambargoyu... O sizinle arkadaşlık yapmak istemiyorsa, zaten onunla bir işiniz yoktur... Ama size değer veriyorsa, size saygı göstermesini de öğrenmek zorundadır. Hadi... Bu anlayışsız kızları eğitmek bir insanlık görevidir. Şimdi iş yapma vaktidir... Hadi, bir el atın, bitirelim şu işi...■

Cem Şancı

Hanımlar, uğracağın yeni bir düşmanınız olduğunu: İşte güzeller güzeli Jagged Alliance 2



Umarız paraya doymayan Eidos Lara Croft'un sağ rolde olduğu bir RTS, bir FRP veya bir simülasyon yapmaz.

POSTA KUTUSU

Bu ay üzerime yıkılan mektup öbeğinin altından çıkmakta bayağı zorlandım. Geçen ayki "üç sayfalık Posta Kutusu" kıyamet koparttı açıkçası ve gördüğünüz gibi Posta Kutusu bu ay.... eeee.... yine üç sayfa. Ama Kasım ayında artacak, söz.

Merhabalar,

Ben Ahmet, Mayıs ayında size kısa bir mektup yazdım. Ağustos ayında mektubumu yayınladığınızı gördüğünde şaşırdım, verdığınız cevaba daha da çok şaşırdım. Sanırım beni yanlış anladınız. Ben Level'a aboneyim, Mayıs sayınız elime CD'siz ve postersiz geçti. Ben de size bu sorunu anlattım. Neysse ki CD'leri ve posteri başkasından satın aldım. İsteğim şu; madem CD'ler elimize geçmediğinde sizden temin edemiyorum, lütfen dergileri abonelerinize käğıt zarflar içinde gönderin ki CD'ler yürütülmüşsin...

Son olarak:

1) Ben DBTS'De Dwarflar ve ezme makinesi olan bölümü geçemedim. Nasıl geçiliyor bu bölüm? Ve oyun bitmesine daha çok var mı? Ayrıca bu oyunu almadiysanız, almayın demişsiniz. Yoksa bu oyunu verecek misiniz?

2) Half Life'da hileler tam olarak nasıl çalıştırılıyor (Çalıştırmayı iki hafta da başardım, ama nasıl yaptığımı ben de bilmiyorum)? Devamlı "Console" yazısına tıkladığında, program kayıt mesajı çıkıyor.

3) Ağustos sayınızda bir okurunuz Outlaws'da neden ölmeyeğini sormuş. Sanırım Options'da Invincible seçeneği işaretli.

Hepinize işlerinizde başarılar, saygılarımla.

Ahmet Keloğlu-Soma/Manisa

LEVEL

Selamlar

Bozuk CD'leri değiştirdiğimiz gibi, eksik CD'leri de tamamlamak gibi güzel bir amme hizmetimiz var. Ama bu tür işler (yani bozuk/eksik CD, yır-

tık poster, süzmeyen çay süzgeci) için dergiye telefon ettiğinizde lütfen abone servisini isteyin. Benim eksikleri tamamlamak gibi bir olayım yok.

1) Bir soruya üç sorun sıyrılmak haa! Hadi bakalım: Bölümün tam olarak neresinde takıldığını bilmiyorum, ama yapman gereken ezme makinesini soğutan su tankını kapatmak, sonra makineyi çalıştırıp patlamasını sağlamak. Oyunun bitmesine daha çok var. Bilemem.

2) Half Life'da bizim anlayamadığımız bir problem var. Console'dan yapılan hileleri yapmak için ilk önce haliyle "Console'u açmak gerekiyor. Ama bu bazen oluyor, bazen de olmuyor. Nedenini bulmadık.



Half Life'in hileleri bazı bilgisayarlarda çalışmamakta direniyor.

3) O arkadaş artık sana minnettar (dir herhalde).

Selam Level, Selam Sinan Abi, Selam Level Okurları!

Biraz uzun bir başlık oldu ama idare edin. Evet, ben de bir oyun manyağıyım. Hele FPS ve yarış oyunlarına bağılıyorum (özellikle Half Life ve NFS serilerine). Şu an bilgisayarımdan uzakta oyun oynamamın acısını çekiyorum (çeken bilir aabey). Şu an Türkiye'de tatildeyim. Size bu yazılı CD-ROM'u olmayan bir bilgisayarda yazıyorum (onun için oyun oynayamıyorum ya). Biraz da dergiye ilgili muhabbet edelim: Derginizi 1997'den beridir alıyorum. Derginin

iceriği çok güzel, hele yazarların ilk baştaki geyiği insanı çekiyor, yazılı okunabilir bir şeke sokuyor. Kısaca özlemek gerekirse derginiz çok güzel (güzel olmasayı zaten bizim memlekette yanı Kuzey Kıbrıs'ta bile benim gibi birçok fanatığı olmazdı). Hah az kalsın unutuyordum. Sinan abi yaw sana bir soru soracam samimi cevap ver. Yaw gözüm siz paketlenmeden önce bu derginin içine alışkanlık yapıcı bir madde mi koydunuz? Yüksek miktarda alışkanlık yapıyor canım!

1) Vampire the Masquerade'in sistem gereksinimleri nedir, yazar misiniz? Eğer bir bilginiz yoksa tahmininizce benim sistemime uyar mı (P 166 MMX, 32 MB RAM, 2 MB ekran kartı, 3D yok)?

2) Elinizde '98'in Temmuz sayısı var mı?

3) Bilgisayarında Paint ve Word'ün birkaç DLL dosyası eksik, ne yapmalıyım?

Sorularım burada bitiyor, izin verirseniz buradan Kıbrıs'taki en samimi arkadaşlarımı selam göndermek istiyorum.

Ali'ye, Umut'a, Bora'ya (kuzenimdir ama olsun) ve Melih'e selam gönderiyorum. Hepsi de benim gibi Level ve oyun fanatıdır.

Siz hiç üzülmeyin Sinan abi, eğer Chat'de sizin adınızı kullanan birini görürsek basarız Nuke'ü.

Dangerous Man

KKTC/Lefkoşa

LEVEL

Şşş, neden sırrımızı ulu orta söylüyorsun? Kaç kere söylediğim sana, Level'in içine her ay iki doz Levelin ilaççı koyduğumuzu, bunu kimseye söylememen gerektiğini, yoksa kötü şeyler olacağını Ooops!

1) Vampire'in, veya yeni 3D oyunlarından herhangi birinin senin bilgisayarında çalışmayacağından emin olabilirsin. Evet, sanırım bu beklediğin cevap değildi, gerçekler acidir ve dost acı söyleşler. Buyurun Donanım Pazarı'na...BIR DOST

2) Bu tür istek ve sorularınız için lütfen, LÜTFEN abone bölümüyle görüşün. Ben bilmem, ben gariban bir yazı işleri müdürüyüm...

3) Bu programları Windows Kur'dan

kaldırıp, tekrar yüklemen gereklidir. Bi-iili, Bill, nerdesin?!

Tek Lider Level,

Ben sizin mütevazı bir bilgisayarı olan okuyucunuzum (hayranınızım). Sevgili Sinan ağabey bu mektuba cevap yazarsan beni çok memnun edersem (şahsen bir hayranını kırmayacağımı biliyorum). Şimdi sorular;

1) Geçen sayınızda Dungeon Keeper II'yi bize tanıttınız, bu oyunu hiç zaman kaybetmeden aldım. Oyunu alındığında gördüm ki oyun hakkında anlattıklarınız pek yeterli değil, oyun dediğiniz gibi mükemmel çok yakın, fakat anlayamadığım yerler var (yaratıklara Level atlattamıyorum, sağ alttaki Horny kafası ne işe yarıyor vb.). Gelecek sayılarınızda bu oyunu daha detaylı anlatacak misiniz?

2) C&C Tiberian Sun'ı çıktıgı gün alacak olanlardanım; C&C'un bu versiyonu da öncükler gibi sonlara doğru baymaya başlayacak mı? Herhangi bir bilginiz var mı (Şahsen C&C ve Red Alert sonlara doğru canımı sıkılmıştım çünkü yenilikler 12. bölümde tükenmişti)?

3) Bana Starsiege'yi mi yoksa Mech Warrior 3'ü mü tavsiye edersin? Dergide birine, yedi birine sekiz yıldız vermişsiniz, fakat ben senin görüşünü merak ettim...

4) Microsoft Photo Editor'üm bir anda kayboldu, ne olmuş olabilir (Şeytan aldı götürdü...)?

5) Gelelim en önemli bölüme; eleştiri ve tebrik:

Level dergisini uzunca bir süredir alıyorum ve en iyi bilgisayar dergisi olduğunu düşünüyorum. Bütün yazarlarına bayılıyorum, hepini kutluyorum, hiç birinize diyecek bir şeyim yok, fakat dergi içeriğine var: Kültür ve mektup sayfalarının çok az olduğunu düşünüyorum. Bu konuda bir şeyler yapılsırsa sevinirim.

Hepiniz kendinize iyi bakın, özellikle sen Sinan Ağabey çünkü bu derginin sana ihtiyacı var.

Anıl "Steel" Taşkesen

LEVEL

1) Ehm, kem küm. Bazen yazı yazarları geyik dozajını fazla kaçırduğumuz doğru, ama elimizde değil ki. Dungeon Keeper 2'yi yazmış şahsiyet olarak

bu konuda bayağı eleştiri aldım, özellikle de çok yakınmdaki tiplerden (Şahaaaan, bak döverim seni!). Ama çaktırmadan kendimi haklı çıkarmakta da üstüme yoktur hani, senin sorunlarından da yazında bahsetmiştim zaten (düpedüz yalan! – Benlik ve vicdan koalisyonu). Şimdi, yaratıklara Level atlattmak için Training Room yapman ve adamlarını oraya atmanın lazımdır. Ama bu şekilde 4. seviyeden fazla yükselenler, daha fazlası için Hero'lara kışkıtları ve hayatta kalmaları gerekiyor. Aşağıdaki Horny kafası ise, 4 adet Horny Artifact'ını toplayabilersen işler hale geliyor ve bir seferlik istedigin zaman Horny'yi çağırabiliyorsun ve düşmanlarının cüccüklerini dürebiliyorsun (Cem, Ceeem; kulakların çinlasın, bırak şu kızlarla uğraşmayı yaw. Gözümüzü oyacaklar!).

Merhaba Level,

Öncelikle derginizin kaliteli ve doyurucu olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Açıklamalarınızda kullandığınız komik kelimeler, oyun görüntülerini arasındaki espriler gerçekten çok iyi.

Ben okulların kapanmasına bir hafta kala bir PSX aldım ve şu an çok mutluymuyum (hihahaha). Aslında o kadar da mutlu sayılmamın nedeni ise, "Dino Crisis" adlı oyunda takılıp kalmış olmam. Yahu kafayı yiyeceğim. Allah aşkına daha fazla beklemeden şu canım oyunun tam çözümünü yayınlayın yahu (Aslında bu mektubu sadece bunun için yazdım).

Size yazan çoğu konsol sahiplerinin de söylediğiniz gibi, derginizde PSX'e ayırdığınız sayfa sayısı az ve aradığınız oyunları hiç bulamıyor. Bu konuda inşallah bize yardımcı olursunuz. Yani bir gün gazete bayine gitsem, Level'ı alsam, birde ne görsem, Dino Crisis ve tam çözümü, sonra sevinçten havalara uçsam diyorum. Ayrıca Resident Evil 3'ün de yolunu dört gözle beklediğimi belirtiyim.

Açıkladığınız oyunun PC versiyonu olunca mecburen formatına PC yazılıyorsunuz ve ben oyun almaya gittiğimde PC için açıkladığınız oyun PSX'de de var yazsanız fena olmaz. Eğer bu konuda bir yanlışım varsa düzeltin.

İşte sorularım:

1) Kan, dehşet, psikoluk vb.. kelime-lerin özü olan Carmageddon 2'nin PSX'de çıkışğını duydum doğru

mu?

2) Turok 2 PSX'de var mı? Varsa nerede bulabilirim? Aradım taradım, hiçbir yerde yok.

3) İleride Playstation 2 çıkışlığı için, oyun şirketleri, yani yapımcılar PS II'ye çalışacaklar mı ve bu yüzden çoğu PC oyunu PSX'e çevrilebilir mi. Doğru mu?

Böyle bir dergi hazırladığınız için yeminde hepинize çok teşekkür ediyorum.

Alkan Yıldırım.

13 Yaşında, Yakışıklı, Çalışkan ve Zeki fakat Türkçe Dersi Pek İyi Değil.

LEVEL

Benim bir şey söylemem gereklidir var mı? Senin de gördüğün gibi bütün istediklerin şu son iki ayda yerine getirildi zaten, başka bir arzunuz? (abartmayalım lütfen – bireysel savunma mekanizması(BSM))

1) Carmageddon 2 ile ilgili pek bir bilgi yok, ama Carmageddon çıkış怎么可能 (veya çıkış, Playstation'dan anlamam diyorum, inanmıyorum).

2) Yüksek araştırma kabiliyetlerim ve www.videogames.com sayesinde gördüm ki, Turok 2 maalesef Playstation için çıkmamış. Nintendo 64 için varmış gerçi, ama Türkiye'de kaç kişi N64 var, bilemem.

3) Olabilir, tabii olmayacağı de. PC oyunları daha çok strateji, FRP, simülasyon gibi derin oyunlarından oluşur, ayrıca birçoğu Mouse ile oynanır. Bu tür oyunları bilemem, ama PSX 2 gibi bir canavara eski PC oyunlarını çevirmekle pek uğraşacaklarını sanmıyorum. PSX 2 için o kadar güzel oyunlar yapılmıyor ki, PC'deki Action oyunlarına dönüp bakmazsan bile.



Unreal için Voodoo serisi hala en iyi ekran kartı.

Sayın Level Çalışanları,

Kültür bölümünün üç sayfaya çıkacağına çok sevindim. Fiyata gelince, bence çok uygun, ama alım gücünün zemin katta olduğu bir ülkede bundan şikayetçi olanlar olabilir. Yine de şikayet etmek bence çok yanlış, çünkü tam sürüm ve Demo CD vermek cesaret ister.

Şimdi bunları geçelim ve Ağustos ayının son sayfasına gelelim. Cem Abiye çok hak veriyorum. En çok merak ettiğimde bu garip yaşam formlarının bilgisayarın en büyük nimeti oyunlarından neden nefret ettikleridir. Ben bu soruyu, bilgisayırları bildim bileli kendime sormuşumdur. Cem Abinin öfkesi biraz fazlaymış gibi, yoksa sevgili mi terk etti (Muahaha)?

Şimdi gelelim dana ile kuyruğuna ya-nı sorulara.

- 1) Unreal'ın tam sürümünü rica edeceğim.
- 2) Unreal için en iyi 3D kartı hangisi?
- 3) TNT mi yoksa Savage 4 mü daha iyi (lütfen tek cevap)?
- 4) TNT ve Savage 4'ün fiyatını rica edeceğim.
- 5) Bilgisayarcılar neden kopya oyunları satıyor?
- 6) Kültür sayfalarına karşı olanların mektuplarını lütfen çok nadir yayınlayın, çünkü bunların çoğu dikkat çekmek için kültüre karşı, bu nedenle sadece gerçek karşılardan mektubunu yayınlayın.
- 7) (Anlayana) Cem Abi yaşıyor mu?

Silvan

LEVEL

Hayır, hatta son muhabbetimizde nişanlanmaya karar verdiklerinden bahsetmişti (beynini söktük, mikroskop altında inceliyoruz. Acaba aklı kirintılarını neresinde saklıyor diye...).

1) Unreal'ın tam sürümünü rica edeceksem de, biz verebilecek miyiz bakalım. Öyle önlüğe gelen her oyunu çaaat diye veremiyoruz. Bu tam sürüm oyun verme içini hâlâ anlamayanlar olduğu belli, özellikle de geçen gün "kopya oyunlara karşınız, ama siz de kopya oyun veriyorsunuz,

siz de hırsızsınız!" şeklinde bizi suçlayan Mail'in sahiplerine bu cevabı atfediyorum. İlk olarak, birisini bir konuda suçlarken, olayı tek boyutlu olarak değil, olası bütün yönlerden görmeye çalışın. İkincisi, hakkında bilgi sahibi olmadığınız konularda kesin fikirler yürütümeye çalışmayın, şu anda olduğu gibi komik duruma düşersiniz (sözlerim sana değil Silvan, o Mail'in sahibine). CD üzerindeki her oyun kopya değildir bu biiir. Biz dergi ile beraber verdığımız oyunlara 10 bin dolardan fazla telif ücreti ödeyip Türkiye'deki yayın haklarını satın alıyoruz, bu ikiii. Bu oyunları İsviçre'deki CD basım fabrikalarında son derece güvenli ve virüs bulaşma tehlikesi olmayan bir ortamda basılıp çoğaltıiyor bu üüüüç. Şu at gözlüklerini çıkartsanız iyi olacak, bu dööört. Şimdi dağlığın, biraz daha akıllanıp olsa da bir gelin konuşalım, bu da beeëş (Evet, her ay Posta Kutusu'nda birilerine girişmeden rahat edemiyorum, bu da altıii).



Playstation 2 için yapılan mükemmel oyunlardan birisi de Tekken Tag Tournament.

- 2) Unreal için hâl en iyi 3D kartı 3Dfx Chip'ini kullanan Voodoo serisi (gibi geliyor bana, Unreal ile pek bir alakam kalmadı. Half Life çıktı, mertlik bozuldu).
- 3) Savage 4, ama TNT 2 (bu nasıl cevap?).
- 4) Alacağın kartın markasına göre değişir.
- 5) İşleri o da ondan. Ayrıca, kopya oyunlar orijinallerden çok daha fazla rağbet görüyor da ondan. Ayrıca, orijinal oyunlar henüz ülkemizde yüzde bir oranında yaygınlaştı da ondan. Daha devam edeyim mi? Hayır.
- 7) Evet, tabii buna yaşamak denirse. MUHAHA...ha?.... L



Aksam 20:00 Haberleri...

Sağın seyirciler, son anda aldığımız

bir haber okuyorum. Türkiye'nin en

çoğ satan bilgisayar oyun dergisi

Level'in Y1M! Sınon Akkol fazla

mesai yaptığı masasında enesine

gediği 7.62 mm'lik bir mermi ile

omuriliği doğrulmuş olarak bulundu.

Ayrıca sürekli oturmaktan gidi-

başlıyorum göbeğinde patlagen LAW

raketli ile iç organları gözler önüne

serilmiş, el parmakları Longsword ile

kesilmiş, kafası 17 inch bir monitöre

zarar sokulmuş ve üstüne üstlük

ayakkabıları birbirine bağlamış

halde bulunan Sınon Akkol'un bir

çete veya mafya tarafından çok iyi

organize edilmiş bir cinayete kurban

gittiği sandırıyor.

Şimdi günün spor haberlerini almak

üzerde Kobag Komancı'ya

başlıyoruz.



SÖZ SİZDE

Hep beni üzен bir durum vardır. Neden ülkemizde yerli oyun yapılmıyor? Acaba bir oyun yapmak o kadar çok zor bir iş mi ki hep yabancılar bu işi yapıyor? Halbuki bu işlerle ilgilenen gençlerin sayısı oldukça fazla. Hem biktik artık İngilizce oyunlar oynamaktan. Artık kendi ürünümüz olan oyunları da oynamak istiyoruz. Sizce artık zamanı gelmedi mi? Sakın bizlere "Yapılacak oyunlarda diğerleri gibi kopyalanaçaktır. Bu yüzden hiç kimse oyun yapmaya yaşılmıştır" gibi sudan bahaneler uydurmuyan. Eğer kaliteli ve yüzde 100 bir Türk oyunu yapılırsa, eminim ki biz oyun severler seve seve oyunun orijinalini alırız. Bundan hiçbir kuşkunuz olmasın. Derim ki, Türkiye'nin en büyük oyun dergisi olan Level'in buna öncülük etmesi gereklidir. Çünkü Level bütün okuyucu kitlesine hitap eden bir dergidir. Zaten Level'a da bu yakkışır

İlker Turan-Nigde/Bor

Sayın Level Dergisi Çalışanlarının Dikkatine,

Özellikle sayın Ozan Simitçiler ve Cem Şancı bu mektup sizin için yazıldı. Ağustos '99 tarihli dergide yer alan yazılarınız beni son derece rahatsız etti. Sanki söz birliği etmiş gibi aynı üslup ve konu hakkında yer verdığınız yorumlarınız derginizin yüzde 5 (sizin belirlemenizle) olan bayan okurlarınızdan biri olan beni son derece üzüdü ve kızdırdı. Eğer derginizin bayan okuru azsa, bu mevcut olan yüzde 5'lik okuru da küstürüp kaçırmanız gerekmektedir. Belki sizi okuyan hemcinsim az, ama bu da onların salaklılığı. Ama ben okudüğüm dergide yer alan bu son derece seviyeleriz ve üzücü yazılarından ötürü çok müteessir oldum.

Sayın Cem Şancı'nın bayanlarla ne gibi bir sorunu var anlamadım, ama bir bayan "kadın denilen ilkel hayat formu" ya da "evrimlerinin tamamlamasını beklemeleri" şeklinde kelime gruplarını kullanarak eleştirmek için insanın ya ciddi bir sorunu olmalı ya da bilmiyorum artık. Bugün 02.08.1999 ve Level elime ilk defa erken geçti. Yoksa her ayın ortasına kadar 2 günde bir bakkalın başının

etini yemem farz olmuştu. Ben de o sevinçle evime geldim. Tüm keyfimle tüm dergiyi okudum. Tam sira en sevdiğim sayfa olan "Forum'a geldi ki o da ne! O ne yazı öyle! Tüm keyfim, tüm neşem uçtu gitti. Benim günümü böylesine mahvetmeye hakkınız olmadığını düşünüyorum. Özellikle satışı bu kadar yüksek olan bir dergide Türkiye'nin dört bir yanına seslenen biri olarak bence biraz daha sorumluluk sahibi olmalıyınız. Bayanlara olan kininizi bu şekilde kusmanız bana pek de mantıklı gelmedi. Kitap yazmışsınız yetmedi, bir de dergiye mi yazıyım dediniz?

Şunu açık yüreklikle söylememiyim ki, hemcinslerim ve karşı cinslerim arasında böcek kadar beyni olmayan ve bir ömür boyu zeka kıritışına sahip olamayacak insanların var olduğunu ben de biliyorum. Ama böylesine bir sonuç bile size Level gibi ciddi ve çok okunan bir dergide, özellikle sizde bilgisayarlarla ilgilenen bayanlarla da olduğunu düşünürsek, bu tip bir yazıya yer vermenizi mazur göstermez. Aksine bence oldukça aşağılayıcı bir şey olur.

Kızdım bir başka nokta da böyle bir yazının basılmasına izin verilmesi. Şimdi kadar pek çok dergi aldım. Piyasadaki tüm dergileri iyi biliyorum. Ama ben 1 yıldır Level okumayı tercih ediyorum. Çünkü şimdiden kadar rastladığım en akıl başında, en keyifli yazı yazan insanları biraradaydı ve en önemlidisi Level'i herkes gibi çok seviyordum. Ama şu anda ciddi şekilde bundan emin olmamaya başladım. Bu tip yazıların sürmesinden korkuyorum. Hele ki Türkiye'de gözle görülür bir şekilde kadınların aşağlanması sürerken, benim dergimde de böylesine bir yazı çıkması açıkçası beni çok düşündürdü. Sizden daha özenli ve daha seviyeli yazılar beklemek benim hakkım. Şimdiden kadar size hiç mektup yazmadım, çünkü her şey mükemmel yakınındır. Ancak şu anda akıma bir tek söz geliyor; "sinek pisliği ufaktır, ama mide bulandırır". Bilmem ne demek istedigimi anladınız mı?

Şunu da belirtmek isterim ki, bu mektubu özellikle kurşun kalemlle yazıyorum (yoksa evimde tükenmez kalemler olmadığından değil). Özellikle altın çizgili kâğıt koymadım. Bir de şu var, mektubumu Posta Kutusu'nda yayinallyanız için değil, yalnızca düşünürcelerimi bilmeye hakkınız olduğunu

düşündüğüm için yolluyorum.

Konu hakkında tartışmak isterseniz belki diye e-mail adresimi de ekliyorum: aycebuket@hotmail.com.

PS: Starcraft'ı hilesiz bitirmiş biri olarak sunu da söylemeliyim ki ben oyun oynamayı kim ne derse desin seviyorum.

PSS: Bilgisayarlarla ilgilediğimi duyduğunda bana uzaylı gibi bakan erkeklerle birarada yaşamak zorundayım. Bu da çok utanç verici!

Hepinize saygılar.

Aslı Devil



YARIŞMA: Bir Resim, Bin Kelime:

İşte hepimizin beklediği Tiberian Sun'dan bir resim. Ama bu resimde iki tıhaflik var gibi, ne olduğunu anlayıp önlümüzdeki aya kadar bize bildirenlerin arasından birisine hediye olacak. Bu resim için okuyucularımızdan Can Kori ve Cem Magripli'ye teşekkürler.



AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Derginizde 10 sayfadın fazla reklam var. Kendini beğenmişliği bırakın, daha az reklam alın.

LEVEL: Cevap vermemesem, alıp başımı kaçısan surdan...

forum

GALERİ

GORKY 17

