

2 CD'li

CONQUEST OF TAM SÜRÜM THE NEW WORLD AMERİKA'YI YENİDEN KEŞFEDİN

AZLIK MULTIMEDIA VE OYUN PERGİSİ

LEVEL

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

NOCTURNE

KORKUYU İLKLERİNİZE KADAR HİSSEDECEKSİNİZ...

nba 2000

freespace 2

delta force 2

ILK BAKIŞ Duke Nukem Forever, Baldur's Gate II... **INCELEMELER** GTA 2, Revenant, GP 500, Armageddon's Blade, Armored Fist 3...
PLAYSTATION Gran Turismo 2, FIFA 2000, Resident Evil 3, NBA 2000... **STRATEJİ USTASI** Age of Empires 2, Homeworld, Woodrun

Gülen Gözler

Neden ve sonuç ilişkilerini araştırmadan, önüne sunulan her yapay "gerçeğe" inanma alışkanlığı sadece bizim insanımıza mı özgü acaba? Sistematik bir şekilde düşünme yeteneği elinden alınan, böylece bir halktan çok, tebaga dönünen insanımız neden Nasrettin Hoca gibi "aslında sen de haklısun" demeyi bu kadar seviyor acaba, hiç düşündünüz mü? Çünkü içinde bulunduğumuz ülkede düşünmek insanlara en çok zorlayan aktivite. Birisi televizyonda düşman olarak gösterilir "acaba doğruluk patı nedir?" veya "niye böyle?" sorularının cevabını araştırmadan kabul ederiz. Birisi çıkar, hepimizin hayatının bağlı olduğu bir sayı söyley, hep birlikte inanırız. İşin kötüsü, bunu farkında olmadan, sırf daha kolayımıza gittiği için yaparız. Sonra da oturup "Vay biz neden geri kaldık!?" diye ağlarız.

Bu ay oldukça duygulu anlar geçirdik. Depremzede çocukların bir günlüğüne de olsa mutlu etmek için ne yapabiliriz diye düşünüyorduk ne zamandır, kismet huaya imiş. Burada çok fazla bahsetmeyeceğim bu konu hakkında görüşlerimi ve o duygusal gün hakkındaki görüşlerimi sayfa 101'deki köşemde anlattım. Lütfen okuyun, ama sadece okumayın. Anlayın.

Derinlerden oyun dünyasına çıkalım isterseniz. Hani iki aydır "Yılbaşı Furyası"ndan bahsedip duruyorum size ya. İşte bu giriş yazımı yazdığım gün olan 25 Kasım'dan (kısaça bu ay da geciktik demek istiyorum) bir gün önce kafamıza resmen oyun yağdı. Normal olarak Aralık sayısına yetişmeyen bu oyunları önemizdeki aylarda inceleyeceğiz. Ama benim dikkatimi çeken bir noktaya burada değinmek istiyorum. Bu yılbaşı, oyun dünyasının üvey evlatları sayılan adventurecılar açısından oldukça bereketli geleceğe benzıyor. Gelen her elli yeni oyun başına bir tane kaliteli adventure düşerse kendilerini şanslı sayan bu kesime hitap eden birçok oyun var şu an piyasada. Bu ay incelenen Nocturne'ü saymazsa, Faust, Amerzone, Star Trek: Hidden Evil, Gabriel Knight 3 gibi birbirinden güzel adventure'lar kapıya dizildi. Bu aya yetiştirememiş olsak da, bir ay bu oyunlardan mahrum kalmanıza gönlüm razı olmadı. Görüğünüz yerde alın ve tüketin.

25 Aralık'ta başlıyacak olan Bilişim 99 fuarında sizlere büyük bir sürprizimiz olacak. Microsoft Türkiye ile ortak bir çaba sarfederken hazırladığımız bu sürprizin ne olduğunu öğrenmek için 62. sayfaya bir göz atmanız öneriyorum. Sürpriz ne mi? Merak edin biraz canım, o kadar kolaya kaçmayın :)

Gelecek aya yetiştirmeye çalıştığımız "1999'un En iyileri" yazımızın içeriği şekillenmeye başladı. Her yıl olduğu gibi oyun dünyasında bu yıl da kazananlar ve kaybedenler olacak, bakanım sizin seçtiğiniz oyun ne alemdir? Merak ediyorsanız hemen 17. sayfayı çevirin. Ve eğer sizin oyununuz listede yoksa, oy atmanızın tam zamanı demektir.

Dikkat ettiyseniz "Yükselen Değer"lere duyduğum antipati dolayısıyla yeni binyıldan veya her önüne gelenin kullandığı tabiriyle "Millenium"dan tek kelime bile bahsetmedim. Etmeyeceğim de. Sadece hepinizin yeni yılını şimdiden kutluyorum ve yeni yılın hepimiz için eskilerinden daha iyi olmasını temenni ediyorum.

Kendinize olan saygıınızı sakin kaybetmeyin. Hoşçakalın.

Sinan Akkol

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol

Yazı İşleri

M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünalı, Kadır Tuztaş, Sinan Almacı, Batu Hergünel, Gökhın Habiboglu

Yazı İşleri Sekreterya

Yeliz Aygül

Grafik Tasarım

Songül Yücel

Yazı İşleri Tel:

(212) 297-1724

Yazı İşleri Faks:

(212) 238-7326

Yazı İşleri e-mail adresi:

chip yaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Cenker, Ayten Çar

Reklam Koordinatörü

Gönül Morgül

Reklam Müdürü

Şebnem Karabıyık

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

Gökhun Sungurtekin

Renk Ayrımı - 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...



★ Gran Turismo tamamına 7 milyondan fazla satılmış (ne birçam cümle lan bu? -ben). İkincisi ise 3 Ocak'a kadar Amerika piyasasına ayak basacak. Hem de 500 yeni araba ve 33 farklı imalatçıyla... Inanmazsanız Playstation sayfalarındaki ön incelememizi okuyun.

★ Hey siz dolay milyarderler olan ve joystick koleksiyonu yapanlar. Sevinin. Sevinin çünkü koleksiyonuna çok baba bir parça geliyor : The ThrustMaster NASCAR Pro Digital Racing Wheel. Dört tuşlu bir direksiyon, vites ve pedalıyla bu araba seti joystick deneye yuzüm tutmadın -üretici firmamın başkanı Douglas Liberman'ın dedigine göre- oyunculara gerçekten araba kulanıklarını hissettirecekmiş.

★ Origin'den gelen son açıklamaya göre Ultima IX: Ascension çıktı. Bu sefer Britannia'nın tamamı 3D olacak. Oyunun 200 karakterin her birinin diyalogları profesyonel senaristler tarafından özenle hazırlanmış ve titizlikle diziye edildi. Gece ve gündüz değişikliklerine, hava durumuna ve gerçek fizik kurallarına dikkat edilen oyunumuz yarışında çıkmış olacak.



FOOTBALL MANAGER 2000



Spor oyunlarında EA'nın üstünlüğünü artık kimse tartışmıyor. FIFA ve NBA konusunda yalnızca kendileri ile yarışıkları da su götürmez bir gerçek. Öte yandan menajerlik alanında da bastırıyorlar. Piyasaya yeni çıkan Championship Manager 3'ün en iddialı rakibi Football Manager 2000 de, EA'nın Premier League, Bundesliga ve UNF'nin haklarını satın almış olması nedeniyle Fransız, Alman ve İngiliz liglerinin gerçek takım ve oyuncu adlarını içeren tek menajerlik oyunu olma özelliğini taşıyor. Oyuncuya maç



atmosferinin içine tam olarak sokabilmek

için yalnızca kağıt üzerinde değil, tıpkı bir teknik adam gibi saha kenarında yönlendirmeler yapma olanğı sunulmuş. Bunun dışında yıllık bütçe enizi oluşturmanız, kulüp başkanının önüne girip size ayrıracak harcamaları artırmamanız, hatta sağlık ve saha görevlilerine varanın dek her türlü personeli satın almanız, kiralamanız, kovmanız gibi detaylar da mevcut. Isterseniz sekiz kişiye kadar tek bilgisayarda arkadaşlarınızla paylaşabilir, ya da LAN üzerinden 16 kişiye laçab abartıbilirsiniz. Fifa'da yorulan parmaklarınızı dinlendirme ve duşnume zamanı, ha bi de şu var tabii : Arkadaşlar Fener'de 4-3-3 olur mu, olursa n'oolur?

S ADIM WEST, JIM WEST...



Adet yerini bulsun, iyi iş yapan ve oyuna adapte edilmesi kolay her film vizyonu girdikten kısa bir süre sonra oyun oluyor. Onceden Men in Black'in bilgisayar oyununun yapımcıları olan Southpeak firması, yola yine Will Smith ile devam ediyor. Wild Wild West, oyunculara hem vahşi batının gözü kara olduğu kadar da şopar ajani Jim West'i, hem de çığın bili madamı Artemus Gordon'u



sunuyor. Karakterler de oyunun türünü öne seriyor zaten : Hem aksiyon, hem de bulmacalar içeren WWW'de bu iki öğe arasındaki dengeyi kurulması için çok uğraşılmış. Ormeğin siz hiç iki ayrı alanda zorluk ayarı yapıldığını gördünüz mü ? Bu kez göreceksiniz, çünkü WWW'de bulmacaların ve aksiyon sahnelerinin zorluğunu aynı aynı (üstelik de oyunun ortasında bile) değiştirebiliyorsunuz. Üstelik yapımcı ekip, bir aksiyon oyununun üzerine rasele serpiştirilmiş gibi durmaları için bulmacaları öyküye çok uygun yerlerde soktuğunu söylüyorlar. Filmi izledim, oyunun tadi kaçtı demeyin sakın, çünkü öyledi filmin bittiği yerden başıyor.

Tanrı ki bir western oyununa uygun olması gereki gibi silahlardan bol bol konuşuyor, hatta bir salon kavgası sahnesi bile var. Şu ana kadar hep oyunun PC versiyonundan söz ettik, PSX için çıkışak WWW ise (size sarsıcı gelecek ama) farklı bir ekip tarafından hazırlanan farklı bir oyun olacak. PC versiyonu Aralık'ta hazır. PSX ise ??? (not: film bence ve billur sese göre en fazla eğlencelik, vine de gidilebilir, fena değil -Gök)



THE DUKES OF HAZARD: RACING FOR HOME



Söz Southpeak'den açılmışken devam edelim. Esas uğraşı alanı olan Multimedya ürünlerinden yavaş yavaş oyun piyasasına doğru kayan genç bir firma. Ayrıca oyunlarında Looney Tunes, Animaniacs ve -az önce de okuduğunuz gibi- Wild Wild West gibi lisanslı ürünler kullanan firma, yine bir uyarlama ile karşımızda. 80'lerin Amerika'da pek popüler, Avrupa'nın büyük kısmında popüler, bize ise o kadar bilinmeyen TV dizisi Dukes of Hazard'ın bilgisayar oyunu 2000'in ilk yılında pazardaki yerini alacak. Oyunda Bo ya da Luke

Duke'den birini canlandıracak ve ailinin emektar arabası General Lee ve diğer 10 araçla çiftliğiniz kurtarmaya çalışacaksınız. Stil bir nevi Interstate '76 anlayacağınız (hoş o da eski TV dizilerine benzıyordu), belli bir senaryo etrafında yalnızca yarışmak değil, kötü adamların arabalarını dinamitli oklarla patlatmak, yola yağ bırakmak, köprüleri yıkmak gibi eski numaralara başvurmak zorunda da kalacaksınız. Meşhur fizik kuralları mı, eğlence mi sorusuna ise yapımcıların verdiği yanıt bir fikir sahibi olmanızı sağlar herhalde: "Hava savaş simülasyonları gerçekçi olmaya çalışırken kendi kendilerini neredeysse öldürdüler." (Ozan kıza, elçiye zevl olmaz !!) Sonuç belli: Bo bol sıçrayış, arabanızı tamir ettirirken zaman kaybetme ya da yakalanma korkusu, patlatılmak eğiliminde lastikler ve tabii ki nitro !!! İyi bekleyişler !



SUPER 1 KARTING

Bu kez de gerçekçilik, fizik kurallarına bağlılık kazandı. Bu soru da "Tavuk mu yumurtadan çıkar, yumurta mı tavuktan ?" gibi bir hal aldı. Renkler ve zevkler meselesi. Benim üzerinde düşen burada yorum yapmak değil, yalnızca olup biteni sizlere duyurmak. Efenim, Midas Interaction beşefendiler yeni bir yarış oyunu yapıyorlar da. Adı da Süper Karting 1 olacak. Go kart yarışı sananlar kaldırılar, adından anlaşılacığı üzere bu bir süper kart oyunu olacak. Farkı ne derseniz söyleyelim, bu atletler saatte 100 mile kadar çıkabilen araçlar ve günümüzün pek çok ünlü Formula 1 sürücüsü (Bzk. : Schumacher, Hill, Cauthuard) süper kart altyapısından geliyorlar. Oyunda da yalnızca bu yere yakın küçük hız canavarları ile yarışmaya-



cak, aracınızın her türlü bakım onarım işlerini de üstleneceksiniz. Hem de öyle bakkaldan ekmek alır gibi yeni parça alma modası sona eriyor, dedik ya her şey gerçeğe uygun, aracınıza en uygun parçaları seçip, hangilerinin onarılıp, hangilerinin modifiye edilmesi gereğine siz karar vereceksiniz. Kimi kartlarda motor güçlerine, sürüş esnekliklerine göre farklılıklar gösterecekler. Pistlerin çoğu gerçek SK pistleri, ayrıca eski bir savunma bakanlığı havaalanı gibi orjinal fikirlere de yer var. Formula 1 yarışlarına alışkin olanlara belki biraz farklı gelebilcek, ama kısa sürede gerçekçi yapısıyla meraklıların ilgisini çeken bir oyun. Şubatta,



★ Bungie diye bir firma. Oni adlı oyun. Konoko adında bir ajan. Acımasız suçluların yok olması. Mimarlar tarafından hazırlanmış çok geniş ve ayrıntılı bölgeler. Keşfedilecek bir yer altı dünyası. Oyundaki herekesin düşman olması. Heyecan fritnatı. (Yeterli ayrıntı bulamayan yazının içeriği kıvransı)



★ Ve bayanlar bayar 3DFX gelecek yıl çıkaracağı son model ekran kartlarını özellikleriyle tanıtı. Yeni 32 bit kartlar 64 MB RAM'e, DVD Hardware desteği, gerçek zamanlı tam ekran AntiAliasing'e ve gelişmiş dijital sinema efektlerle (örnegin: Motion Blur, Depth-of-Field, Soft Shadow, Soft Reflection) olacak (inanın bu cümleyi ben de Türkçe kumak isterdim). Gelecek yılın başlarında tek, çift veya dörtlü çipler halinde dükkanları süsleyecek bu gelişim teknolojik harikalarının fiyatları ise, kelimenin tam anlamıyla boru gibi. Öyleki tek çipli 32 MB RAM'lı bir Voodoo4'ün fiyatı 149 £'bu işaretin altını kere kırmızı kaleme çiziyorum olacakken, rüya kart dört çipli ve 128 Mb RAM'lı Voodoo5 6000 449 £'e isterdin, farkettiniz di mi! patlayacağım!!

★ Siz bu satırları okurken oyun dünyasının ilahi Sid Meier'in son oyunu Sid Meier's Antietam'ı oyun dünyasında yerini almış olacak (ashinda Amerika oyun dünyasında, Türkiye'ye ne zaman gelir bilmem), Sid Meier's Gettysburg! temel almış oyunda yeni

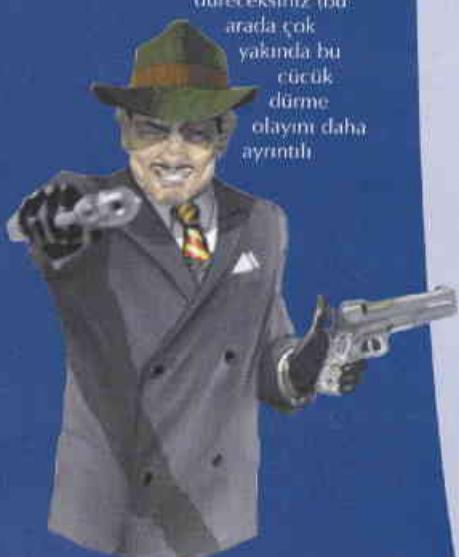


gelişmiş bir artificial intelligence, yeni birlükler, yer şekilleri ve tam savaş veya yanım gün senayoları olacak.

★ "Star Trek'in suyunu çıkartıp oyun dünyasını söküreme" mafyasında gelen son bilgilere göre (her ay iki tür tane Star Trek haberini yaptıktan sonra böyle bir mafyanın varlığını eminim artık) Deep Space Nine'ın ikincisi Dominion Wars seneye piyasada olacak. Federation, Klingon, Cardassian ve Jem'Hadar iniklerinden birini seçip yettinizde sizin real time stratejide söylemenlere göre bissuru farklı çatıştardede gemiler olacakmış.

★ CogniToy adlı firmadan son oyunu Mindrover: The Europa Project'te kendi robounuzu dizayn edip yaratıyorsunuz. Çeşit çeşit sensör, motor ve silah kullanabilirsiniz. Robotınızı bitirdikten sonra da diğer robotların kötü dünyasına veya Jupiter'in zor koşullarındaki dünyasına götürüp ayakta kalıp kalamayacağını görebilirsiniz.. 3D grafiklerin ve tamamen görsel bir programlama sisteminin kullandığı oyunda kolay kolay sıkılmayacaksınız; çünkü savaşların yanı sıra puzzle'lar, yanlışlar ve bazı spor oyunları da olacak. CogniToy'un sitesinden seneyolar, yeni parçalar çekebilir; yeni teknikler ve ipuçları öğrenebilirsiniz. (meraklısına özel not: oyunumuz 1999 Independent Games Festival'inin 15 finalistinden biriydi)

★ Gangsters'ın başarısından sonra yapımıçı firma Hothouse Creations hemen ikincisini programlamaya başladı ve gelecek yılın sonlarına doğru piyasaya sürecek. Yeni oyununda da bir mafya atletinin başına geçecek ve şehirdeki diğer atelerin cücutunu dureteksiniz (bu arada çok yakında bu küçük dümə olayını daha ayrıntılı



düretekleriniz (bu arada çok yakında bu küçük dümə olayını daha ayrıntılı

HOSTILE WATERS

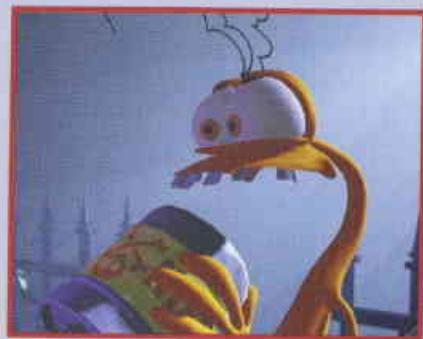
2032 yılında insanoğlu (gülüşenler, kesin şamatayı, belki konu o kadar da klasik değil, ne biliyosunuz ?!) ütopik bir barış ortamı kurmayı başarmış, kardeş kardeş yaşıyor, silahları atmış bir köşeye. Fakat ne oluyor, kendilerine bu dünyada yer olmadığını görevi bir grup eski kafalı asker, Pasifik'te bir adaya çekiliş oyuncaklarını yapmaya başlıyorlar. Devreye girip bu amcalarla adayı dar etmeniz gereklidir. Bu işi yaparken de emrinizde bilumum tank,



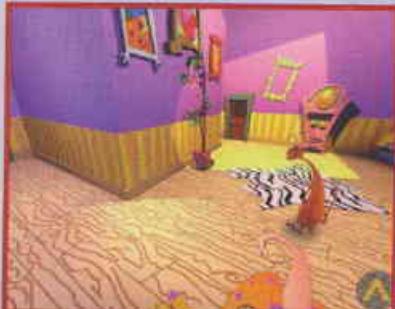
helikopter falan bulunuyor. Sıkı durun bu aletlerin de komutanları bir zaman asker olan silikon cipler. Vaktiyle bir insanın beyninde yer aldığı için tipki bir insan gibi düşünülebiliyor, dahası aralarında sohbet bile edebiliyorlar. Rage firmasının bu aksiyon-stratejide hedeflikleri oyuncuya gerçek doğa koşullarını yansıtılabilme. Örneğin yağışlı havalarda tankların eğimli yamaçlarda kayabilecekleri ya da helikopterlerin görüş mesafesinin düşmesi gibi ayrıntılar göz önünde tutulmuş. Oyunun ara filmlerindeki motor da oyun motoru ile aynı, yanı çok kaliteli bir demonundanızdan eşzam grafikler gibi sürprizlere yer yok. En iyi ihtimalle ilkbaharda piyasada. Force 21 sevenlerin dikkatine !



STUPID INVADERS



Aşında bu oyun hakkında hiç bir şey yazmaya gerek yok. Adı salak istilacılar olan bir oyundan ne bekleyebilirsiniz ki? Gaumont Multimedia adlı Fransız şirketi (Fransız yapımı deyince henüz Omikron'u edinememiş olanlar önce utanıp, ardından kendilerini edinmeye ikna



etsinler !) uzun süredir Day of the Tentacle gibi neşeli adventure'ların yapılmadığına hükmendip kolları sıvamışlar. Ortaya da nereden geldiği belirsiz ve de beyinsiz bi dolu yaratık çıkmış. N'apacaklarını bilememiyip, "hebe, hebe" diye koşuşturan tüm bu varlıklar bir adventure'un içine tıkmışlar. Üstelik 2000 başında da piyasaya sürmeye çalışıyorlar. Allah hepimizin sonunu hayır etsin, çünkü eski uzaylı istilası konulu bilim kurgularla dalga geçen bu kahkaha tufanı oyunda yapay zeka yok !!! Yaratıkların hepsinin zeka yoksunu olduğu bir oyunda neden olsun ki ? Dr. S. adlı kötü niyetli bir profesörün, Bolok adlı yardımcı ile birlikte uzaylılarla ilgili deneylerine alet etmek istediği beş masum yaratığı oynatacağınız oyunda bulmacalar uçak konuya ters dösecek şekilde mantıklı hazırlanacak. Eh, bu kadar kusur kadi kızında da olur tabii !



inceleyeceğiz :)).

★ Diablo 2 nin suyunu çıkartan Blizzard'daki programcılar oyunun denemesi sağlamak ve bugları düzeltmek açısından biraz daha test edilmesini uygun gördüklerinden oyunun çıkışını 21. YY'in ilk aylarına attılar. Ne diyelim işte de bu sefer de kederlenmemiz gereklidir.

★ Ey tüm Türk Starcraft camiası , duyduk duymadık demeyin ve kendinizi hazırlayın; çünkü Blizzard Entertainment'in hazırladığı milenyumun ilk dev yarışması Starcraft Masters 2000 için başvurular açılmış durumdadır. Yarışmanız singles, team ve women (yanlış duymadınız) olmak üzere üç ayrı kategoride yapılıyor. Üç kategorinin her birindeki ilk 16'ya toplam \$33700 dağıtalacak. Singles birincisine 8300\$, team şampiyonuna 4200\$ ve women liginin kraliçesine 2500\$ verilecek. Ayrıca singles ligindeki oyuncuların kazandığı ve kaybettüğü maç sayısına göre MP3 player'lar, laptoplar, monitörler ve daha neler neler ekstradan hediye edilecek. Singles liginin ilk 128'i, ilk 16 takım ve bayanlar liginin 16 finalisti son finaller için 23 Ocak 2000 'de Kore'ye gidecek. Blizzard tayfasından bir kaç elemen da orada hazırda bulunacak. Ayrıca finalere katılanların ulaşımı ve hemen her masrafları karşılanacak. Finalere giden yol ise battle net ten 10\$ karşılığında geçecek. Kaydolmak isteyenler www.thecommandcenter.com 'a baksınlar. Bu inanılmaz büyük şampiyona da elbet bizden birileri de olmalı. Ben biliyorum ki, Türkiye'de çok sağlam oyuncular var; ve inanıyorum ki saçmasapan aptallıklar yapmazlarsa finalere rahat gidebilirler... (Batuhan, bizi de katılsak mı ne diyon?)

★ Segasoft'un bu ayın sonunda çıkartacağı oyun Multiplayer'a ağırlık veren bir real-time strateji. Oyunun action kısmı ağırlıklı olacak. Adı mı... 10six mi ne...



TREAD MARK



Yettiniz gari !! bu oyun türlerinin karıştırmanın da bir adabı vardır (Di mi efenim? - Di efenim!). Ne bilim, insan RTS ve role playing karışımı bisa yapabilir (Bkz. Blizzard/Warcraft 3), ama tarihin hangi aşamasında off-road racing ile tank simülasyonun birleştirilebildiği görülmüşür ki sayı okuyucu?! Hem tanka bineceksün, hem de o kelli felli aletin ağırlığına bakmadan "Bizim de orduda arkadaşlar vardı, haftasonları Kilyos'ta tankları alıp kıştıyoz!" diyeceksün! Yok aslında, eğer güzel bir oyun olacaksa yeniliklere sonuna kadar açıgız. İki ayrı modu olan oyunda təhrib gücü düşük

seçeneği seçerseniz tanklar ciddi hasar görmüyorlar, yalnızca namuları ateş edemez duruma geliyor. İkinci ve tehlikeli seçenek ise (nasılta tahmin etmişsinizdir) size rakiplerini geçmek için onları havaya uçurabilmek izini de veriyor. Bu kez ilkinin aksine tankların silahlarını yeniden kullanabilmeleri için gerekli hasar onarımı da gerçekleşmiyor, yalnızca bulduğunuz ekstralara kendinizi yenileyebiliyorsunuz. Bu aşamada bulacağınız silah ekstraları da oldukça zengin bir koleksiyondan seçilmiş : roket atalar, kısa, orta ve uzun menzilli füzeler, lazer ve plazma silahları, vs. İlgiilenenlere : Longbow Digital Arts tarafından 2000 bitmeden piyasaya



BLITZ: THE DISC ARENA

Gelecekte büyük şirketlerin devletlerin yerini alması da tanık senaryolar arasında artık... Ancak Southend Interactive'in yeni yapımında işler bundan sonra değişiyor. Her türlü gelir kaynağının hızla tüketildiğini gören küçük kuruluşlar, çareyi yasal olmayan işlerde buluyorlar ve her türlü yasadışı faaliyetin bir numaralı organizatörü durumuna geliyorlar. Sıkı baskı yüzünden uyuşturucu ve silah ticareti imkansız hale gelince tek açık kapı olan kumara sarılıyorlar. Yer altındaki hangarlarda düzenlenen spor karşılaşmalarında (Tabii buna spor denise!) dönen paralar baba şirket-



lerin dikkatini çekiyor tabii. Bununla başademeyeceklerini anlayınca en uygun çözümü buluyorlar ve : Sporu yasallaştırıyorlar. Artık oyuncular, elit askerlerden seçiliyor, gelişmiş zırhlar giyiyor ve oyunu daha heyecanlı hale getiriyorlar. Öküz de bizi Dövüşten tek farkı bir disk ve açıcı kural olan bu oyunun içine alıyor. Speedball ve Hyperblade benzeri geleceğin kanlı spor oyunlarına en yeni üye Blitz : Disc Arena. Ender ürün veren, ama kimi zaman da iyi çıkışlar yapabilen bu türün hayranları her zaman olmuştur ve olacaktır. Eğer siz de onlara dahilseniz, pek de beklemeniz gerekmeyecek, 1999 bitmeden piyasaya çıkması bekleniyor da...



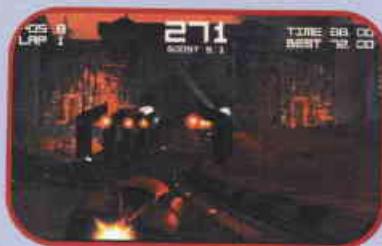
YOLDAKİLER

Alone in the Dark 2	2000	Bahar
Asheron's Call	Aralık 99	
Baldur's Gate 2	2000	Bahar
Black & White	2000	Bahar
Blade Masters	Aralık 99	
Championship Manager 3	2000	
Comanche 4	Aralık 99	
Daikatana	Nisan 2000	
Deus Ex	Ocak 2000	
Diablo 2	Mart 2000	
Duke Nukem Forever	2000 Kişi	
Earth 2150	Hazır olduğunda	
Felony Pursuit	Kasım 99	
Final Fantasy 8	Mart 2000	
Force Commander	2000 Kişi	
Halo	Şubat 2000	
Hidden & Dangerous:		
Missions	Mart 2000	
Interstate 82	Aralık 99	
Invictus	Şubat 2000	
Max Payne	2000 Kişi	
Messiah	2000 Kişi	
Metal Fatigue	2000 Kişi	
Need for Speed: Motor City	2000 Mart	
Need for Speed: Jaguar Evolution	2000 Nisan	
Nox	Aralık 99	
Oni	Mart 2000	
Quake 3	Aralık 99	
Shogun	Mart 2000	
Sim Theme Park	Aralık 99	
Slave Zero	Aralık 99	
Soldier of Fortune	Şubat 2000	
Star Trek: New Worlds	Aralık 99	
Tachyon: The Fringe	Mart 2000	
Team Fortress 2	Mart 2000	
Test Drive 6	Aralık 99	
Test Drive Cycles	Nisan 2000	
The Sims	Şubat 2000	
Thief 2	2000 Bahar	
Tiberian Sun: Firestorm	Mart 2000	
Unreal 2	Şubat 2000	
Unreal Tournament	Aralık 99	
Vampire: The Masquerade	Mart 2000	
Warcraft 3	2001 Başı	
Warlords 4: Battlecry	2000 Kişi	
Werewolf: The Apocalypse	2000 Kişi	
Wheel of Time	Aralık 99	
Wizardry 8	2000 Bahar	
X-COM Alliance	2000 Kişi	

AÇILIN, MARSLILAR YARIŞIYOR!!!



Mars sakinleri hep istilacı uzaylılar olacak değil ya ! Bu kez de insan oğlu uzaya gidiş, Mars'a yerleşip, bununla da yetinmeyecek yarışmaya kalkarsa ne olur ? Aslında güzel olur. Atlanız paşa paşa hovercraft benzeri araçlarımıza, başlarız turlamaya güzelim gezegeni. Mars Maniacs, Church of Electronic Entertainment şirketi tarafından yıl sonuna yetişirilecek (Dikkatinizi çekeriz, yılbaşına degen geçirdigimiz her gün, pek çoklanınca yeni milenyuma ne kadar yaklaştığımızın bir göstergesi



olarak sunulsa da, oyun severler için bu günler oyun piyasasının yatağından taşıtı döneme ne kadar yakın olduğunu gösteresi olacaktır. Dağılmayalım, 50'lerin Amerikan arabaları gibi (!) dizayn edilmiş bu hovercraft'ların hız, güç ve kontrol gibi özellikler bakımından farklılık gösteren sekiz ayrı modeli bulunuyor. Yarışacığınız pistler de en az 3km'den oluşan Mars'in doğal güzellikleri : Su altı, mayın tarlaları, dağlar, ovalar vs. Yarış oyuncuları sektörün en çok kardeşi olan çocukların, ancak önmüze gelene kadar haklarında fazla yorum yapmak mümkün olmuyor. Gelsin, görelim, yenelim (?!).

KORKMAK LAZIM!..



Evil Dead: Ash Concept

Soru : Evil Dead klasörünü hatırlayan var mı aranızda ? Bizde videocuların popüler olduğu özel kanallar öncesi dönemde "Şeytan Ölüsi" adıyla gösterilen film. Adını değiştire bile afişini pek çoğu hatırlayacağınız. Hani şu yüzü gözü kan içinde bir amcasın elindeki elektrikli testereyi havaya kalkırıp karşısındaki yaratığa doğru baktığı ünlü afiş. Devam ediyoruz, H.P. Lovecraft ve onun da sıkça söz ettirdiği Necronomicon ex Mortis, yani ölümün ve ölesinin kitabı hakkında da bilgileriniz var ise bu iki



ögeyi bir harmanlayın bakalım. Şimdi de oyun haline getirin. Adventure olsun, real time olsun, iyi olsun, hoş olsun. Heavy Iron Studios da uğraşır Evil Dead : Ashes 2 Ashes adı altında çıkartacak olsun. Nasıl, ürpertici değil mi? Oyunda serinin ünlü kahramanı bir elde tıfek, bir elde testere oraya buraya koşuşturur Ash'i canlandırmışınız (Kelime oyununa dikkat !). Oyunumuz 2000 sonbaharında servise hazır, tek kişilik olup soğutmadan oynanması tavsiye edilir. Aklımıza gelmişken, Alone in the Dark 4'ün de hazırladığı şıralar 3D korku-aksiyon-adventure dalındaki kırışma bakalım nereye kadar gidecek ?

En iyi 10

oyun dünyası



Tiberian Sun

9/10



Half Life

10/10



Heroes of Might & Magic 3

9/10



Starcraft: Broodwar

9/10



Fifa 2000

9/10



Resident Evil 3

9/10



Driver

7/10



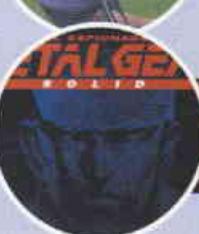
Final Fantasy 8

10/10



Fifa 2000

9/10



Metal Gear Solid

9/10

Prince of Persia 3D	8/10
Need for Speed 4	9/10
Midtown Madness	7/10
Roller Coaster Tycoon	9/10
Championship Manager	8/10

Clock Tower	---
Ice Combat	---
Dino Crisis	7/10
Need for Speed 4	9/10
Syphon Filter	8/10

Gönderdiğiniz oylar sayesinde, Ocak ayında belirleyeceğimiz "1999'un En İyi Oyunları" listemizin okuyucu oyuncular bölümünü şekillenmeye başladı. Tarihsiz bir şekilde Fifa 2000, Tiberian Sun ve Half Life gibi bizden tam not alan oyuncular birinciliğe koşuyor. Ama Aralık ayı içinde çıkışını beklediğimiz Hat oyunları da görmeden peşin fikir yürütmem istemiyorum. Yine de, işte şu ana kadar gelen oyularla her türden ilk beşen oyuncuların kısa ve alfabetik sıraya göre bir liste. Alfabetik sıraya göre listelememizin sebebi, şimdilik hangi oyunun onde olduğunu anlamamamız ve etkilenmemeniz.

Action Oyunları Kategorisi

Half Life
Heretic 2
Prince of Persia 3D
R6 Rogue Spear
Thief

Yarış Oyunları Kategorisi

Driver
Midtown Madness
Need for Speed 4
Re-Volt
Star Wars Racer

CRPG Kategorisi

Baldur's Gate
Fallout 2
Might & Magic 7
Silver
System Shock 2

Adventure Kategorisi

Discworld Noir
Grim Fandango
King's Quest 8
Outcast
Resident Evil 2

Playstation Oyunları

Driver
Final Fantasy 8
Metal Gear Solid
Need for Speed 4
Resident Evil 3

Simülasyon Kategorisi

F16 MRF
Falcon 4.0
Heavy Gear 2
Mig 29 Fulcrum
X Wing Alliance

Bunlar şimdilik sizin seçtiğiniz, Önümüzdeki aya kadar bu liste değişebilir, ama genel görünüş şimdilik böyle. Ve bizim kişisel değerlendirmelerimizle birlikte binyilmış bu kelimeyi duyuncu içimden kusmak geliyor artık son Best Games of... yazımızı kaçırın. Bakalım sizin oyununuz ne kadar iyimmiş?

En iyi 10'larınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilir, veya yazdığınız mektup ve faksların bir köşede, aynı bir kutucuk içinde birleştirilirsiniz. Sını unutmayın, elinizde 10 puan var ve bunu istediğiniz üç oyuna dağıtabilirsiniz. Sadece bir oyuna oy verenlerin veya bir ay içinde birden fazla oy kullananların oyları değerlendirilmeye alınmayacağı.

DUKE NUKEM FOREVER

That Really Pisses Me Off!

Dünyamızın cool koruyucusu, uzaylıların kabusu, kadınların gözdesi, hepimizin kalbindeki Kahraman DUKE geri dönüyor. Bülent Ersoy'un deyişi ile "Dünya'nın Kerezi" olan ismini DUKE olarak kısaltan ve evinde oturup huzurlu huzurlu çırkilek seyretemek varken saf saf, kırmızıdan para para almadan, bedava dünyayı kurtaran Kahramanımızın hegemonyi eğlendiren maceraları kaldığı yerden devam ediyor gibi görünüyor.

İlk önce, 2 boyutlu ve Side Scrolling bir platform oyunu olarak piyasaya çıkan Duke, asıl çıkışım 1996'da Olan evi Duke Nukem 3D motoru ile hazırladı. Aynı adlı oyunundaki başarılı performansı ile yapmış. Birinci oyunun neredeysse adının bile duyulmadığı hatırlarsa, ikinci oyunun kazandığı başarının haddi hesabı olmadığı söylenebilir. Oyunun ardından çıkan görev paketleri eklemeler mekleme derken Duke'ün şöhreti hep gündemde kaldı.

Rakipleri, teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar yaralarlanan son moda grafik motorları ile sağda sola cirit atarken Duke 1996'dan kalma eski motor ile günümüz'e kadar beşerlik oynamaya devam etti. Çünkü adının karizması bir başkadı.

Sinemaya ahlak operasyonu

"Let's kick some alien ass" diye bağırıp ağızına kadar silahlı uzaylılarla dolu sinema salonuna tepeden atlayan Duke'ın perdede oynamaya devam eden neseli filmin ekisinde kalmış olan, sehvet ve kadın düşkünlüğü uzaylılara neler yaptığım hepimiz biliyoruz. Sinemanın tuvaletinde, ayıp dergilerle basılan bir başka uzaylıya da dersini nasıl verdığını hatırlıyoruz. İste bütün oyum boyunca benzer komik, beklenmedik, eğlenceli, sıradışı ve tabii ki heyecanlı olaylarda karşılaşan Duke'ün maceraları

yıllarca kendini oynattırmaya devam etti.

Ancak, Duke'ün yapımcıları da hayranları da artık ilk Doom günlerinden kalma Sevgili DUKE'ın artık biraz makaj yapması gerektiği konusunda birleşmiş durumda. Sakın korkmayın, eski bozuk ve stayer dili ile maço kahramanımız Duke ayen karşımızda olacak ancak bu sefer ultra modern 3D hızlandırmalar sonuna kadar somuren Unreal grafik motorunu kullanarak uzayı öldürmeye devam edecek. Aslında, yeni oyunun yapmasını beklediğimiz etkinin, eski 3D oyunun ilk oyuna yaptığı şeyle aynı olacağını söyleyebiliz.

Kadınlar kadınlar! Yine onlar her yerde onlar!

Duke Nukem Forever'da karşılaşacağınız bir diğer sürpriz de (artık ne kadar sevinirsiniz bilemem) adamlımanın yanında bir de bayan kahramanın rol alması... Duke'ın oldukça seksi ama biraz beeriksiz bulunduğu ve bunu her defasında dile getireceği kadın kahramanımız ise tipik şekilde kendisini herkesden üstün görecek ve Duke'ün kaslarını kullanmaktan başka hiç bir işe yaramadığını savunacak. (Sanki o kadar uzayılı)

güçüyle öldürebiliriz de Duke üşenip kas gücü kollanyor di mi? Kadınlar iste. Bakın, programcılar bile bir kadının düşünme sistemini ne kadar iyi analiz etmiş ki oyuna böyle bir şey eklemiştir... (bu cümleden sonra kesin dergideki bayanlar tarafından linc edilim artık ancak kaba kuvvet ve baskular bizi doğru bildiklerimizi söylemekten alıkoyamaz.)

Bir bomba geliyor

Görünüşe göre, Computer "Entertainment" sektörü hakikatten entertainmentlı bir oyna kavuşturacak gibi görünüyor. Eminim hepiniz, meraktan hile olsa mutlaka alacağınız bu oyunu. Ayrıca yine eminim ki, sırı bu oyun yüzünden bilgisayarcılar yoğun bir upgrade talebiyle karşılaşacaklardır. Bekleyelim gerekim, Ne de olsa daha erken..

CEM SANCı

cemsanci@level.com.tr



DUKE NUKEM FOREVER

Firma: 3D Realms

Çıkış tarihi: Hazır Olduğunda

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Ekran Kartı

İlk İstenim: Mükemmelt

Bize Göre:

Unreal motora geçtikten sonra elimize gelen ilk resimlerinden gördüğümüz kadanya, Duke Forever şimdiye kadar oynanır serfeline eriştiğimiz en caçıcı, en kanlı ve en kışkırtıcı First-Person Shooter olma yolunda hızla ilerliyor. Umarız senaryo da en az Half-Life'daki kadar sıkı olur da, Duke Nukem Forever çıkmaya "hazır olduğunda" piyasamın altını östöne getir.

Baldur's Gate ve Ardindakiller

Baldur's Gate bilgisayar FRP'lerinden (CRPG) bir çığır açtı. Mükemmel grafikleri, gerçek AD&D kurallarına, sürükleyici bir ana senaryoya ve bağımsız onlarca yan senaryoya ve 80 saatten fazla bir oynama süresine sahip olan Baldur's Gate tartışmasız olarak geçtiğimiz yılların en iyi CRPG'si oldu. Tabii bu başarı Black Isle Studios ile Bioware'deki yetenekli insanların çabasından kaynaklanıyor. Ve bu yetenekli insanlar kazandıkları dolarların üzerine yatıp dinlenmektense CRPG severleri dehşete düşürecek bir değil, tam üç yeni oyunlarla geri dönüyorlar.



Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Shadows of Amn, Baldur's Gate: Troubled Times'in bitirdiği noktadan hikayeyi devralıyor. Ana senaryonun detayları henüz belli değil, ama hikaye yine Forgotten Realms'in Sword Coast bölgesinde geçecek. İlk oyunda bulunan birçok şehre ek olarak, Tethir'in Elf ormanları, su altı şehirleri, Cloudpeak Dağları, Underdark şehirleri (yani Dark Elf'ler!!!), Astral boyut, Abyss, Amn İmparatorluğunun başşehri Athkatla gibi birçok yeni ve geniş mekan maceralarını konukluk edecek. Grafik motoru olarak Bioware'in Infinity Engine'i hala gündeme. Arkaplan ve karakter grafiklerinde ufak tefek rötuşlar yapılmıyor, ama BG II'nin esas farkı büyüt ve karakter animasyonlarında yatıyor. İlk oyunda karakter animasyonları için 108.420 kare vardı, BG II'de bu sayı 279.420 kareye çıkarılmış! Bu da çok pürüzsüz ve mükemmel yakını ölüm, büyüt ve savaş animasyonları anlamına geliyor. Ayrıca, BG II eger ekran kartınız miniGL 3D standardını destekliyorsa bu API'yi de oyundaki büyük efektleri için kullanacak ama illa da 3D ekran kartı gerekmiyor. Sadece "Olsa daha iyi" deniyor. BG II için önerilen ekran kartı ise (peki tabii olarak) TNT serisi.

Şenlik Aşmak

BG II: Shadows of the Amn'da experience sınır olmayacak, bu yüzden fazlaıyla gelişecektir karakterlere

yönelik birçok yeni ve güçlü bayı, silah ve bu karakterlere bile kok sötürecek güçte yaratıklar oyuna ekleniyor. 2. Edition AD&D kurallarına büyük ölçüde uyularak hazırlanın oyun sistemi, daha denge bir oyun için ufak değişikliklere manzı kalacak. Bunun sebebi oyuna eklenecek olan yeni karakter sınıfları BG sistemine adapte edilebilmek olarak gösteriliyor.

Baldur's Gate'de experience sınırının yüzünden karakterler 7. Level'dan daha fazla yükseleniyordu. Gerçi Tales of the Sword Coast paketiyle bu sınır kalkmıştı. Shadows of the Amn'da bu sınır baştan itibaren yok, böylece Fighter ve Mage arasındaki karakterlerin de etkili bir şekilde oynanabilmesi için onlarındeki yegane engel kalmış oluyor. Artık 7. Seviyeye ulaşan Druid'ler bulunduğu bolgedeki herhangi bir hayvana dönüşebilecekler (Shapeshift), Ranger'lar ormanlık bolgelerde görülmenden ve duyulmadan ilerleyebilecekler vs. Oyunun uzunluğu, ilk oyunu kısa (!!) bulanın bile memnun edecek düzeyde. Tipki ilk oyunda olduğu gibi, gruptaki ana karakterin etrafında gelişen bir esas hikaye var. Ama bu hikayeyle ilişkili veya ilişkisiz 100'den fazla yan görev olacak. Bu görevlerden bazıları birkaç dakikada biterken, bazılarını tamamlamak günler alacak (gerçek zamanda, oyun zamanı değil). Bazılarından experience, büyülü eşyalar

alırken, bazıları sadece reputation puanınızı etkileyebilir. Bazıları da sizin kesin bir ölüme götürecek. Hangi yan görevlere takılacağınız, oyunun akışını büyük ölçüde etkileyebilir. Ortalama olarak BG: Shadows of Amn'ı bitirmek 100 saatten fazla zaman alacak, ama katıldığınız yan görevlere göre bu süre değişebilir. Grubunuza katılan karakterlerin savaş esnasındaki davranışlarını belirleyen Script'lerde daha fazla esneklik olacak. İsterseniz hiç değiştirmeyebilir (her NPC'nin kendi script'i zaten var), ufak değişiklikler yapabilir (dikkatli veya saldırgan davranışlardan birisini yüklemek gibi), veya ince ince isleyerek her duruma uygun davranışlarda bulunmalarını sağlayabilirsiniz (mesela "Bir Gibberling gördüğünde, Magic



Mıslı büyüsü okumaya başla" gibi. Anlayacağınız benim gibi mikroyonetim yapmaktan hoşlanan mazotistlere gün doğdu. İlk oyundaki çok oyunculu sistem aynı şekilde Shadows of Amn'a aktarılmış. Yani, ana senaryoyu arkadaşlarınızla birlikte oynuyorsunuz ve herkes gruptaki bir karakteri yönetiyor. Ama oyunu başlatan (ve ana karakteri oynayan) kişinin savaşa istediği zaman dondurma, diğer karakterleri oyundan atma gibi ayrıcalıkları var. Ve çok oyunculu seanslar da ana senaryo üzerinde geliştiğinden, ana karakter olduğu taktirde oyun sona eriyor. Bu çok oyunculu sisteme bana



biraz sorunlu gelmişti, çünkü aynı senaryoyu tekrar oynamak bir süre sonra oyle veya böyle sıkıyor. Ben bile sıkı bir BG fanatığı olduğum halde, oyunu bir Neutral Mage ile bitirdikten sonra (çoğunlukla cici çocuk oldum), en sevdigimirk olan bir Dark Elf olarak yeniden oynamak istedim ama sonrasında açıkçası USEDİM. Sonucunu bildikten sonra aynı hikayeyi yeniden yaşamamın ne anlamları vardı ki? İşte bu yüzden sanıyorum Shadows of Amn da ilk oyun gibi yalnız oyuncuların gözdesi olacak. Anlaşılan Black Isle esas çok oyuncu potansiyelini Icwind Dale'e ve şimdide kadar duyurulan en iddialı Multiplayer CRPG olma yolunda hızla ilerleyen Neverwinter Nights'a saklıyor (merak etmevin, ilerleyen sayfalarда bu iki oyunu da detaylı bir şekilde inceleyeceğiz).

Diger Yenilikler

- Yapay zeka üzerinde iyileştirmeler yapılyor. Artık bir yere bırakılmış eşyaları, oraya tekrar döndüğünüzde bulamayabileceksiniz. Çünkü NPC ve yaratıklar bir eşyanın işlerine varadığına inanır, onu alıp size karşı kullanabilecek.
- Infravision yeteneğine sahip karakterler artık sadece işi kaynaklarını değil, herseyi kırmızı tonlarında görebilecekler.
- Artık sadece şehirler arasında değil, şehirlerin içindeki önemli noktalara da ulaşma şansına sahipsiniz. Tabii bu vaparken de zaman geçecektir.
- Savaş sırasında zırh ve silah değiştirmeye çeşitli sınırlar getirilmiş. Savaş sırasında zırh veya silah değiştirmeye kalkışan karakterlere

çeşitli ceza puanları uygulanacak, hatta gerekli görülsesse bu karakterlerin birkaç sanrıyelidine donup kendilerini savunamamaları bile mümkün olabilir. Baldur's Gate mükemmel bir oyundu. Takipçisi de onun açığı yolda, çok da fazla bir yenilik getirmeden ama sorunları düzelterek geliyor. 2000'in sonlarına doğru piyasada olacağını tahmin ettiğimiz Baldur's Gate 2: Shadows of the Amn, serinin hakettiği kaliteye fazlaıyla sahip ve beklemeye değer bir oyun gibi görünüyor.

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Yapımı:
Black Isle Studios / Bioware

Cıktı Tarihi:
2000 Sonbahar

Sistem:
Pentium 200, 32 MB Bellek,
2 MB Ekran Kartı

İlk İzlenim:
Çok iyi.

Bize Göre:

İlk oyunu bitirip de Bhaal'in yüzlerce çocuğunun akitetini merak edenlerin kafasındaki birçok soruya cevaplayacak Shadows of the Amn, 2000 yılında CRPG'lerde bir patlama bekliyoruz, ama pek az FRP bu fırında kendini gösterebilecek. BG II şimdilik bu fırınaya karşı dindik ayaktadurabilecek yegane oyunlardan birisi gibi görünüyor.

Kapının Ardındakiler

Icwind Dale, Neverwinter Nights ve Baldur's Gate 2. Ucu de teknolojik CRPG oyuncularına hitap edecek şekilde hazırlanıyor. Hangi oyuncu sizin daha çok oynamıştır bir tutu karar veremeyeceksiniz? Bu oyuncuların aşağıdaki tabloda beş farklı kategoriye göre türlerden verilen tahlimi puanlarına bir göz atın.

	Senaryo	Tek Oyuncu	Cok Oyuncu	Yeniden Oynanabilirlik	Teknik Özellikler
Baldur's Gate	★☆☆☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Icewind Dale	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Neverwinter Nights	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

Icewind Dale



Yine Baldur's Gate'in Infinity grafik motorunu kullanan bir diğer oyun da Black Isle Studios'un üzerinde çalışmaktadır olduğu Icewind Dale's. Robert Salvatore'nın yazdığı ve belki de Forgotten Realms'i konu alan kitaplar arasında en sevilen kitaplar olan Icewind Dale üçlemelerinin geçtiği yerlerde konu bulan ID, Baldur's Gate serisinden belli yönlerden büyük farklılıklar içermektedir. Peki neymiş bunlar?

Öncelikle, Icewind Dale'in çok büyük bir kısmı yeraltında geçmektedir. Yani tipik bir "Dungeon Adventure" olacak. Bunun nedeni Black Isle'in klasik AD&D FRP paketlerinin atmosferini bilgisayar oyuncularına hissetirecek bir oyun yapmaya çalışmak olmustur. İçiniz rahat etsin, Icewind Dale çok güvenilir bir kaynaktan geliyor, oyun üzerinde çalışanlar daha önce Fallout 2'yi yapmış olan takım.

Icewind Dale'in Baldur's Gate serisinden bir diğer farkı da, tek bir ana karakter üzerine odaklanmamış olmasıdır. BG'in aksine, oyuna başlamadan önce bir ana karakter yaratmıyoruz. Grubunuzdaki altı karakteri de istediğiniz gibi yaratıktan sonra maceranıza başlıyorsunuz. Tabii oyun boyunca çeşitli NPC'lerle karşılaşacaksınız. Ama bunlardan birçoğu size katılmayacak, katılanlar ise çok kısa süre için yanınızda bulunacak.

Tabii bilenler bilir, Icewind Dale diince insanın aklına hemen Drizzt Dourden, Cattybrie ve Wulfgar gibi bir kitap serisindeki sevilen karakterler geliyor. Acaba bu karakterleri oyunda görme şerefine erişebilecek miyiz? Black Isle'a göre bu konuda hiç şansımız yok, ama bunu söyleken pis pis sırtmayı da ihmal etmiyorlar. Yani tamamen umidimizi kaybetmeyecek, belki de Drizzt ile omuz omuza çarpışma şansını yeniden yakalayabiliriz (Baldur's Gate'de bir kerecik olsun beraber savaşmıştık onunla, öleme gam yemem artık).

Yeraltı mekanımızı olsun

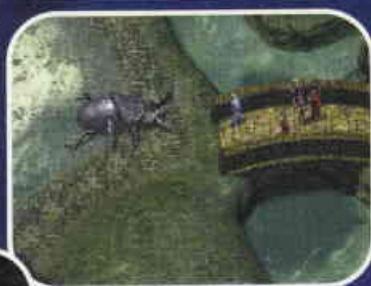
Icewind Dale tamamen olmasa da yüzde doksan oranında zindan araştırmaya yönelik olacak demekti. Bu amaçla on tanesi büyük ve önemli olmak üzere elliden fazla zindan olacak oyunda. Karakterlerinizi 15. Seviyeye kadar geliştirebildiğiniz için, karşımıza çıkan yaratıklar da ona göre olacak. Yani BÜYÜK tiplerle karşılaşmaya



hazır olun, sayfanın bir yerinde görevleneceğiniz Cyclops ve Rhino Beetle dev boyutlu düşmanlarınıza sadece iki ömek.

Icewind Dale de büyük abisi Baldur's Gate gibi Second Edition kurallarına uyularak hazırlanıyor. Black Isle, TSR tarafından 2000 Ağustos'ta açıklanacak olan Third Edition kurallarını en iddiâî (ve birazdan okuma şerefine erişeceğiniz) projesi Neverwinter Nights'a saklıyor. Ama bu Icewind Dale ile BG serisi arasında farklılıklar yok demek değil. Bir kere grafik motoru üzerinde ufak ufak bir sürü değişiklik yapılmış, bu değişimler kendini en güzel şekilde yüksek seviyedeki dehset saçan

büyüerde gösteriyor. Tipki Shadows of Amn'da olduğu gibi, Icewind Dale'de de büyüler için miniGL uyumlu ekran kartlarıUSEDAN faydalanyor ve büyü efektlerinin küçük dilinizi utmanıza neden olacak kadar güzel olduğunu söyleyenler. BG kadar hikayeye dayalı bir oynanışa sahip değil Icewind Dale, daha çok eski güzel günlerdeki Against the Giants ve Tomb of Horrors TRP modüllerini kendine model olarak seçmiş. Yani bir entrikayı çözmekten sonra, önungüze çıkan temizleyip zindanlarda kafanızı göre experience ve ganimet elde etmeye çalışacaksınız. Bu her ne



Icewind Dale

Yapım:
Black Isle Studios / Bioware

Çıkış Tarihi:
2000 Yazı

Sistem:
P233, 32 MB Ram,
2 MB Ekrان Kartı

İlk izlenim:
Çok iyi

Bize Göre:
Bir CRPG için çok oyunculu oynanışa ağırlık vermek riskli bir hareket gibi görünebilir, ama Ultima Online, Everquest gibi oyuncuların başarısı bunun doğru olmadığını kanıtladı. Icewind Dale hem Multi, hem de Single Player oynanışı dengeleyerek her iki pastadan da pay kapacak gibi görünüyor. Bizce dört gözle beklemeye değer bir oyun.

Neverwinter Nights

Güneyde Neverwinter ve kuzeyde Luskan
ile sınırlanan bir oyun dünyasında geçen
Nights'in, Black Isle'ın şimdide kadar
ütlendiği en iddialı proje olduğunu söyle-
mek için ciddi sebeplerimiz var.

Aşağı Online ortamlara yönelik hazırlanan Neverwinter Nights, CRPG türünde yeni bir çağ başlatacak. Kağıt, kalem, işini bilen bir DM ve bol miktarda hayal gücü gerektiren klasik masaüstü FRP'lerin tadını bilgisayar ortamına aktaracak ilk oyun belki de Neverwinter Nights. Şimdide kadar birçok CRPG bu iddiaya girdi CD sürücülerimize, ama ıstısnaz bir şekilde hepsi çuvalladı. Gerçekten de, masaüstü FRP'lerin en büyük avantajı olan "karşına ne çıkacağının hiçbir zaman belli olmaması", şimdide kadar hiçbir CRPG'de gerçekleştirilemedi, çünkü bilgisayar FRP'lerinde Dungeon Master (DM) kavramı bir türlü oturmadı. Bir bilgisayar kontrollünde gelişen senaryo, ne kadar geniş olursa olsun, belli sınırlar içinde gelişmek zorundadır. Ama işin içine DM'ler girdiğinde nerede, ne zaman, ne olacağını asla bileyemezsiniz. Ve işin asıl zevki de bundan kaynaklanır. Role-Playing, yani duruma göre davranışa:

Ay Heyecan Didim Birde...

Heyecanlılıkta haklısınız, ben bile Neverwinter Nights hakkında bilgi toplarken öğrendiklerime inanmakta zorluk çektim. O kadar çok şey vaad ediliyor ki, bunların yarısı bile gerçek olsa Online oyun dünyası yıkılacak demektir.

Online oynlara ağırlık vermesine rağmen Neverwinter Nights yalnız oyuncuları silip atıyor. Oyunu tek başına oynadığınızda 60 ile 100 saatte tamamlanacak, entrika ve gerilim dolu bir FRP ziyafetiyle karşı karşıya kalacaksınız. Tabii DM de bilgisayarınız olacak, sınır ve kısıtlamalarıyla birlikte. Yine de oyunun

Single tarafının en aşağı Baldur's Gate kadar çekici olacağını tahmin ediyorum. Neverwinter Nights'in esas parladığı alan ise Online ortam. Getirdiği yenilikler sayesinde Ultima Online, Ever Quest gibi Online FRP'lerin eteklerini tutuşturacak. Peki nedir bu yenilikler?

Modüler Oyun Sistemi

Neverwinter Nights, tamamen yeniden programlanabilir bir yapıya sahip olacak. Oyunun içindeki bütün yaratıklar, karakterler, karakterlerin portreleri, bölümler, bölümlerin grafikleri, büyüler ve büyülü eşyalar, hersey ama hersey sıkı ve sabırlı bir core-gamer tarafından sil baştan yaratılabilicek. Peki ne demek bu? Bu, Neverwinter Nights piyasaya çıktığında, teorik olarak sonsuz sayıda farklı CRPG üretebilecek demek. İsteyen herkes, oyunla birlikte gelecek olan Solstice Toolset isimli program yardımıyla kendi FRP sistemini oluşturma şansına sahip. İsterseniz oyun piyasaya çıktıktan sonra Internet üzerinden, dağıtılmak olan hazır materyalleri kullanabilir, isterseniz herseyiyle size ait bir FRP modülü oluşturabilirsiniz. Senaryonuzun içindeki çatışma anlarını, hikayeyi bir adım öteye götürecek konuşma ve diyalogları, bir olaylar zincirini başlatacak "tetikleyici" etkenleri belirlemekte tamamen serbestsiniz. Solstice Toolset'in etkileyici ve bir o kadar da kolay olan kullanımı sayesinde alt seviye bir oyuncu da biraz uğraşarak ufak çaplı FRP seansları geliştirebilir. Ne yaptığını bilen, yetenekli, gerçek core-gamer'ların yapabileceklerini artık siz düşünün!

Zindan Efendisi

Peki kendi FRP modülünüüzü geliştirdikten sonra, onu ne yapacaksınız? Oturup kendi başına oynayabilirsiniz ama "ah bak şimdilik, şu düğmeye basınca iki koridorun kafama Delayed Blast Fireball gelecek" gibi düşüncelere saplanmanız olası. Peki, o zaman niye uğraşacaksınız kendi modülünüüz





hazırlamak için? Cevap: İyi bir Dungeon Master olmak için. Evet, modülünüzü hazırladıktan sonra yapmanız gereken, onu diğer oyunculara açmak.

Neverwinter Nights'in mantığının merkezinde Dungeon Master bulunuyor. En basit oynamış şekilde, oturup hazırladığınız modülün içinde ölüme pençeleşen oyuncuları seyredebilir ve isterseniz önlere ugraşacakları bir Ogre veya sevinecekleri bir hazine sandığı çırktabilirsiniz. Ama oyun üzerinde o kadar geniş bir kontrole sahipsiniz ki, bunlarla sınırlı kalmak büyük bir kayıp olacaktır. Tıpkı masüstü FRP'lerdeki gibi, oyuncularınız birebir etkileşim kurabilirsiniz. İstediğiniz herhangi bir karakter şeklinde kendi dünyانıza girip, oyuncalarınızın kafasını karıştıracak bir konuşa yapıp ortadan kaybolabilirsiniz. Half-Orc olan oyuncalarından birisi, çevre köylere dehşet saçan Orc şefine son darbeyi indirmek için bältasını kaldırıldığından, Orc şefinin ağızından o oyuncuya, kendi öz oğlu olduğunu söyleyebilirsiniz (ve bunun yarattığı iki saniyelik şaşkınlıktan faydalamp çizmenize sakladığınız hançeri çekebilirsiniz). Ve işin en güzel tarafı, bunu yaparken oyuncuların hiçbir zaman karşısındaki kişinin herhangi bir NPC mi, yoksa bizzat Dungeon

Master mı olduğunu anlayamayacak olmaları.

Dungeon Master, Neverwinter Nights'da usta bir hikaye anlatıcısı görevini yükleniyor. Oyuna hiçbir bilgisayar senaryosunun ulaşamayaçağı ölçüde duygusal, epik anlatım, belirsizlik katacak. Oyuncuları, bilgisayar başında iki üç poligondan oluşan bir karakteri klavye/mouse

dilden dile dolasarak meşhur olacaktır. Bu durumda birçok oyuncunun sizin Master'lığınız altında oyun oynamak için kapınızda (yani ICQ'nuzda) kuyruk oluşturmasının bekleyebilirsiniz.

Tabii çok geniş senaryolarda DM'lik tek başınıza yürütütemeyeceğiniz kadar zorlarsa, size yardımcı olacak başka DM'leri de oyuna katabilirsiniz. Ki bu, belki de hiçbir masaüstü FRP'de yaşamayacağınız derecede karmaşık durumların ortaya çıkmasına yol açabilir.

The Portal Is Open

Her şey bitti sanıyorsunuz değil mi? Hayır, hayır, hayır! Daha Ultima Online'ın ve türevlerinin ocağına incir dikecek olan Portal'lardan bahsetmedim. Nedir Portal? Basit olarak, Neverwinter Nights için yaratılmış



kombinasyonuyla yönetmeye çalıştığına değil, ekranda gördüklerinin gerçekten olduğuna inandıracaksınız. Her yaptığınızın oyunun atmosferini katlayacağını umutmayın ve oyuncularınızı şaşırın (ama ezmeyin, di mi OzanS?). Eğer başarılı olursanız oyuncalarınız sizi sevecek ve modüleriniz kısa sürede

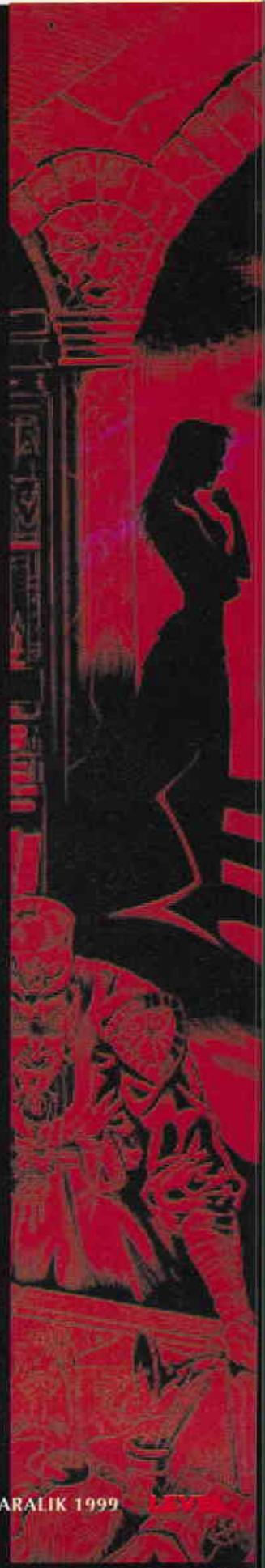
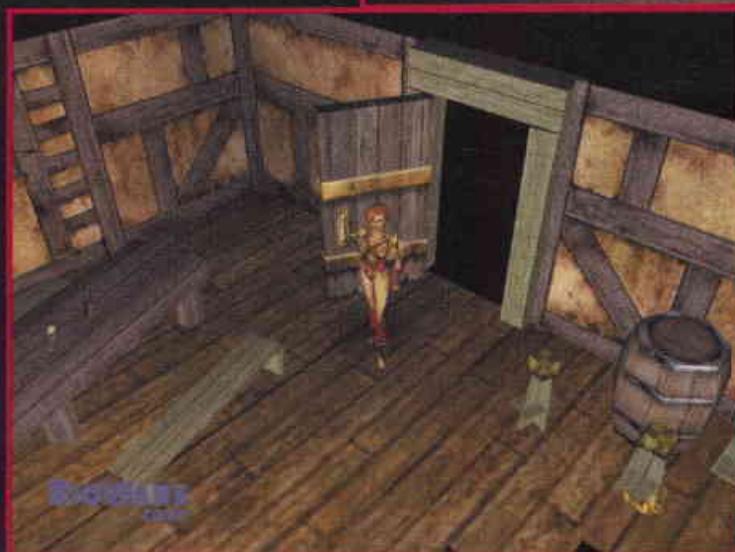


çeşitli modüler arasındaki bir geçittir. Örneğin, siz Dungeon Master'ı olduğunuz bir modülün daha da karmaşık (ve çekici) olmasını istiyorsunuz. DM olan bir arkadaşınız da (olur ya) ölüme yaşam arasındaki dünyayı temsil eden Abyss benzeri tuhaf, tehlikeli bir dünya yaratmış. İkiniz anlaşıp dünyalarınızın arasında bir geçit oluşturabiliyorsunuz! İki DM'den birisi Portal'ı kapatana kadar iki modüldeki oyuncular istediği dünyaya geçmeye serbestler. Üstelik bu Portal'lar sadece iki dünya arasında açılmak zorunda da değil. Peki kaç farklı dünya bu şekilde birbirine bağlanabilir? Teorik olarak, sonsuz!!!

Ve böylece, yazının başında sionsuz dünyalar olayına geri dönmüş olduk. Çünkü bir anda seri olarak bir-birine bağlı olan birçok dünya olması mümkün. Yani Neverwinter Nights piyasaya çıktığında her biri başına Ultima Online kadar büyük ve karmaşık olan yüzlerce Online FRP dünyasının kendiliğinden oluşmasını bekleyebiliriz.

Teknoloji

Biraz da oyunun teknik özelliklerinden dem vuralım. Diğer Black Isle / Bioware yapımı FRP'lerin





aksine, Neverwinter Nights tamamen 3D bir grafik moturu kullanıyor. MDK 2'de de kullanılan Omen Engine adlı bu motor, hem yakın hem de uzak mesafedeki grafikleri enince ayrıntısına kadar detaylandırıyor. Karakteriniz ekranın 1/15'i kadar küçük, veya üçte biri kadar büyük olana kadar zoom in/out yapabiliyorsunuz. Yakın olduğunuz yüzeyleri detaylı çizerken, uzaktaki nesnelerden poligon ve grafik çalarak işlemci gücünden tasarruf edebilen yetenekli bir grafik motoru Omen. Bu sayede Neverwinter Nights çalışmak için çok şatafah bir sistem gerektirmeyecek. Şu anki sistem gereksinimleri Pentium 200 işlemci, 32 MB Ram ve TNT/Voodoo 2 sınıfı bir ekran kartı. Günümüz oyunlarına göre devdede kulak kaldığını kabul etmek lazımdır. Tabii Online bir oyunda Internet erişiminin önemi de tartışılmaz. Dungeon Master'ların bağlantı hızı, direkt olarak o modüle bağlanacak oyuncuların sayısını belirleyecektir. Basit bir örnek vermek gerekirse, 56K'lık temel bir bağlantıyla DM'lik yapmak isterseniz, modülnüzde yer alacak oyuncu sayısı sekizi geçemez. Ama parayı bastırıp hızlı bir ISDN hattı alırsanız, 64 kişiden oluşan müthiş zengin bir oyun ortamına ev sahipliği yapabilirsiniz. Bu da demek oluyor ki, şu andaki Türkiye şartlarında birçok Neverwinter oyuncusu ya max. 8 kişilik ekiplerin DM'si, yada sadece oyuncu olabilecek. Ama hiç yoktan iyidir.

Kural seti olarak detayları henüz açıklanmamış olan AD&D Third Edition Ruleset'i kullanan Neverwinter Nights'da, biraz önce de söylediğim gibi Half-Orc gibi güçlü yeni ırkları yönetebileceksiniz. Yeni mestek grupları arasında Sorcerer, Barbarian ve Monk'lar sayılıyor. Büyük ihtimalle siz grubunuzdaki bir kişiyi yönetirken, diğerleri yapay zeka tarafından kontrol edilecek. Büyük ihtimalle diyorum, çünkü su

aşamada oyunun çıkışmasına bir sene den fazla zaman var ve bu konuda tam olarak karar verilmiş değil. Tabii Online oyunlarda böyle bir sorun yok. Herkes kendi karakterinden ve yaptığıdan sorumlu olacak. Karşınıza çıkacak olan 50 temel yaratıktan türetilmiş 200'den fazla yaratığa uygulayabileceğiniz 200'e yakın büyüt olacak. Tabii hüvü efektlerinin gözlerinizi yuvalarından fırlatıcak kadar iyi olduğunu söylememem bilmem gerek var mı?

Ülkü Detayları ve Mükemmellik

- Oyunda hüvü kullanan bir karakter yönetmeye karar verirseniz, belli bir seviyeye ulaştıktan sonra kendinize bir yol arkadaşı edinebilirsiniz. İngilizcesi "Familiar" olan ve ne kadar kassam da Türkçe'sini bulamadığım bu yol arkadaşları, genellikle küçük bir hayvan oluyor (bir sincap, veya bir kuş). Onu kullanarak işinize varayacak eşyaların yerini hizlca bulabilir, düşman dolu bir odada dikkat dağıtmak için kullanabilir veya çantanızı koyup, orada tepinip durmasının seyredebilirsiniz. Tabii bizzat yönetebilirsiniz de, ama unutmayın, onun da bir yaşam gücü var ve dikkatli olmazsanız korkunç yaratıklar için çok kolay bir yem olacaktır.

- Birçok bilgisayar (ve daha da çok masaüstü) FRP oyuncusuna nasp olmayan 20. seviyeye ulaşmak artık mümkün. Biliyorsunuz, AD&D dünyasında 20. seviyeye ulaşmış bir karakteri kızdırdığınızda, ölmek veya yarvarmak arasında pek de zor olmayan bir seçim yapmanız gereklidir (özellikle karşımızdaki bir Mage ise). Black Isle'dakiler, ileride oyun sisteminde olabilecek değişiklikleri göz önüne alarak bu sınırları daha da yükseltilebileceğini söylüyorlar. Kim başarır, kim 21. seviye olur, bilmem.
- Neverwinter.Net isimli bir Online

sistem üzerinden modüllerinize oyuncu, veya oyuncu olmak isteyeceğiniz dünyalar bulabileceksiniz. Bu sistem, UO'nunkinden çok daha basit. Bir Chat odasında herkes kendi grubunu kuruyor, DM'ler belirleniyor ve oyun başlıyor. Her DM'in makinası bir Server olduğundan, sistemin çökmesiyle birlikte onbinlerce oyuncunun madur olması da söz konusu değil. Neverwinter.Net'te sadece karakter bilgileriniz tutuluyor, böylece aşagılık ve sefil cheater/hacker'lara karşı dürüst oyuncuların korunması sağlanıyor. Tabii bu sistemin Ultima Online ve türevlerine göre bir diğer avantajı da kredi kartı gerektirmemesi. Daha basit bir deyişle: TAMAMEN BEDAVA OLMAŞ! Bu sayede "Abone Olun, Üç Ay Bedava Oynayın! Vallahı Bak!" gibi sözlerle garibin editörleri kandırıp, daha bir ay bile dolmadan kredi kartından çatır çatır para çekenlerin akları başlarına gelecektir umarım!!! (Getti, getti 15 dolarım, getti!!!) Bu kadar yeter sanıyorum, yoksa ağızınızdan akan sular sel olacak. Bunca lafla ardından Neverwinter Nights'ı "Mutlaka Alınacaklar" liste'ne eklemiyediyiniz (böyle bir liste varsa tabii) siz ya CRPG'den anlamıyorsunuz, ya da okuma yazma bilimiyyorsunuz demektir ki, ikinci alternatif doğrusa ben şu an boşuna konuşuyorum demektir. O vakıt, bana susmak döşer.

Sinan Akkol
Sakkol@level.com.tr

Neverwinter Nights

Yapım:
Black Isle Studios / Bioware

Çıkış Tarihi:
2001 Başı

Sistem:
Pentium 233, 32 MB Ram, 8 MB 3D Ekran Kartı

İlk İzlenim:
Müthiş!

Bize Göre:
Hazır olduğunda yeri göğü birbirine katacak bir oyun gözüyle bakabiliyorsunız Neverwinter Nights'a. İster Single, ister Multi Player oynayacak olun. Neredeyse sonsuz yeniden oynanabilirliğe sahip olan Neverwinter Nights, kendine saygısı olan bütün CRPG'lerin listesinde ilk sıralarda olmak zorunda.



Chris Roberts'in "Privateer" ile David Braben'in yıllarca beklenen devam oyunu "Elite2:Frontier", yıllar önce aynı tarihlerde piyasaya sürülmüşlerdi. O dönemde bu iki oyunu gören herkesin ağızından aynı şey çıktı. Roberts ile Braben ortak bir oyun yapmaliydi.

Wing Commander'in ve privateer serisinin yaratıcıları Chris Roberts ile Elite serisinin efsanevi yaratıcıları Braben asla birleşmediler, ama onların bu ayıbını başka programcılar kapatmış gibi görünecekler. Bir uzay simülasyonu (hatta Shoot Em Up) olan Wing Commander serisinin grafik üstünlüğü ile, uzayda ticaret yapma ihtiyacını öncelikle olan Elite serisinin maneviğini birleştirmeye

Bir uzay simülasyonu (hatta Shoot Em Up) olan Wing Commander serisinin grafik üstünlüğü ile, uzayda ticaret yapma ihtiyacını öncelikle olan Elite serisinin maneviğini birleştirmeye

çalışan Privateer serisi, grafik kalitesi bakımından Wing Commander'i yakalamış olsa da, içerik bakımından asla Elite'e yaklaşamamıştı.

Aynı şekilde, David Braben, yaklaşık on yıl bekledikten sonra, uzay ticareti konu olunca akla gelen ilk isim olan eski oyunu Elite'i geliştirmeye karar verdığında, ortaya heyecan verici bir ürün çıkarmıştı, ama bu oyun da oyun alanının genişliği ve detaylarının fazlalığı yüzünden oyununda, bir insanın aralsız olarak oynasa 50.000 yılda bile hepsini göremeyeceği kadar çok gezegen vardı ve her gezegenin kendisine özgü coğrafî yapı bulunuyordu. Uzayda yolculuk yaptıktan sonra bir gezegenin yaklaştığımızda rakip oyunlarda olduğu gibi araya bir demo girip sizin gezegenin inşinizin de göstermiyordu. Atmosfer, o güne kadar hiç yapılmamış bir şekilde, "gizliyordunuz." Yani, atmosfer katmanlarının hepsini geçiyor, geminizin penceresinden ışık oyunlarını seyredebiliyor ve bulutların arasından uçabiliyordunuz. Gezende inmek istediğiniz şehrde gelince de, inis işlemlerine başlıyordunuz ki, bu inisler bile ayrı bir oyun kümlesi olabilirdi. Kısacası Braben, sizin dinsizde gelişen, yaşayan canlı bir evren yaratmıştı. Siz dursanız bile etrafınızda koşturulan ve herbirinin tek tek kayıtları bulabileceğiniz, plakalı gemiler yaşamaya devam ediyorlardı. (Şimdi parantezende önceki cumleyi bitiricem arkadaşlar...) Elite: Frontier'in grafik yapısı, rakibi privateer'a göre zayıf kalmıştı.

Frontier: First Encounter



Bir yıl sonra, Braben grafiğin biraz daha geliştirip oyunun içme e-mail sistemi gibi yenilikler ekleyip Elite'i yeniden piyasaya sürdü, ancak grafikler hâlâ istenildiği gibi değildi. Üstelik oyun, konuya ve efsanevi Elite'e hayran olmayan alakasız oyunculara zor geliyordu.

Herseye rağmen, Elite in sonsuz evresinde (yanlış okumadınız, sınırları asla göremeyeceğiniz sonsuz bir evrende) keşfedilmemiş sistemlerde dolap var olup olmadıkları bir sıra olan, insanlara yaklaşmak yerine kaçmayı seçen, gemi radarlarına yakalanmayan bir uzaylı irkın peşinde koşmak son derece sürükleyici ve heyecanlı bir oyun oluşturuyordu...

X-perimental

Bu Amerikalıların ikinci Dünya Savaşı sırasında, uçak gemilerine inip kalabilecek diken hareket edebilen bir uçak yapma paranovaları, havacılık dünyasına Experimental diye tanımlanan uçak modellerini tanıtmış. Amerikalılar tarih içinde pek çok X model geliştirdiler, ama çoğu pratiğin olmadığı için iptal ettiler. Hatta, günümüzdeki UFO bilimcilerinin bir



**Ticaret**

Tüm bu hikaye sırasında, bize en çok gerekecek şeyi, yani parayı kazanmak için ticaret yapmak zorundayız. Ama korkmayın, öyle delliler gibi bir o sistem bir bu sistem mal taşıp uc kurşucu için terk dökmeyeceksiniz. Gerçek, deli gibi koşturacaksınız biraz, ama ister senen kendi uzay istasyonunu inşa edip patron pozisyonunda büronuzda oturup adamlarınızın sizin için para kazanılmamasını bile seyredebilirsiniz. Siz ekran karşısında gazete okuyup çay içeren (ben söyleydim, zaman hızlandırma özelliği yok ya da ben bulamadım) cüzdanınızın şısmesini bekleyebilir ve yeterince para kazandığınızda inanlığınızda evreni fethetmeye başlayabilirsiniz (gitgitiniz sistemlerde de benzer şekilde yeni fabrikalar kurma şansınız olacaktır. Evren sizin, kim tutar sizit)

X: Beyond the Frontier'ı oynarken, pek çok değişik ırkla karşılaşacaksınız (beş tane falan). Her ırkla ilişkilikleriniz o ırkın uzayında dolasırken başınıza gelebilecekleri yakından etkileyecektir. Herşeyden önce, yüzül önce insanlığın evrenin başına bela sardığı Xenon isimli Cyborg ırkın gemileri ve ticaret gemilerini soyan Piratlar ile sık sık karşılaşacaksınız. Bu lombekleri kendi başına yok edebileceğiniz gibi, etrafındaki istasyonlardan da yardım isteyebilirsiniz. Bir ırkın başına bela olan birkaç düşman gemisini yok edebilirseniz, o ırk size sempati duyaracak, hatta Knight of The Queen falan gibi göz doldurucu lakaplar bile alabilirsiniz.

Grafik/Ses/Atmosfer

İki UFO diye tanımlanan cisimlerin çoğumun, Amerikan ordusuna ait, topluma açıklanmamış, gizli, X uçaklarından olustugunu savunmaktadır.

Oyunumuzun konusu da, insanların bu eXperimental havâ araçlarına yeni bir model ekmeleri ile ilintili.

Dünya, pek çok güneşe sisteme yolculuk yapabilecek bir teknolojî seviyeye ulaşmıştır, ancak uzay yolculuğu Gate adı verilen kapılarla gerçekleşmektedir. Kısa sürede bu kapılar dan epey miktarda inşa eden insanoğlu, uzak sistemlerde başka canlılarla da karşılaşıp ve onları teknoloji alıcıverişine bulunmuştur. Ancak, sahipsiز gezegenleri yaşama elverişli hale getirsin diye geliştirdikleri yapay zeka ve onun kontrolündeki robotlar tüm karbon bazlı canlılara (sadece kadınlar değil, erkekler de...) savaş açar. Dünya kaybedilmek üzereyken, kahraman birkaç komutan küçük bir filoyla, dünyayı dış uzaya bağlayan kapıyı yok ederler ve dünyayı robotların istilasından kurtarırlar. Yüzylâr sonra, dış uzaya açılanın başka bir yolu arayan insanoğlu, sonunda kapıya mapiya ihtiyaç duymayan bir gemi geliştirir. Kapının en esaslı geminin ta kendisidir. Bi düğmeye basarsınız, Alpha Centauri' desiniz, bir düğmeye basarsınız, Sirius takım yıldızlarından sizinizdir (kesin Türk bilimadamları icat etmiştir bu gemiyi).

Neyse, işte bu eXperimental gentinin son denemelerinden birinde kaza olur ve adamız (yani siz) kendisini insanların yüzül önce terk etmek zorunda kaldığı dış uzayda, dost uzaylıların içinde bulur. Ancak, bir sorun vardır ki, geminizin bozulan fanı olası tek yer sistem atlama motorudur. Kısacası yine eski gibi kapıları kullanıp dış uzayda seyahat ederek, dünyaya dönenin yolumu bulmanız gerekecektir.



Lâfi uzağım, ses, ve grafikler ortalamânın biraz üstünde. Ama kötü durmuyorlar. Oyun içeriğinin zenginliği ve atmosferin çekiciliği grafik ve seslerdeki eksiksizlik kapatiyor.

Geniş çaplı bir ticaret ve uzay savaş oyunu olan X:Bf'da, en önemli şey para kazanmak. Çünkü, fazeler, missler, Seta motorlar, kargo podları, gemi iyileştirmeleri hep para ile oluyor. Hatta save etmek bile para ile. Uzay istasyonlarındaki Salvage Insurance denilen bir tür sigorta polisiçenin satın aldigınız takdirde, save edebilirsiniz (sık sık yapın derim). Bir istasyona inmek için C tuşu ile izin alın. Kapısı açılınca, kokpitin sol tarafındaki hız göstergesinin üzerinde yeşil bir çizgi belirir. Hizımız bu çiz-

ginin altına inmeden istasyona giremezsiniz, güvenlik kapısına çarparsınız. Bir istasyona iki kez çarparsınız, istasyon sizin düşman ilan ediyor ve Allah ne verdiiye üzərinizde yoluñuyor.

Başlarda ticaret için, Energy Cell alıp fabrikalara satın, 5000 cr falan biriktirince, Destroyer'a borcunuñudeyin ve biraz daha para yapın. Ardından Solar Plant satın alın ve para kazanmanın keyfine varın. Daha sonraki aşamalarda Silicon Mine almak oldukça kârlı bir yatırım, ama önce Asteroid Scanner alıp hangi asteroidde silikon bulunduğu öğrenmelisiniz.

Bir fabrika yaptırmak için, sistemindeki Transport Cruiser'i bulup kiralamanız gereklidir. Fabrikayı satın aldıktan sonra da, inşa etmek istediğimiz yere gidip Cruiser'a yükü boşaltmasını söylemeliñiz.

Son olarak, oyun sırasında Shift+J ve Shift+H ile pek çok tuyo alabilir ve bütün tuşları görebilirsiniz. Ama tuş sayısı zaten çok az, o yüzden burada yazmıyorum bile.

Oyunumuzun üzerinde uğraşlığı belli, Kaliteli, östelik sürükleyici. Internet üzerinde FAQ siteleri var ve hentiz benim aklma bile gelmeyen binlerce soru ve cevap bulunuyor bu sitelerde. Zamanınız varsa bir göz atın ve oyunun nasıl hemencicek fanatikler oluşturduğunu görün.

Elite ve privateer oyularının artılarını birleştiren X: Beyond the Frontier, oynamayı hak eden kaliteli bir yapıp. Evrenin sırlarını çözübilmeniz ve özgürlüğünüz zaman hemi de haberdar etmeniz dileği ile, hoşçakalın.

Cem Şancı**Alternatif****Privateer 2: The Rarkening**

X'e benzeyen oyular çok zor bulunuyor, hem X'e benzeyip hem de kaliteli olanlar ise numla aranıyor, fste, Privateer 2 yapının üzerinden nerdedeys 3 yıl geçmesine rağmen, Origin gibi üstün oyulara imza atmış bir firmaların trübünlü olmasından dolayı hala oynanabilir kalitede. X: Bf kadar geniş bir evreni olmasa da, müphemme yakın hikayesi ve atmosferi, 3D gerektirmeyen grafikleri ve soluk soluğa savaşları ile hala oynanır düzeye.



Level Notu: Aah ah, ilk sayımızda incelediğimiz şanslı oyuların yanından Privateer 2, o zaman 5 üzerinden 5 almıştı. Teknolojisi zamane oyularının yanında biraz sönüklü kalsa da, şu an en azından bir 8'i hakeder.

**X: Beyond the Frontier**

8

Minimum
P200, 32 MB RAM
Önerilen
PII200, 64MB RAM
3D Hızlandırıcı
930
Multiplay
Yok
PSX Versiyonu
Dilamaç

BİLGİ İÇİN www.thq.com

YAPIM THQ

DAGITIM Segsoft

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



GP 500

180 beygir güç, 130 kilogram ağırlık, 320 km/h sürat ve sadece 2 tekerlek...

Önce GP 500 nedir? GP harfleri Grand Prix, yani Büyük Odul kelimelarının kısaltmasıdır. Grand Prix genelde pek çok spor dalında verilen en büyük ödül denir, elbette motorsporları da bunun dışında kalmıyor. Motosiklet dünyasında ise GP 500 kelimesi en büyük prestij kaynaklarından biridir, özellikle büyük firmalar çok yüksek



500



harcamalar yaparak bu şampiyonadan galip çıkmaya çalışırlar. Ancak bu basit bir yarış kazanma olayı değil, çünkü aslında tüm şampiyona bütönlüklü bir yola dağılmış çok sayıda yarıştan müteşekkili. Ayrıca bu yarışlara katılan motorlar son derece

mükön olduğunda hafif olması, yarışın sonuna kadar patlamadan bir arada kalabilmesi, yanı kısa bilinen her türlü teknolojiyi kullanması gereklidir. Bu araçları volla asia göremezsiniz, herbir bir servet değerindedir ve sadece bir avuç gözü pek pilot tarafından özel hazırlanan pistlerde kullanılabilirler. Hızlanmalar, son süratleri, manevra kabiliyetleri öyle yüksektir ki, yerde giden pek az insan yapısı araç burlara yetişebilir. Bu araçlarda denenip geliştirilen yeni teknolojiler zamanı gelince seri üretim araçlardan

düzenlediği özel promosyonlar ve etkinliklerden de artık yasal olarak faydalamıza imkan bulabileceğimiz, bu konuya ilgili bilgiyi verebileceğimiz sayfalarla ayrıca bulacaksınız. Şimdi gelelim şu oyuna, GP 500 öncelikle bu tarz bir yarış oyundunda rastlayabileceğiniz her türlü resmi sponsorluğa sahip, yanı gerçekçilik seviyesi yüksek olması gereken bir yapım. Tabii her gerçekçi simülasyon gibi bunun da sistem ihtiyacları bir hayli yüksek sayılır, Pentium 200 ya da üzeri bir işlemciye, bolca hafızaya, güçlü bir 3D grafik kartına ve özellikle oyuncunun tadını çıkarabilmek açısından, iyi bir oyun kontrol aygıtına ihtiyacınız olacaktır. Hesap oyun klavyeden oynanabiliyor, ancak her zaman için bu tür gerçekçi simülasyonlarda analog bir kontrol aygıtı kullanmak gereklidir, yoksa oyuna hakim olabilmek genelde zor olacaktır, özellikle de Arcade modunda değil de, Simulation modunda oynamayı tercih ediyorsanız.



özel olup, bir anlamda firmaların veni teknolojiler geliştirmek için kullandıkları deney araçlarındır. Yarış kazanma kapasitesine sahip ortalaması bir 500 cc. motorun yaklaşık 170 beygir civarında güç üretmesi,

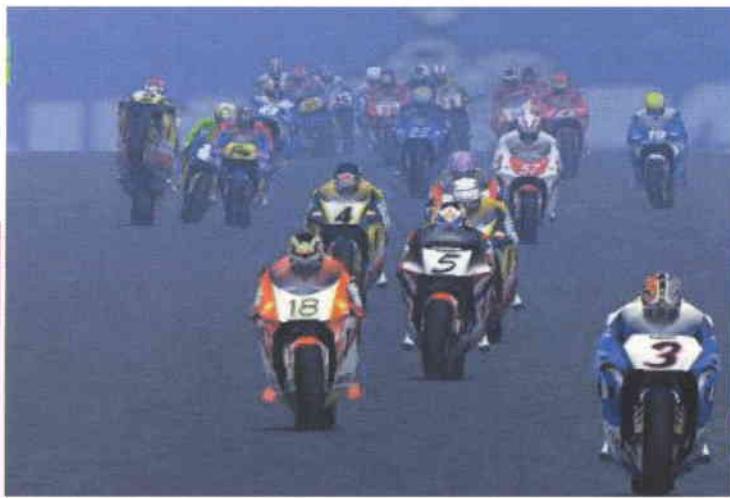
uygulanır. İste GP 500 adlı motorsporları dünyasında bu yüzden bu denli önemlidir. Ve Microprose en son çarkıda GP 500 adlı yarış simülasyonuyla iste bu dünyanın havasını soluma fesatını bizlere veriyor.

Intertoy sahnedede...

Öncelikle şunu belirtmeliyim, çünkü uzun zamandır çoğu okuyucumuz seruyordu, artık Microprose firmasının oyunlarını yasal yollardan satın alabileceksiniz. Intertoy firması ülkemizde bu oyunların resmi ithalat ve dağıtımını üstlenmiş durumda, böylece Microprose gibi iyi bir firmannın oyunlarını orijinal olarak, hem de Türkçe kullanım kılavuzu ile bulmamız artık mümkün. Tabii bununla kalmıyor, bazı durumlarda firmaların

Motorlar, motorlar, motorlar...

GP 500 gerçekçilik seviyesi yüksek bir oyundur, tabii haliyle oyunda kullanılan araçlar ve pistler de gerçek dünyadan alınır. Öncelikle motosikletler şampiyonaya katılan belli başlı markaların seçilmiş, Honda, Yamaha, Suzuki, MZ ve Modenas burada bulacağınız isimler. Tabii yarışlarda çok daha fazla takım mevcut, ancak zaten diğer takımların hemen hepsi bu markaların birinin ürettiği motorları kullanarak mücadeleye katlıyor. Ancak bu tüm takımların benzer motorlarla yarıştığı fikrine kapılmanız sebebi olmasın, çünkü her takım kendili motoru üzerinde bir hayli modifikasiyon yaparak pistte okuyor. Nitekim sizin de yarışlardan önce motorunuzu



uygun gördüğünüz şekilde ayarlama imkanınız var, lastiklerden motora kadar pek çok şeyi o gün yarışacağınız pist'e göre ayarlayabiliyorsunuz. Bu ayarları yapmak zor değil, üstelik arada deneme turları atıp sonuçları kendiniz de görebilirsiniz. Tabii motorları öyle tek başına seçmiyorsunuz, sonuçta her biri bir takımın malı, o yüzden motor seçeberken takım da seçmek durmamdasınız. Burada ki takımlar ve pilotlar da gerçek hayatdan alınma, siz pilotlardan birinin yerine geçiyor, bu şekilde yarışlara katılıyorsunuz. Bazı takım ve pilotların gerçekten iddialı isimlerden olduğunu hatırlayın, o yüzden pisteki performansları da buna uygun olacaktır, unutmayın.

Dünyanın bir ucu...

Bu şampiyonanın tüm bir yıl süregünü ve birden fazla yarış içerdigini söylemişik, gerçekten asında GP 500 dünyası daha çok geçici bir karnaval'a benzer denebilir. Pilotlar ve takımlar tüm ekipmanlarıyla birlikte sezon boyunca dünyayı dolaşır dururlar. Sezon öncesi test sürüşleri için, sezon içinde de yarışlara katılmak için dünyanın dönüp bir yanındaki pistleri ziyaret ederler. Tabii fabrikaların test pistleri de vardır ancak geliştirilen

motorların gerçekten yarışılacak pistlerde denemesi oldukça önemlidir. Malezya'dan Amerika'ya kadar pek çok yerde bulunan bu pistler sadece takımların değil, dünyanın dört bir yanında akın eden yarış sevherlerin ve basın ekiblerinin de buluşma noktalarıdır. Hemen hemen her yarış adeta bir şenlik havasında geçer, evsahibi ülkelere de iyi para kazanma ve kendi tanıtımını yapma fırsatı doğar. İşte buradaki pistler de gerçek dünyadan alınma ve özellikle parkur koşulları oyuna oldukça gerçek bir şekilde aktarılmış. Sadece pistler değil, çevre tasarımları da oldukça iyi sayılır, ancak zaten yüksek süratle yarışırken buna pek dikkat edecek zaman kalmıyor.

Grafikler, sesler...

Oyun grafik açıdan oldukça iyi hazırlanmış, eğer güçlü bir sisteminiz varsa en yüksek grafik ayarlarını seçip o şekilde oynayın. Ancak düşük kapasiteli sistemler de unutulmuş değil, grafik ayarlarınızı sisteminize fazla yük bindirmeyecek şekilde ayarlayın. İyi bir oyun hızı elde etmek mümkün. Aynı şekilde ses ve müzik ayarlarını da elden geçirebilirsiniz. Genel olarak oyun grafikleri oldukça iyi, pist kenarındaki reklam panolarından tutun da motorların üzerindeki sponsor etiketlerine kadar

Oda Hissetmek...

Suzuki Hayabusa 1500.. Bugün dünya yollarındaki en güçlü, en hızlı ve bence en güzel görünen seri üretim super-spor otomobilidir. Eğer motosikletlerle yakından ilgileneniz zaten neden bahsettiğimi az çok anlıyorsunuz demekti, peki ama bu canavarın arkasında bir test sürüşüne okmaya ne dersiniz? Eğer 18 yaşından büyükkeniz ve GP 500 oyununu orijinal olarak alırsanız bu iş çok kolay demektir, tüm yapmanız gereken kutudan çıkan başvuru formunu doldurmak ve verilen adres faksılmak. Suzuki-Rutomo Ltd. tarafından gerçekleştirilen test sürümlerine katılmamın yanı sıra, Motosiklet 2000 luarına bir de davetli kazanacağımız. Ancak elinizin kabuk tutun, çünkü başvuru 1 Mart 2000 tarihinde son bulacak. Sizi bileysem ama ben başvurum hemen yapıyorum, bu fırsatı bir motor tutkununun eline her zaman geçmez çankırı.

Rodrigo Suzuki



inceleme

Alternatif

Redline Racer

Force Feedback Joystick'lerin yeni yeni piyasaya çıktığı zamanlarda ortaya çıkan Redline Racer, saf aksiyona dayalı oynaması ve Force Feedback desteğiyle hedefi tam onikişiden olmasa, da, odaan vurmıştı.

Grafikleri, müziğini ve gerçekten hız hissini yaşatabilmesi nedeniyle bir süre oynadığımız tek motosiklet yarışı oldu.



Level Notu: Haziran 98'de 5 üzerinden 4 almıştır, tizerinden geçen bir senedede fazla zamana rağmen oynamabilitesini koruyor. Şu an 8 alır.

Superbike World Championship Uzun zaman aralıklarıyla çıkan motosiklet simülasyonlarına güzel bir örnek olan SBWC, arkasında EA Sports'un da desteginin olması nedeniyle oldukça kaliteli bir yapımdı.



Level Notu: Mart ayında 8 alan Superbike, halen geçerliğini koruyor.

M. Berker Güngör
gberger@level.com.tr

GP 500

8

BİLGİ İÇİN: Intertoy 0212 259 11 97									
YAPIM									Microprose
DAĞITIM									Hasbro Interactive
Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Atmosfer	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9



Descent

FREE SPACE 2

İnsanlığın (ve birkaç önemsiz ırkın daha) neredeyse tamamen yokmasına yolaçan Büyük Savaş'tan bu yana 32 yıl geçti. Dev Shivan destroyeri Lucifer, dünyaya varıp insanlığın sonunu getirecekken, dünyaya bağlanan Jump-Gate'le birlikte yok edildi. Artık diğer gezegenlerdeki kolonilerin dünyaya ulaşma veya haberleşme imkani yok. Dünya her zaman hayatta kalabilmek için bu kolonilerden gelecek kaynaklara bağımlı olmuştu, bu nedenle açlık ve yokluş arasında gidip geldiği tahmin ediliyor. Diyalolonlerdeki insan ve Vasudan güçleri kendilerini toparlamaya başlamışken, eski düşman-yeni dost bu iki ırkın birliliğinden rahatsız olan bir grup ası iç savaş açtı. Kendilerine Neo-Terran birliği adını veren bu grup, GTVA'in başına büyük bela olacak gibi. Öyle ki hem Terran hem de Vasudan güçleri tamamen yıkılan uygarlıklarını yeniden kurmak için girişikleri bütün projeleri bırakıp, bu yeni düşmana karşı askeri güçlerini tekrar birleştirdiler. Şimdi, neredeyse Büyük Savaş kadar yıkıcı bir iç savaş patlamak üzere.

Bunlar olurken Shivan'ların esas saldırım gücü Gamma Draconis sisteme girmeye üzere. Ve 32 yıl önce etrafi kolaçan etmenin hizmetinde oldukları araştırma birliğinin başına ne geldiğini merak etmekteler.



Uykuşuz gecelere yeniden merhaba diyorum. Geçen sene başta Madd olmak üzere birçok kendini bilmezin burun kıvırdığı Freespace, tam iki hafta boyunca beni güzellik uykumdan etmişti (hala her aynaya baktığında saçlarının diken diken olmasının sebebi işte budur). Şimdiye kadar hiçbir uzay simülasyonunda görülmemiş derecede büyük çaplı savaşlar, her an ensenzide biten yapay zeka pilotları, her isteğiniz kusursuz bir şekilde yerine getiren kanat adamlarınız, uzayın sonsuz boşluğunu size dar eden ve "küçük olma"nın nasıl bir his olduğunu çok iyi hissettiiren devasa destroyerler, kruvazörler. Hersey mükemmel yakındı, hersey bir uzay simülasyonundan bekleyebileceğinizden çok fazlaydı. Ama, kesinlikle mükemmel değildi, Madd'in haklı olduğu bir nokta varsa, o da oyundaki atmosfer eksikliğiydı. Ortada bir savaş vardı tamam, ama neden vardı, ilk etapta Vasadan ve insanlar arasındaki savaş nereden çıktı, bunlar hakkında en ufak bir detay bile yoktu oyunda. Görev briefinleri ise neredeyse Uykudan Önce programını aratmayaçak bir usulü sunuyordu (yeri gelmişken çok sevdigim Adile Nasit'i saygıyla anyorum burada, ruhu şad olsun).

Tabii geçmişe mazi, Interplay ve Volition firmaları ilk oyunun fانlarını büyük ölçüde kaale almış ve Freespace 2'de ilk oyundaki bütün hataları gidermişler. Atmosfer eksikliğini hiç hissetmiyoruz, ne de olsa artık savaşın bir geçmişi var. Oyunda ne zaman ne olacağın belli değil, size verilen görevler her an değişebiliyor, hatta bazen size kasıtlı olarak yanlış görev amaçları veriliyor ki bu, olayların arkası planında gizli birtakım dolapların döndüğüne inanmanızı yol açıyor.

Senin görevin Jim...

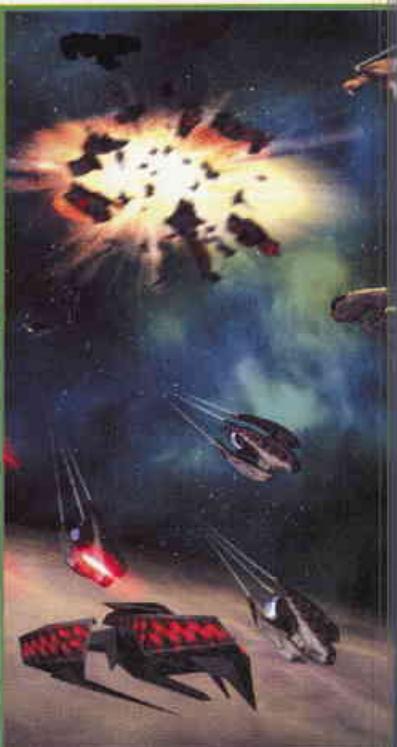
İsterseniz alternatif görevlere erişebiliyorsunuz. Yeterince başarılı

olursanız, GTVA içinde faaliyetini sürdürmen gizli teşkilatlarda çok zor, çok karmaşık, sonu belirsiz ve bence şimdiye kadar oynadığım en heyecanlı ve zevkli görevleri uçma şansına sahip oluyorsunuz. Tabii bu görevler size teklif edildiğinde kabul etmeyebilirsiniz, ama bu büyük aptallık olur. Ucunda ölüm yok ya, basın imzayı gitсин.

Grafik ve sesler ilk oyuna göre çok çok olmasa da üstünlüğü hissedilir d e r e c e d e gelişmiş. En büyük gelişme patlama ve silah efektlere farkediliyor. Özellikle patlayan gemileri izlemek büyük zevk veriyor, tamamen hasar alan küçük gemiler bir süre kıvılcımlar ve alevler saçarak sürüklüyor, müthiş bir ses efekti eşliğinde patlıyor, ve siz dağılan küçük parçalar ve alevlerin arasından geçen kendinizi mutlu hissediyorsunuz. Tabii büyük gemiler patlarken yakınında olursanız o kadar da mutlu olamıyorsunuz, çünkü bu dev gemilerin patlaması öyle bir şok dalgası oluşturuyor ki yakınındaki küçük bir saldırı filosu ne olduğunu anlamadan un ufak oluyor. Dev gemi mi dedim ben, aslında DEV GEMİ demek istemiştim. Bazı gemiler ilk oyundan en büyük destroyer Lucifer'den 10 kat, sizin kullanacağınız gemilerden ise neredeyse 5000 (BEŞ BİN!) kat büyük. Mesela, GTVA'nın en büyük gemisi GTVA Colossus tam 8800 metre boyunda. Üzerinde onlarca fuze bataryası, plazma topu, iki çift ion cannon vs. bulunan bu canavarın yüzeyinden 10 metre yukarıda uçmanın zevkini ve vereceği güven duygusunu varın siz düşünün!



Şimdiye kadar bir uzay simülasyonunda öünüuzu göremeden ilerlemek zorunda kalmış mıydınız hiç? Freespace 2'ye eklenen nebula görevleri size bu imkanı ve paranoya geliştirme şansı verecek. Sürekli bir ion fırtınası içinde çakan şimşekler, 20 metre görüş mesafesi ve iyimize olduğu için çalışmayan radarlarınız gözlerinizi kışır neler olduğunu daha iyi görmek için ekranın dibine kadar girmenize neden oluyor. Ne o, az ileride bir kruvazör pusuya mı



yatmış gibi mi geldi? Dibine kadar girip de Anti-Fighter Flak Cannon ile tanışmadan bundan asla emin olamazsınız. Flak Cannon dedim de, büyük gemiler artık büyülüklere yakışır güçte silahlara sahipler. İlk oyunda sadece plazma topları ve füzelerle korunan dev gemilerde artık yukarıda söylediğim Anti-Fighter Flak Cannon (düşük hasar, düşük isabet oranı, çok yüksek ateş hızı), Anti-Fighter Beam (çok yüksek hasar, yüksek isabet oranı, çok düşük ateş hızı) ve Ion Cannon'lar bulunuyor. Ion Cannon dedim de, bu cihaz ateşte başladığında ortalıkta olmak istemezsiniz. Oyunun mükemmel demosunda nelere kadir olduğunu gördüğünüz Ion Cannon büyük gemilerin



Alternatif

Freespace 1

Büyük Savaş'ın nasıl başladığını öğrenmek ve Freespace efsanesini eksiksiz yaşamak istiyorsanız ilk oyunu da almayı ihmal etmeyin. Aradan geçen birbirinden senyecraigmen, güzelliğinden hala hiçbir şey kaybetmedi. Alın mı dedim az önce? Vazgeçtim, almayın, biraz sabredin.. (acaba ne demek istedim?)

Level Notu:
Haziran 98'de 4,5/5 vermişistik, şimdi gelse 10 üzerinden 8 alır.

X Wing Alliance
Üzerinde Star Wars

damgası olunca, kütlenmiş ekmeğin taze dive satılabilir.

Bunun en güzel örneğini gelmiş geçmiş en pahalı çocuk filmi olan

Phantom Menace'da gördük. Ama Alliance öyle değil. Tanıdık, bildik karakterler, korkunç ama çekici Death Star ve her yerinde tüten Lucas kalitesi. Zamanında oynamaya fazla fırsatım olmamıştı. Epi 1'e sınırlendim, oturup baştan sona Alliance oynayıp, George Lucas'ı fena halde kinayacağım (kim takar?)

Level Notu:
Vaktiyle 10'da 10 almıştı, sindi elimi öpse 9 veririm (Epi 1'e hala kızgınım...)



birbirine karşı kullandığı dev silahlarıdır. Ion Cannon'larla savaşan iki büyük geminin arasında olmak istemezsiniz, bana inanın!

Bana inanın dedim de, Freespace 2'nin kontrollerinde ilk oyuna nazaran en ufak bir değişiklik yok. Zaten nasıl olabilir ki, oyun klavyedeki bütün tuşları kullanıyor.

Yalnız, ilk oyunda olup olmadığı hatırlayamadığım füzeleri çift çift kullanma özelliği var ki, eğer sonrasında ekleniyse çok iyi etmişler çünkü birçok durumda en kısa zamanda elinizden geldiğince fazla miktarda füze sıkı hemen kaçmanız gerekebilir. Bütün klavye dedim de aklıma geldi (alakaya bakın şimdii) kontrollerin zor olduğunu düşünmeyin sakin, görev aralarına serpiştirilmiş basit-normal ve ileri düzey eğitimi senaryoların herseyi size kademeli bir biçimde öğretiyor.

Bicism dedim de, aklıma geldi...

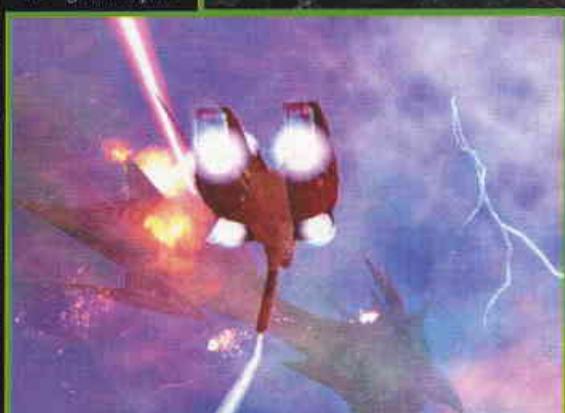
Bunca güzelliğe nazaran, günümüz şartlarında makul sayılabilen bir sistemde çalışıyor Freespace 2. Benim Celeron 300A (375 Mhz'e Overclock), 64 MB Ram ve sonlu Savage 4'ümde gidi çıkmadan çalıştı. Çok yoğun savaş anlarında biraz



yavaşladı ama yavaşlama hiçbir zaman sınır harbi yaratacak kadar değildi. Buna ek olarak, oyunda bir tane dahi bug, hata bulmadım. Ne bir kere kilitlendi, ne sorgusuz sualsız Windows'a düştü, ne de grafiklerde en ufak bir sorun çıktı. Henüz Multiplay oynamaya şansım olmadı ama oyunun genelindeki mükemmel hissine bakarak sanıyorum Freespace 1'deki Multiplay sorunlarının üstünden de gelinmiştir.

Geli mişti dedim de aklıma geldi (alakaya bakın sünüz bakıyorum?) oyunun sekillerine de girmeden edemeyeceğim, ilk oyundaki bayık briefinger, yerini Hollywood filmlerine yaklaşan bir seslendirmeye bırakmış (tabii bu Hollyshit) Wood filmlerinden ne kadar hoşlandığınıza göre değişir. Görev sırasında pilotlar arasında sürekli olarak konuşmalar geçiyor. Görevin imkansızlığınından, savaşın mantığının sorgulanmasına kadar değişen içerikteki bu konuşmalar oyunun atmosferini elden tutup gökkere çıkartıyor. EAX desteği de olan Freespace 2, dörtlü hoparlör setine sahip simülasyon severler için kaçınılmaması gereken bir nimet.

İlk Freespace'ı incelediğim yazma baktımda az önce, "Freespace'de yentilik değil ama, bütün uzay simülasyonlarının en iyi yönlerinin bir araya gelmiş halini bulacaksınız" diye bitirdiğim, Freespace 2 için de



aynı şeyleri söyleyebilirim ama bu oyun için yetersiz olacağını düşünüyorum. Bunun yerine, söyle bitireyim: "Freespace 2, şu an sahip olabileceğiniz en iyi uzay simülasyonu. Daha uzun bir süre de oyle olmaya devam edecek. Almasanız klavye tutan parmaklarınız çürüüp parça parça kopar, üzülsünüz...". Üzülsünüz dedim de aklıma geldi, yazının sonuna gelmişim, üzüldüm.

Sinan Akkol

sakkol@level.com.tr

FREESPACE 2

9

Minimum	P233, 32 RAM, 3D
Önerilen	PI400, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	Genezis (330, Gide)
Multicast	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.volition.com

YAPIM Volition

DAGITIM Interplay

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

Revenant

Eidos bir olayı suyu çikana kadar kullanıp insanları o olaydan maksimum derecede soğutabilen güzide oyun şirketlerinden biridir. Bunun en güzel örneği de Tomb Raider.

Hic düşündünüz mu acaba Tomb Raider'in kahramanıandon bir hanım olmasayıda sıradan bir herif olsaydı bu kadar başarılı olur muydu? Tabii ki olmazdı. Sonuç olarak Eidos 4 tane birbirinin kopvası TB oyunu yaptı ve oyuncularının coğunuğu erkek olan bir kitleyi kendine hedefledi.

Eidos şimdilik de başka bir olayın, yanı RPG'nin suyunu çıkartmaya niyetlenmiş olmalı ki kendine göre yeniliklerle dolu gereksiz bir oyun yapmış. Revenant için birçok kişi gereksiz sert eleştiri yaptığı söyleyebilir kuşkusuz. Ancak ben size daha oyun eleştirisinin başında oyunu sevmemiğini ve Eidos şirketinden ne ret ettiğini söyleyeyim de yazımı ona göre okuyun ve yorumlayın.

Diablo'da var olan ve oyunu her aşırtığınızda siz oyuna bağlayan atmosfere sahip oyun yapısını şuna kadar pek az oyunda gördük. Bu unsur Diablo'da o kadar başarılıydı ki, belki de aynı hamle ile oyun boyunca binden fazla yaratık öldürmenin getireceği sıkıntılı hissetmemi ordunuz. Bunun yerine, uzun araklılarla karşımıza gelen değişik araçlar, büyüler ve Action oyun tarifinin klişesi bölüm sonu yaratıklar gerçekten harikaydı. Diablo'dan aldığımız tada FRP destekli bir oyun olan ve Forgotten Realms oyun dünyasının mensubu olan Baldur's Gate'de de rastladık.



Geric hataları ve Diablo'ya göre duragın oyun yapısı siz arada bir sıkılıkçıydı, ama Daggerfall misali bir dünyada dolastığınız ongörüsünü sonuna kadar hissediyordunuz. Bu şekilde başarılı olabilecek oyulara pek de sık rastlanmadığı düşünülfürse, bu iki oyun gerçek birer hazine olarak nitelendirilebilir.

Revenant bu iki oyunun oyun yapısına sahip bir oyun, Action unsuru Diablo'dan, olay gelişimi ve adventure oyun yapısını ise Baldur's Gate'den almış diyebiliriz. Tabii burada söyle bir sorun vardı oyunda atmosfer denen olsa neredeyse yok. Çok boş bir hikaye üzerinde kurulu olduğundan belki de ancak oyun içinde dandık böcekleri ve diğer çeşitli gereksiz yaratıkları (köpek, kurbağa, penguen (taçlıttım)) öldürdüğünüzden kahitamamız ne kadar cool olursa olsun sizin gözünüzde bir palyaço kadar değeri kalmıyor. Dolayısıyla daha başta

hikaye kismında fazla kasılmayacağım. Daha söz edilecek ne rezillikler var...

Bos...Bombs...

Bunun dışında siz oyundan koparan bir başka etmen ise gereksiz kişilerle yaptığınız gereksiz konuşmalar. Bu olay oyunu o kadar yavaşlatıyor ki, oyunu oynamanız için bir neden aramaya başlıyorsunuz. Tabii bu konuşmalar ilk başta iki üç ana Quest'inizle ilgili cümle ile başlıyor daha sonra civitip gidiyor. Belli bir zaman sonra bunalıp adamları pas geçmeye başlıyorsunuz, bu sefer de Quest'inizle ilgili bilgileri taşıyorsunuz. Yani sonuç olarak tüm adamlarla konuşup esek gibi tüm yazılanları takip edeceksiniz, yoksa oyun bitmez.

Oyunun bölüm yapısı iyi denenebilecek düzeyde. Oyunu Joystick ile oynayabiliyor olmanız da ayrı bir alacakaranlık kuşağı. Oyunda ormanlık alana çıkanın kadar karşılaşacağınız olaylar sizin içiye oyuna ıssındırır ve gelecekte özellikle savaş bölümlerinde yabancılık çekmemenizi sağlıyor. Aslında bu oyunda çeşitli RPG öğeleri olmasa tamamen Action oyunu diyebildik. Çünkü oyunda geçen zamanın yüzde doksanı kılıç sallamakla geçiyor. Yani siz bir herifle konuşup oandan yapmanız gereken bir olayı öğrendikten sonra, o kadar çok gereksiz zaman harcıyoruzuz ki. Hay Quest'ine de, şuna da, buna da... diye söylemeye başlıyorsunuz.

Buna bağlı olarak bir başka saçılık da oyunun bariz bir şekilde içtenlik kurgulanmış olması. Yani oyunun gelişimini o kadar rahatsız edici bir şekilde hissediyorsunuz ki, yapmanız gerekenler içiin yaratıcılığını kullanmanız gereklidir. Aadamente konu B lüküsünü A ve C ile konuş işlen diyecek giden saçma sapan sürprizler yapı oyuna hakim. Belki beğenirsiniz...



oyundan kopuyorsunuz. Oyun Revenant denen kişi olan Locke D'averam'ın Ahkulon Adası'ın kurtarmak için veniden carilanımları ile başlıyor. Bu adam dorumu gereği tüm hafızasını kaybetmiş ve Quest ile ilgilikey hem adayı kötü buyuden kurtarmaya çalışıver hem de hafızasının veniden şekillenme sürecine girmesiyle ruhuna ne olduğunu ve neden olduğunu çözüyor. Dedigim gibi, bu hikayeden ancak bu kadar oyun çıkarılır, o yüzden bu





Teknik özelliklere baktığımızda oyunun senaryo yapısı ve oynaması ne kadar kötüse teknik özelliklerinin de o kadar kötü olduğu gerçeğinden başka bir şey çıkmıyor karşımıza. Gratikler Baldur's Gate ayında diyebilirim, ama genel grafiklerde çok büyük mekan kayipları var. Yani ufak bir kulübe giriysiniz, içerişi at oynatacak büyütükte oluyor birden. Bunun dışında cisim orantısızlıklar da kabası. Ağaçlar ile sizin arazinizdeki orantı ile kurbağa ve köpekler arasındaki orantının iğrençliği gerçekten görülmeye değer. Karşınıza çıkan kurbağaların dev olduklarıını düşündüğümüzde, onların ağaçlar ve sile orantıları alındığında bir kahkahı patlatabilirsiniz. Oyunun iç mekan grafiklerinde çeşitli orantısızlıklar olsa da, başarılı denenebilecek düzeyde. Özellikle Baldur's Gate'i hatırlıyorsunuz. Artık birçok oyunda rastladığımız gündüz-gece efekti Revenant'da da kullanılmış. Gündüz ve gece değişim süreci, belki de bana öyle geldi ama, zamansal bağlamda dengesiz. Yaptığınız işler ile geçen sürenin arasında bir bağ yok. Günler geceler kafalarına göre birbirlerini kovalıyorlar. Oyunda 150 değişik parça eşya mevcut. Diablo'dan daha iyi denilebilecek aksesuar gürselliği sağlanmış. Vücutunuza giydığınız her parça direkt olarak genel ekranda görülüyor. Bu bir yenilik olmasa bile oyuna hava katıyor kuşkusuz.

Grafik

Olaya grafik ile girmişken oyunda bug var demeden nasıl kötü bir oyun yorumlanır bilmiyorum. Revenant'da grafik tabanlı o kadar çok bug var ki resmen oynamanızı engelliyorlar. Örneğin savaşırken kayalıkların arasına girdiniz, orada sıkıştıysanız ve kurbağa ve örümcek kardeşler siz haklıyor. Oradan taktla falan atıp çıkışlıyorsunuz ki bu da size oletek kadar zaman veriyor zaten.

Muzikler kötü demeyeceğim, cümlenin dinleyebileceğiniz müzik mer-

gelinece, 4 kişiye kadar oyunu Multiplay oynayabiliyorsunuz. Eğer isterseniz kendi oyun haritalarınızı da yaratabiliyorsunuz. Ben Single Player'ı bile çekemedigimden bu olaya hiç girmedim. O yüzden bir yorum yapamayacağım. Ama ne kadar güzel olabilir ki?

Oyunda begendığımı söyleyebileceğim tek unsur, oyunun Fallout tipi bir Adventure yönü bulunması. Tabii bu unsur aksiyon özellikleri ile



tebesinde bir ses olayı neredeysede yok. Lan olna bari tonlarla falan atmosfer yaratamadım ve bizi oyuna grafik ve senaryo ile bağlayamayacaksın, o zaman Slayer, Sepulitura bazlı atmosferik bir müzik koy da biz kendi atmosferimizi yaratalım. Doğru düzgün müzik olmayan bir oyunda güzel ses efekleri nasıl beklersiniz bileyim. Sadece konuşduğumuz adamların aksanları ve vurgularına güzel diyebilirim. Oyunu çekmez yapan bir başkası unsuru da yüklemeye süreleri. Siz ki Diablo'daki bölüm arası yüklemelerine çekilmeyen dikenler, alın bir de Revenant'ı oynayın. Eidos'un yapımcılığı her mekan değişiminde böyle dandık grafikli bir oyunun tüm Texture'ları bir daha yüklenir mi be?! Cevap evet ömeli ki adamlar oyunu oyle yapmış. Oyunda zitt pört 'Loading...' yazısı görülüyor. Oyunu hala oynamaya hevesli bir tırı varsa, bu anekdotu da umursamazsanız. Devam koç devam... Oyundaki aksiyon yapısı ilk başta biraz yabancı olsa da iyi şekilde dizayn edilmiş. Gerçi hareket kabiliyetinizi her zaman yeterince kullanamamasınız da zevkli bir dövüş sistemi var.

Büyüler de BG ve Diablo kadar olmasa da yeterli düzeyde faydalı. Ana Quest'de ilerlemeniz daha önce de belirttiğim gibi hayli zor. Mesela size yapmanız söylenen bir işi yaptıktan sonra genellikle görevi aldığınız yere dönüp, orada bir defa daha zaman kaybediyorsunuz. Bu da her harcadığınız 10 dakika için 5 dakika daha demek oluyor. Bu zaten sürüklencyi olmayan bir oyunu daha da monoton yapıyor.

Arkadaşlar Gelse Bize...

Oyunun Multiplayer özelliğine



Alternatif

Ne olabilir?
Tabii ki...

DIABLO II

Ah be Diablo II aah! Bizi yadellerde öksüz bırakıp da Revenant'lara muhtaç etti ya, alacığın olsun. Hani yıldızında geliyordur? Niye Subat ayına kadar bizi süründürüyorsun? Ama olsun, biz gene de Diablo I'ye dönüp kendinizi avuturuz, sen hasarız, mükemmel bir şekilde karşımıza çıksın, yeter...



Level Notu: Ah be güzelim, kurt döktük beklerken oyun çıktı ki bir türk, puan verelim. Olsa bilirsin, tükün senin.



birleşince her ne kadar kötü olsa da güzel bir oyun stil ortaya çıkmış. Çözüleceğiniz birçok Puzzle var. Bunlar her ne kadar kolay olsa da, en azından bir nebze oyuna bağlamamızı sağlıyor.

Gelelim gerekli oyunun gereklili takımlarına...

Şunu iyi bilmelisiniz ki oyunda size söyleyen ve ana Quest'inize bağlı bir işi yapmadığınız zaman olay kopuyor. Bu yüzden konuştugunuz tiplerin size ne dediklerine dikkat edin. Her zaman kaçarak dövüşün ve birden fazla düşman varsa savaşmayın. Öldürdüğünüz tiplerden her ne kadar Healing'e varayan malzeme çıkışta da bunlar uzun vadede ise varamıyor. O yüzden Town'a gittiğinizde mümkün olduğunda vanınıza Healing malzemeleri alın. Skill düzeninizi ayarlamaya dikkat edin, çünkü karşımıza çıkan problemleri çözebilme yeteneğiniz tamamen bu unsura bağlı. Büyü konusuna eğilin, herki bölümlerde ortaklı kalabaklısanca ne balta, ne ok para etmiyor. Daha önce de söylediğim gibi, ne kadar sıkıcı olursa olsun karşımıza çıkan her binaya girin, her kişi ile konuşun. Bazı büyük yaratıkların kendilerine has özellikleri var. Örneğin örümcek

zehirliyor ve Healing'inizi bire kadar indiriyor. Kopeğin HP'si çok yüksek ve sizi 4 vurustan öldürür. İşte bunun gibi unsurlara dikkat edip savaşın ve Kara Murat tribine girmeyin.

Oyunda en önemli şey... asılca Armor'unuz güclü olması. Çünkü vurus

gücünlük sınırlı olduğundan her halükarda darbe alırsınız; bu darpların etkisi ne kadar azarsa her açıdan o kadar kara geçersiniz. Armor'a yahut yapın.

Sonuç

Oyunu bitirecek kadar ne zaman ne de tahammülüm olmadığından oyunun ilerleyen evrelerinde oyun zevkli hale geliyor mu bilmiyorum. O yüzden oyunum oynadığım bölümü kardan yorumladım ve kusmuk but-



dum. Oyunun ne demosu, ne müzikleri ne de başka bir şeyi iyi denilebilecek düzeyde değil. Oyunu ilk açığınızda belki biraz etkilenemeyeceksiniz ama zaman ilerledikçe gerçekler ile karşılaşırısunuz. Belki oyunun potansiyeline haksızlık ettim ama oyun bu halyle ailelere eklenmiş dandır bir oyun dan bir başka bir şey değil. Eidos'un kopardığı onca tantanadan sonra onlardan daha fazlasını beklemek kendi adıma aplatik olurdu. Tomb Raider'ı yapıp üstüne yatan bir şirketten de ancak bu beklenirdi. Kişisel kanaatime göre para verilmemesi gereken bir oyun. Kuzeniniz veya arkadaşınız enavılık edip satın alımı ise ondan alıp bir göz atın ve oyunu iyi ki almamış devip mutlu olsun. Grand Theft Auto 2 gibi bir oyun piyasadakine ve ben derslerimle boğuşurken bu oyunu oynamak gerçekten azap geldi. Yazı bittiğinden sonra ben yine GTA2'ye donanımlı ilk oyunun atmosferinden yeni kurtulmuşken boyne bir oyun ile geri dönüş gerçekten iyi oldu.

Stalker

REVENANT

7

BİLGİ İÇİN: www.eidosinteractive.com

YAPIM: Eidos

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



SINISTAR UNLEASHED

Bilgisayar oyunları ile ilk oynamaya başladığım zamana bakıyorum da, hep shoot em up tarzı oyunlarla haşır neşirdim. Aradan yıllar geçti, hala bunları oynuyorum. Ahh nerde o Commodore'daki uçaklı shoot em uplar derken, Sinistar çıktı. Uzayın ortasında kriyasya bir mücadele. Tabii ki teknolojinin nimetlerinden yararlanarak. Üç boyutlu bir ortamda...

Her oyunun bir hikayesi vardır

Uzayın derinliklerindeki zeki yaratıklar dünyamızı söyle bir ziyaret etmeye karar verirler. "Merhaba dedikten sonra da katliam yaparız, onca yolu boşuna gelmemiş oluruz değil mi?" düşüncesi de akıllarından geçmektedir. Sonra gezegenler arası bir geçit yapıp... Yok yok, vazgeçtim bu oyun için bir konu olmasa da olur, nasıl olsa tek yaptığınız öntüne çikanı vurmak.

Oyna başlamadan kendinize göre bir tuş kombinasyonu yapmanız iyi



olur. Çünkü tuşlar biraz zor yerde, almak zaman alıyor. Hatta mouse'u iyi kullanıysanız hareketleri mouse kontrolüne vermeniz, sizin daha rahat etmenizi sağlayabilir. Oyunda üç çeşit düşman var; taşıyıcılar, koruyucular ve kargo gemileri. Taşıyıcıların amacı meteorların içinden çıkan kristalleri toplayıp kapının etrafına dizmek. Bu kapının geçiş için yeterli enerjiyi toplamasını sağlıyor. Bunlar kapının etrafına kristalleri dizeymi tamamlaylığı zaman kapıdan bölüm yaratığı (Sinistar) ısınıyor.

Koruyucuların amacı sizi vurmak ve taşıyıcıları korumak. Genelde taşıyıcıların yanında oluyorlar, saldırırken dikkatli olun. Kargo gemilerinin amacı ölmek. Başka işleri yok, bunları vurdugunuz zaman içlerinden işinize yaran silah, kalkan, güç, puan gibi objeler çıkarıyor. Görüreniz bitirin işini.

Sıradan düşmanlarınız elinizdeki silah ve bombalarla ölüyorlar. Ama Sinistar'ı sadece Sinibomb ile öldürbilirsiniz. Bu yaratıklar belli bölgelerinden hasar alıyor, yanlış yerden vurmak ona zarar vermiyor. İlerideki bölümlerde bunlara kapılmak gerçekten zor. Ama Sinistar'la kapışmadan da bölümü geçebilirsiniz. Bu nasıl olacak?

Kapıya elinizdeki silahlarla patlatma şansınız yok ama etrafına dizilen kristaller patlatma şansınız var. Böylece kapının ısınlama için gerekli gücü toplama şansı olamayacaktır. Kapının orta kısımlarına fazla yaklaşmadan, dış cepherine bir tane sinibomb atın. Attığınız yerde kristaller havaya uçar böylece yeterli gücü toplamak için oraya yeniden kristal dizilmesi gerekecek. Bundan sonrası kolay siz gemi patlattıkça o tekrar ısınıyor, bunu yaptıkça gücü her defasında azaltıyor ve sonunda

pathiyor.

Belli bir gücünüz var kristal toplarsanız bu güç yenileniyor. Yeşil kristaller gücünü artırıyor, maviler ise Sinibomb ve diğer silahları dolduruyor. Bu kristalleri, meteorları patlatarak elde edebilirsiniz.

Silahlar

Ana silahınız seri atış yapabileceğiniz bir lazer. En çok kullandığınız silah diyebilirim. Bunun yanında ek olarak daha çok sayıda düşman öldürebileceğiniz silahlar da mevcut. Ama bunlar sınırlı. Bu silahları her oyunda olduğu gibi toplamanız gerekiyor (kargo gemilerinden), ayrıca farklı renkteki kayaların içinden de çökübiliyorlar. Bunları sayı tuşlarından seçtikten sonra Secondary Weapon tuşu ile ateşleyebilirsiniz. Bu silahların bazıları birinci yeniden bulmanız gerekiyor, bazılarını için ise kristal toplamanız gerekiyor.

Bunların dışında diğer objelerde var bunları kullanmak için tanımlı olduğu harfe basmanız gerekiyor. Bu objeler size hız ve dayanma gücü sağlıyor. Belli bir süre için...

Grafik bakımından oldukça zengin bir oyun. Ince ayrıntıya fazla değinilmemiş. Özellikle uzay gerçekten büyülüyici gözüküyor. Ses efektleri bakımından da fena sayılmaz, daha iyi olabilirdi ama kötü de değil hani. Atmosfere gelince; fazla değişik bir ortam göremiyorsunuz. Hep uzaydañ ve her bölümde ne yapacağınızı çok iyi biliyorsunuz. Eğer shoot em up türünden hoşlanırsanız sıkılmadan oynayaçığınız bir oyun. Hepiniz iyi oynalar.

Sinan Alımaç
Sna_1998@yahoo.com

Alternatif

Swarm

Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde grafikten çok oynamabilirliğine önem veren Shooter bulmak pek mümkün olmuyor. Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkmış, sesezi sedasız ortalıkta kaybolan Swarm da hızlı oynamanı, bir Shooter dan beklenenek dizeydeki grafikleri ile kendini hiz sevdirmiş. Atmosfer, derin oynamış unutulmuş gibi önlüğe çıkan vurma zamanı.

Level Notu: Kısa Kısa bölümünde incelenen oyunlar arasında en yüksek puan alma şerefine erişen Swarm'a tam bir yıl önce 9 vermiş. Teknolojik olarak fazla bir şey bekleyemeyeceğiniz bu oyun hala birkaç eğlenceli saat geçirimek için ideal. Halinden bir 8 alırız mı an-



Forsaken

Tam olarak Sinistar'a benzemesi de gözleriniz pörtetecik kadar iyi grafikleri ile Shooter severlerin ilk tercihlerinden Forsaken. Üzerinden geçen bir hucuk seneye rağmen celiçliğinden hiçbirsey kaybetmemiş gibi görünüyor.

Level Notu: 98 yılının nefis bir Haziran sabahı bu oyun 4 almış (o zamanlar beş üzerinden not verdirdik). Orantıya vurursak şimdinin 8 puanı olan bu not hala geçerli.

7

SINISTAR: UNLEASHED

BİLGİ İÇİN www.sinisterunleashed.com										
YAPIM GameFX										DAĞITIM THO
Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Multiplay Yok	PSX Versiyonu Yok	Minimum PII 333, 32 MB RAM	Önerilen PII 400, 64MB RAM	3D Hızlandırıcı Direct 3D	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	7		
Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Multiplay Yok	PSX Versiyonu Yok	Minimum PII 333, 32 MB RAM	Önerilen PII 400, 64MB RAM	3D Hızlandırıcı Direct 3D	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	7		



GTA 2

Şehrimize hoş geldiniz, efendim.

Görüğünüz her aracı, şförünü atarak kendi malınız gibi kullanabilirsiniz. Eğer kaldırımların kalanlığından şikayetçiyseniz, dilediğiniz gibi yaya ezebilirsiniz, üzülmeye gerek yok, onlar alıksıktır. Yok canınız aynasız çıktıysa, biraz katliam sesini onlara duyurmaya yetecektir. Ayrıca günün spesişleri arasında SWAT timleri ve FBI ajanları var efendim. Üstelik servisimiz her türlü kan akıcı silahlara sıcak olarak yapılır. Şehrimize hayran kalacağınız efendim, lütfen çekinmeyin, içeri girin ve her türlü suçu işleyin. Yo hayır, bir şey ödemek zorunda değilsiniz, biz zaten istedigimizi çoktan sizden aldık...

Kelimenin tam anlamı:
Psikopatça.

Yüzülüp en psikopat oyunuyla karşı karşıyayınız. Basta uyarıyor, suça meyilli olanlar bu oyunu az oynasın (bakın oynaması demiyorum); ya da oynadıktan hemen sonra araba kullanın! Çünkü bu oyundan amaç en azılı suçlu olmak. O yüzden yapabilecekleriniz çok geniş ve oyunun zaten etkileyici olan atmosferi çok iyi grafik ve seslerle de süslünece ortaya çok tehlili bir oyuncu çıkarıyor. Oyun çok güzel ve gaz bir demoya açılıyor. GTA 1'i oyananlar kesinlikle kendilerini evlerinde gibi hissedekler. Çünkü oyunda her hangi bir sokakten yenilik yok. Ama her konuda epey ilerlemiş. Grafikler GTA 1'e göre çok daha iyi. Eğer adam gibi bir 3D kartınız var (ki artık olması gereklisinin farkına varmışınızdır artık!) Çok eğlenceli vakit geçireceksiniz demektir. Oyunun sesleri üzerinde de epey durulmuş. Bırakın 1 saatten uzun süren radyo yayınına efektlere tamamı 3D ve inanılmaz gerçekçi. Zaten ayrıntılı olan oyuna milyonlarca kişi ve keşfetmesi çok zevkli olan yeni ayrıntılar da eklenince, oyun gerçek bir çok zevkli bir hale gelmiş. Öyle ki ne zaman canınız sıkılısa, oyunu bırakıp, em stres atabılır, hem de eğlenebilirsiniz.

Kelimenin tam anlamı:
Tehlikeli.

GTA 1'in dynamamlılar için çok kısa anlatmak gerekecektir....

Oyunumuz olsun gözüken bir Action. Mafyanın gözüne girmeye çalışan adamın tekini canlandırmayı. Bunu ister kafamızı göre suç işleyerek ister de mafyadan aldığımız daha karmaşık görevlerle yapıyoruz. Aslında oyunun tüm omurgası araba çalıp adam öldürmek üzerine kurulu, ama bu o kadar çocuksu ve öte yandan da o kadar vahşi yapılmış ki kesinlikle sıkılmadan eğlenebilirsiniz.

Oyunun içeriğile ilgili ilk göze çarpan yenilik, artık bir tane mafya mahkum olmamamız. Tamı tamuna 7 ayrı mafya var ve çoğu birbirini hiç sevmiyor. Birine varanıcam diye obur taranım düşmanlığını kazanırsınız. Dikkatli olnan yanı, kas yapılmış derken mafya çıkartmayı. Oyunun görev sisteminde ise söyle bir değişiklik var: Oyna başladığınızda sol yukarıdaki üç bar mafya amcaların sizi ne kadar sevdigini gösteriyor. Bir kerem tüm grupların aynı anda sevgisini kazanmayı umutun, ve kendi favorinizi seçip sadece ona hizmet edin. Böylece yukarıdaki bârlardan sizin mafyanıki pozitif yönde artmaya başlayacak. Eğer artmazsa ve size verecek görevleri de yoksa gidip rakip mafyanın adamlarını öldürün (o rengin okunu izleyin ve merkezdeki eli silahlı berkesi dağıtır). O mafyadaki ununuz arttıkça size verecekleri görevler de daha komplike, zor ve daha büyük ödüllü görevler olacaktır. Eğer görev okularına bakarsanız, farklı farklı renklerde olduğunu göreceksiniz. Bunalıdan yeşiller en kolay, sarılar daha zor, kırmızı ise en zor. Ödül de bilindiği üzere zorlukla orantılıdır.

Oyunun polis olayını abartmışlar, güzel de yapmışlar. Once bir polis sizi arar (eğer bir dakika fazla sessiz bir yerde saklanırsanız sizi unuturlar, ama bu peşinizde bir polis varsa geçerli); daha fazla suç işlemeye devam ederseniz, polis sayısı ikiye çıkar. Üç poliste ana kavşaklar tutulur ve size taramayla ateş açarlar; dört poliste şehrin tüm aynasızlarını arka aynanzıda görevlirsiniz. Eğer katliamınız hala devam ediyorsa SWAT timleri zırhlan ve özel askeri

araçlarıyla peşinize düşer. Ama siz hızınızı alamayıp onları da dağıtırsanız, sivâ araçlarıyla ve sinsi tuzaklarıyla FBI'yi bulursunuz karşınızda. Yok ben hızlıym, güçlüm, akilliyim, süperim, FBI'yi da dağıttım, vok mu daha fazlası diyecek kadar ileri gittiyiseniz, sakın üzülmeyin çünkü her türlü tankıyla, ileriyle, askeriyle ve bulduğumuz yerde vuruş emriyle ordu sizl anıracak ve bu da cehenneme expres demek zaten.

Çağlığın Tehlikesi

Yeni silahlar mı, dedi biri? Galiba 15 tane olacak, ki içinde shotgon'dan monoton kokteyline, elektrik silahından susturuculu uzilere, arabaniza takacağınız taramaflara kadar kan kusturucuların her türlüsi... 60'dan fazla araç.. Her türlü klasik ve spor arabanın yanında, dondurma kamyonları, enval çesit limuzinler, banka minibüsleri, yolcu otobüsleri ve daha niceleri..

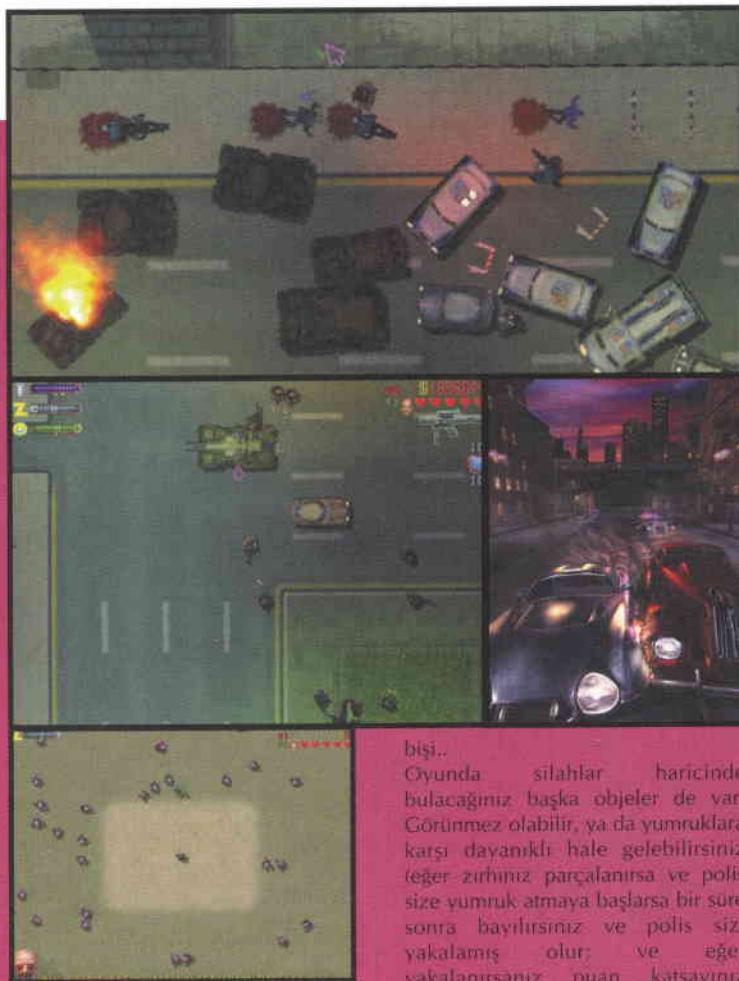
75 ayrı görev ki, bunların içinde rakip mafyanın üyuşturucu merkezlerini patlattıktan, SWAT kamyonu çalmaya; banka soymaktan casusluğa her türlü pis iş var...

Yapay zeka.. Yapılacakların vaktini yarısını almış ve adamlar maksimum gerçekçilik istemişler. Artık halk gerçek insanlar gibi davranışıyor. Yani otobüs durağında bekliyor, taksi çağırıyor, sizden hareketlere göre korkup kaçabiliyor. Ayrıca artık sokaklarda dolası hic bir grubu dahil olmayan serseriler de var. Polisi ise oyle eskisi gibi bir kaç dar sokak ve sert manevralarla atlatabileceksiniz. En uç noktalara kadar sizi takip edecekler, gerekirse yaya. Ama eğer sizin mafyanın merkezine girmeye cesaret ederse, merak etmeye grubun diğer adamları hallederler.

Ayrıca artık sadece Level'i bitirince Save etme derdini de kaldırmışlar. Açıkçası ben başaramadım, ama öğrendigim kadarıyla kiliselerde oyun save edilebiliyormuş.

Belli bir puana ulaşınca, bir sonraki bölümde geçmeye bak kazanırsınız. Yeni bölüm ise yeni arabalar.

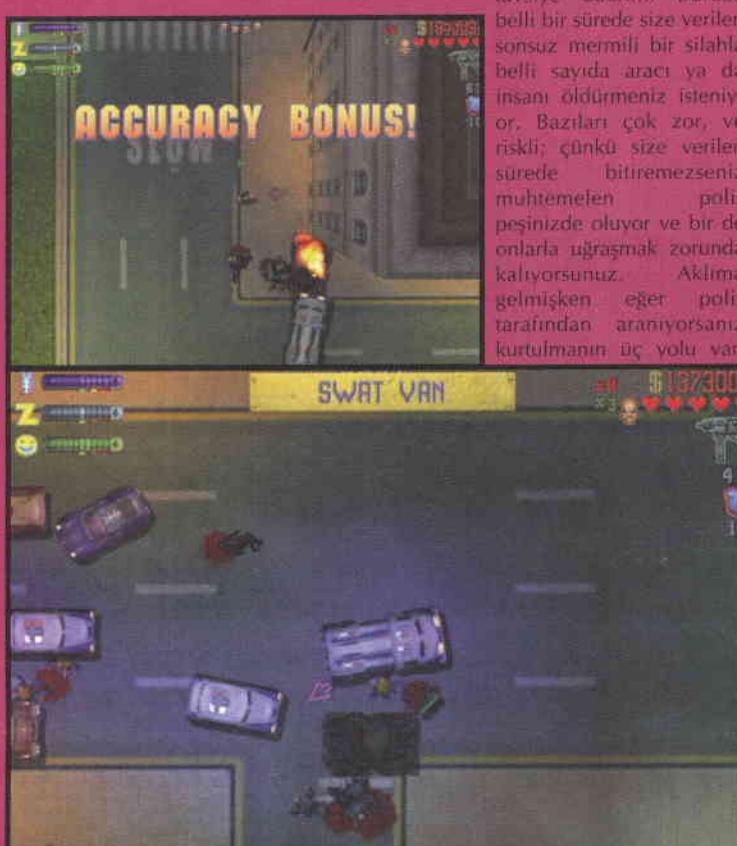




silahlar ve görevler demek. Bir de ara bölmeler var, küçük ama çok zevkli bonus bölmeleri. Zaten yeterince Arcade havasında olan oyun burada tam bir Shoot Em Up oluyor. Çılgıncaşa önünüze geleni dağıtıyorsunuz, tavsiye ederim, güzel

bishi..

Oyunda silahlar haricinde bulacağınız başka objeler de var. Görünmez olabilir, ya da yumruklara karşı dayanıklı hale gelebilirsiniz teger zırhınız parçalanırsa ve polis size yumruk atmaya başlarsa bir süre sonra bayılırırsız ve polis sizi yakalamış olur; ve eğer yakalanırsınız puan katsayınız (ekranın sağ üstünde kırmızı) düşer. Sadece görev bitirerek artırabileceğiniz (bir de dışarıdan obje olarak bulursanız, ama bu çok zor) bu katsayı çok çok önemli unutmayın. Ayrıca kuru kafa şeklindeki sürpriz görevleri de yapmanızı tavsiye ederim. Burada belli bir sürede size verilen sonsuz mermili bir silahlı belli sayıda aracı ya da insan öldürmeniz isteniyor. Bazları çok zor, ve riskli; çünkü size verilen sürede bitirememesiniz muhtemelen polis peşininde oluyor ve bir de onları uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Akıma gelmişken eğer polis tarafından aranıyorsanız kurtulmanın üç yolu var.



Bunların en zoru dolar şeklindeki obje bulup rüşveti paşa paşa ödemek. İkinci herhangi bir görevi başarıyla bitirmek o zaman hem yüklü bir odülün sahibi olur, hemmafianın gözünde saygınlığınız artar hem de arkandaki tüm polisler bir anda mafya tarafından susturulur). Üçüncü ve en kolay ise üzerinde Paint yazan yerleri bulup 5000 dolar karşılığında aracınızı boyatmak. Böylece aracınızda tüm hasarları da onarılır ve en gierrinden eski haline gelir. Bu önemli çünkü arabanız da bir can, bir dayanma gücü var. Diğer arabalara vura vura bir süre sonra haşat olur ve ortamda rakip mafyadan elemalar da varsa kurşun zehirlenmesinden ateş alıp patlayabilir. Bu da sizin zaten kısıtlı olan canlarınızdan birine mal olası demek.

Tehlikeden Çekiciliği

Oyunda anlatılacak asla çok şey var, ama hepsini kendiniz çözebilirsiniz, çünkü inanılmaz basit bir yapısı ve çok çabuk saran bir atmosferi var. Grafikler ve sesler ortamın üstünde. Her bakımdan çok iyi. Ve çok başarılı.

Şiddetle tavsiye ederken, bu oyunun G&P'nin verdiği ilk 9'u aldığı da gururla beyan ederim. Saygılar.

Gökhan & Batu
(valence@pmail.net &
qedrus@pmail.net)

Alternatif

Carmageddon 2

Araba ve vahşet kelimelerini yanına andığınızda, Carmageddon'dan bahsetmemek büyük ayıp olur. Sözde bir araba yarışı esnasında, koca bir şehir (veya otoban, veya kale...) içindeki bütün yayaları, insanları, köpekleri, elektrik direklerini ezerek, koca alıveriş merkezlerine ön cephe'den dalarak katlam yapmak sadiste gibi gelebilir. Ama stres atmak için birebir olduğu da kesin.



Level Notu: Şubat ayında 7 alımı Carmageddon 2 ve bence hakkı yenilmiştir. Seçim üzerine kurulu bu oyun şu an 8'i hakediyor.

GTA 2

9

BİLGİ İÇİN www.gta2.com	
YAPIM	QMA Design
DAĞITIM	Take 2 Interactive
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

Shadow Company

Left for Dead

Jagged Alliance 3 boyutlu olsaydı ne olurdu diye merak edenler için bu ay cevap yazısı yazmaya karar vermiştim ki, ağızımı yormaya gerek kalmadan, cevap gazete bayilerine, bilgisayarcı raflarına falan düşüverdi..

Türkiye, orijinal program kullanımlı konusunda hem iyi hem kötü günler yaşıyor su aralar... Benim düşünceme göre, elbette orijinal bilgisayar programı kullanmak en doğrusudur, ancak ekonomik koşulların orijinal yazılım kullanmanın üzerindeki en büyük engel olduğunu açıktır. Elbette yerli şirketlerin kaliteli oyunlar üretmesini ve bunları dünyaya pazarlamasını dileriz. Böylece hem ucuz ve kaliteli orijinal oyunlar oynayabiliriz hem de ülkemizdeki dövizler dışarı gideceğine, dışarıdaki paralar ülkemize gelmeye başlar. Ancak bu süreç gelinceye kadar, yanı insanların hayatlarını ve yaratımlarını riske atıp ülkemizde oyun üretmeye başladıklarını görene kadar, bir süre

orijinal yabancı oyulara mahkum olduğumuzu inkar edemeyiz (gerci, bir oyunun aynısının hem yerli hem yabancı versiyonu olmadığı ve bu iş bir zevk seçimi olduğu için, ülkemizde oyun üretilese ve ihrac edilse bile bizler yine de yabancı oyuları almayı devam edeceğiz ama en azından dışarıdaki oyuncular da bizim üreticilerimizi alacakları için, sektörümüzde ihracat ve ithalat dengesi olacakır. Bunun Türkçesi, yabancı bir oyun alırken içimiz daha rahat edecektir. Ama bu günlere gelene kadar ülkemizdeki tüm orijinal yazılımlar sahipremeli ve tercih etmemiziz). Neye, konuyu ekonomi dersinden oyun eleştirisini haline getirmek istiyorum, ancak Shadow Company'nin gazete bayilerinde makul bir fiyatla satıldığını gördüğüm için, istenildiğinde orijinal oyuların da Türk tüketicisinin ulaşabileceğini fiyatlardan satılabeceğini anladığımızı belirtmek istedim. Herhangi bir gazete bayisinden aldığınız orijinal Shadow Company'i bilgisayarınıza kurdugunuzda, farklı bir RTS ile karşı karşıya olduğunuzu anlaysacağınız.

X-COM meets Jagged Alliance

RTS konusundaki önyargılarını kırduğum, bir oyunun RTS olmasının kabab tadi vermesine neden olmayacağıni anladığım oyunun X-COM3 olduğunu daha önceki de yazmıştım, RTS'nin kaynak topla, bina yap, adam üret, gönder kaynak topla, bina kur, adam üret, gönder mantığından farklı, ciddi bir startejî kalibinde kullanılabileceğini gösteren yegane oyundur X-COM 3 (hafta oynamadıysanız yuh).

Jagged Alliance'ı da bilmeyen olduğunu sanmıyorum. Her ne kadar detayları ve içeriği ile mükemmel yak-



laşan bir sıra tabanlı strateji olsa da (XCOM3'ün de JA'dan aşağı kalır yani yok), JA2'nın geniş haritalarında, günlerce adamları tek tek bir o yana bir bu yana, sıra tabanlı koşturmak eninde sonunda insan yoruyordu (ama yine de oynanıyordu o ayrı). İşte bu iki ekolu, yanı sıra tabanının detaylarını ve içeriğini X-COM3'ün Real Time Sürükleyiciliği ile birleşiren bir oyun olarak karşımıza çıktığını düşünüyorum. Shadow Company'nin 3 boyutlu her stratejide olduğu gibi, Shadow Company'de de kameraları açılarını ve oyuncuların kontrollerini zaptetmek ilk basında insanı zorluyor. Ancak bu zorluk bugüne dek karşılaşıklarımızın yanında devde kulak, filde bit veya kadında zek... neye... Özellikle, hildik eski tür RTS'lerden 3D firyasının ilk günlerinde çekmiş olanlarının ne kadar zor zaptedilen oyular olduğunu hatırlayanlar, SC'yi oynamaya başladıklarında bana hak vereceklerdir. Oyunların üç boyutlu olmasına alışmak, bu oyun biçimini kabul etmek zorunda olduğumuz bir döneme girmiş bulunuyoruz. Bundan sonra yapılabacak oyuların artık hep üç boyut sistemiyle üretileceğini düşünürsek, bir oyun 3 boyutta kontrolün zor olması sebebiyle oynamamak, pek çok güzel oyunu kaçırıkmak anlayışına gelecektir. Ancak elbette kimse hoşuna gitmeyecek bir iş yapmak zorunda olmadığı için, sanırım yakın zamanda hem oyun üreticileri hem de hardware üreticileri (joystick, Mouse, Virtual Reality vs.) 3D oyuların daha kolay oynanabilmesi için ekonomik ve pratik çözümler üretmeye başlayacaklardır. Panik yapmayın, Sakın olun.



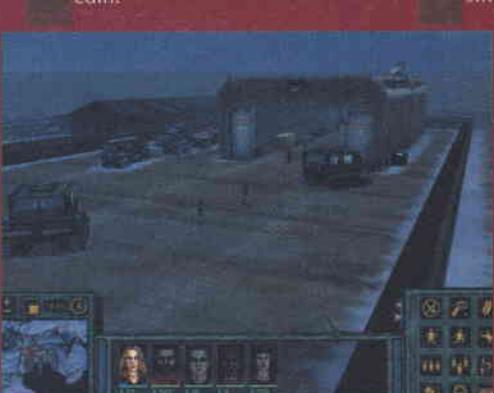


Paralı Askerler

Yirmibeşinci dünya ülkelerindeki anlaşmazlıklar en etkin yoldan çözmek üzere hızmet veren bir şirket adına çalışan kıralkı askerleri yönettiğimiz SC konusu baktımdan JA2'yi hatırlatıyor. Oyunun oynanışını, silah, zırh malzeme çeşitliliği, karakteristik değişkenler, zayıf zırh göz önüne alısanız, SC'nin tombaş raydır türevi bir 3D aksiyon olmadığını şüphe bırakmayacak şekilde kesinlestiririz. Oyun ekranının altında bulunan bölümde askerlerinizin resimlerini ve küçük haritayı görebilirsiniz. Adamlarınızın birini seçtiğinizde, üzerindeki ve o anda kullandığı malzemeyi gösterecek yeni bir bölüm açılacaktır. Sağ taraftaki panelden seçtiğiniz malzemeyi adamlın eline, yüzüne, orasına burasına (orasına değil) takabiliyorsunuz. Yani silahı veya bombayı kullanılır hale getiriyorsunuz.

Her adamınızın bir sağlık çizgisi bulunmaktadır. Ancak bunun yanında, adamlarınızın düşman tarafından "görülme oranı" ifade eden bir de beyaz çizginiz olacaktır. Bir düşman askeri, adamlarınızdan birini gördüğün veya ne olduğunu anlamak için dikkatini yoğunlaştırdığı anda ya da adamlınız, düşman askerinin görüş alanına girdiğinde, yesiklik fotoğrafının yanından beyaz bir çizgi yükseltmeye başlayacaktır. Şu kadardan söyleyim, beyaz çizgi biraz yükseldikten sonra, üzerinize mermi, bomba gibi sağlığa zararlı şeyler gelmeye başlayacaktır (Bu zararlı şeylere dahil olmayan zararlı şeyler ise, sigara, alkol, kumar makineleri, uyuşturucu, kadi.. neysse... iyi bir esprî değildi..).

Her adamınızın belirli özelliklerini olacaktır. Ve deneyim kazandıkça bunlar gelişecektir. Ancak örnek vermek gerekirse, Assault Gun özelliği düşük olan bir adama Shotgun verirseniz isabetli atışlar kaydedemeyecektir. Bu da, karşılıklı ateş açılan bir çatışmada, size ateş etmek konusunda is-



Grafikler

Oyunun görünümünün hoş olduğunu belirtmem lazımlı. JA2 ve XCOM'deki Bitmap grafikleri elbette SC'nin 3D motorunun harika görsel efektleri yanında hakikaten tek düz kalıyor. SC de patlamaların tadına varıyor; isabet etmeyen mermilerin sekmesini, isabet eden mermilerin sağa sola saçıkları kanı seçebiliyor, patlayan bir elbombasının yanındaki düşman askerlerinin artistik bir şekilde havalandıp iki metre öteye uçmalarını (tek parça veya moleküller halinde..) seyrederken vahşet arzularınızı yeterince tatmin edebiliyorsunuz (yalnız, geçen aylarda yazamamışım ama, JA2'de yakın mesafeden bir düşmanın tam kafasına makinelî tüfekle Burst modunda ateş ettiğinizde, rakibinizin beyni patlıyor ve boynundan yukarı hatırı sayılır miktarda kan fışkırıyor.. Bu gavur milleti vahşette sınırları tanıtmıyor.. Aman dikkat! Yaşınız küçükse bu oyunu oynamayın...)

Oyunda mesafe kavramında biraz karışıklık olduğu kanısındayım. Çünkü adamlarımızdan biraz ötede olduğunu göreceğiniz bazı düşman askerleri, siz onların askerlerini bombarıtlı tararken, hiç bir şey yokmuş gibi kendi aralarında sohbet etmeye devam edebiliyorlar. Gerçek hayatı siz bir insanı çıplak gözle görebiliyorsanız, üstelik vakit geçeyarısının uyku sessizliğini gösteriyorsa, ateş ettiğinizde, sizin gördüğünüz adanın silahının sesini duyur. Hatta sizin göremeyeceğiniz kadar uzaktaki adamlar bile silahın sesini duyur. Bir gece Anadolu'da bir köy yakınında kamp yapın da görün, Gece yarısı, komşu

racı davranan düşmanın size ateş etmek ve isabet kaydetmek için daha fazla zamanı ve şansı olacak demektir. Yani kolayca ölürsünüz, dikkat edin.

köylerdeki köylülerin, hayvanlarına dadanan ayıları kurtlara ateş ettiklerini, vurulan hayvanların ulumalarını, çığlıklarını duyabilirsiniz (ben ne anlatıyorum yahu...) (dağıcılık yaptığı günleri özledin bence sen - BLX).

Kısaca söylemek istedigim, sesler güzel, atmosferi etkiliyor ama, yukarıda bahsettiğim mantıksızlık insanın midesi bulandırıyor. Hatta stratejinizi de etkiliyor. Çünkü silah sesini duyup geleceklerini düşündüğünüz adamlar için bir miktar adamınızla tuzak kuruyorsunuz ama onlar oralı bile olmuyor. Tabii bu arada güçlerinizi böldüğünüz için çatışmaya giren adamlarınız yaralanabiliyor veya

Alternatif

Jagged Alliance 2

Hayatımı oyunu diye bileyegim JA2, her bakmadan nükemelliğe yeldeyor.

Diger dergiler ne derse de, sira taban bir takrir-strateji oynamada bundan daha fazla detay bulamazsunuz. Çekincesde bulduğumuz miskele bile bir iş yaratır yahu!

Level Notu: Daha ilk ay önce 9 alımıştı bidden, şimdi gelse aynı şekilde onmameli ederiz.



Commandos

Bilmeyen veya oynamayan kaldi im bilemem, tek bildigim bu oyunun tam mazoladere göre olduğu. En ufak hatalanızda tepefaklı gitgidiyi bu kadar acıtmaz bir 2.

Dünya Savaşı strateji oyunu da bu yoktur herhalde. Level Notu: Fi tarihinde 9 vermişiz, su sıralar zora gelmemiyoruz, ancak bir 8 çalır bidden.



CEM ŞANCI

cemsanci@level.com.tr

SHADOW COMPANY

8



BİLGİ İÇİN www.sinistergames.com									
YAPIM									Sinister Games
DAĞITIM									Ubi Soft
Grafik									1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Önerilen									PII300, 32MB RAM, 3D
3D Hızlandırıcı									
Gerekli									
Multitask									
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

Heroes Of Might And Magic 3

Armageddon's Blade



HOMM 3 oynamaya doyamadıysanız işte size bir ek görev pakedi, fakat tabii esas oyunun diskine ihtiyacınız olduğunu unutmayın.

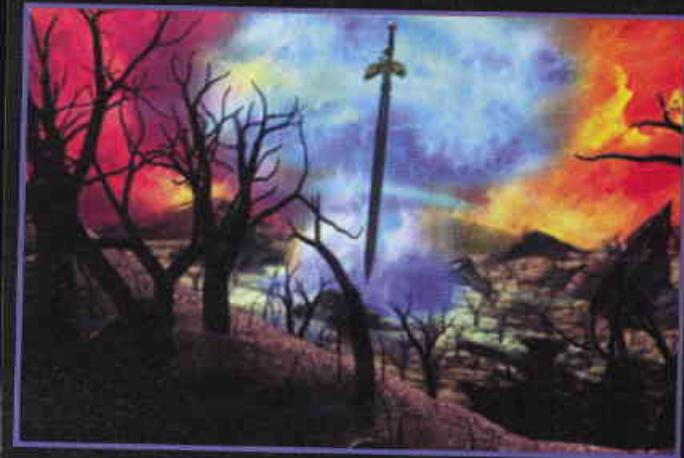
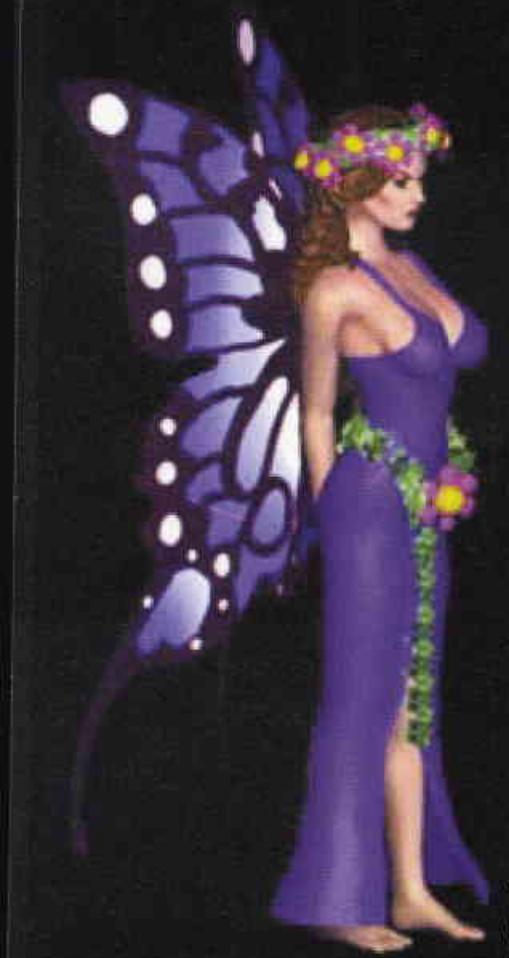
Bir oyun nasıl bu kadar bağımlılık yapıcı olabilir? Hemen her firmının RTS yapmak için çabalayıp darduğu bir zamanda New World Computing ve 3DO israla turn-bazlı oyunlar yapmaya devam ettiler. Ashinda iyi de ettiler, HOMM serileri her oyunda biraz daha güzelleşti, ilgi çekici hale geldi. Bir sürü C&C özentisi arasında nasıl da ilaç gibi geliyor böyle seçme stratejiler, ve üstelik bıkmadan HOMM 3 oynarken bir de üstüne bu görev pakedi circa, çok daha huzur buldum diyebilirim su ekrana bakarken. Neden bu kadar hoşuma gidiyor bu oyun? Kimbili?

Belki tanklar yerine mitolojik yaratıklara komanda ettiğim içindir, belki içinde birazcık olsun FRP öğeleri olduğundandır. Neyse, sebep ne olursa olsun HOMM serilerini hep sevmışım, üstelik bu defa çıkan ek görev pakedi HOMM 3'ü çok daha zenginleştirmiştir. Sadece yeni görevler ve haritalar söz konusu olsa bunu söylemezdim, ancak Armageddon's Blade alışılmış tarzda bir ek görev diskii değil. Geyik haritalar ve alâkasız yaratıklardan çok daha fazla mevcut burada.

Su Castle'da Blacksmith Olsaydım...

Öncelikle bu ek görev diskini kurup oynayabilmeniz için sisteminizde esas HOMM 3: Restoration of Erathia adlı oyunun kurulu olması gerektiğini hatırlatmalıyım. Grafik ve efektlerde herhangi bir değişiklik yok, o yüzden daha güçlü bir sistem gerekmeyecek, orijinal oyunu rahatlıkla çalıştırabilirsiniz bunda da sorun çıkmaz. Oyun kendini Restoration of Erathia ile aynı dizine kuyuyor, böylece eğer isterseniz Armageddon'da skı takılıyken eski haritaları oynayabiliyorsunuz, hem de yeni birimleri kullanmanız mümkün oluyor. Ancak

tabii bu sadece Single Mission haritalar için geçerli, Restoration senaryolarını oynamak için yine orijinal oyun diskini takmanız gerekecektir. Armageddon's Blade altı adet yeni Campaign, yani senaryo getiriyor, bunlar oldukça farklı zorluk seviyelerinde tasarlanmıştır. Ancak tüm farklıları bu değil, her senaryo yeni ve özel bir kahraman içeriyor, bu kahramanlar oyuna oldukça gelişmiş özelliklerle başlıyorlar. Mesela oyuna aynı adı taşıyan Armageddon's Blade adlı senaryoda Queen Catherine oyuna Level 14 Knight olarak başlıyor. Diplomacy, Estates ve benzeri, bir kraliçeye uygun pek çok yetenege en baştan Expert seviyede sahip olan kraliçenin yanında ayrıca oldukça büyük bir ordu bulunuyor. Senaryoların çoğu bir hayli zor sayılır, ancak öykülerini de oldukça kendine has, her senaryoda farklı bir hikaye işlenmiştir. Mesela bir





öyküde ilk ejderhasını avlamaya çalışan yeni yetme bir ejderha avcısını yönetiyor, bir başka öyküde evine geri dönmeye çalışan kazazede bir şövalyeye yol gösteriyorsunuz.

Yeni Kasaba, Yeni Macera...

Armageddon's Blade yeni bir kasaba türünü de beraberinde getiriyor, tabii bu kasabaya uygun iki farklı sınıfın yaklaşık 16 kadar komutan da oyunda mevcut. Yeni kasabanın adı Elemental Conflux, adından da anlaşılabileceği gibi ağırlıklı olarak dört ana elementin yaratıkları ve büyüğe üzerine kurulu bir kasaba burası. Mesela bir University inşa ettiğinizde kahramanlarınızı dört temel büyük disiplini üzerine eğitiliyorsunuz. Kahraman tiplerine gelince, bunlar iki temel sınıf, ilki Planeswalker denen elementi karakterler, ikinci de Elementalist adı verilen "dünyalı" kahramanlar. Conflux genel olarak tene sayılmaz, hatta kasabayı tam geliştirdikten sonra bir hayli güçlendigini de söylemek mümkün, ancak grafik kalitesi olarak HOMM 3'ten ziyade HOMM 2'ye uygun denebilir. Bu açıdan biraz hayalkırıklığına uğradım denebilir, üstelik yaratıkların animasyonlarında da kopukluklar gözleniyor, belli ki bu konuda çok uğraşılmalı. Genel olarak bakıldığından Conflux ilgi bir kasaba, ancak benim ilgimi çok fazla çektiği söylememez, şahsen Castle kasabanın Archer ve Crusader'larını Storm ve Ice Element'lere tercih ederim. Fakat tabii yine de bu tarz bir kasabanın varlığı oyuna bir hayli renk

katıyor.

Bunları Bir Yerde Hastırıyorum...

Bu ek görev paketi sadece yeni bir kasaba ve karakterler içermiyor, aynı zamanda pek çok yeni "serbest" yaratık tipi de mevcut. Bu yaratıkların bir kısmını HOMM 2 oynamış olanlarınız hemen hatırlayacaktır, çünkü doğrudan bu oyuna oradan aktarılmıştır. Mesela Halfling, Peasant, Boar, Mummy, Rogue, Nomad gibi yaratıklar özellikleri ve hatta grafikleri hiç değiştirilmeden bu ek görev paketinde dahil edilmişler. Aslında bu yaratıkları yeniden etrafına görmeye pek itirazım yok, ama en azından grafikleri açıkça elden geçirilebilirdi diye düşünüyorum, çünkü özellikle animasyonları bir hayatı sırtırıyor. Tabii yeni yaratıklar da var oyunda, özellikle de yeni tip ejderhalardan bolca mevcut. Mesela Faery Dragons, komik görünüşlü bu yaratıkları gördüğünüzde sırtmanızı pek tısvı etmem, çünkü hem kolay kolay öldürülüyorlar, hem de üzerinize saldırdı ates püskürtmek yerine uzaktan Chain Lightning gibi güçlü büyülerle saldırmayı seviyorlar. Öte yandan Rust Dragon adlı bir başka ejderha ise üzerinize asit püskürtüp hem adamlarınızın savunmasını zayıflatıyor, hem de çift kat hasar veriyor. Başka Dragon tipleri de mevcut, ancak nispeten az ortaya çıkıyorlar, genellikle senaryoya bağlı olarak rastlıyorsunuz.

Dağlar, Dağlar...

Ek görev paketi yeni senaryoların haricinde bol miktar Single Mission ve Multiplayer haritası da içeriyor. Hoş, bu tip turn-tabanlı stratejileri Net üzerinde pek oynayan olduğunu sanmıyorum, sebebini gelince, oyular genelde ağır ilerliyor ve zaman alıyor, pek Starcraft gibi değil yanı. Mesela biz birkaç kişi dergide oynamayı denedik, fakat nispeten yüksek



Alternatif

Disciple: The Sacred Land

Utanmas, urammas bir adamım ben. 11 sayıya sonra okuyacağınız Disciple: The Sacred Land'ı size tavsiye ederek bu alternatif kitabumuzu doldurmanın kolaylığını kaçırmamı da istiyorum. Ama Heroes serisine bu kadar benzeyen ve hemen hemen aynı başınlık yapıcı etkiye sahip bir başka oyuncu da gelmiyor akıma. Bu nedenle, eğer Heroes yoğunsun gittiyse, kastedilebilir Disciple'e de bakmanız beyninizin bereketi.



Level Note: Aha hizadan inceleceğiniz Disciple'ı, nom da 8 olsak (intencimiz), Aha cynus.

tempolu oyunlara alışıkton sonra çabuk bayıyor insan diğerlerinin sıralarını savmalannı beklemek. Bu yüzden nispeten Single Mission görevleri ve seferberlik senaryolarını oynamak daha çekici geliyor. Haritaların yapısına gelince, doğrusu hangi tür olursa olsun yeni haritalar nispeten canlı yapılmış, çeşitli sekillerde tetiklenen olaylar ve ekran da beliren mesajlar konuyu açıyor. Ve fakat haritaları hazırlayanlar her kimse, bence biraz ipin ucunu kaçırmışlar. Her haritanın hemen her santimi tikabasa dolu, ilk başta bu ilginç gelse de, zaman geçtikçe ordularınızı boyuna dolastrıp durmak sıkılmaya başlıyor. Sahsen Restoration'ın geniş ovalara ve denizlere sahip haritaları daha iyidi diye düşünüyorum, burada bir zaman sonra insan klostrofobiye yakalanıyor.

Artifact Laxum mı Abi?

Oyunda tabii ki bir miktar yeni Artifact mevcut, bunlar komutanlarınızın performansını artırmak dışında ayrıca senaryolara konu da sağlıyorlar. Bunun dışında bazı ilginç yenilikler de var, mesela elinizdeki madenlere nöbetçi yerlestirebiliyorsunuz, böylece onları koruyabiliyorsunuz. Bunun dışında Artillery özelliği olan komutanlarınız aynı zamanda şatoların okçu kulelerini de yönetebiliyorlar. Aslında bu kadar değil tabii, ama oynayıp keşfetme zevkinizi de bozmak



8

ARMAGEDDON'S BLADE

Minimum	P166, 32 MB
Önerilen	P200, 64 MB
3D Hızlandırıcı	Yok
Multicast	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN: www.3do.com

YAPIM: New World Computing

DAĞITIM: 3DO

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

Delta Force 2

Daha geçen ay Rainbow Six'i yazdıktan ve daha da öteye onunla yapılık kıldıkları sona Delta Force 2'yi incelemek hımino de yapılacak en zor şeyleden biri. Neden diyecek olursanız, bu yazının hemen yarısını Delta Force 2 ile Rainbow Six: Rogue Spear'ı kıyaslamakla geçireceğim gibi geliyor bana. Daha fazla zorlamadan hemen DF2'ye gecelim bakalım.

First Person 3D Shooter türündeki oyun olan Delta Force 2'de askeri görevleri yerine getirmeniz gereklidir. Dünyanın çeşitli noktalardan meydana gelen terörist saldırılari geri püskürtmek üzerine kurulu olan oyun, genel olarak ezerim, geçerim ben bu işte birinciyim mantığı üzerinde kurulu. Yani R6'deki aman bir rehine öldürdü veya fırıldaktı görev suna erdi gibi bence çok da önemli olmayan detaylar üzerinde dumlu manış. Ne olur bir rehine ölüse, olen olur kalan sağımızdır. Delta

Force'da Amerika'nın eli komando timi ve askeri anti terorist güçleri ezi bir üyesi olarak görev alan bir askeri oynayabiliyordunuz. DF2'de ise hazır olarak sadece bir karakter mevcut. Oyun içerisinde bulunan çeşitli yüzler kullanarak herhangi bir ulkeye ait bir askeri oluşturabilir ve görevlerde bunu kullanabilirsiniz. Fakat burada karakter ayarları derken, nisancılık, uzmanlık alanları gibi özellikler mevcut değil. R6'de ise bundan farklı olarak var olan hazır karakterlerin kullanılması gereklidir. Karakterler üzerinde herhangi bir değişiklik yapmak mümkün değildi.

Delta Force 2 içerisinde tek başına oynayabileceğiniz toplam 45 adet görev mevcut. Bunlardan 25'tinde iki birlik arasında yarma görevleri yerine getirilirken, 20'sinde de oldukça büyük ve ağır silahlannan terörist birliklerine karşı tek başına karşı koymak zorundasınız. Bu görevlerin bir

Son zamanların en popüler oyun türü olan

First Person 3D

Shooter'ların son

temsili Delta Force 2

görücüye gidiyor. Bu

oyunun özellikleri ve

hakkındaki düşüncemi

merak ediyorsanız

yazıyayı okumalısınız.

kısı tek kişilikken, bir kısmı da bilgisayar tarafından yönetilen bir grup yardımcı birlik ile yerine getirilemek zorunda. DF2'deki yardımcı birlikler R6 dekilere kıyasla çok daha basanlıdı. Özellikle baskınlar sırasında çok faydalı oluyorlar. Senaryoların büyük bir kısmı oturan sahaların baskın ve yok etme amacıyla giderken, bunun haricinde rehine kurtarma, çalınan maddelerin geri kazanılması veya çeşitli askeri tariizi görevlerin yerine getirilmesi gereklidir. Delta Force 2'deki görev tasarımlının neredeyse mükemmel olduğu söyleyebilir. Eger isereniz Mission Editor'u kullanarak isteğinizi doğrultusunda yeni görevler meydana getirebilirsiniz. Bu editor kullanarak isten var olan görevler üzerinde değişiklik yapabilir, isten yeni görevler oluşturabilirsiniz. İlk başlarda çok sıkıcı hatta gereksiz gibi gözükse de tavsiye ederim, öğrenmek sonra çok zevkli bir hal alır.

Bir De Oynayıp Görmek Lازم

Ovanga açılarından Delta Force'a çok fazla benzeyen DI'2'de ise, DF2'deki batalanın birçoğu giderilmiş. Birçok görevde sonuca ulaşmak için acele etmeye gerek kalmadan bir grup düymen yavaş yavaş



inceleme



oldurebilirsiniz. Ama genelde görevi bitirmek için en önemli faktörlerden bir tanesi zamandır. Genelde direkt olarak saldırımak bir felaket yol açsa da, hazır olan planların birçoğundaki Waypoint'ler bu direkt saldırımı amaci güdürelerek yerleştirilmişlerdir. Bu nedeneden dolayı bazı görevler 30 veya 45 dakika dahi sürebiliyor. Eee görev esnasında oyunu kaydedemeyeğinizde görev en kötü sonucu tahmin etmeniz pek zor olmasa gerek. Neredeyse görevin sonuna yaklaşığınız zamanlar şanslı bir atış sizin için öteki dünyaya bir kapı açabilir. Bu da görevde ve belki de hayatı baştan başlamanız gerektiğini anımlına gelebilir. Göreve değil ama hayatı baştan başlamak güzel olabilirdi... Oyundaki bir başka potansiyel problem ise, düşmanların sizi taş duvarlar veya ağaçların arkasından görevbiliyor ve hatta görmekle de kalmayıp ateş edebiliyor ve hatta ateş edebilmekle de kalmayıp sizi vurabiliyor olması. Aaaah ah neredesin Rainbow Six. Onjinal Delta Force'da olduğu gibi, eğer daha önceki hazırlanan plan üzerindeki Waypoint'lerden ayrılmak olursanız, DF2'de de maalesef bilgisayar tarafından kullanılan yardımcı birliklere direkt olarak hükümetmek mümkün olmaz. Ama orijinal DF'den farklı olarak DF2'de bulunan Commander Screen üzerinden yardımcı birliklerin korumalar gereken pozisyonları belirleyebilir. Waypoint ekleyip silebilirsiniz. R6'den farklı olarak görev başadan önce orijinal planın değiştirilememesine karşın, oyun esnasında düşmanın konumuna bağlı olarak Commander Screen'i kullanarak dinamik planlar hazırlanabilir.

Grafikler güzel ama nereye kadar

Oyunun belki de en büyük problemi kullanılan grafik motoru. Bu sorunu

Delta Force'dan hatırlayanlar olabilir, ama DF2'de nedir diye merak ettiyorsanız, bir sonraki cümleyi okumalısınız. Novologic Delta Force2'de kullandığı geliştirilmiş Voxel Space 32 3D grafik motoru ile oyun oynanışı daha zeykli olmamak yerine, sıkıcı ve eziyet veren bir hale sokan tasarım yeteneği kazanmış durumda. Oyunda düzenli poligonlar yerine, taneli Voxel'ler (Volume piXEL) kullanılmışından dolayı 32 Bit'lik işlem hacmine gerek duyuluyor. Oyunun yazılım değil de donanım destekli olarak oynamak için de 32 Bit'lik bir grafik Chip'ine sahip olan grafik kartına ihtiyaç duyuluyor. İşte bence oyunun hem en can alıcı hem de en sıkıcı noktası buydu. Oh söyledim de rahatlادم bea.

Oyunun grafikleri hakkında belki olumsuz konuşmuş olabilirim ama sesleri hakkında olumsuz herhangi bir lafım yok. Yani DF2'de bir oyunda kullanılabilecek en gerçekçi silah efektleri mevcut. Oyundaki bütünlüğü bozmayan ve hatta grafiklere rağmen DF2'yi daha da oynanabilir kılan, vurulan kişinin haykırışları ve etrafından geçen mermilerin vizüel daması gibi ses efektleri ise neredeyse mükemmel.

Düşmanlarınız ise ateş sesinin geldiği yere bağlı olarak kaçmak, sessiz kalmak veya saklanmak gibi çeşitli tepkiler verebiliyorlar. Oyundaki diğer özelliklere de şöyle bir göz atmak gereklisi ki gerekir, işte karşınızda. DF2'de çeşitli amaçlara yönelik olarak birçok silah ve operasyonlarda oldukça gerekli olabilen aletler (kamuflaj giysileri) mevcut. Kulelere veya binalara üzerindeki merdivenleri kullanarak tırmanabilir veya hareket halindeki araçlara tırmanabilirsiniz. Arazilerdeki uzun çimlerin aralarına saklanabilir ve kamuflaj giysileri yardımıyla düşmani hazırlıksız olarak yakalayabilirsiniz. Çeşitli görevlerde saha paraşüt ile inmeniz gerekebilir. Aynı şekilde yardımcı birlikler veya düşman birlikleri de çatışma alamına paraşütle indirme yapabiliy-

or. Gece ve gündüz görevleri dışında, bazı görevler yağmur, kar ve yoğun sis altında da oynanabilir. Tabii ki buradaki görüntü kalitesi de direkt olarak sistem gücü ve grafik kartına bağlı.

Belki de oyunlar için en önemli özellik olan Multiplayer konusuna gelince Delta Force'da durmak gereklidir. Son zamanlarda dergide Multiplayer olarak en sık oynanan oyun olan Delta Force'un devamı olan bu DF2 de oldukça iddialı. Multiplayer Arena'larda sabit olarak ağır makineli silahlar ve/veya Granade Launcher'lar bulunuyorlar. Aynı anda 50 oyuncuya kadar destek veren DF2, hem oyun başlamadan önce geniş bir silah çeşidi sunuyor hem de oyun içerisinde bulunan silahlarını kullanarak oyundan çıkmaya gerek kalmadan silah değiştirme imkanı sunuyor. Novologic tarafından kurulan NovaWorld oyun sunucusunu kullanarak DF2'yi Internet üzerinden Multiplayer olarak oynayabilir ve eğer isterseniz Voice Over Net tonksyonunu kullanarak oyun arkadaşlarınız ile sesli bağlantı da kurabilirsiniz.

Oyun ile ilgili benim genel fikirlerim ise söyle: Eğer 32 Bit'lik bir grafik Chip'ine sahipseniz oyunun grafikleri çok kaliteli (donanım ve yazılım desteği kullanarak da oynadım). Oynanışı çok zor olmamasına rağmen, bir antrenman sahasının olması çok daha iyi olabilirdi (R6 de var). DF2'de kullanılan ses efektleri için ise söylemeyecek çok fazla bir şey yok. Oyunun zorluk derecesi ise tam kivamında bırakılmış ve sıkılmadan, hır yapmadan sadece zevk alarak oynayabileceğini mümkün kılıyor.

Alternatif

Rogue Spear

Bence takım simülasyonlarının en kaliteli örneği olan Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, geçtiğimiz ay elimize geçmiştir. Ve öyle bir geldi ki Rogue Spear, tipki atası Rainbow Six gibi FPS oyunlarına bakış açısını tamamen değiştirdi. Tek kursunda şıme tehlikesi, en ufak yanlış hareketinizde hayatı kaybedebilecek olan rehineler, bütün bir görev boyunca görülmemeniz gereken görevler... Tüm bunlar klasik FPS manşetinden oldukça farklı ve alışıma göre çok farklı, ama Rogue Spear için ayırdığımı her saatte degecek.



Level Notu: Phantom kardeşim geçen ay aferinsiz ama eşeklik ederek 8 vermiş, bu oyna. Kanımcı bu oyun sadece aşıri zorluğu nedeniyle 10 alamaz. Şu anki geçer notu 9.

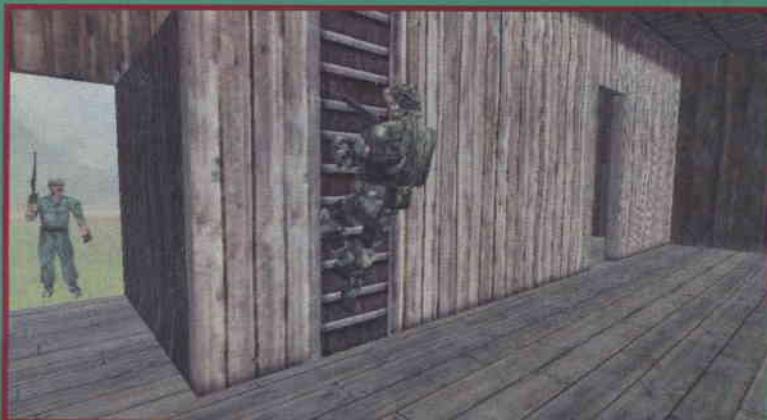


Phantom



7

DELTA FORCE 2



Minimum	BİLGİ İÇİN www.Novalogic.com									
PII, Celeron 400 64 MB	YAPIM Novologic									
Önerilen	DAGITIM									
PIII 450, 128 MB RAM	Grafik									
3D Hızlandırıcı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
32 Bit Direct X uyumlu 3D加速器	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Multiplav	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Var	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PSX Versiyonu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Yok	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

Armored Fist 3

Novalogic'in sonu gelmeyen simülasyon serilerinden birinin daha sonucusu

Bazı kararların yanlış olduğu o kadar bellidir ki, neden ve nasıl verildiklerini bir türlü çözemezsiniz. Hitler'in doğru durust hazırlanmadan Rusya'ya girmesi ya da Osmanlı'nın I. Dünya Savaşı'na Almanların yanında katılması gibi, Novalogic'in 3D kart desteklemeyen oyular yapmayı sürdürmesi de böyle bir karar bence. Adamlar başlangıçta voxel teknigini kullanarak yavaş makinelerde bile iyi bir hızda çalışabilen oyular yaparken her şey güzeldi. Ama Armored Fist 3'te abartıp, bu iş için özel tasarılanmış bir 3D cipinin neredeyse tüm işlevlerini yazılım voluya gerçekleştirmeye çalışmanın hızı tam anlayıla kaletmiş. Novalogic oyuncunun eski sistemlerde çalışması için böyle yapmışsa bu çok mantıksız, çünkü doğru durust bir performans ancak bir Athlon-700'de falan yakalayabilirsiniz. Ayrıca bir yıldan uzun bir zamandır hem voxel hem de 3D hızlandırıcı donanım destekleyen oyular da yazıyorlar. İşin en saçma yanı aynı şirketin yaptığı F-22 Lightning 3 yazılım seçeneklerinde bile grafikleri, 3D donanım yapmışcasına

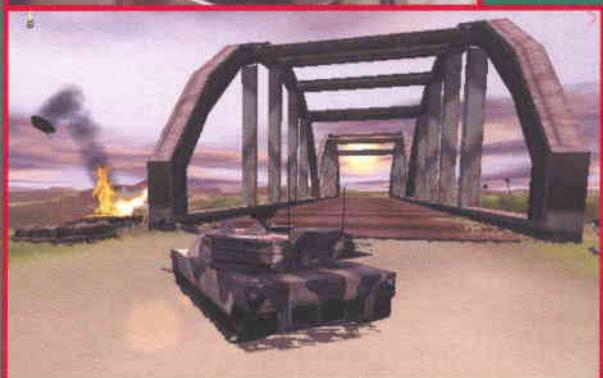
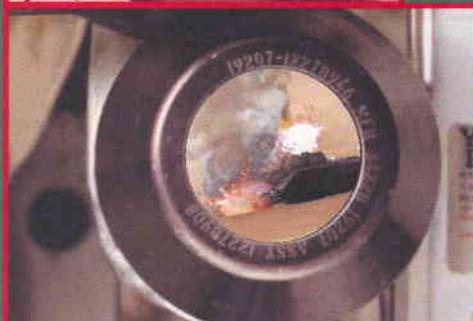
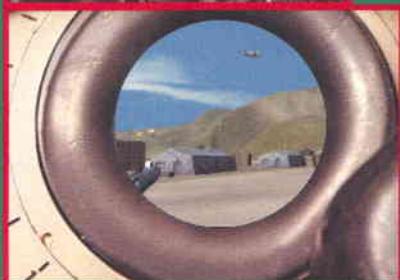
ve kabul edilebilir bir hızda gösteriyor. Heriler yillardır her ürünlerde aynı grafik motorunu geliştirip geliştirip yeniden kullandıklarına göre, AF3'ün düşük performansını açıklamak çok zor. Belki de bunun nedeni şirketin piyasaya, arı ardına birbirine benzer simülasyonlar sürekli sürdürmek kazanma politikasının sonucunda kaliteye eski onemi vermemesidir. Ne yazık ki oyuna birlikte gelen Tachyon ve heyecanla beklediğimiz Delta Force 2'nin demosundan da performans yerlerde sürünyordu. Novalogic'e 3D kartı sahibi olmadığım günlerden kalan bir sempatim vardır, ayrıca çok süslü püslü olmasa da iyi oyular yaparlar, umarım sonraki yapımlarında böyle sorunlar görmeyiz.

Çelik Ejderaların Doğusu...

I. Dünya savaşında piyadeye destek olarak kullanılan tanklar II. Dünya Savaşı başında Almanların yıldırım harbi (Blitzkrieg) stratejisi ile birlikte kara savaşının ana unsuru durumuna geldiler. Böylece yüzülden beri uygulanan siper ve çizgisel cephe sistemi çıktı (bu taktiği zırhlı birlikler olmadan ilk uygulayan Atatürk'tür, 'Hattı müdafaa yoktur, sathi müdafaa vardır'). Müttefikler duruma uyana

dek Almanlar Çekoslovakya'yı, Polonya'yı ve önceki savaşta siperlerde saplamış kaldıkları Fransa'yı görülmemiş bir hızla iggal ettiler. Harpten sonra hava gücü daha çok ön plana çıksa da yeni tank modelleri gelişimmeye devam edildi. Her ne kadar uçak teknolojisinin hızlandırıcı gelişmesiyle kıyaslandığında ellî yıldır çok büyük bir devrim yaşamamış gibi görünse de, günümüz tankları hareket ederken bile nişan alabilmelerini sağlayan hedef bilgisayarları, gece görüş sistemleri, mermi çarpanca patlayıp ters teki yaratan aktif zırh hücreleri gibi yeni buluşlarıla donanmış durumlardalar. Şu an dünyadaki en etkili ana savaş tankları (MBT) Amerika İlhanı M1 seri tanklardır. M1'ler çelik, seramik, poliüretan ve fakirleştirilmiş uranyum katmanlarından oluşan bileşik bir zırh sahipler. 120 mm'lik topları ve 1500 beygir gücündeki turbin motorlarıyla bu dev çelik yiğinları savaş meydanında öncülerine geleni ezip geçebilecek tam birer canavarlar. Armored Fist 3'te bir M1-A2 mürefesini yönetiyoruz (M1-A3'ler henüz hizmete girmediler). Kona her zamanki gibi dünyanın çeşitli yerlerinde, özgürlük, demokrasi maravallarının arkasına, sığınarak Amerikan çıkarları için insan-





öldürmek üzerine kurulu. Tabii yine fazla kimseyi güçlendirmemek için Etreçya gibi pek fazla kişisinin umruna olsayan ülkeler düşman göstermiş. Şimdi şunu anlamıyorum: adamlar değil T-72 tankı, yiyecek ekmeğin bulamıyor. Ben böyle bir görevi oynarken kendimi gerçek bir savaşta hissedemem ki, aklıma hemen konumun saçılmış gelir ve gülmekten sandalyeden düşerim. Bir talaşla ölümcül dünya ülkesinin diktatörü, son Birleşmiş Milletler zirvesinde başkana yanık yapmış, gidin deffterini dörün gibi bir açıklama olsaydı daha gerçekçi olurdu. Diğer senaryolar Azerbaycan, Afganistan, Tayland gibi yerlerde geçiyor. Toplam görev sayısı ne çok az ne çok fazla, yeterli sayılabilir. Ayrıca kontrollere alışmanızı

sağlayan birkaç tane de eğitim görevi var.

Kağıt Mızryla Tıbbetim Savaş

Normalde M1'ini arkaya yukarıındaki bir bakiş açısından gorduğunuza. A ve D ile tareti döndürebilir, W ve S'yi kullanarak da namluyu yukarı, aşağı çevirebilirsiniz. F tuşlarıyla tank personelinin yerlerine geçiyorsunuz. Tankın içinden ekrandaki boyalı çizimlerin kapladığı alan küçüldüğünden hızda bir artış oluyor ama bu bile yavaş asında. F3 ile topçu konumuna, F8 ile makinalı tüfek başına, F7 ile rotaınızı belirleyeceğiniz IVIS ekranına, F9 ile sürücü kolunuza geçersiniz. Hangi bakiş açısından olursanız olun, tankı yön tuşlarıyla hareket ettirebiliyorsunuz.

Ateş altındayken sabit kalmanız öneririm, yoksa görev raporunuzun ayrımlarını azrafla tartsınız. Zorunda kalırız. C'lerden kontrol edilen makineliyi atesler. Oyunun belki de en güzel yanı çevredekileri pıydeleri taramak hatta Dune 2'deki gibi onları paleterin altında kırırmaya çeyirmek (ilaçlarını almadığımı da nerden çıkardınız doktor amca?). O ile müfrezenizin emirlerini belirleyebileceğiniz bir pencere karşısına gelir. Buradan birliğin formasyonunu ve ilerleyiş tarzını belirleyebilirsiniz. 5, 6 ve 7 kullanacağınız cephanenin türünü ayarlar, 8, varsa hava desteği çağrımanız, 9, varsa top atışı desteği istemenizi sağlar. 0'a bastığınızda tankın çevresine duman bombaları atılarak, araç hareketsiz durumdayken kısa süre için bir sis perdesi arkasında korumaya alır. Tabii müfrezenizdeki tanklar arasında geçiş yapabilirsiniz. Hareket ederken düşmeye gözmek için tepeplerin ya da ağaçların arkasına saklanmak en temel taktiklerden biridir. Zırhın en kalın olduğu bölge aracın onudur. Saldırı sırasında namluyu engellemeden gövdenin bir bölümünü kapata-

bilecek yükseltillerin arkasına sıklanarak hedef kuçultebilirsiniz. Ateş ederken bile sürekli hareket halinde olmanız, olabildigince sırtınızı tepelere vererek düşmanın görüş ve atış menzili dışında kalmanız, kabalık düşman tanklarının arasına dalıp da delikanlılığın kitabını yazmaya kalkımanız ilerde emekli tank mürettezi komutanı maşınızı Las Vegas'ta çatır çatır yiyebilmeniz açısından oldukça önemlidir.

Yakın Beni Voxel

Bunun dışında Armored Fist 3, firmanın daha önceki ürünler gibi tam anlayımla cereza bir simülasyon. Hatta biraz action oyunu olduğu bile one söylebilir. Novologic beş-altı yıl önceki ilk Comanche'den beri kendi yaratığı grafik sistemini gitgide geliştirerek kullanıyor. Armored Fist'te kullanılan 3D motoru iso 3D donanımının yapması gereken işlemleri CPU'ya yüklemiştir. Patlama, duman ve mercek yansımı gibi efektler rezalet gösteriyor. Sonuçta genel grafikler iena değil, ama başta da söz ettiğim gibi inanılmaz yavaş. Oyle ki bir sure sonra piyadeleri ezerken onları oyunun programcılar olarak düşlemeye başlıyorsunuz. Bu da AF3'ün başarı potansiyelini öldürüyor. En azından pek çok oyundan yapıtları gibi 3D hızlandıracı desteği ekleyebilirlerdi. Aşırıda 7 alabilecek bir oyundu ama ne yazık ki 366 MHz'lık bir CPU'da bana kabus yaşamaması sonu oldu. Sistem gereksinimlerinde en az P-233 diyor ama eğer güçlü bir işlemciniz yoksa bu oyuna sakin yaklaşmayın, moraliniz bozulur. Sanırım Armored Fist'in mezar taşında şu yazacak: 4 FPS.

Ozan Şenlikli
ozans@level.com.tr

Alternatif

Spearhead

Biliyorum, bu alternatif kutusuna, sayfada incelenen oyuna yakın kalitede olmasına alışkımız. Ama gelin görün ki simülasyon deyince nereye eliniz atsanız, uçaç bisçeler çarpıyor elinize. Hal böyle olunca da insan birlik tanesi tank simülasyonunu yazıp ağız tadıyla şu kutuya dolduramıyor. İşte, ahi size içrenç bir tank simülasyonu.

Amerika'ların dünyayı korkunç Misirlardan koruma çalıştığı mütahis senaryosu siz kaçınma ikna etmezse, bir de aşağıdaki Level Notu oynaya göz atın isterseniz...



Level Notu: Kasım 98'de Spearhead yalvar yakar 6 almıştı on üzerinden. Şu zamanda dönüp bakıyorum da, büyük hata etmişim. Aha size diyorum ki ben, Spearhead şimdi anca 4 eder. İtirazı olan buyursun.

6

Armored Fist 3

Minimum	P233 MMX, 64 MB RAM
Önerilen	PII500, 128 MB RAM
	3D Hızlandırıcı
Yok	
Multiplay	
Var	
PSX Versiyonu	
Olmasın	

BİLGİ İÇİN www.novalogic.com

YAPIM Novologic

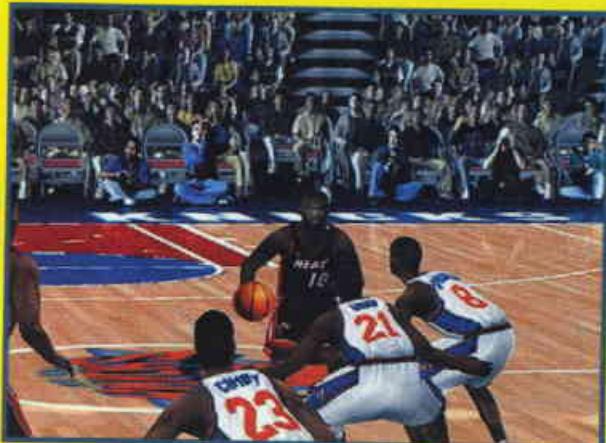
DAGITIM Novologic





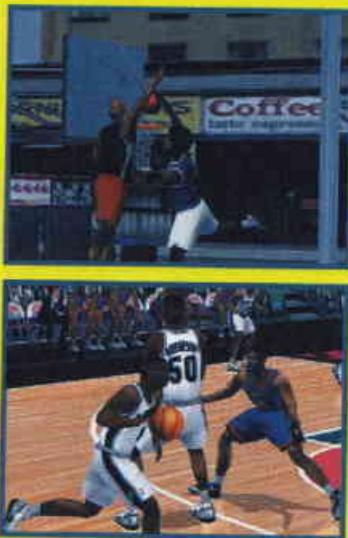
NBA Live 2000

Beklediğimize geldi....



EA Sports spor oyunlarında 1994 yılından beri süürdügü geleneği bozmadı ve bir önceki yıldan çok daha gelişmiş bir oyunla karşımıza çıktı. Geçen aylarda çıkan Microsoft imzalı spor oyunları her nekar EA'ın serilerine rakip olacakmış gibi bir hava yaratıa da 1999 damgalı oyunlarla başa çıkamadıkları düşünüldüğünde

FIFA ve NBA Live 2000 ile karşılaştırma yapmak gereksiz olurdu. NBA Inside Drive 2000'in bazı özellikleri bu oyun ile karşılaştırılabilir olsa bile genel



kadar ki en büyük eksiği Micheal Jordan'ın oyunda olmamasıydı. NBA Live 2000 için söylemenesi gereken en önemli olay Jordan'ın oyunda yer almazı.

Jordan isminin patentli olması sebebiyle tipki Ronaldo'da da olduğu gibi kimse bu adamların ismi onların rızası olmadan kullanamakta. Dolayısıyla belli bir para karşılığı anlaşma yapılarak bu adamların isim hakları alınıyor ve kullanılıyor. EA Sports Jordan'ın basketbolu bırakmasını fırsat bilip, onun ile anlaşmış ve tüm NBA Live 2000 projesini bir anlamda onun üzerine kurmaya çalışmış. Tüm reklam kampanyalarında ve orijinal kutunun üstünde "Micheal Jordan is Back" yazısı görülmüyor.

Yeni pek bir şey yok....

Oyun artık klasik olarak çok iyi bir



olarak aralarında gerçekten bariz kalite farkı seziliyor. Fifa 2000 ve NHL 2000'e gözlemediğimz gibi EA artık piyasayı tatmin edecek oyunlar yerine insanların etkileneceği sanat eserleri yapma çabasına girmiştir. Çok kısa bir süre içinde oyunların da bir sanat dalı olarak kabul göreceğini düşündüğümüzden bu adamların çabaları benim nazarımda gerçekten taktire şayan.

NBA Live serisinin şüphesiz bugüne

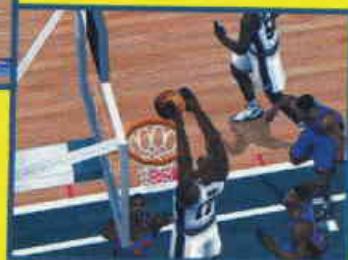


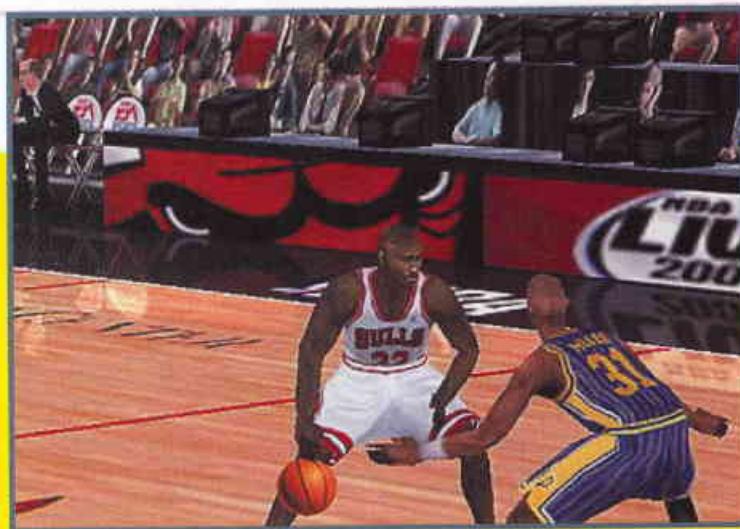
demo ile başlıyor. Oyunun müzipleri geçen yıl olduğu gibi Blues ağırlıklı, bunun yanında birkaç Rap parçası var. Oyunun müziplerine söylenebilecek tek söz mükemmel olduklardır. Daha önce hiçbir spor

oyununda, oyunun kendisine has kültürünü bu kadar hissettirebilen bir Sound yakalandığını görmemiştim. Oyunda oynayabileceğiniz 8 değişik bölüm var. Bunları açıklamak yersiz olduğundan geçtim. Özellikle Micheal Jordan 1 on 1 seçenekindeki teke tek sokak basketbolu olayı bize 'Jammit' günlerini hatırlattı. Burada radyodan çalındığı izlenimi veren Hip hop, Rap şarkıları da olaya ayrı bir boyut kazandırıyor. Pek de abartmak istemiyorum ama oyunun bu bölümü gereklilik atmosferi gerekse oynamış yapısı itibariyle en az NBA Season maçları kadar zevkli. Bir evvel akıllı çıkış sadece sokak basketbolunun işlendiği bir oyun yapmıyor, bunu konu da ayrı bir alacakaranlık kuşağı.

Oyunda 1950 yılından bu yana ki All-Star takımları da mevcut. Rahmetli Will Chamberlain'den Larry Bird'e kadar bir çok ünlü isimle maç yapabiliyorsunuz. On yıllık periyodlara göre ayrılmış All-Star takımlarını istediğiniz takımla karşılaşabilirsiniz. Micheal Jordan'ın oyuna katılmamasından sonra yapılan en önemli yenilikte zaten bu All-Star olayı olmuş.

Herşeyden önce NBA Live 2000'deki göze batan en önemli değişiklik tipki FIFA 2000'de olduğu gibi oyuncuların biraz küçülüp saha alanının genişletilmesi olmuş. Bu serilerin geçmiş oyunlarını oynamayanlar belki bu ufak çaplı devrim niteliğindeki değişimden pek farkında olmayıabilirler. Bu sahanın büyümesi olay hep oyuncunun oyun alanını daha verimli kullanabilmesini hem de yaratıcılık etmenin daha ön plana çıkarılmasını sağlıyor. Özellikle 99 serisindeki tüm oylarda tek adanızla tüm sahayı geçip sonuca ulaşabiliyordunuz ve bu oyuncular tarafından hayli eleştiri alan bir olaydı. Sonuç olarak oyunlarda bireysel oyun yapısı bastırılmış yaratıcı takım oyunu olayı ön plana çıkarılmış. Oyundaki tüm hareketler NBA Live 99 ile aynı olduğundan,





onda kullandığınız tuş configürasyonunu bu oyunda da ayarlayıp, kendinizi daha kaliteli görünen makyajlanmış NBA Live 99 oynuyor gibi hissedebilirsiniz. Oyunda hiçbir oynamam yapısı değişikliği görülmüyor.

NBA Live serisinin bazı oyunlarında olan bazlarında kullanılmayan, Direct Shot özelliği serinin bu oyununda da kullanılmış. Timing ayarlarının daha ince yapıldığı serinin bu oyundan iyi bir zamanlamaya çok sık LaHoop'lar yapabiliyor.

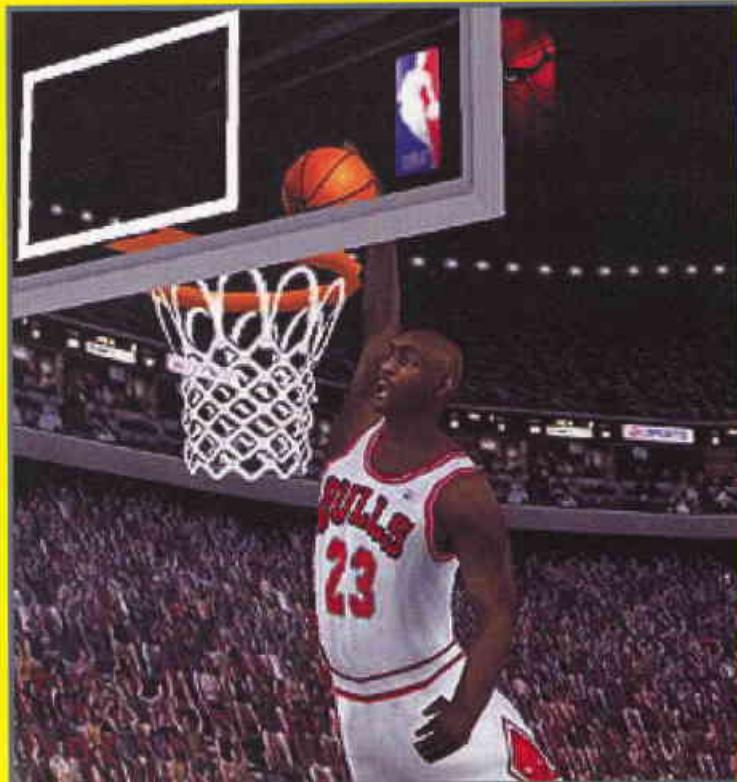
Oyunun grafik animasyonları tamamiyle Motion-Capture grafik yapısı ile tasarlanmıştır. Oyundaki tüm ara Video'lar elden geçirilmiş ve oyundan atmosferine katkı sağlanmıştır. Gerçi bir süre sonra bu animasyonların birbirinin aynı olmaları olayı sıklık ve sıradan yapıyor ama yine de

gördüklerimizin en iyisi olarak nitelendirilebilir. Işık ve gölgeler olayı gerçekten ileri düzey bir şekilde dizayn edilmiş. Sadece Close-up grafiklerde çeşitli Bug'lar göze çarpıyor ama bu denli özenli yüz, mimik grafikleri daha önce görmediğimizden ve alanında gerçekten kilometrelerde onde olan bir oyun için önemiz sayılabilir.

Bunun dışında tuş kombinasyonları ve yapabildiğiniz hareketler de neredeyse aynı. Belki de oyunun en köklü yönü grafik yapısı ve çeşitli estetiksel makyajlar hariç oynamının geçen yıl ki oyuna benzer olması. Hatta öyle abartmışlar ki serbest atış olayı NBA Live 99 ile tipatip aynı.

Taktik Ayarının Önemi

Oyunun iç yapısına geldiğimizde,



taktik bölümünde pek bir değişiklik olmadığını görüyoruz. Sadece taktikleri ayarlamanız kolaylaştırılmış. Özellikle de daha önce iyi bulduğum NBA Drive 2000'in taktik ayarlarıyla benzerlikler taşıyor. Yalnız bu oyunda taktik ayarladığınız taktikleri oyunda uygulamanız gerçekten çok kolay. Zaten bunları uyguladığınızda ve sizin taktığın ne olduğunu bildiğinizde en kötü takımlara bile başarılı olabilirsiniz. Çünkü bireysel yetenekler ile oyunda sayı atmak zorlaştırılmış. One on One oyunlarda karşı savunmalar hayatı sıkı. Bu savunmaları ancak boş kaçan oyuncularınızla kırabiliyorsunuz.

NBA özel bir yapılanma olduğundan önüne gelen şirketin isim haklarını kiralayıp NBA oyunu yapması artık beni iyiden iyiye sıkırdı. Kesinlikle EA'ın yaptığı tüm spor oyunları piyasada liderken ve en azından teknik bakımdan bu oyunların önüne geçilemeyeceği barizken değişik atmosfere sahip spor oyunları yapılmalı.

Çünkü NBA Live 2000 gerçekten bir sanat eseri niteliğinde gerek müzikleri gerek grafikleri artık oyundan durağan yapısını aşmış durumda. Geçen ay ayladığım NBA Inside Drive 2000 yazısının sonunda "Bu oyun siz NBA Live 2000 gelene kadar oyalar" demiştim. Bu söylediğim sözün tutarlı bir saptama olduğunu bu oyunu oynadıktan sonra anladım. Çünkü bu iki oyun arasında gerçekten müzik, grafik, oynamabilirlik gibi unsurlar bazında karşılaşılacak kadar büyük bir uçurum var. Geçen yılları göz önüne alırsak tıpkı Fifa serisinde olduğu gibi NBA Live serisinde de NBA Live 2001 çıkışına kadar başka bir basketbol oyunu siz eğlendiremeyecek gibi görüülüyor.

**Ekim Erkurt
erkurte@level.com.tr**

Alternatif

NBA Inside Drive 2000

Eğer NBA Live serisine özel bir antipatınız varsa, Microsoft'un geçen ay incelediğimiz laside Drive 2000, basketbol ağırlığını gidermek için tek alternatif. Güzel grafikler, tutarlı bir oynanış, Live'dan daha gelişmiş taktik hazırlama imkanı gibi unsurlar, Inside Drive 2000'yi basketbol severler için seçilebilir oyun haline getiriyor. Kesinlikle göz atmaya değer.

Level Notu: Geçen ay MS Inside Drive 2000'e 8 vermiştim. Eh, aradan bir ay geçmiş, puam düşürebek pek bir etken de göremiyorum (NBA Live 2000'in çıkış olması dışında).



NBA Live 2000

8

BİLGİ İÇİN Aral İthalat 0212 659 26 73	
YAPIM	EA Sports
DAĞITIM	Aral İthalat
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

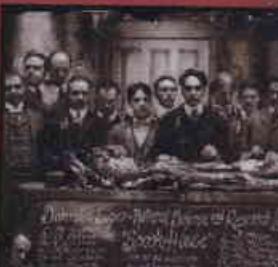


NOCTURNE

Dikkat! Eğer kalp rahatsızlığınıza varsa, kan veya vahşet görmekten hoşlanmıyorsanız ve üstüne bir de karanlıktan korkuyorsanız bu yazıyı okumayın, bu oyundan uzak durun...

Saat geceyarısını şimdî vurdu. Level malfikanesinde tek başıma çalışıyorum, en son yazar gidieli ise saatler oluyor. Şu an, şurada tek başıma olmak büyük bir huzur veriyor bana, ama başkasının benimle aynı düşüncesi paylaşacağını pek sanmıyorum. Normal bir insanın bedrom katından gelen şu seslere kalanması çok güç. Orada ne mi var? Açıkçası ben de tam olarak emin değilim, kimse inmez oraya. Sadece, aramızda katılıp başarılı olamayan yazarlar, ve birkaç okuyucu, hanı şu küfür etmeyi maharet sunanlar. Hepsinin orada. O demir kapı açılıp, gereksiz insan aşağıya atıldıktan sonra neler olduğunu hissederiz bilmiyoruz. Sadece, zaman geceyarısını geçtikten sonra duyulan çığlıklar, yirtılan et ve kırılan kemik seslerine karışan belli belirsiz bir kahkahâ. Birisi bu bahtsız rütlere işkence etmekten çok zevk alıyor, o kesin. Ve o birisi memnun olduğunda derginin o sayısını kendi satış rekorunu kırmış. Tekrar. Ve tekrar. Her ay.

Hava buz gibi bu gece,



Her zaman esen acı rüzgarın pencereyi yalayıp geçenin çıkardığı anlamsız sesler, bu gece korkunç sırlar taşıyor sanık. Aslında ben de burada olmasam iyi olurdum ama gel gör ki daha yazmam gereken üç sayfa var. Hem, bu oyunu oynarken havaya girebilmek için de Level binasından daha uygun bir yer olabilir mi? Yine de, ne olur ne olmaz diyip Maddog'u çağirdim. Biraz geyigin belini kirarız, belki bu kasvetli hava da dağılır. Gerçi Maddog nereye, kasvet oraya ama... Kasvet demişken, atmosferi kaçırmadan su oyuna da bir girelim bakalım, nasıl oluyormuş...

Karakterinize bir şov gelebilir...

Nocturne karanlık, korkunç, kanlı, vahşet dolu ve sizin ziplatacak kadar gerilimli bir action-adventure. Bazı aklı evel yabancı dergi ve sitelerde ne yazdığını boşverin, bu oyun manyak gibi! Neymiş efendim, kon-

trolleri zormuş da, sistem ihtiyaçları çokmuş. Yok devrenin paletleri! Bilgisayarının başında adam gibi korkmak isteyen birisi için sayamayacağım kadar çok iyi yönü bulunan Nocturne'e kötü diyip geçmek, tam anlamıyla işin kolayına kaçmaktır. Açıkçası ben de ilk başlarında pek beğenmemiştüm, ama kendimi kâşip birkaç gece üç saat Nocturne oynadıktan sonra, bu oyunun Level Klasik ödülünü almayı burun farkıyla kaçırdığını karar verdim. Neden böyle olduğunu, Nocturne'den maksimum zevk almak için yapmanız gerekenleri ve büyük ihtimalle bu oyunu yerden yere vurmış/vuracak olan yerli/yabancı bilgisayar basına birkaç çif sözü, az sonra seri bir şekilde sıralayacağım.

Açık Ders...

Nocturne vampir, kurtadam, zombie gibi klasik korku karakterlerini içleyen klasik bir korku-action-adventure oyunu. Adamınızın adı Stranger, Spookhouse isimli gizli teşkilatın en sağlam üyesi. Spookhouse yaratıklar ve doğaüstü olaylarla uğraşan bir grup. Tabii böyle garip bir işe çalışanlar da yeterince tuhaf olacaktı. Hiçbir seyden korkmayan, her daim cool adamımız Stranger bir yana, el yerine kancası olan bir patron, yan vampir bir halun, bir şeytan (!!!), bir izbandut, bir vuudunu büyüğüsü, bir boksör ve bir de Sensei Benselamet var grupta. Diğerleri ise figüran, zaten ölecekler, o yüzden sayımıyorum. Birbirinden bağımsız dört hikayeden oluşan oyun. Bu hikayeleri istediğiniz sırada oynayabilirsiniz ama, tarihi gelişim açısından birden dördé doğru sırayla oynamanızı tâysiye ederim. Neymiş bu hikayeler peki?



NOCTURNE



1 – Dark Reign of the Vampire King (Almanya, 1927): Stranger Gaustad'daki bir kaledeki tuhaftı olayları araştırması için Almanya'ya gönderilir. Bu kalede Yathfoe-Gyoule taşı adında (bu adları nereden buluyorlar acaba?) bir tılsım vardır ve bunu elinde bulunduran vampirin ölümsüz olacağı iddia edilmektedir. Hadi bakalım deyip kolları sıvayan Stranger'in bu görevdeki ekurisi yan-vampir Svetlana Lupescu'dur.

2 – Tomb of the Underground God (Teksas, 1931): Redeye isimli küçük bir kasabanın halkı tuhaftır bir cilt hastalığından muzdarıptır. Bu hastalığın ortaya çıkışından kısa bir süre sonra, kasaba halkı daha da muzdarip hale gelirler. Çünkü cilt hastalığı sandıkları şey ashında yaşayan ölülerin dökülen etleridir. Tabii dermatolojist kahramanımız ve şıko ekurisi Hiram hemen olaya atalar. Ama daha Bismillah demeden treni kurtadamlar basar ve Hiram'ı yerler. Başımız dertte midir ne?

3 – Windy City Massacre (Chicago, 1933): Al Capone'a gelmiş geçmiş en büyük baba olmak yetmemiştir. Gider Enric Loathring isimli ucube bir bilimadamiyla anlaşır ve eski adamlarını tekrar çetesine katmaya başlar. Yani ölü olanları! Neyse efendim, tek tabanca kahramanımız Stranger da olayın üstüne üstüne gider ve ona önemli bilgiler verecek olan Vincenzo Gasparro ile Şikago'da buluşmaya çalışır. Ama değişmeyen altın kural şudur ki: Baskın her zaman basanındır.

4 – The House on the Edge of Hell (Fransa, 1935): Spookhouse'un eski çalışanlarından Hamilton Killian'in Fransa'daki evini oculer basmıştır. Ormandan on Stranger gücünde olan Killian'ın yardım istemesi biraz tuhaftır ama eski dost deyip onbirinci kaplan Stranger yola koynur. Tabii

çok geçmeden yolá koyulmasının hiç de iyi bir ikit olmadığını anlar çünkü ortada klasik zombi/vampir hikayesinden farklı birşeyler dönmektedir.

Bu dört bölümün herbiri kendi içinde bir oyun olacak kadar uzun ve detaylı. Herbirinin kendine göre bir atmosferi var ve biraz ilerlediğiniz zaman parmaklarınızı klavyeye geçirmenizi sağlayacak kadar gerebiliyor insanı.

İnceleme

Oyun başladiktan bir süre sonra iki sey ilginizi çekecek, birisi iyi birisi kötü. Ben geleneği bozarak önce iyi olam anlatıyorum. Veya anlatımıyım, bir örnekle açıklayıym. Megaemin bu tur korku oyularından çok hoşlanır bilirisiniz (adama yeter artık diyorum, bana "Resident Evil 3" için dergide 150 sayfa aç!" diyor). Ben oyunu oynarken gelip yanındaki koluya oturdu ve "Vatay, sıpermiş, karantık falan, animasyonlar çok güzel, bu oyun PSX'de miye yok" gibi bir sürü övgü dolu cümle saidi. Ama beni asıl yılan oyunu beş dakika seyrettikten sonra bana dönüp "Demo ne zaman bitecek?" diye sorası oldu! Makul bir dile zaten beş dakikadır oyunu oynadığımı söylediğimde inanmadı ve "Hani bakım? Sağă dön, şimdi sola, ateş et... Oha bu olamaz abi, yok yok, inanmıyorum!" diyecek ortamdan kaçtı. Şu an Playstation'ını kemiriyor durumda.

Nocturne'ün grafikleri gerçekten inanılmaz! Mükemmel olan arkaplan ve karakter çizimlerini bir kenara bırakıktım, oyundaki detay seviyesi herhangi bir çeneyi yere düşürecek seviyede. Bir kere, karakterler (sizinkiler olsun, yaratıklar olsun) arkaplan üzerinde sırtımıyor. Birçok oyunda ya arkaplan, ya da karakterler



daha iyi çizilmiş, birisi mutlaka sırr. Nocturne'de her iki ögenin kalitesi de mükemmel. Karakterler ekrana yaklaşıkça detay seviyesi artıyor. Arkaplanlar için ise, bir dere yatağında bulunan her bir çaklı tanesini söylesem bilmem yeterli olur mu? Aynı zamanda Nocturne'de daha önce hiçbir oyunda gördüğünüz düzeyde atmosfer sağlayan hazır özel efektlər var. Bunlar oyuncunun atmosferini mithis etkiliyor, hepsi minden bahsetmezsem de çatırm, o yüzden...

Gölge Oyunları: Nocturne'de gölge, şimdiye kadar hiçbir oyunda olmadığı kadar etkili kullanılmış. Hareket eden herşeyin bir gölgesi var. Bir odaya girdiğinizde, arkamızda bıraktığınız odadaki cesetlerin yavaşça ayaklandığını, arkadan vuran ışık sayesinde duvara yansyan gölgelerinden anlayabiliyorsunuz.

Kan Elektleri: Oyunda kullanılan kan elektleri hiçbir oyunda görmeyeceğiniz kadar gerçekçi. En basitinden, bir vampire geçirdiğiniz zaman baltanızdan yere kan damlıyor, ve her dammanın yerde oluşturduğu şekil bir diğerinden farklı oluyor.

İşik ve Yansımlar: Eğer dumur olmak istiyorsanız, tabancalarınızın üzerindeki lazer pointer'i ekrana doğru tutun ve işık efektinin gerçekliğinden yere düşürek olan ağzınızı tutmaya hazır olun. Bu arada, 1927'de lazer pointer'i nerden bulduklarını da bana söyleyin.

Kumas Elektleri: Hem stzin, hem de diğer karakterlerin üstündeki elbiseler, gerçek kumas hissi verecek şekilde hareket ediyor. Rüzgarla dalgalandır, hızla sağa dönerken savunuyor falan. Kumas işte, noolcek!

Bu da nes, FPS!?: Oyunda anlamakta güçlük çektiğim bir özellik var. Normalde sabit pre-render arka planlar üzerinde dolastığınız bir adventure Nocturne. Ama özel gece görüşü sisteminizi açtığınız zaman, bulun-

Alternatif

Resident Evil 2

PC ve PSX'de korku oyunlarının sahi, padşahı Resident Evil serimidir. PSX'dekilerin şurası serinin üçüncüünü ile ödüllerini kaybedenken, PC'ler Resident Evil 2 ile yeni ünvanı aldı. Arka plan grafiklerinin hizasını salama olmamıştır, her hizmetinde teknik olarak oynamamızı sağlayan oyuncu sistemi, grafikleri, senaryosu, demografikleri yüzünden bile bu oyuna çok olunabilir. Ama çok lüks.



Level Notu: 8 mi vermiş olacaksınız Resident Evil 2'ye, su ortalarda fikrimizi değiştirecek pek bir fark gözüküyor.

düğünüz mekanı kendi gözlerinizden görüp, first person first person dolasabilivorusunuz! Sanıyorum arka planlar pre-render değil, aynen karakterler gibi gerçek zamanda hesaplanıyor ve üzeri çok yüksek çözünürlükte bir doku ile kaplanıyor. First Person olayına getirebildiğim tek mantıklı açıklama bu: İlginizi çekerek ikinci ve kötü olay ise, oyuncunun her yerini kaplayan Bug'lar. Bu kadarince detaya dikkat edilen bir oyunda açıklası bu kadar fazla hata olması beni çıldırttı. Ama hemen her hatanın da bir çözümü var. Sizler için denemeyanıma yoluyla bu çözümleri buldum ve buralarda bir kutuya yazdım.

Hakediyor

Nocturne'den hoşlanmak için bayağı bir uğraşmanız ve masraf etmeniz gerekecektir. Eğer aşağıdaki sistemde sayılan parçalardan birçoğu sizde yoksa, Nocturne'yi oynamayı unutun. Sizi eğlendireceğinden çok, eziyet verecektir. Ama eğer söyle bir sisteme sahipseniz, Nocturne'ü kaçırılmayın derim.

En az PII400 işlemci

64 MB Ram (128 tavsiye)

16 MB TNT ekran kartı veya daha iyisi (oyun özellikle Voodoo İşlemcisinde çok sorun çıkartıyor, aman dikkat)



9

NOCTURNE

MENÜ	PII300, 64 MB, 16 MB 3D Önerilen: PII450, 128 MB, 32 MB 3D 3D Hızlandırıcı Var (3D3) Multiplay Yok PSX Versiyonu Zor be dostum!
BİLGİ İÇİN	www.nocturnegame.com
YAPIM	Terminal Reality
DAĞITIM	600
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



En az 700 MB Harddisk boşluğu (ben tam kurulum tavsiye ederim ki o da 1200 MB!)

SB Live Ses Kartı ve 3D ses verebilen hoparlörler.

Seğlamlı bir kalp, bir çift göz, on parmakta on marifet vs.

Bu sistemi Level Karnesinde de görecelişiniz, ama Nocturne'den alacağınız zevk sisteminizin ne kadar iyi olduğunu birebir alaklı. O yüzden ayrıca dikkatinizi cekeyim dedim.

Oyunun birçok kazma bilgisayar basını mensubu tarafından silinmesinin en büyük sebebi, oynamabilirliğin ve kontrolün zor olması. Haha! Ulan adam olsanız bunu demezdiniz be, tamam adamların kontrol için seçtiği Default tuşlarının kontrolü zor olabilir. Ama herifler tuşları istediğiniz gibi ayarlayabileminiz izin vermiş. Eğer yaptığınız işin hakkını veriyor olsaydınız, bunu da göz önüne alırdınız. Neyse, evet sevgili okuyucum, Nocturne'den zevk almak için yapmanız gereken ikinci şey kendine rahat bir tuş konfigürasyonu ayarlamak. Benim bulduğum en rahat konfigürasyon, bütün ilerleme, silah ve eşya değiştirme fonksiyonlarını Q,W,E,A,S,D,Z,X,C tuşlarına atmak. Laf aramızda bütün aksiyon oyunlarında bu tuşları kullanırmı standart olarak, herkese de tavsiye ederim.

Sağ sola dönme, ateş etme ve silah çekmeyi de mouse'a ayarladınız mı, işte Nocturne'ün esas potansiyeli! Eğer oyundan daha da zevk almak istiyorsanız, kontrollere alıştıktan sonra otomatik nişan almayı (Auto Aim) mutlaka kapatın. İşte o zaman gerçekten korkacaksınız.

Çat Çat Çat ÇOTAA

Aha, bodrum katlarındaki azıttı yine. Hemen şu son paragrafi yazıp tüberim en iyisi. Nocturne'ü alın arkadaşım Yukarıda söylediğimde kulak verin ve eğer sisteminiz iyileştiğinde kaçırımayın, oyunu sevmek için biraz çabalamamız gerekecek bunu da unutmayın. Kimse birşeyi elde etmenin kolay olduğunu iddia edemez, uğraşmadan elde edilen de mutluluk getirmez (bak şimdii). Kısacası bu oyuncunun hakkı yenildi, bari siz değerini bilin. Bu arada, sesler bodrumdan değil kapıdan geliyor. Maddog her zamanki gibi kapayı baltasıyla açmaya çalışıyor herhalde, dur şuna kaprı açıym. Sonra da okuyucu mektuplarını yazar bu ayki repertuarını tamamlarım... Hele bir hoşça kalmayı!!!

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Hatasız Kıl OlmaZ

Nocturne'de karşılaşacağınız bilinmeyen Bug'lar ve çözüm yolları

Karakterlerin üstündeki dokular giderse: Graphic Options'dan Direct X versiyonunu Direct X 5.0 olarak ayarlayın.

Seslerde zamanlama hatası oluyorsa: Sound Options'dan Hardware Acceleration'ı kapatın.

Seslerde aşın kesiklikler oluyorsa: Nocturne'ün en son yama dosyasını çekin ve kurun (www.nocturnegame.com)

Bazı mekanlarda aşın yavaşlamalar oluyorsa: En ilk problem. Hiçbir çözüm yok. Bazi animasyon karelerinin saniyede bir tane olarak gösterilmesi yüzünden oyun atılıp yavaşlıyor (normali saniyede 25 karedir). Bu durumda tek yapmanız gereken hızla o udanın çıkmak ve mümkün olduğunda uz gelmekdir.



Disciples: The Sacred Lands

Heroes of Might and Magic fanatikleri kadar, tüm oyuncular da fazlaıyla mutlu edebilecek bir oyun hakkındaki eleştiriyi okumak üzereiniz. Devam edin.

Heroes of Might and Magic fanatikleri kadar, tüm oyuncular da fazlaıyla mutlu edebilecek bir oyun hakkındaki eleştiriyi okumak üzereiniz. Devam edin.

3D'nun Heroes Of Might and Magic serisini bilmeyen kalmadığını düşünüyorum. Bizim YIM de dahil, pek çok kişi (elbette beni de) kendisine hayran bıraktırmıştır. Strateji oyununu biraz eşelediğinizde, renkli ve devamlı sürprizlerle dolu oyun yapısının biraz da eski tür sır tabanlı stratejilere benzediğini görüyorsunuz. Yani, son derece basit sayılabilen bir savaş sistemi, yine herkes tarafından kolayca anlaşılabilen basitleştirilmiş diğer özellikleri ile HoMM, gözleri ve beyni deli gibi yormadan oyun oynamak zevkini tattıran başarılı bir yapımlı bana göre ve serinin üç oyunu da sonuna kadar oynattırmış kendisini bana... (Özellikle müzikerlerini dinlemenizi tavsiye ederim, Zaten, Maddog bir gün sabahın üçbüçüğünde beni arayıp acele acele ve isralı HoMM2 CD'sini müzik setine koymam gerektiğini söylediğinde, kendisine telefon hat-

lannın içinden geçip (Matrix hesabı..) uçarak kafa atacaktım ama uykulu uykulu ne yaptığım farkında olmadan, dedığını yapıverdim ve bir de ne görüüm? Oyun sırasında, savaşın heyecanı içinde arkaplanda unutulmaya en çok gelen o şarkılar, hakikaten de sanat eserleriymiş. Uyumayı falan hoşverip HoMM2'nin müzikerlerini dinlemeye koyuldum valla.. (Maddog da bu ara askere gitti gider...)

Konumuz elbette HoMM değil ancak, Disciples'i eleştireken HoMM'dan bahsetmeden edemeydim. Çünkü Disciples, HoMM'un nerdedeysse aynı.. Elbette, basit ve ucuz bir kopyası değil ama nerdedeysse aynı..

Büyük bir savaştan çıkışın ve parçalara bölünmüş bir ülkede yeni bir savaş başlamıştır. İmparatorluk, Undead Hordes, Legion of Damned ve Mountain Clans denilen dört güç odağı, savaş yorgunu ülkenin üzerinde yeni bir savaşa girişmek üzereyler ve hepsinin de amacı tarkıflıdır. İmparatorluk güçleri, halkı yeni bir kırmızıdan korumaya çalışırken, diğerlerinin de kendilerine göre şeytanı amaçları vardır elbet...

Oyun yapısı

Konusu bile sıradan bir RPG oyununu anımsatan Disciples, oynanış bakımından HoMM'a çok benzerde, içinde pek çok yenilik barındırdığı söylenebilir.

Bir ırk seçmekle oyuna başlıyorsunuz. Ardından ırkınızın liderinin tipini seçmeniz ki burda bahsettiğim tipin fiziksel görünümle ilgisi yoktur. Yani has adamanızın bir savaşçı mı, büyüğü mü, esnaf ve sanatkar odası başkanı mı (guild-master) olacağını belirlemelisiniz. Bu



seçiminizin yanınız oyun boyanca bırakmayacağı da hatıratalım çünkü Warrior bir lordun askerleri daha güçlü olurken büyüğü bir lordun büyüğü daha güçlü olmaktadır. Esnaf bir lord ise, casusluk ekonomi falan filan gibi konularda avantajlı duruma gelebilmektedir. Disciples'de oyunun can alıcı noktası sahip olduğunuz toprakların genişliği oluşturmaktadır. Her ırkın yaptığı tarişlerin farklı yer şekilleri üzerinde rahat ettği bir dünyada yaşadığımız için sahip olduğunuz toprakların görünümü diğer ırklarından farklı olacaktır. Zaten oynarken de bunu farkedecesiniz. Şeytana tapan Undead Hordes ırkının topraklarında kuşlar böceği uçuşup, yemyeşil ağaçlar bitecek değil ya.

Ancak oyunun bu özelliğe sadece görsel bir farklılık değil. Çünkü, sahip olduğunuz topraklar aynı zamanda gücünüze de belirliyor. Yani, düşman topraklar üzerinde olan bir altın madenine ne yaparsanız yapın





inceleme

sahip olamıyorsunuz. Ancak oraya toprak dönüştürme gücü bulunan bir biriminizi gönderip madenin çevresindeki toprakları sizin irkınızın yaşayabileceği şemale dönüştürmeniz gerekecektir. Çok olme eşeğim çok olme durumu ama yine de çalışıyor...

Bir de oyunda bitirmeniz gereken görevler bulunmaktadır ki biz buna bölüm diyoruz. Yani her bölüm bir veya bir kaç görevden oluşuyor. Ancak bu görev yapısı bir RTS de olduğu gibi sıkıcı bir tek düzeltik teşkil etmiyor içiniz rahat olsun.

Karakter Yönetimi

Oyunda, HoMM'da olduğu gibi bol miktarda kahraman var ancak bu kahramanların herbiri ayrı bir karaktere sahip olmuyor. Yani, kalelerinizdeki ordu ekranından kiralayılabildiğiniz kahramanlar, HoMM'da olduğu gibi o anda kalenizi ziyaret eden iki kahramanın arasından seçilmiyor. Ne çeşit bir kahraman seçmek istedığınızı söyleyorsunuz bilgisayar (warrior, mage, ranger) o da getirip bir tane koyuyor kalenize. Kahramanlarınız için bilmeniz gereken önemli bir ayrıntı da toplam kaç birliğe kumanda edebildikleri (Leadership).

Önce biraz birlilerden bahsedeyim isterseniz çünkü bu kısım da HoMM'dan farklı.

HoMM'da seçtiğiniz bir tip askerden belli zamanlarda belli miktarlarda üretilirdi. Mesela bir kalede her dört turnde bir 6 archer üretildi. Değişik binalar yardımla bu sayı yükselilebilirdi. Bir ordu toparlamak için, bir kaç ay bekleyip, o altı altı biriken archerların, swordmanların, cartin curtun sayılarının hatırı bir düzeye gelmesini beklerdiniz. Oysa Disciples'de askeri birimlerin sayısı standart olarak geliyor. Yani, bir okçu birliği alırsınız. Ama bu bir adam olarak görünüyor ve belli bir sağlık

puanı var. Puanı bitince de ölüveriyorum böylece okçu birliginizi kaybediyorsunuz. Yani, bir birligin içine kaç tané adam koyacağınızla uğraşmıyorsunuz bir birlikten kaç taneye alacağınızla uğraşıyorsunuz ki bu noktada, iki önceki paragrafın sonuna dönüş yapıyorum.

Kahramanlarınızın toplam kaç birlige kumanda edebildiği önemli bir ayrıntıdır. Çünkü üç birlige kumanda edebilen bir kahramanın ordusuna dördüncü bir askeri birlik katamazsınız. Ancak, deneyim kazandıkça kumanda edebildiği birlik sayısı da artacaktır ancak zaten maksimum sayının da beş olduğunu hatırlayarak fazla hayal kurmamanızı, fazla birlik sahibi olmayı değil, sağlam birlik sahibi olmayı amaç edinin derim. Yani deneyimli adamlarınızın ölmemesi ve deneyimlerine deneyim katması zaferin anahtarıdır.

Oyunun taktik savaş kısmı, HoMM'dan son derece farklı. HoMM'da, savaş alanı üzerinde hareket ettirebildiğiniz askeri birimler bu oyunda tamamen sabit ve tek yapmanız gereken kimin kime ateş edeceğini belirtmek. Yani sırası gelen her askeri birim için bir hedef seçip tuşa basırsınız. Saldırı ve savunma puanları hesaplanıyor ve alınan hasarlar birliklerin sağlık puanlarından düşüyor. Bu taktik savaş ekranındaki tek taktik ise, hangi düşmanına

saldıracığını belirlemek oluyor. Ayrıca şöyle bir de yarım durumumuz var. Önünde duran ve onu koruyan bir birlilik varsa, yüz yüze dövüşen birliliklerin arkadaki düşman birliliklerine saldıramıyor. Hangi birligin içinde hangilerinin arkada duracağını ise kahramanınızın üzerinde tıkladığınızda çıkan ordu ekranından belirleyebilirsiniz ama bunu savastan önce yapmalısınız. Ancak, okçular gibi, göğüs göğüs dövmek zarında olmayan birlilikleriniz savaş alanındaki herkesin cukruklarını durebilmek şansına sahiptirler.

Grafik & Ses

HoMM ne ise bu da o diyeyeşim sizlere. Arada elbette bazı farklılar var ancak açıkçası çok da göze çarpan şeyler değil. Müzikleri HoMM serisindeki kadar gaza getirici değilse de dinlenebilir cinsten. Ses efekleri, özellikle büyü yapıldığında göz doldurabiliyor. Görevler arasındaki videolar çok etkileyici değil ama nedense hala bu oyunu oynamak istiyor canım. HoMM'in biraz kopyası biraz farklı ama HoMM gibi kendini oynattırıyor. Strategy First firması bu aralar göz doldurmaya başladı zaten. Bunu da arşivinizde bulundurmanız öneririm. Çünkü bilirsiniz, oyun piyasasında bazen oynamak isteyeceğiniz hiç bir şey bulmadığınız olur. İşte oyle anlarda geri dönülüp arşivdeki oyunlardan güzel bir tane seçili tekrar tadına bakılır. Disciples'i de en azından bu amacıyla arşivinizde saklayabilirsiniz. Ama çok daha fazlasına değer. Zevkle oynayın..

Cem Şancı

Alternatif



Heroes Serisi

Fantastik sıra tabanlı strateji den

ince hemen akla gelen Et... pardon... Heroes serisi tartışmasız bu türün lideri. Birincisini görümedim, ikincisini gördüm, üçüncüsünü hala oynamadım çünkü Maddog oyunun CD'sini getirmesini her istediğiinde beni isminkle tehdit ediyor. Nasıl bir oyun olduğunu varın sız dışının. Alınması, oynaması ve saygı duylulmas gereken bir seri.



Level Notu: Serinin son oyunu olan HoMa 3, Nisan ayında 9 puan almıştır. Utanmasam şimdi 10 alır diyeceğim. Özellikle de Armageddon's Blade gibi mükemmel bir Add-On'u da gelmişken, kaçırılmayın.



The Sacred Lands

8

BİLGİ İÇİN www.strategyfirst.com									
YAPIM									Strategy First
DAĞITIM									Uzaklaşan kopuya oyuncu matrusu
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

Street Wars

Constructor Underworld

Tanıdık bir oyun, tanıdık bir konu, fakat pek orijinal birşeyler yok gibi

Bir süre önce PC için Constructor dize bir oyun çıktı, bilmem bir oynamadım mı, hatırlar misiniz? Aslında iena bir oyunda değildi, bir tür inşaatmafyasını yönetiyor, şehri ufaktan ele geçirmeye çalışıyordu. Şehir meclisinden ıssızlar almak, üzerinde binalar dikmek, kırıcılar bulmak, adam yetiştirmek rakip mafyalara boğuşmak hep işinizin parçasıydı. Tabii Constructor DOS altında çalışan biraz eski bir oyundu, ancak grafikleri ve diğer detayları hiç iena sayılmazdı. Ancak bir zaman sonra senarvolar biraz fazla monotonlaşmaya başlıyordu, oyunun belki de en zayıf tarafı buydı. Neyse, oyun zaten oyle pek satış rekordan utan kırmadı, fakat gördüğüm kadaryla bu durum yapılıcılama oyunu neden devamını getirmesine sına engel

olmamış. Streetwars adıyla piyasaya



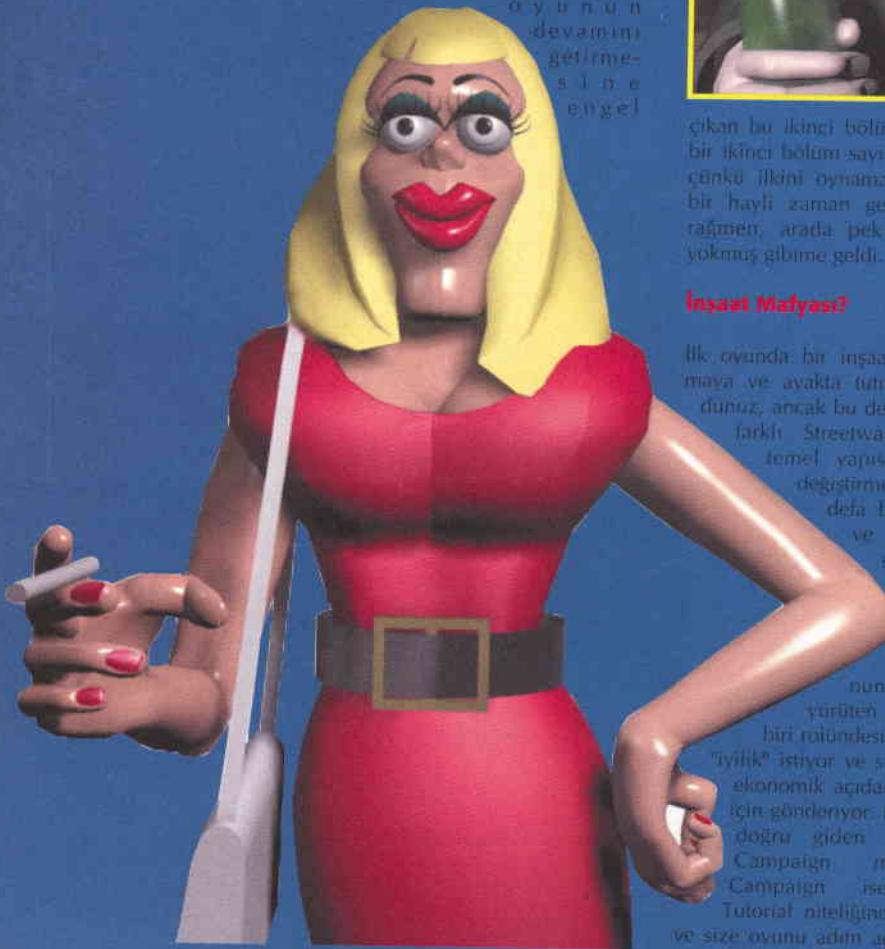
çıkan bu ikinci bölüm, aslında tam bir ikinci bölüm sayılı mi bileysem, çünkü ikinci dynamamin üzerinden bir hayli zaman geçmiş olmasına rağmen, arada pek o kadar fark yokmuş gibi geldi.

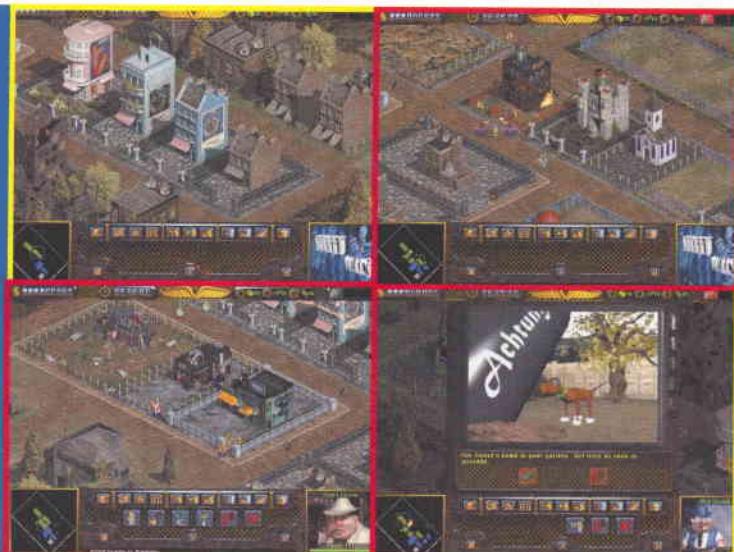
Inşaat Mafyası?

İlk oyunda bir inşaatmafya kurma ve ayakta tutmaya çalışıyordunuz, ancak bu defa durum biraz farklı. Streetwars ilk oyundan temel yapısını pek razia değiştirmemiş, ancak bu defa binalar kurmak ve kira toplamak sadece işin yeri değil, aynı zamanda suç oluşturuyor. Bu defa siz büyük patronun işlerini yürütmenizdeki rolündeniz, sizden bir "iyilik" istiyor ve siz bir bölgeyi ekonomik açıdan "gelistirmek" için gönderiyor. Kolaydan zora doğru giden birkaç farklı Campaign mevcut, İlk Campaign ise doğrudan Tutorial bütçesinde tasarılanmış ve size oyunu adım adım öğretiyor.



adım adım öğretiyor. Bölgeye girdiğinizde elinizde bir katırgah, bir miktar para, birkaç işçi ve tabii bir parça arazi bulunuyor. Tabii hısa ve diğer arazilere binolar dikerken para kazanacaksınız, ancak buradaki binolar basit evler değil, aksine suç sebekeyecek mekanlardır. Simdi, unutmayın ki bu oyunun senyatrosu 20'li ve 30'lu yılların herhangi bir Amerikan şehrinde geçiyor, yanı gangsterlerin ortamda circa attığı dönemlerde. O yıllarda hemen tüm dünyada ekonomik kriz vardı, ve istidine istiklak Amerika da da her türlü alkollü içkimin satışı yasaklanmıştır. Evet, özgürlük sembolü sandığımız Amerika'da muhatabazalar içkinin yasaklanması sağlanmıştı. Böyle





bir ortamdamafyanınen böyük gelir kaynağı tabii ki içki olacaktı, nitekim yasak boyunca mafya inanılmaz biçimde gelişti. Gizli içki dükkânları, "çorbacılar" ve "restoranlar" gibi gıda işiyle ilgilenen yerlere, ayrıca sendikaları ve inşaat sektöründe sizmavi başarmışlardı. Siz de işe bu tarz "işyerleri" kumuyorsunuz oyunda, ancak tabii bu kadarla kalmıyor.

Yok, Yok, Genel Maksatlı Mafya

Binaları kurduğunuz zaman kazargâhınızdan uygun bir konumda seçip oraya gönderivorsunuz, buna dan sonra yapmanız gereken adamın ne istecceğine karar vermek. Size venir elementler yeterince, ya da kira ödeyebilir. Ancak tabii bu binaları geliştirilebilirsiniz, bu sırada geliriniz de artacaktır. Mesela bir çorbacıyı elden geçirip restoranı

dönüşümek için bir firma, bir miktar beton, paraya ve işlere ihtiyacınız olacak. Betonu çimento fabrikası, timi ise det'elevet fabrikası sağlar. Tabii fabrikaları çalıştmak için içme işçi koymamız gerekecektir. Tabii senaryo ile birlikte daha fazla bina çeşidine kavuşacağımız, ancak binalardan yeterli kadar vapmak ve avaka tutmak biraz çaba istiyor. Burada geliyoruz üretmeniz gereken elemen tiplerine, eftaşa yeterince adanız yoksa işlen vroutemezsiniz, unutmayın. Oncekile genel inşaat işleriyle uğraşacak ve fabrikalarınızı çalıştıracak işçileriniz olmalı, bunlar gerekirse dovozabilen ama işe oyle sine. Binalarınızda oturup onları çalıştıracak kiracıları enotmayın, ayrıca her bink için en az bir tamirci (Fixer) yapmalısınız ki bakım işlerinde ürâşsınlar. Genel çalışma ve sabotaj

gibi işlerde ilgilenneleri için ise gangster tretmel ve bir de parayı bastırı hınlara silah almalısınız. Tüm bu elementler kazargâhınızda üretmeniz gereklî, mesela boş duran üç içinden bir gangster çalıyor, vs, vs.

Mafyanın Kenarı...

ilk oyunun aksine Streetwars tam Windows uyumu olarak tasarlanmış, bu yüzden kurulum ve çalışma nispeten sorunsuz gerçekleşiyor. Grafikler fena değil, ancak şehir her zamanki gibi biraz fazla boş geliyor işinize gözne. Ayrıca hazine karakterlerin fazla utak olması yüzünden tek kişiyi seçmek ağrı zor olabiliyor. Aslında oyunun kontrol panelinin genelinde yaşanan bir sorun, bu düğmeler biraz fazla küçük, insanlık



sık yanlış şeylete tıklayabiliyor. Ayrıca oyundan bir süre sonra çok monoton bir hal almaya başlıyor, ne yaparsanız yapın bunun önüne geçmek mümkün değil. Sonuç olarak Streetwars güzel bir oyundan ama vasatın üzerinde pek çıkamıyor. Ayrıca bu tarzda bir sürü oyuncu yapıldı son zamanlarda, yani bu tarz bir şey anyorsanız seçenekleriniz çok kısıtlı sayılabilir. Tabii yine de siz bilirsiniz.

Storm Guard

Street Wars

Minimum	www.system3.co.uk
Pi66. 32 MB	
Önerilen	YAPIM System 3
Pi233. 32MB	DAGITIM Simon & Schuster
3D Hızlandırıcı	
Yok	
Multiplav	
Var	
PSX Versiyonu	
Var	
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

Alternatif



Gangsters

Level'in tarzında en acımasız eleştirmiş oyuncuların birisi Gangsters. Anlaşılmaz kurguya, karmaşık oynamaya ilk başlarda insanın eindigi süü burunundan getiren zorluğu yüzünden rahatsızla cimeti geçirmeyen neden olabilir. Ama gerekli



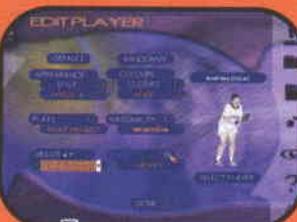
saygın, emeği gösterir ve zaman ayırlırsanız, ne kadar derin bir dynamia şahip olduğunu görebeksiniz. Ahlısan Real Time Strategi kalibinin dışında ve denenmesi gereken bir oyundur. İkinci de yolda.

Level Notu: Surf zorluk düzeyinin abartılı olması nedeniyle 6 vermişik. Gangsters'a tipik şarap gibi, ne kadar bekletirseniz o kadar değerlenen bir oyundan Gangsters'a şimdiki akılımızla haktığı 8'i veriyoruz!



Alternatif

Öhüm, arşive söyle bir göz attım da şimdide kadar bir tane bile tenis oyunu incelememişiz. "Spor" kavramını bir topun peşinde koşan 22 adamlı özdeşleşmiş olan yurdum insam için pek de önemli bir ayrıntı sayılabilir, ama gelin görün ki bana çok dokundu bu. Ne yanı, insanları uyuşturmanın, uyutmanın en garanti yolu olan futboldan başka bir spor türü yok mu dünyada? Veya daha da önemli, neden biz de bu koyun sürüsü manşetine uyarak sadice futbol oyunlarını ağırlık vermiştik? Neden olursa olsun bu, bundan sonra değişecek, değişimeli. Siz de değişim artık. Uyanın!!!



ACTUA TENNIS

Futboldu, basketti derken; başka spor türlerini unutur hale gelmiştim. Biliyorsunuz, günümüzde topla oynanan başka sporlar da var ve bunlardan iki raket ve bir fileyle oynanına tenis deniyor. Ne yazık ki bu sporun monitörlerde iyi bir temsilcisi yok.. tu...

Acta Sports piyasanın en baba spor oyunu firmalarından biri. Yaptığı oyunlara epey emek gösteriyor; ve gerçekçi olması için de oldukça uğraşıyor. Ama her seferinde yaptıklarının yılın oyunu olmasına engelleyen kusurlarıyla da bunaltıyor. Bu sefer de güzel bir tenis oyunu yapalmış diye kasılmışlar. Haklarını yememek lazım, amcmalar hakkaten piyasanın en iyi tenis oyununa imzalarını atmış; ama her zamanki gibi bir kaç hatayla.

Oyunu çok çeşitli şekillerde oynayabilirmiz. Tek başınıza Quick Match, Single Match, Single Tournament ve World Tournament seçenekleri var. Eğer arkadaşlarınız varsa, ilginç bir sürpriz sizi bekliyor. Çünkü birakin Modem ve Network'ü, sadece klavyeden 4 kişi oynayabileceksiniz (gerci biraz kasar, oturacak yer açısından). Bu cümleden de zeki kişilerin çıkartabileceği gibi oyunumuz 2x2'de oynanabiliyor.

Oyunda karşılaşacağınız 33 erkek, 33 kadın oyuncu var ki bunlar全媒体 gerçek hayatı olan kişiler. Karakterinizi diğer Actua oyunlarında olduğu gibi siz yaratıyorsunuz (oyunun en sevdigim kısmı); her türlü kıyafetle ilgili ayarın haricinde boy, kilo, yapı ve deri rengimizi thatta hangi ülkeyden olduğunuzu bile

(merak etmeyin, bu sefer bizi sallamışlar) istedigimiz gibi değiştirmemiz mümkün. Aslına bakarsanız bu oyna çok daha hızlı isimizimi sağlayan çok şahane bir ayrıntı.

Raket

Eğer Options bölümünde bakarsanız, oyundaki bazı ayrıntıları kapatabilir, set sayısını değiştirebilir, topun büyüğünü ayarlayabilirsiniz (her şeyin gerçekçi olmasını istedigimizden; set sayısı 3'te, top büyüğü Realistic'te kalmalı). Bir de oyna biraz renk getirmesi açısından Super Shot diye bir seçenek yapmışlar; istereniz onu da buradan aktif hale getirebilirsiniz. Böylece oyun sırasında kısıtlı sayıda (maç başına) da olsa Super Shot hakkınız olur. Yani iki kere üstüste atış tuşıyla topa dağılara bayrulara yollayabilirsiniz (tabii rakibin sahasına değildiken sonra). Oyunun zorluk seviyesi de buradan değiştirilebiliyor.

Top

Şahsen ben atış seçeneklerinin daha çok olmasını bekledim, ama sadece normal ve havadan olmak üzere iki tür atış var ki; bunlardan ikincisini zaten hiç kullanmaya gerek yok, tavisive de etmem. Ama neyseki topa yön verme olayı var. Tam topa vururken hangi yön basarsanız top o yöne gider; ama çok daha önemli olanı ileri-geri tuşları. İleri tuşu topun rakip sahanın en arkasına düşmesini sağlar; geri tuşu da icoğu zaman fileye takılır, ama akıllı kullanırsanız filenin hemen arkasına atar. Topu rakibin bulunduğu konuma göre en zit noktaya atacısınız. Yani adam fileye yakın oynuyor ve sağdasa, amacınız topu en sola ve daha da önemli uzaya atmak (ve sakın bunu havadan vurma tuşuyla yapmayın, o zaman adam yetişir çünkü). Servisler ise diğer tenis oyunlarından biraz farklı. Servisi (birinci) atış tuşıyla attiktan sonra sağ yukarıdaki barda top yükselmeye başlaya-



caktır. İyice yükselp düşmeye başladığında tam ortadaki renkli kısımda bir kere daha basmalısınız. (eger biraz yukarıda kalırsa aşağı tuşuya, aşağıda kalırsa da ileri tuşuya faul olmasını engelleyebilirsiniz.)

File

Oyunumuzun grafikleri çok güzel, ama ne yazıkki hatalı. Yanı sen git o kadar kas, Newly Improved Motion Captured Player Movement falan kulan; adamların hareketleri gerçek tenis maçı izliyormuşçasına atmosferik olsun; sonra da adamların yan yan yumruklarını buz pateni gibi yap. Hakkıten adamlarınızı biraz yanlara doğru hareket ettirdiginizde, bazen hiç bacak hareketi yapmadan gitstellerini göreceksiniz. Ayrıca bazen topa vuruşlarda saçma sapan zamansal hataları oluyor, önce top gidiyor, adam sonra topa vuruyor falan. Bir de yakından gösterilen Replay'lar iyi fikir, ama başarısızca yapılmış. Onun haricinde grafikler (özellikle en yüksek çözünürlükde) çok iyi.

Ses ve efektlər bir tenis oyununun verebileceğinin en iyisi; ve tabii ki son moda oyunlarınızda olduğu gibi spiker olayı da var. Tenis severlerin alması gereki; ama sıradan dar görüşlü bir oyuncusunuz, ve ben bir tek FPS ve futbol oynamış divorsanız, şart da değil.

Gökhan & Batu

valence@pmail.net &
quedrus@pmail.net

Actua Tennis

7

BİLGİ İÇİN www.gremlin.com

YAPIM Gremlin Interactive

DAĞITIM Gremlin Interactive

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

TANKTICS

Tetris vardı yıllar önce... Bir çığırın gibi, toplumsal bir manyaklık gibi sardı her tarafı...

Sonra lemmings çıktı ortaya ki, bu küçük yaramazların bakıcılığını yapmak oldukça zevkli ve heyecanlıydı. En son solucanların geldiğini biliyorum. Şimdi de küçük tankçıklar çıktı başımıza: Bir tank yapımı için bir kaç milyar dolarlık dizayn çalışmaları ile yıllarca süren geliştirme aşamaları yaşandığını düşünürsek, bir tank yapmanın hiç de kolay olmadığını anlarız.

Ancak, bilgisayar dünyası bize her alanda olduğu gibi, tank savaşlarında da eğlenceli bir yönün bulunabileceğini gösteriyor bir kez daha. En ağır tank simülasyonlarını oynamaktan ne kadar zevk alıversiniz bilmem ama Tanktics'in mükemmel yaklaşımın mizahi dokusu emin olun sizin oyunun içine sürükle yiverectir.

Konu Absurd, Dizayn Absurd

Ayagında kocaman bir mıknatıslı dolanın bir kuşunuz olduğunu hayal edin. Ve bu kuşun ayagındaki mıknatı hemen hemen herşeyi çekerek kadar güçlü olsun. Sonra bir de Part-o-Magic denilen bir makineniz olduğunu ve bu makinenin ağzından içeri malzeme attığınızda, diğer tarafından tank parçaları tükürdüğün de hayal etmeye unutmayın. Elbette, arazinin muhtelif yerlerinde makinenin çalışması için gerekli hayatı önemli, masum koyunların da masum masum otladıklarını da hayalinize katın.

Makinenizin tükürdüğü tank parçaları ile kafanıza göre tanklar yapıp, bunlarla biraz zeka gerektiren bilmeceleri çözüp düşmana kök sökürtüğünüzü de düşünün.

Tüm bu anıtlıkların saçma gibi

görünüyor, ancak emin olun bu ufak ve şirin oyun bütün saçılığına rağmen insanı güldürerek, heyecanlandıracak, düşündürerek kendini oynatmayı başarıyor.

Oyunun ilginç bir yanı da taş devrinde uzay çağına kadar dört değişik zaman diliminde geçmesi. Taş devrinde ünlü çizgi film Flintstones'daki gibi taş tekerlekli, paletli, kaya atan tanklarla çarpışırken, uzay çağında hovercraftların sizin sizi her arazinin üzerinde rahatça hareket edecek konuma sokuyor.

Oyunun, bu şekilde çaglara bölünmesinin iyi düşünülmüş bir taktik olduğunu sanıyorum çünkü bir çagdan tam bıkmaya başlarken, yeni bir çağın görevlerine başlıyor, yeni silahlar yeni tank parçaları ve daha fazla zavallı koyunu oyuna devam ediyorsunuz.

Oyun grafikleri göz dolduruyor ve insanı eğlendiriyor açıkçası. Tankların, canlıların, binaların, çizgilerin çizimleri hep abartılı ve mizah dolu. Çizgi filmlerden tıflamış gibi duran grafiklerle oyun oynarken eğlenmemek için kendinizi asrı derecede zorlamanz, ikimiktan suratınızı kıpkırmızı yapmanız gerekiyor.

Bu kadar mizah dolu bir oyunda sesler de elbette mizah dolu oluyor.



Alternatif

Lemmings

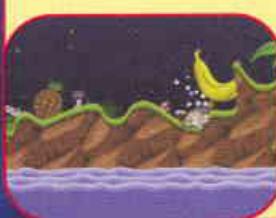
Taptığım bir oyundu. Zaman geçmeye uğramış olsa da hala popülerliğini korumaktı ve adı saygıyla anılmaktadır. Bugün oynasam on üzürlünen 6 veya 7 versiyondan ama Worms'ın sebebiyle neden lemmings oynamıyorum ki dice sorular da edemem kendini kendime.

Level Notu: Bakım bakım yukarıda ne demmiş...



Worms Armageddon: Küçük kurşukların büyük macerasına hoş geldiniz. İyi bir oyun/strateji oyunu olan Worms'ı hala oynamadıysanız en azından tanktacı oynamaya başlayın da türün tadına bir bakın... Çok sey kaçıyorsunuz.

Level Notu: Worms'a verdığımız not değişmedi. Hala 8'ı hakediyor.



Sonuç

Görev bazlı bir oyundan Tanktics, sıradan bir RTS'den son derece farklı, eğlendirici komik bir yapımdır. Süslerde depremi, bombası, susu busu, yaşadığımız bir sürü son derece gereksiz stress kaynağını da göz önünde bulundurursak, bu oyuna kesinlikle ihtiyacımız olduğu sonucuna varabiliriz. Gülmeyen, gülmemeğ için direnen herkese aşk olsun. Alın oynayan beni daha fazla konuşturmayın.

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

TANKTICS

8

Minimum	
P100, 32 MB RAM	
Önerilen	
P200, 32MB RAM	
3D Hızlandırıcı	
Yok	
Multisayı	
Var	
PSX Versiyonu	
Çekabili	

BİLGİ İÇİN www.interplay.com

YAPIM DMA

DAĞITIM Interplay

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

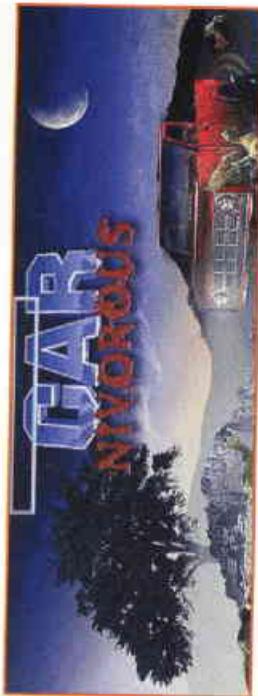
Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zararlı 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Kısa Kısa

CARNIVOROUS



KısaKısa'ya yazı yazmak zevk haline geldi benim için. Ayıldır, etrafında dolanıp Cem şu söyle, Cem bu böyle diye kafamı şişeren bir sürü gereksiz hatunun yemesi gereken lafların bir çوغunu bu rezalet oyunlara sayip sınır attığım için, sosyal hayatmda oluşası muhtemel krizlerden de kendimi korumuş oluyorum. Sağolsun Kısa Kısa köşesi. Buyrun işte bir tane daha. Şimdi ben buna ne diyeyim? Hani küçükçük çocuklara aşıladıgı hayvan düşmanlığı ve vahşet duygularını bir yana bırakın grafiklerin berbatlığını, oyun kontrollerinin zorluğunu gözönüne aldığımda bile hakaretin en ağrısını hakeden oyunlar listesine üst sıralardan giriş yapan bir oyuna karşı karşıyayız. Carmageddon'u bilmeyen duymayan yoktur herhalde. İşte bu elimizdeki oyun da aşağı yukarı Carmageddon da insanlara ve zombilere yaptıklarımızı masum hayvancıklara yaptıgımız bir oyun. Yani işin Türkçesi, dağ, taş, tepe dolaşıp gördüğümüz bütün hayvanları eziğizimiz bir oyun bu. Şu piyasada bol bol bulunan ve beni deli eden yok Deer Hunter'mış (bu noktada kendimi "Dear Hunter, What the Hell do you think you are doing with that Rifle!?" esprisi yapmamak için zor tutuyorum, bilesin - BLX) yok dinazor avımış oyunlarının, silah olarak tüfek değil de kamyon kullanan versiyonu da söylebiliriz bu dandık oyuna. Oyunun oynanabilmesi için minimum 17 yaş sınırı koymuşlar ama yaşı onyedi geçip de hala bu oyunu oynamak isteyecek bir insanın varolabileceğine inanmak istemiyorum..

Yine de profesyonel bir bakış açısıyla incelediğimde oyunun çok da berbat olmadığını görebiliyorum. Mesela, çok ama çok sınırlı olduğunuz sıradan bir İstanbul gündünde, akmayan trafikde saatlerce bekleyip evinize ulaşabildikten sonra, trafığın falan olmadığı bir ortamda özgürce gaza basıp önünüze çıkan bütün canlıları ezemek sınırlınızı yatıştıracak gibi, bu oyun tam size göre demektir. Kaçırmayın...

Firma Gerçekten önemli değil

Tür Vahşet

Level Puanı

5

LUFTWAFFE COMMANDER



KısaKısa da incelenmemi haketmeyen ama kaderin ördüğü ağı geçemeyerek bu batağa saplanmış bir oyuna karşı karşıyayız. Uzun ama çok kaliteli olmayan bir intro ile başlayan SSI'ın bu ikinci dünya savaşı uçuş simülasyonu, Nazilerin en efsanevi askerlerinin, Luftwaffe Subaylarının öyküsünü anlatmaktadır. Güdümlü roketlerin icat olmadığı dönemlerde, pilotluk yeteneği ve makineli tüfek marifeti ile yapılan it dalaşlarının tadına varmak isteyenler için iyi seçim bir olduğunu düşündüğüm oyun, SSI'ın Digital Combat serisine ait ve işin iyi yanı şu ki, istediği sistem gereksinimlerinin çok alçak olması nedeniyle, simülasyon istediği halde makinesine güvenemeyenler için ilaç niyetine alınacak bir oyun bu.

Bir Nazi pilotu olarak, İngilizlerin analarından em dikleri sütu burunlarından getirmekle görevli olduğunuz oyunda, grafik ve ses kalitesi sistem ihtiyaçlarına göre oldukça başarılı sayılabilir. 3D kartınız da iyi ise, derginin orta sayfalarında incelenen 6 sayfalık bir uçuş simülasyonundan daha azını almazsınız bu oyundan. Elbette uçayla ilgili ufak takistikler vermek için bu küçük yazı yeterli yere sahip değil ama oyunu oynamaya karar verirseniz fizik modellemesinin gerçeğe diğer oyunlardan biraz daha yakın olduğunu akınızda tutmanızda yarar olabilir. Bunun anlamı şu ki ateş ettiğinizde mermileriniz öne gidecekleri gibi, aşağı doğru da gideceklerdir. Dolayı ile, nişangahınızın içinde gördüğünüz bir düşman uçağı size yeterince yakın değilse, o nişangah içinde kaldığı surece vuramayacaksınızdır. Hedefin bir kaç derece üstüne nişan almanız halinde ise isabetlerinizin arttığını gözlemlleyebilirsiniz. Neyse, bu konuları şafak devriyesine bırakıyorum..

Alın oynayın, benim bilgisayarımda oyun çalışmıyor diye ağlamaktan da vazgeçin.

Firma SCI

Tür Uçuş Simülasyonu

Level Puanı

7

LAMENTATION SWORD

Kırmızı elbiseli bayan kahramanının dışında ilginç neyle karşılaşabileceğimi merak ederek Install ettiğim oyunun içinden Diablo tarzı değişik bir macera oyunu çıkması merakımı şahlandırdı ve bu oyunu tam bir koca saat oynattırdı bana. Evet, yanlış okumadınız tam bir saat boyunca bu oyunu oynamadım ama bir saat sonra oyunu oynamayı bırakmadım nedeni oyunun suçu değildi. Masanın üzerinde duran Luftwaffe Commander oyununu install etmek için duyduğum dayanılmaz istek beni LS'den uzaklaştırdı. Ancak, bol ve ilginç videoları ile oyuncuya hikayenin içine sürükleyen LS'nin, Diablo tarzı bir kopya olmasını engelleyeceğin hiç bir şey bulamadım. Inventory ekranının dokumalarına kadar Diablo havası yaratılmaya çalıştığını hissettiğim oyunun, dediğim gibi, tek ilginç yönü videoları. Ama elbette değişik insanların zevkleri ve renkleri arasındaki korelasyonun koordinat düzlemindeki iz düşümünün, Brave Heart filminin savaş sahneleri sonunda ortada yatan cesetler kadar dağınık olmasından da anlaşılaçığı üzere (Türkçesi, zevkler ve renkler adamdan adama değişir demek istedim) oyunu oynamaya başlayıpta kendinizi hikayeye ve savaşa kaptırıp bırakamama olasılığınız da var. Yani oynanmayaçak kadar kalitesiz, itici bir yapımlar olarak görünmedi bana bu tek cd'lik Diablo Kopyası. Bu arada neden burda ve neden bu oyunda bunu yazmak gereğini duydum bilmiyorum ve sorarsınız da cevap veremem ama geçen aydan itibaren dergimizde yazmaya başlayan Banu arkadaşımıza hoşgeldin demek istiyorum. Ayrıca, yazdığı kitap köşesinin içinde kalkıp sağa sola sataşmasının imkansız olduğunu bildiğimiz için, kendisine böyle derginin, en ayla gelmedik en ücra köşelerinden bile laf atabileceğimizi düşünüp (hatta bu yazda örnek verip) tanrıya bu adaletsizliği için şükranlarımızı sunuyoruz. Lamentation Sword'u da alın oynayın derim bu arada.. Diablo 2 yi bekleyene kadar, biraz birincisini hatırlamış olursunuz. Hatta açıkçası Diablo 1'den biraz da fazlası var oyunda. Oynayın görün. Açıklayacak yerim kalmadı şimdi burda.. (nerden deydim şu Banu konusuna... Off..)

**OUTLAW RACERS**

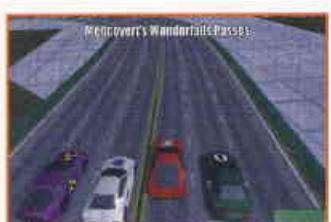
Yarış oyunlarını sevmememi, C64'lü yıllarda elle tutulabilir tek tük oyunlarından birinin de Test Drive olmasına bağlıyorum çünkü bir oyun piyasaya çıktıktan sonra yeni bir tanesinin gelmesinin ayrla sürdüğü o eski Commodore 64 günlerinde ayrla (bir kaç yıl) canım her sıkıldığında Test Drive oynardım. Elbette, her gün portakallı ördek yiyan bir adamın birinci senenin sonunda portakallara olduğu kadar ördeklerde de düşman olması bekleneciktir ki ben de pek beklenilerin dışında hareket eden bir adam sayılmam doğrusu..

Neyse, Test Drive ile ilgili paranoyamı yenebilmem için psikologlara çok para döktüm ama lanet olsı oyunun ehliyet sınavına girdiğimde çok işe yaradığını da itiraf etmem gerektiğini düşünüyorum... Outlaw Racers'i oynarken de o 15 sene önceki Test Drive'ı hatırlamadan edemedim. Neden edemedim, çünkü Test Drive'daki en büyük kabusumuzun, yarışın en heyecanlı yerinde peşinize takılıp size ceza yazmak için ısrar eden polis arabaları olduğunu hatırladım ki, aynı şey Outlaw Racers içinde geçerli denebilir.

Şehir içinde veya otobanda hız yapmak konusundaki manyakça hislerimizi tatmin etmek için üretilmiş gibi görünen bu oyuncun ilginç bir yanı şehrin sokaklarında herhangi bir rota veya izlenmesi gereken mecburi bir yön olmadan serbestçe dolasabilmeyiniz. Gideceğiniz yere en kısa yoldan ulaşmanız için seçeceğiniz yol tamamen size kalmış olduğu gibi, bu yolların üzerinde karşınıza çıkacak engellerin üstesinden gelmek de yine sizin tercihinize bağlı olacaktır. Yani bir kavşakta kırmızı ışık yandığı için diğer arabalar gibi bekleyebilirsiniz ya da direk ışık direğinin üzerine sürüp ortada trafik ışığı falan bırakmazsınız. Ancak, ışıkta beklemeyerek kazandığınız bir dakikanın, peşinize düşen polisler tarafından ziyan edilmemesini istyorsanız gaza basmalısınız zira aynasızlar gerçekten sıkı.

Eski dost Gremlin'in imzası bulunan oyun, türün meraklıları için ilginç bir deneyimi olabilir.

CEM ŞANCI



Homeworld

1. Bölüm



Homeworld mükemmel bir oyun olabilir, ama birbirinin aynı binlerce RIS'den sonra oyunculara biraz farklı gelmiş olmayı çok normal. Siz de bu oyunda zorlananlardan biriyiniz, iki bölümden oluşan Homeworld yazınızı dikkatle okuyun, ilk bölümde başarılı bir oyun için birçok taktik, oyundaki gemilerin güç ve zayıflıkları ile tek kişilik sezonunun tam çözümünü bir kısımını bulacağınız. Yeriniz dar, fazla uzatmadan başlayalım bakalım.

Saldırı Taktikleri ve Formasyonlar

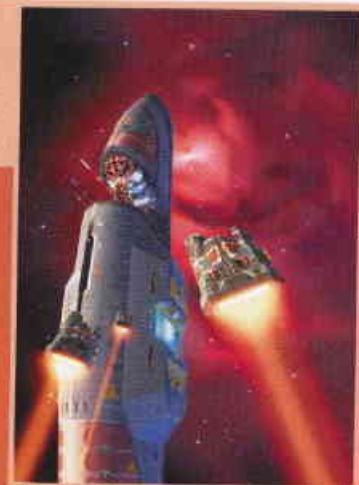
- Saldırı göçünüzü bölmemeyle dikkat edin. Küçük gemilere saldırırken en fazla üç-dördüncü anda, büyük gemilere saldırırken ise bir fenesine ateş açın. Böyle yapmazsanız daha fazla hasar

görürsünüz, çünkü olmek üzere olan bir gemi de sapasagma bir gemi kadar hasar verebilir.

- Güçlü düşmanı y普ratmak için, yavaş gemilerden oluşan düşman filosuna küçük bir saldırı grubuyla saldırın. Düşman karşılık vermek için toparlanırken, "D"ye basıp saldırı timini ana geminize gönderin.
- Baktınız bir gemi toptan öldürmek veya daha kötüsü: düşman taralından Çalmak üzere. Son çare olarak o gemiyi imha edin. Bunun için gemi menüsünden SCUTTLE'ıki kere seçmeniz yeterli. Pathama sırasında yakındıktan sonra, gemiler de hasar alacağından, geminizi en azından pisi pişine kaybetmemiş olursunuz.

Uçuş Taktikleri

- **Evasive (F2):** Defensive taktik. Gemileriniz biraz daha hızlı hareket eder, zor durumda geri çekilirler.



Saldırı sırasında düşmana bir sorti yapıp güvenli bir mesafeye kadar uzaklaşır ve sonra ikinci sortiye geçerler.

Neutral (F3): Normal taktik. Herhangi bir özelliği yoktur.

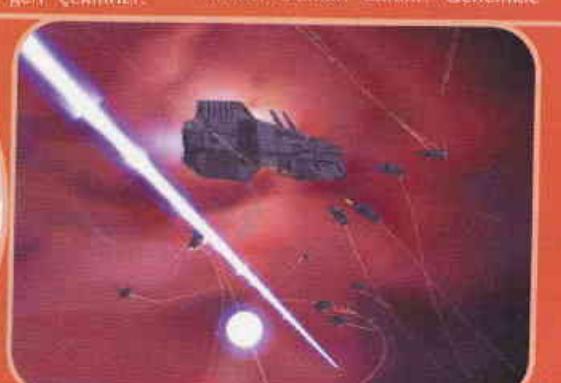
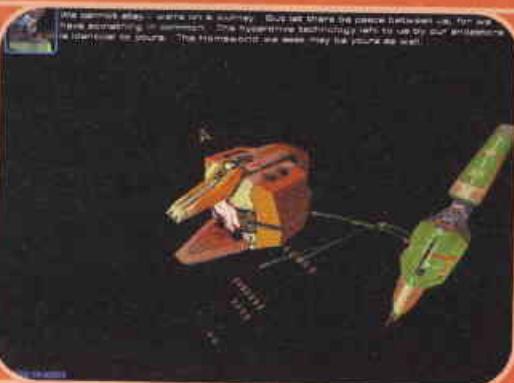
Aggressive (F4): Saldırgan taktik. Bu moda saldırsınız, birçok düşman seçmiş de olsanız bütün gemileriniz tek bir düşman gemisine ateş açar. Saldırı gücü ve hızı normale nazaran yüzde 10 artar ama yüzde 15 hız kaybı olur.

Uçuş Formasyonları

Delta: Savaş holgesine giderken kullanılan standart V şeklindeki uçuş biçimidir. Savaş sırasında kullanımöym, çünkü sık aralıklarla dizilen gemileriniz kolay hedef olacaktır.

Broad: Gemileriniz düz ve geniş aralıklı bir çizgi halinde hareket ederler. Büyük gemileri bu şekilde savaş alanına görünün, böylece daha fazla alanı tarayarak ilerlerler. Küçük gemilerde ise bu uçuş şekli kullanmayın.

X: 10-15 arası sayıda küçük saldırı birimi için mükemmel bir uçuş şekli. Ateş konusunu çok yüksek olacak, ama anti-fighter uçaklarına karşı kolay yem olurlar, çünkü hareket alanları dardır. Genellikle



küçük ve orta boy gemilere karşı kullanın.

Claw: İçe doğru bükülmüş bir X formasyonu diye bilinir. Bu büyük gemilere karşı mükemmel çalışır. Hareket alanı fazla olduğundan bu uçuş şeklini kullanan küçük gemileriniz kolay yem olmaz. 20-30 gemiden oluşan saldırın timlerinde yüksek randaşın sağlar.

Wall: Hem büyük hem de küçük gemilerinizde kullanabileceğiniz bir uçuş biçimi. Düz bir kare biçiminde dizilen gemileriniz zor hareket ederler, ama oluşturdukları yoğun ateslen pek az gemi sağ çıkabilir. Genellikle defansla kullanılır.

Sphere: Bu formasyonu alan gemilerinizi düşmana saldırığınızda, çevresini sırıp içindeki bir hale getirirler. En büyük dezavantajı, gemilerinizin hareket etmeden düşmeye ates etmesidir. Ama etrafında sardık savunmasız gemiler (mesela kaynak toplayıcıları) için kesin ölüm demektir. Saldırı做的 gemilerinize formasyon vermezseniz, rastgele uğurak hedef şaşırtacaklardır. Bu, özellikle büyük gemilere saldırırken işe yarar.

Kaynak Yönetimi

- Üretimde kullandığınız kaynaklar az, bu yüzden bölümün bitirmesinden önce bütün kaynakları topladığınızdan emin olun. Bir bölümdeki düşmanı tamamen yok etmiş bile olsanzı, haritadaki bütün kaynakların bittiğinden emin olmadan bir sonraki bölümde geçmeyin. Unutmayın, topladığınız her parça kaynak üzerindeki bir bölümde belki de hayatınızı kurtaracak bir gemiyi yapamamanız anlamına gelebilir.
- Para kazanmanın en hızlı yolu, kaynak toplayıcılarınızın peşinden bir tane Resource Controller göndermekdir. Bunun için RC'yi seçip kaynak toplayıcılarını koruma emri verin.
- Çok hasarlı gemilerinizi "R"ye basarak hurdaya çıkarın. Harecdığınız kaynak miktarının yüzde 60 kadarını geni kazanırsınız. Her halükarda, o gemiyi toptan kaybetmekten çok daha iyidir.

Savunma Taktikleri

- Homeworld savunma olarak oynaması çok zor bir oyun, çünkü össüntüze diğer RTS'lerde olduğu gibi koruyamıyoruz (uzayda duvar ormek gibi bir şansınız yok). Bu nedenle, sürekli olarak düşmanı ypratacak ve ana geminizi savunacak küçük saldırın birimleri üretin. Özellikle Multiplayer oynarken düşmanın Resource Collector'larını

(RC) rahat bırakmayın.

- Savunma ve tamirat çok önemli. Oyunun ilerleyen bölümlerindeki en başarılı saldırılarda savunma-tamirat karışımı şöyledir: Önden büyük gemiler gider, arkadan büyük gemileri tamir eden Repair takımı gelir. 15-20 gemiden oluşan Fighter/Corvette grubu da tamir takımı savunur. Böylece büyük gemiler hasar alırken tamir olur, Repair timi de Fighter'ları tarafından korunur.

Genel Taktikler

- Birçok gemi türünün özel güçleri vardır. Bunu kullanabilmek için Z tuşuna basmanız gereklidir. Bazen bunu yaptıktan sonra hedef belirlemeniz de gereklidir (mesela tamir ve hırsızlık birimleri).
- Araştırmalar hiç geçiktirmeyin. Bir teknolojinin araştırma için hazır olduğu bildirildiği anda araştırmayı başlatın. Nasıl olsa bedava.
- Hırsızlık Homeworld'de başarılı olmanın anahtarı, Salvage Corvette'leri kullanarak düşmanın büyük gemilerini çalabilsiniz, ama SC'ler düşman için birincil hedefdir ve görüldükleri anda öldürülmemeye çalışır. Bunu akılda bulundurarak, çalışacağınız düşman gemisinin etrafında çok fazla koruma olmasına dikkat edin ve her zaman için birkaç SC kaybedeceğini akılda bulundurup gerekenden fazla SC üretin. Gemi çalmak için kullanılacağınız SC sayısı, çalınan geminin büyüklüğüne göre değişeceldir. Frigate'ler için iki, Destroyer'lar için üç, daha büyük gemiler için ise beş SC gereklidir.

- Homeworld'ın büyük oyuncularına sahip bir oyuncu olduğundan, gemilerinizin verili çubucak kaybetmeniz mümkün. Bunu engellemek için gemilerinizi türlerine göre grupperin. Mesela, Fighter'lar 1, Corvette'ler 2, Destroyer ve Frigate'ler 3, tamir birimleri 5, Salvage timleri (hırsızlar) 6, kaynak toplayıcılar 0, iyi ve akılda tutulur bir gruppamadır. Ayrıca bütün filonuzu tek bir tuş atamayı unutmayın. Böylece aynı zor durumlarda D'ye basarak herkesi ana geminin olduğu yere çağırabilir veya hep birlikte acil bir durumun yaşlı olduğu bölgeye gönderebilirsiniz.
- Grav Well, yaktı kullanılan küçük gemilerin hareketsiz birakan bir birimidir. Tabii bunu bilen düşmanınız GW'in bulunduğu bir vere saldırın timi göndermez. GW'yi Cloak Generator'larla birlikte kullanıp görmez Fighter tuzakları kurmak



oldukça sinir bozucu olabilir (düşmanınız açısından).

Dengeli Bir Donanma İçin

Tek tür gemiden oluşan bir donanma yenilgiye mahkumdır. Her tür geminin önemini kavrayıp ona göre kullanmanız gereklidir. Dengeli bir donanma kurmayı beceremiyorsanız, size tutabileceğiniz ek olacaktır.

Aşağıda hangi tür gemiyi hangi düşman gemisine karşı kullanmanız gerektiğini göreceksiniz.

Scout ve Interceptor: Ion Cannon Frigate, Destroyer ve diğer saldırın birimleri.

Attack Bomber: Bütün Frigate türleri, Destroyer.

Defender: Scouts, Interceptor ve Corvette'ler.

Light Corvette: Interceptor, Attack Bomber.

Heavy Corvette: Interceptor, Attack Bomber ve Frigate'ler.

Multigun Corvette: Bütün küçük saldırın birimleri.

Assault Frigate: Interceptor, Corvette ve Frigate'ler.

Ion Cannon Frigate: Frigate'ler ve Destroyer'lar.

Drone Frigate: Bütün küçük saldırın



birimleri.

Destroyer: Küçük saldırıcı birimleri hariç herşey.

Missle Destroyer: Destroyer ve Heavy Cruiser hariç herşey.

Heavy Cruiser: Herşey (küçük saldırıcı birimlerine Destroyer den daha fazla etkinliğe sahip).

Bunların haricinde, saldırıcı kabiliyeti olmayan diğer gemileri de sakın ihmal etmeyin. İnde Salvage Corvette veya Support Frigate olmayan bir filo olu bir filodur, unutmayın.

Sıra geldi senaryonun çözümüne.

Senaryo görevlerindeki düşmanlarınız harekete geçmek için sizin hedi bir şeyi gerçekleştirmenizi bekleyeceğinden, size görevler verildiği anda üzerine almanız doğru olmaz. Sabırlı ve dikkatli olmak Homeworld'de başarıya ulaşmanın bir numaralı kuralı, bunu unutmayın.

SENARYO GÖREVLERİ

1 – Kharak System

Hemen hemen tamamen alıştırma görevlerinden oluşan bu ilk görev çok kolay. İlk olarak bir araştırma gemisi ve Resource Collector inşa edin. RC'yi yaptıktan sonra Hypé basıp asteroidleri toplamaya gönderin, Research Ship ile araştırılabiliriniz bütün teknolojileri arastırın. Sıra taktik ve formasyon alıştırmasına geldiğinde, Scout'ları gruplaşıp haritada beşimle Drone'ları yok edin. Bunu yaparken Scout'lara herhangi bir formasyon verin (TAB). ikinci Drone grubunu yok ederken gemilerinizi F2 ile Aggressive taktige ayarlayın. Bu sırada Fighter Chasis'in arastırması bitmiş olmalı. Son olarak yapmanız gereken ise bir Salvage Corvette yapıp size gösterilen Drone'u alıp ve ana geminize getirin. Bu sırada haritada bulunan bütün kaynaklar da bitmiş olmalı. Bütün alıştırmaları başarıyla bitirdiyseniz, Hyperspace Jump seçeneği açılmış olmalı. Ziplayın bakalım.

2 – Outskirts of Kharak System

Khar-Selim'e ne olduğunu anlamak için bir Probe göndermeniz gereki, ama bunu yapmadan önce hemen kaynak toplamaya ve arastırmalara başlayın. Altı- yedi tane Scout yapın. Hazırsanız bir Probe yapın ve Khar-Selim'e gönderin.

Khar-Selim'e yaklaşığınız anda düşman güçleri ana gemimize saldıracak. Bütün gücünüzle saldırımıza karşılık verin. Yeterli güç sahibseniz bu ilk saldırıyı çok kolay savuşturabilirsiniz.

Sıradı Khar-Selim'in başına gelenleri ögrenmek için bir Salvage Corvette'i ona göndermeniz lazı. Bunu yapmadan önce dört Light, dört Heavy Corvette, bir tane de Repair Corvette yapın. Repair C'yi bu Corvette grubunu tamir edecek şekilde ayarlayın. Korvetleri de Salvage C'ı korumaya ayarlayıp Salvage Corvette'i Khar-Selim'e gönderin. Geminin kayıtları SC'ye alındıktan sonra gelecek saldırıcı direkt olarak SC'ı hedef alacak. Korvet grubunuzla bu saldırımı savunmuştur SC'ı beklemeden ana geminize dönün, çünkü üçüncü saldırıcı direkt ana geminize ve daha güdü olacak.

Üçüncü saldırında dikkat etmeniz gereken, küçük gemilerin arkasından gelen düşman Carrier'i. Siz saldırıcı birimlerini yok ettikçe Carrier'yi yenilemeye yapacaktır. Bu yüzden Korvet grubunu (tümü) olarak tamir ederek Carrier'a gönderin. Diğer gemilerini de ana gemini korumak için bırakın. Carrier'a yeterli hasar verdiginizde, bütün gemilerin geri çekildiğini göreceksiniz.

Üçüncü görevde geçmeden önce bir Repair, bir de Salvage Corvette yapın. Gemilerinizi dört gruba ayırin: Fighter, Corvette, Repair ve Salvage takımları olarak. Böylece üçüncü bölüm hazır olacaksınız.

3 – Return to Kharak System

Kharak'a geri döndüğünüzde, uykudaki insanların bulunduğu gemiler hariçinde herşeyin yok edildiğini, kalan düşman gemilerinin bir kısmının da o iş üzerinde uğraş verdiklerini göreceksiniz. Sadece dört düşman gemisi var ama bayğı sağlam olduklarını söylemeliyim. HEMEN bütün gemilerinizi düşman'a doğru gönderin. Düşman gemilerinden birisi sizin durdurmayı çalırsa Fighter'ları tüzüklerine gönderin. Saldırına uğrayan Cryo Tray'ı tamir edin, geriye kalırlara ise korvetlerinize saldırın. Salvage takımı ise Fighter'ların mesgul ettiği düşman gemisini alın. Düşman gemisini başarıyla kaçıracılırsanız hemen olay mahalline geri dönüp bir tane daha düşman gemisini arakla-

maya çalışın, fazla mal göz çıkartmaz.

Bütün gemileri yokettikten veya saldırdıktan sonra, sağ kalan Cryo Tray'ları Salvage takımı ile alıp ana geminize getirin. Bütün binalar olurken arastırmaları yapmayı unutmayın.

4 – Great Wastelands

Bu görevde hemen size verilen amaçları yapmaya başlayın. Önce en az on Fighter, sekiz korvet ve dört Salvage C yapın. Kaynakları toplamaya başlayın ve bir Resource Controller yapın. Onu kaynaklarının yakınına gönderin. Salvage takımı ise ana gemiye sokun ve orada bırakın. Saldırı gücünüze de Controller'i koruma pozisyonunda bırakın. Bir süre sonra düşman güçleri kaynak birimlerinize saldıracak. Savunma birimleriniz! Aggressive moda getirin ve arkadaşları geldikleri deliye yollayın. Hasar alan gemileri tamir etmek için bir-iki tane Repair Corvette getirin.

Bir süre sonra ana geminizin etrafına Ion Cannon Frigate'ler ile çevrilecek. Hemen ana geminizi tamir etmeye başlayın, aynı zamanda Salvage



Corvette'leriniz (SC) ile ICF'lerin arkasına geçin. ICF'leri teker teker çalmaya başlayın. Her ICF'ye iki tane SC gerekliyor, bir tane gönderirseniz ICF'leri kendi etraflarında döndüreceklerdir, böylece ana geminize ateş edemeyecekler.

Bu saldırıyı savuşturduktan sonra bir Carrier ve iki Ion Cannon Array ana geminize saldıracak. Savaşçılarınız onları oyalarken, SC'leri arkadan dolasın ICA'ları çalın. Elinizdeki bütün güçle Carrier'a saldırın. Bir süre hasar alan gemi kaçacaktır.

Bütün kaynakları toplayıp araştırmaları bitirdikten sonra bölümü geçin.

5 – Great Wastelands

Size en yakın kaynakları toplamaya başlayın. Bu sırada 20 Fighter, 15 Attack Bomber, 3 Ion Cannon Frigate ve 4 Salvage Corvette'iniz olduğuna emin olun. SAKIN hemen düşmanın yerini araştırmaya başlamayı, bir Probe bile gönderseniz sizin orada olduğunuzu anlayıp saldırıyla gelebilir. Nebula'nın size yakın sağ ve sol kısımlarını hasat edin. Eninde sonunda düşman sizden haberdar olup harekete geçecektir.

Düşmanın önden gelen saldırının cihatlarını Fighter'ları gönderin. ICF'lerle büyük gemilerin etrafını sarın ve TEKER TEKER yok edin. Fırsat bulduğunuzda SC'leri büyük düşman gemilerinin arkasına geçip çalmayı deneyin. Düşman Defender'ları kullanmaya başlayınca, Corvette'lerinizle kavgalık verin.

Savaş sırasında düşmanın kaynak toplayıcılarının yerini öğrenecəksiniz. Bunları Bomber larınızla saldırip yok edin veya daha iyi SC'ler ile çalın. Düşmanın yapacak birşeyi kalmayınca ana geminize iki Destroyer ve bir Carrier ile saldırılacak. Bütün gücünüzle ana geminizi koruyun. Düşmani yok ettikten sonra kaynakları bitirin.

araştırma yapın ve yola çıkarın.

6 – Diamond Shoals

Bu görevde düşman yok. Tek yaptığınız ana geminin üzerine gelen meteorları yok etmek. Bunun için ana gemi tam arkadan günün kılonaçpacak gibi olan asteroidleri belirlemeniz kolay olsun. Tehlikeli rotada olan asteroidleri Fighter ve Bomber'larınızla yumaşın ve bütün büyük gemilerinizle tek bir asteroide ateş edip teker teker yok edin. Ana geminizi sürekli olarak tımar edin ve kullanmadığınız bütün gemileri ana gemiye sokun.

Mutlaka birkaç meteoru kaçırıcasınız. Ana geminiz beş altı büyük asteroide dayanabilir, ama daha fazlası için garanti veremiyorum. Asteroid alanından çıkışınca Beni ticaret gemisiyle karşılaşacağınız. Ne gerildilirse alın ve bir sonraki görevde geçin.

7 – The Gardens of Kadesh

Burada sürekli olarak küçük gemilerin saldırısına uğrayacaksınız. Görevi başarmak için beş veya daha fazla büyük gemi 30 kadar Fighter/Corvette karışımlı ve dört tane tımarat gemisi yeterli olur. Savaş, siz bir parça kaynak topladığınızda başlıyor. O yüzden eger hazır değilseniz kaynak toplamaya hemen başlamayın. Yeterli güçe sahip olunca, Fighter lar tarafından korunan Collector/Controller birimlerini kaynak toplayamaya gönderin.

Düşman gemileri Swarmer denilen ufak seyler. Esas hedefiniz Swarmer'larla yakıt sağlayan Fuel Pod'ları olmalı. FP'leri kısa sürede yok ederseniz, Swarmer'lar uzaya başlıyor kalacaktır.

Düşman ana gemisi sürekli olarak Swarmer ve Fuel Pod üretmeye devam edecektir. Büyük gemilerinizi yavaş yavaş düşman ana gemisine yaklaştırın ama ona saldırmayın. Eğer

saldırmışsanız üzerine doğru gelip büyük gemilerinize çarpmayı deneyeceler. Bu olursa sürekli olarak aşağı yukarı hareket edip çarpışmadan kaçının, çünkü çarpışma düşman ana gemisine pek tazla hasar vermez, ama sizin tırateynlerinizi hemen yok edebilir. Büyüük gemilerinizle ana gemiye değil, ana gemiden çıkan Fuel Pod'lara ateş açın, böylece düşmanın ana gemisine tüm Fighter/Corvette'lerinizi saldırın. Ana gemi kaçtıktan sonra hemen siz de bölümü geçin, çünkü bir süre sonra yenilenmiş enerjisiyle geri dönecektir.

8 – The Cathedral of Kadesh

Nebulanın dışarıya çıkmadığınız gibi, tam üç düşman ana gemisinin ortasında kalmışsınız. Bu görevde elinizde en az 10-20 Fighter, 10 Bomber, 10 Corvette ve altı büyük gemi ile gelin. Düşman bu bölümde daha fazla Swarmer ve Fuel Pod üretecektir, ve Multibeam Frigate adlı çok tehlikeli yemi bir gemisi de var. MBP'e kısaca "Üç Ion Cannon Frigate" diyebiliriz. Dikkatli olun. Fırsat buldukça Fighter ve büyük gemi yapın (terciben iki Destroyer). Büyüük gemilere Repair Corvette desteği verin.

İlk saldırın tam karşınızdan gelecek. Onceden olduğu gibi Fuel Pod'ları hedef alın. Swarmer'lar genellikle savunmasız ve yavaş gemilere saldırılacak. Fighter'larınızla karşılık verin. İlk saldırınızdan sonra aşağıdan bir ikinci saldırın gelecek. Fuel Pod'ları görür gormez ateş baslayın. Swarmer'ları küçük gruplar halinde yok edin. Bu sırada düşmanın üç ana gemisinin yerini öğrenecəksiniz. Ana gemileri ya Fighter/Corvette karışımlı ya da Destroyer'leri sürekli olarak yukarı aşağı hareket ettirerek Destroyer'ler ile yok edin. Üçüncü de yok olunca bir sonraki bölümde geçin.

Bu aylık yeriniz doldu. Homeworld'dan senaryo çözümüne onümüzdeki binyilda devam edeceğiz. Hadi bakalım, kalmıştık.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Age of Empires 2

Age of Kings



AOE2'de isleyip kazanç sağlayacığınız ve üreteceğiniz kaynaklar var. Bünler Wood, Gold, Stone ve Food. Oyunda üretiminiz ne kadar hızlı olursa kazancınızda hıza bağlı olarak o kadar hızlı artar. Oyunda isleyip üretimiizi yaptıgınız herşeyi aynı zamanda tüketiyorsunuz. Örnek vermek gerekirse; Asker eğitmek için ev, ev yapmak için tahta, tahta sahibimak için köylüye ihtiyaçınız var. Yani oyundaki herşey dengesel olarak birbirine bağlı. Kuracağınız denge üretim-tüketim dengesinde bir unsur az veya çok olursa kuracığınız strateji bastarı çökmez olur. Topladığınız kaynakları kullanmazsanız oyunu kaybedersiniz.

Sıradı bir tipitip çıkıp 'neden üretim-tüketim geyigi vapion be kardeşim derse onu söyle ezetim' AoE2'da da

PC Hilekâr

Shadow Company

Aşağıda verilen kodlardan faydalana bilmek için oyun esnasında ENTER tuşuna basın, istedığınız kodu girin ve sonra tekrar ENTER tuşuna basarak kodu çalıştırın. DOLEMITE—Seçili olan askeri öldürür kilar. PAUL HANEY SEES ALL—Düşmanların yerini gösterir.

TOGGLE BOTTOMBAR—Kontrol panelini açar, kapatır.

AUTOWINI—Götevi başanya tamamlar.

Tüm senaryoların oynanabilmesi için ise, "SET: kampanya İsmi" komutunu kullanın. Aşağıda kullanabileceğiniz kampanya isimlerinin bir listesini bulabilirsiniz:

Angola tutorial
Angola
Romania

onceki RTS'lerden farklı olarak savaş stratejilerinden çok üretim-tüketim dengeleri üzerine kurulmuş. Daha önce hiçbir RTS'de oyun zamanını bu kadar çok kaynak toplama-isleme olayına ayırmamıştık. Buradan olayı bağlayalım, eğer ekonomik dengenizi bozar ve sistem kırımdan büyük bir ordu kurarsanız kesin zaten tehlikeye atmış olursunuz. Çünkü üretiminizle bağlı olarak kazandığınız getiri sizin teknolojinizin ilerlemesi için kaynak oluşturuyor. Bu taktide de ordonuzu ne kadar çağ ilerledikçe kalabalıklaşmasını o kadar güçlü bir ordunuz olur. Kolay allan ilk 2 devirde çok kalabalık bir ordu yapmadan gelişimizi tamamlayacağımız son 2 devirde ordonuzu kurun. Tabii bunu iyi ayarlamazsanız bir erken saldırdı teker olursunuz. Normalin aksine AoE2'de savunma yapmak zor değil. Kaynakları kurutup hiçbir Upgrade olasma girmeden teknoloji ağacını sallamazsanız resmen patlaysınız.

Askeri taktikleri gelince, oyunu en az bilen ve en kötü oynayanlardan düşünün yazdırıldığında fazla kompleks bir taktik şablonu anlatmayacağım. Kısaca her zaman olsuğu ve olacağı gibi uzun menzilli bırmaları mümkün olduğunda arkadaşın. Bu elementlerin genelde Armor(zırh) Point'leri iyi olmadığından dayanıksızdır. Ancak genelde seri atış yapabilenlerinden, bu eksiklerini kapatıyorlar. Savasırken vaprazın gereken en önemli olay, ordonuzu kendi içinde eşit bir dengeye sahip bılıklere öymak olacaktır.

Eğer Multiplay Conquest seçenekinde oynuyorantzı ürettiğiniz her üç

Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

Star Trek TNG: A Final Unity

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için önceki taktik savaş ekranına girin. Buradayken klavyeden "Make It So" yazın. Ekranda yeni bir seçenekler listesi belirecektir. Burada hangi tuşa bastığınızda ne olacağını aşağıda listede bulabilirsiniz:
 'T' = 999 Photon torpidosu verir.
 'F' = Tüm hasarınızı onarır.
 'C' = Görünmezlik verir.
 'I' = Impulse motorlarına tam itme gücü verir.

askerin birini son darbeniz için güvenli bir bölgeye depolayın. Son darbeden kas ettiğim sey, genellikle her stratejinin oyun planında uyguladığı 2-3 aralık saldırdan sonra son büyük saldırıdır. Eğer bu tür bir savaş sistemi kurmazsanız çok adam kaybedersiniz.

Saldırı

Saldırı yaptığınız her düşmanın içi bir adamınızı atmak sadece salaklık olur. Böyle bir örnek versek; Sizin adamınızın 6 vuruşta öldürileceği bir düşman, aynı HP'ye sahip 3 adamınız 2 vuruşta öldürülür. Bu yüzden belli sistemi ile savasıyorsanız, oranlı ve güç dengesi iyi kurulmuş bolgunuzun hepsini seçip, düşmanlarınızın üstlerine tek tek sahneleyip savasırsanız, büyük ihtimal başarılı olursunuz.

Uzun menzilli düşmanlarınıza ilk olarak uzun menzilli askerlerinizle saldırmın. Mesela her tırıcı Archer'in ilacı Otager ve Cannoneer'dır. Bunun yanında Pikeman fara karşı Archer'ları de de savasabilirsiniz. Bonlar sizin yaratığınızda bulunabilecek kolay denklemler olduğundan üstünde duruyorum.

Son olarak Monk'larınızı aktif olarak kullanmaya ve tüm upgrade'lerini yapmaya bakın. Bu adamlar hem ordonuzu savaş sırasında Healing' özellikleriyle rahatlattılar ve de düşmanına Conversation uygulayarak sizin tarafınıza geçirtiler. Bu elementleri özellikle düşman gemileri üzerinde kullanırsanız onlar kendi tarafına geçirmeniz konusunda hayatı faydalı olacaklardır.

"W" = Anında ışık hızına geçmenizi sağlar.

Tarzan

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında klavyeden girmeniz yeterlidir. SLevel—Bir sonraki bölüme atlamanızı sağlar.

StStage—İstedığınız bölümü seçmenizi sağlar.

StAnimals—Bölümdeki tüm saldırgan hayvanları öldürür.

StSave—Oyunu kaydetmenizi sağlar.

StLoad—Oyunu yüklemenizi sağlar.

StStarzan—Starzan'a dönüşmenizi sağlar.

StJane—Jane'e dönüşmenizi sağlar.

Beta Force 2

Buradaki kodları kullanabilmek için öncelik-

İrkler Göre Stratejiler

THE BRITONS

Ana Birimi: Longbowman
Artı özellik: Archery Ranges: 20% faster
Town Centers fiyat: -50%
Foot archers: +1 uzaklık Castle Age, +1 Imperial Age (or +2 total)
Shepherds 25% daha hızlı
Teknoloji ağacımızı oluşturduğumuzda, her tür savaş taktığınızda mutlaka Longbow'ları kullanın. Özellikle Knight ve Cavalier'dan oluşturulmuş bir bölüm arkadaşına verleştirenseniz ortalığı hazırlayabilirsiniz. Dönemlere göre çıkan Light Cavalier'ler üzerinde fazla durmayın ve Cavalier'i bekleyin! Direkt atak bölüklerinizin cogunuğu Longbow ve Knight olsun.

THE JAPANESE

Ana Birimi: Samurai
Artı özellik: Galleys +50% LOS
Fishing ships 2x HPs, +2P armor, +5% daha fazla çalışır (Dark Age), +10% Feudal Age, +15% Castle Age, +20% Imperial Age
Mill, lumber camp, mining camp fiyatları: -50%
Infantry attack 10% faster Feudal Age, 15% Castle Age, 25% Imperial Age.

Diğer ikların cogundan daha hızlı Archer ve Infantry'leri var. Ufak bölgeler halinde hareket ederek savasabilirsiniz. Japon'ları oynarken Samurai'lerden kurulu bir bölgelerden oynamaya çalışırsanız aptalca oyunu kaybedersiniz. Galley'ler (Savaş gemisi) normalden 2 kat daha uzak menzilliler, onları kullanırken hemen de direkt edin. Japonlar en az oynamaya yakındır. oldugundan stratejinizi Castle Age'e kadar ekonomi üzerine olsun. Bu devirden sonra tamamen orduya eğilin ve güçlü bir ordu kurmayı çalışın. Birimler arasında pek güç birliği olmasa da rakibinize göre,

Heavy Cavalry Archer ve Samurai ağırlıklı bir ordu işinizi görür. Japon'ların Imperial Age'de Siege (Mancınık Scorpion...) diğer ikların nazarın gücü oldugundan onların ağırlıklı olduğu bir ordu kurmamaya bakın. Son olarak Japon'ların hem Wonder kurma hem de onlara saldırma olayları çok zayıf bonu dikkate alın.

Son olarak denizcilikte çok ileri olduklarından bu özelliklerinden faydalanan. Hatta ilk atamızı ve direkt Galley'ler ile baştan ve bir bölgelik ile düşmanınızın olduğu bir Monk Conversion saldırısından Galley'lerinizi koruyun.

THE TURKS

Ana Birimi: Janissary
Artı özelliği: Gunpowder birimler 20% hızlı üretilir
Gunpowder birimler +50% HPs
Bölgelik teknoloji arama fiyat: -50%
Gold miners 15% daha hızlı çalışır
Kinwa bedava
Light Cavalry geliştirmek bedava
Oyunun en iyi iklarlarından biri. Tarih gecelerinin aksine en hızlı teknoloji gelişimi gösterip, atelli silah kullanımına geçen ilk. Son devirde geldiğinizde eğer kaynaklarınızı iyi ve verimli işlediyseniz, çok güçlü bir ordu kurabilirsiniz.

THE CHINESE

Ana Birimi: Chu Ko Nu
Artı Özelliği: Farms +45 food
+3 villagers ile başlıyor ama -150 food
Teknoloji fiyatları: -10% Feudal Age, -15% Castle Age, -20% Imperial Age
Town Centers 10 nüfus sağlıyor
Demolition ships +50% HPs
Oyundaki en hızlı iklardan biri. Town Center Bonus'unu iyi değerlendirenlisiniz isizde Villager sağlatığınızdan daha çok az kaynak harcayarak daha fazla iş gücü sağlayabilirsiniz. Denge kuvvetlerini de verimli kullanırsanız sonucu çubuk



THE TEUTONS

Ana Birimi: Teutonic Knight
Artı Özelliği: Birimleri din odamlarının uyguladıkları 'Conversion' oyununa daha dayanıklı.
Monks 2X daha uzak itylebilir
Kulelerde 2X hızla oluyor, normal samizondalar 2X daha fazla ateş kabiliyeti var.
Murder Holes bedava
Farms cost -33%
Town Center +2 attack/+5 range
Din konusunda ileri bir ilk. Monk'ları sayesinde çok iyi defans yapabilir ve az savaşarak zaferle gidebilirler. Bontun yanında Guard Towerları diğer iklamlarla çok daha güçlü. Dolayısıyla atak yerine sıvunma kurusu üzerinde durulması gereken bir ilk.

THE PERSIANS

Ana Birimi: War Elephant
Artı Özelliği: Knights +2 attack vs. archers
+50 wood, food ile başlıyor
Town Centers Dock 2X HPs, +10% Feudal Age, +15% Castle Age, +20% Imperial Age fazla căsırılar
Ekonomik strateji kurulumuna en

3D ekranındayken:
ARMAGEDDON-Tüm düşman gemilerini yokeder.

BOMBERMAN-Düşman gemisini tek atışta patlatır.
PEACE-Korsan saldırılannı kapatır.

DIFFUSE-Geminiz ölümsüz olur.
FREEZE-Düşman gemilerini durdurur.

Carnivores 2

Oyun esnasında klavyeden "debugup" yazarak debug modunu açın. Bu modeyken ekranın sağ üst köşesinde koordinatlarınıza göreceksiniz, ayrıca siz ates etmedençin dinoalar size saldırmayacaktır. Bunun dışında su tuşları da kullanabilirsiniz:
CTRL-Daha hızlı koşmanızı sağlar.
SHIFT+S-Oyunu yavaş çekim çalıştırır.

CTRL+N-Uzun mesafelere atlayabilmenizi sağlar.
SHIFT+T-Frame Rate göstergesini açar.
TAB-Tüm haritayı göstermenizi sağlar.

Seven Kingdoms 3

Bu oyunda hileleri açabilmek için klavyeden !#%%%&& girin. Ekran da "Cheat codes enabled" mesajı belirecektir. Ardından aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz, ancak unutmayın, her yeni görevde ana kodu tekrar girmeniz gereklidir:
CTRL+M - Tüm haritayı gösterir.
CTRL+T - Tüm teknolojiyi verir.
CTRL+U - Kralınızı ölümsüz yapar.
CTRL+A - Debug mesajlarını açar, kapatır.
CTRL+I - 1000 birim yiyecek verir.
CTRL+C - 1000 birim hazine verir.
CTRL+Z - Hızlı inşaat modunu açar.

le "W" tuşuna basarak konsolu açın ve sonra kodu girip ENTER tuşuna basın. İste kodları ve etikeleri:
Thetrooper-Olümsüzlük verir.
Sunandsteel-Cephanezi doldurur.
Diewithyourbootson-Simsiz cephane verir.
Stilllife-Görünmezlik verir.
Revelations-8 atmılık topçu desteği sağlar.
Wet Attack
Aşağıdaki kodları farklı oyuncuların ekranlarındayken klavyeden girerek kullanmanız gereklidir:

Adventure ekranındayken:
JACKPOT-Bir milyon dolar verir.
MAKEITFASTER-Oyun daha hızlı çalışır.
LIKEARABBIT-Oyun zamanı 60 kez hızlı geçer.

Woodruff

Geçen ay verdığımız Woodruff saç baş yoldurtacak kadar zor ve karışık bir adventure. Ama paniğe gerek yok, madem oyunu veriyoruz, tam çözümüyle olayı tamamlamak da bizim görevimiz.

Aslında Woodruff'ın zorluğunun en büyük sebebi, normal mantık sınırlarının dışında olması. Kendi içindeki absürd mantığı anlamaya başladığımızda aslında o kadar da zor olmadığını göreceksiniz.

Oyunu oynarken dikkat ederseniz rahat edeceğiniz birkaç noktayı burada söylemem gereğini düşünüyorum.

- Oyundaki her mekanın ismi, bir yere asılı mavi tabelalarda yazıyor, bunlara dikkat ederek oynarsanız, tam çözümde bir yere gitmeniz gereğinde kaybolmazsınız.

Σ Başlarda bulacağınız Tobozon adlı alet aslında bir telefon, ama sayılar yerine BLA, ZIG, DRU gibi tuhaf kelimeler var. Ayrıca bazı kapıların açılması için gerekli şifreler de buraya kaydediliyor. Bunlara dikkat edin.

- Oyunda bazı yerlerde Stuhl denilen paraya ihtiyacınız oluyor. 1 Stuhl'unuz kaldığında onu harcayamıysınız. Bu durumda red Light District'e gidip son parınızı kollu kumar makinesinde kullanın, 3 Stuhl'unuz olacak. Bunlarla hemen solunuzdaki bilek güreşi yapılan mekanı gidip kırmızı veya siyahın üzerine oturun. Mutlaka kazanırsınız (genellikle kırmızı kazanıyor).

- Alt yazı olmadığı için bazı ipuçlarını kaçırabilirsiniz. Bu durumda aynı diyalogları tekrar dinlemeniz gereklidir. Karşınızdaki adam konuşurken dikkat edin.

Oyunu Azimuth'un evinin önünde hafızanızı kaybetmiş ve okuma yazma bilmez durumda başlıyorsunuz. Oradaki adamlı konuşun. Pencerenin üstünde bir çizme var ama alamıyoruz. Sağdaki ekrana geçin. Burada SAD BOZOUK STREET. Üzgün Bozouk ve örgü ören kadınla konuşun. Sağ alttan bir sonraki ekrana geçin. Burası da BRIDGE OF THE SLUMS. Kutuyu tıklayın, ardından çıkan somuna tıklayın, Somunu Beggar'a atın, size fırlatacağı çizmeyi alın. Azimuth'un evine geri dönün. Tek çizmeyi, pencerenin

Üzerindeki diğer çizmeye sıralıpis ikisini de alın. Çizmelerden birisinin içinden Azimuth'un resmi çıkarır. Soldaki kırmızı düğmeyi alın. Bu aslında Woodruff'ın oyuncak aynısının gözü. Sağda gidip Azimuth'un resmini örgü ören kadına gösterin. Size bir gazete makalesi verecek ama okuma bilmediğinizden bir işe yaramayacak. Sağda gidip asit nehrini yeni çizmelerinize geçin, yerdeki somunu alın.

WINO ALLEY'deyiz. Sarhoş adamlı konuşmaya çalışın, pek de faydalı olacağım sanıyorum ya, neye. Yerdeki torbadan bir miktar tütün alın. BAR'a girin (buradaki diyaloglar kopartabilir sizi, aman divim). Bardaki kadınla konuşun, ki kendisi aslen sizin ilkokul öğretmeniniz olur. Size bir A harfi verecek ve aşağıdaki büyütücü kılıklının JF Sebastian olduğunu söyleyecek. JF'le konuşup bir fincan kahve alın. Konuşmaya devam edip Azimuth'un evinde neler olduğunu öğrenin. Hafızası yerine gelen Woodruff oldukça kızacak (bu arada, oyunu yapanın esprî anlayışına hayran kaldım!!!). Oyunun isminin koca koca yazdığı ekranda sağa giderseniz tekrar bara gelirisiniz. Ama önce sağdaki fırçayı bulup alın. Bara döndüğünüzde öğretmeninizle konuşup elinizdeki gazete makalesini vererek size okumayı öğretmesini sağlayın. Bu arada, sürekli yukarıdan inip çıkan garsona dikkat ettim mi? Garson ust kattaki adamlı bardağını doldururken hemen cebine tıklayıp şşe açacağını alın. Alt kattaki duvarda bulunan postere tıklayıp hava durumu kanalının Tobozon numarasını öğrenin. Bardan çıkışın. Sarhoş kahveyi verin, ayrıca size bir Weather Watch verecek. Fırçanızı alıp arkadaşın zift dolu bidondan kullanın. Sad Bozouk caddesine gidip yerdeki A harfinin üzerinde sizin A harfinizi kullanın. İste her derde deva Tobozon elinizde. İlk kullandığınızda Azimuth'un sizin için bıraktığı mesajı göreceksiniz. Azimuth'un evine gidip içeri bakın. Sağdan devam edin. STAIRS STREET'deyiz. Dükkanın vitrinine tıklaysanız Woodruff içerisinde çok güzel bir Bozouk uçurtması



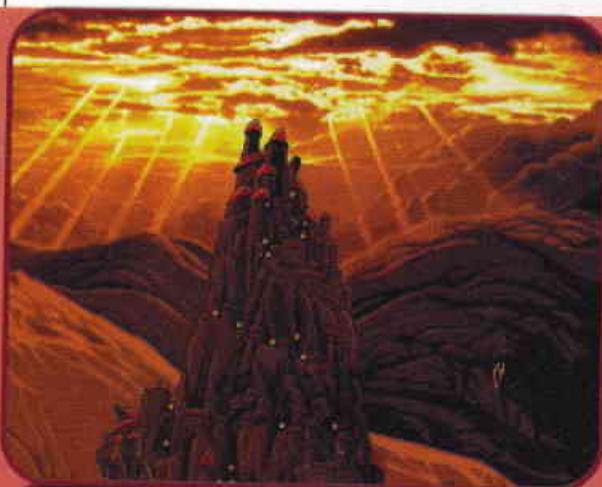
olduğunu söyleyecektir. Yerdeki kutuya tekme atarsanız içinden bir fasulye düşecektir. Fasulyeyi ve teneke kutuyu alın. Geri dönüp Azimuth'un evinin yanındaki asansör kullanın ve bir ust kata çıkin.

Bürokrasinin Çarkları

Burası ADMINISTRATION CENTRE. Bürokrat ile konuşun. Soldan ilerleyin. Geldiğiniz yer BROTOFLATRON CENTRE. Postere tıklaysanız fabrikaya işçi arandığını öğreneceksiniz. İş bulma kurumunun Tobozon numarasını arayın. Oküz isyeren bayan işe girmek için bir Respiration Certificate (neles sertifikası !!!) ve Brotoflatron fotoğrafı gerekliliğini söyleyecek. Bürokratın yanına geri dönüp Respiration Certificate istedığınızda sizden nefesinizin bir örneğini isteyecek. Bu arada, burada Nut (findik) satan bir dükkan ve High Moral's Club diye bir yer var ama buralara işiniz daha sonra düşecektir. HMC'ye girmeye çalışırsanız, kabul edilmek için iyi giyimli olmak gerekligini öğreneceksiniz. Tekrar sola gidin.

Cui Cui Store'a girin (sağdaki kapı). Kapının arkasında dönüp duran farenin çarkı üzerinde somunu kullanıp çarkı durdurun. Dışarı çıkip uyuyan dükkan sahibinin yanından plastik parmağı alın. Tekrar dükkanı girin. Papağanla konuşmaya çalışın ama sizden çok öndeği resimle (?) ilgileniyor. Ziftli fırçanızı resmin üzerinde kullanıp ilgisini dağıtan. Tekrar konuşutugunuzda size arkasındaki tüyler yoluundan High Moral's Club'daki işinden atıldığını söyleyecek. Tüyleri alıp üzerinde kullanırsanız, o da mutlu bir şekilde işine geri donecektir.

Dükkanın arkasında kumarhaneye açılan gizli bir geçit var. Ama ortam karanlık olduğundan kendinizi bile göremiyorsunuz. Karanlıkta sağ tarafa doğru bir düğme (SWITCH) var, onu bulmalısınız. Daha sonra flapper'in üzerine iki, glapper'in üzerine ise bir kere tıklayın. Düğmeye basın. Koca



bir burun çıkacak ortaya. Plastikparmaklı buruna sokun (iyildi).

Kumar oynatılan CLAN-DESTINE BETTING SHOP'a geldik. Kalesteki tiple kozaña kadar konuşun.

Barmanla konuşup bir bardan su (i) için. Sağdan çökkel RED LIGHT DISTRICT'e gelin. Aşağıdaki kadınla konuşun. Eski den kralın sekereriyken parasızlıkta bu hallerde düşmüş garip. Kraliyet odasının Tobozon şifresini verecek size (Throne Room = ZIG STO DRU BLAZ). Sağdaki tili makirşanız üç dört kere kurcalarsanız ilk parınızı (STRULU) kavuşturacaksınız. Bonu alıp üsteki tek kollu kumar canavarının üzerinde kullanımın tek strul'unuz kaldığında buraya gelip bu makinayı kullanın. Sola gitip rafip kiliknamı kontusuñ. Kumar oynamak isterseniz kırmızı veya siyahın üzerinde bir strul yattırın. Kazanırsanız ört Strul alırsınız. Genellikle kırmızı kazanıyor, en az 20 Strul kazanana kadar oynayın.

PLAYSTATION Hilekar

Army Men: Air Attack

Aşağıda oyunun bazı bölümülerinin seviye kodlarını bulabilirsiniz:

Level 4 - Aşağı, aşağı, kare, sol, sağ, O, X
Level 6 - Kole, X, kare, üçgen, sağ, yukarı, sağ

Championship Motocross

Aşağıda verilen kodları nümolarak kullanırsanız belirtilen etkileri sağlayabilirsiniz:

LIVE ACTION: Wrath Child Fox FMV sahnesini seyredebilmenizi sağlar.

ALL EVENTS: Tüm klümanlorda yansabilmeye imkan tanır.

DIRT TRACKS: Tüm pistlerde yansabilmeye imkan tanır.

Büyük Patron BigWig

Cui Cui dükkanının girişine gidin, asansörde bir üst kata çıkarın. Şimdi BIGWIG'S SOLARE deyiz. Robotun üstündeki yakalığı (False T-Shirt) alın. Altıka aka dükkanına iki kere girip Mavi Renkli Gözükleri ve Plastik Çemevi alın. Soldaki postere tıklañsanız "Heart-to-Body" isimli TV programının Tobozon numarasını öğrenirsiniz. Burayı arayınca Woodruff Coh Cott'a aşık oluyor. Programda verilen yeni Tobozon numarasını arayıp sekreteñle görüşün, size Coh Cott'un özel telefon numarasını vereceğini söyleyor. Tobozon'u bir sonraki kullanışınızda bu numarayı alıcasınız. Üst kata çıkıp verdeki溶げゆけ bakın. Kalanızda düşen koca torbayı alın. Asansörle yeniden aşağı inin.

Brotolatron üzerinde bir Strul kullanıp fotoğrafınızı çekinir. Tobozon'da ekranın altındaki boşluğa fotoğrafınızı koymasınız otomatik olarak iş bulma kurumu aranacaktır. Ama öküz işveren kadın ise girebilmeniz için iyi giyimli olmanız gerektiğini söyleyecek. Şimdi ne yaparsanız yapın işe kabul edilmeyeceksiniz. Isahı gormegi, gözüğü, plastik çeneyi, zilli niçayı kendi üzerinde kullanıp ideal işçi gibi görünseñiz bile gülümsemeyiniz. Kötü olduğu bahane ettiðecek. Siz iyi mi. Bigwig Square'e geri dönün. Soldaki kapıdan geçip DRY FOUNTAIN SQUARE'e gelin. Çejmede su yok, ama toprak var. İvir zvir satan Bozouk'la konuşun ve bir Strul verip sapka alın. Tekrar konuşun, size karısının Bozouk Tapınağı'nda olduğunu ve kapısının giriş kodunu söyleyecek. Talent Wiseman = KAHLRZ GÖZ GNEÜ. Eski işine dönmek isteyen bu adama Artistic Syllable's (Syllable = ses) getirmeniz gerekiyor. İsterseniz aşağıya inip televizyon seyredebilir ve diğer bozouk'la konuşabilirsiniz. Bigwig Square'e geri dönün. Burada en sol

OPPOSITE LOCK: Pistten tersinden yanabileceğiniz imkan tanır.

Breakout Wings 2000

Aşağıdaki kodları isim olarak kullanırsanız karşılık gelen karakterleri kullanarak oynayabilirsiniz. Ayru karakterler Career ve Exhibition modlarında da kullanılabilmek için dövüş öncesi traftama ekranında O tusuna basmanız yeterlidir.

Karakter

Q-Tip

O

Gargoyle

Jermaine Dupri

Mark Ecko

Kod

Q-TIP

O

GARGOYLE

JERMAINE DUPRI

MARK ECKO

üsten FACTORY SQUARE'e gidin. Members of the Schnibble Sect diye bir tarikevin eylem yaptıðını göreceksiniz. Yerde oturan adamlar konusun. Yerde duran gazeteyi okuyan ve Woodruff'un aşık olduğu Coh Cott'un aslında Big Wig'in sevgilisi olduğunu öğrenin. Bunu öğrenen Woodruff doğal olarak çokecektir. Arka taraftaki banka kıkıldır. Oraya çöken Woodruff hiçbir tepki vermeyecektir. Ağlatana kadar üzerine tıklayın: Değer mi bir kız için hepsi, yakışır mı sana gibi. Sol taraftaki evin zilne basın. Minik bir Bozouk size mendil getirip geri gelecektir. Bir kağıt uçagın uçarak pencereden girdiğini göreceksiniz. Toyun alıbasın gidiyor hadi bakalım... Zile tekrar basın, gelen kağıdı okuyan Woodruff Azimuth'un hayatı olduğunu öğrenince tekrar kendine gelecektir. Buralardan çıkış kuru çesninin bulunduğu yerde sol taraftan gidip tapmak girişine (TEMPLE ENTRANCE) varam. Kapıdaki bekçi içeri girmeniz için sizden Bluxture Nut (Kanatın en sert cevizii) isteyecek. Administration Centre'daki findik dükkanına gidin, ama Woodruff son Bluxture cevizinin Virtual Trip'in sahibine satıldığını öğrenicek. Red Light District'den sağa devam ederseniz Virtual Trip olayına gireceksiniz. Sağdaki kavanın üzerine tıklayıp soldan gelen, asansör tıklayıp Virtual Trip'in sahibi olan Ernst Blinst'in yanında gelin ve konuşun. Size Bluxture Nut kadar sert bir kaya kırılığında cevizi vereceğini söyleyecek.

Simdi biraz karışık bir olay var. Tobozon'u açıp havayı tahmin kanalına bakın. Bir meteor firtinasından balısettiðini duyduğunda meteorun hangi ekranı düşeceğini söyleyecek. O ekran'a gidip Weather Watch'u kullanırsanız, Woodruff meteorun düşeceğini vere bir çarpı atar. Biraz beklerseniz meteor düşer ve içinden çıkan taşı Ernst Blinst'e götürür

Marlon Wayans

Tim Duncan
Alien
Clown
Ed Mahone

MARLON WAYANS

TIM DUNCAN
ROSWELL
SHIMACKO
ED MAHONE

TC Show Center

Aşağıda verilen tus kombinasyonlarını açılış ekranıodayken girmeniz gereklidir. Senye sepmi: Aşağı, yukarı, sağ, sol, üçgen, X, kare, O

Altın madalyalar: Aşağı, yukarı, sol, sağ, üçgen, X, kare, O.
Daha fazla puan: L2, R2, L1, R1, Üçgen, O, X, kare
Final sahnesi: Yukarı, aşağı, sol, sağ, X, kare, üçgen, O.

Yamaha

CD Recorder

CRW6416S-VK



Heşimizin başına gelmiştir, Internet'ten indirdiğiniz dosyalar Harddisk'inizin bir köşesinde birikir, üzerinde çalışığınız dosyalar devasal boyutlara ulaşır. Veya, evinize birkaç saatliğine gelen uzak bir akrabانızın oglunda, iki yıldır aradığınız oyuncun kainattaki tek kopyası vardır, ve çokuk yarım saatliğine misafirliği gelmiştir. Bu gibi durumlarda imdadınıza SCSI CD yazıcıları yetişir. Piyasada birçok firmadan birçok CD Writer modeli mevcut ve bunları birbirinden performans, güvenilirlik gibi kriterlerde ayırlıyor. Ama CD yazıcılarının birçok I/O cihazında olduğu gibi, birbirlerinden ayrıldıkları nokta kullandıkları arabirim. EIDE arabiriminin dışında, SCSI denilen bir ikinci arabirim var ki, performans açısından EIDE'den çok üstünür.

Fast SCSI (SCSI-2) arabirim kullanan Yamaha CRW6416S-VK, 6 hızlı yazma, 4 hızlı yeniden yazma ve 16 hızlı okuma kapasitesine sahip. Üzerinde 2 MB tampon belleğe

sahip. Ayrıca CD yazılımını oldukça kolaylaştıran Adaptec Easy CD Creator ve Adaptec Direct CD yazılımları ile birlikte geliyor.

Eğer bilgisayarınızda ayrıca CD-Rom kullanmak istemiyorsanız, 16X okuma hızı sizi bir yere kadar idare edebilir. Ancak, günümüzün aşırı CD erişimi gerektiren oyunlarında takılmalar yaşanıyor. Ama, Yamaha'nın esas görevi olan yazma ve yeniden yazma performansından çok memnun kaldığımızı söylemeliyim. Testlerimizde, Writer ile birlikte gelen EasyCD ve DirectCD yazılımlarını kullanarak hazırladığımız Data ve Audio CD'lerin yapılması SCSI-2 arabirimini kullanan bir yazıcı için korkunç derecede uzun denilebilecek süreleri buluyordu (35-40 dakika arasında). Birkaç denemeden

s o n r a
b u n n ,
kesinlikle
CDWriter'ın
değil, kul-
lanıcı dostu
olması uğruna
işlevsellikten feragat
edilen EasyCD pro-
gramının hatası olduğuna
karar verdik. EasyCD yerine
Ce-Quadrant'ın ToGo CD yazma
programını kullandığımızda 640
MB'lık bir data CD'sinin yazılması 8
dakika 40 saniye gibi bir sürede bitti!
Bu performans özellikle hızlı bir

şekilde CD kopyalamaya ihtiyaç duyanların ilgisini çekecektir. Ayrıca, EIDE arabirim kullanan CD yazıcıları kullananlar bilirler, CD yazılırken bilgisayara hiçbir şekilde müdahale edilmemelidir. Aksi taktirde CD'ye yazılan bloklarda atlamalar olabilir, hatta CD yanabilir. SCSI-2 gibi hızlı bir arabirim kullandığından, Yamaha'da böyle bir problem yok. Sistem kaynaklarını fazla zorlamadığınız zaman CD yazılırken bile bilgisayarınızı kullanmaya devam edebilirsiniz. Takdir edersiniz ki bu, bizim gibi dakikaların hesabının yapıldığı bir işte çok büyük bir artı.

Donanım sayfalarımızda incelediğimiz ilk CD yazıcı olan Yamaha CRW6416S-VK bizden LEVEL Performans ödülüne almayı başardı.

Eğer bilgisayarınızda bir SCSI kartı varsa, v e y a



almayı
düşünüyor
sanız oldukça yük-
sek performanslı bir CD
yazıcı sahibi olmak da istiyorsanız,
Yamaha gönül rahatlığıyla tercih ede-
bilirsiniz.

Teknik Özellikler:

Arabirim

Veri Kapasitesi

Yazma/Okuma Hızı

Desteklenen yazma/okuma formatları

Tampon Veri Belleği

Birlikte Verilen Yazılımlar

Minimum Sistem Gereksinimleri

SCSI-2 (Fast SCSI)

650 MB (74 dakika CD Audio)

Yazma (1X, 2X, 4X, 8X hızı)

Yeniden Yazma (2X, 4X hızı)

Okuma (16X hızı maksimum)

CD-DA, CD-ROM, CD-ROM (XA),

CD-I, CD-Bridge, CD-Extra, Video CD

2 MB

Adaptec Easy CD Creator, Adaptec DirectCD

Pentium 133 işlemci, SCSI arabirim kartı,

Windows 95/98/ NT 4.0 ve Service Pack 3/4

BİLGİ İÇİN

Dağıtıcı: Multimedya**Telefon: (0212) 212 98 50****Fiyatı: 299 \$ + KDV**

Avermedia TVPhone 98

Özellikle televizyon kartları ve Web kameraları gibi multimedya üzerine aygıtlar üretten Avermedia firmasının en son piyasaya sunduğu TVPhone 98 adlı bu ürün bilgisayarınıza TV özelliği katmanın yanında PC'den radyo dinleme keyfini de size sunuyor. Ayrıca Video yakalama ve Video konferans yapmanızda da olanak sağlayan bu kart bir kombo kart olarak da oldukça başarılı bir çizgi izliyor. TVPhone 98 kutusunun içinde TV kartının yanında, sürücülerinin ve yazılımlının yer aldığı CD, mikrofon, FM radyo anteni, bağlantı kabloları ve pilleri ile bir uzaktan kumanda bile yer alıyor. PC monitöründen 1024*768 çözünürlüğe kadar tam ekran televizyon izlemenize olanak sağlayan kart, 181 kanala kadar kanalı hafızasında tutabiliyor. Bu kanallar arasında seçtiğiniz 16 tanesini aynı anda Preview edebileceğiniz gibi izlenmesini istediğiniz kanalları da şifreleyebili-

yorsunuz. Kartın üzerine isteye bağlı olarak Teletext, A2 ve NICAM modüllerinin eklenmesi de mümkün oluyor. Dijital bir video olarak da nitelendirebileceğimiz bu kart ile TV programları ve Video'lar da RGB 24 ve 15 formatta YUV 4:2:2 AVI olarak kaydedilebiliyor. TV kayıtları için önceden programlama da yapılabiliyor. Böylece siz bilgisayarın başında yokken istediğiniz bir programı sabit diskinize kaydedebiliyorsunuz (Tabii yeterince büyük bir sabit diskiniz varsa). PAL&SECAM ya da NTSC formatlarını da destekleyebilen kartın arka tarafında Coax, Composit ve S-video girişleri yer alıyor. Ekran yakalama çözürügü olarak NTSC modda 640*480, PAL&SECAM modda ise 768*576 destekleniyor. Ancak hızlı bir sisteminiz ve sabit diskiniz yoksa tabii ki bu çözünürlüklerde akıcı bir yakalama beklememiz gerekiyor.

Radyo desteği de bulunan PCPhone 98'de böylece tüm FM kanalarını da dinleyebiliyorsunuz ve daha sonra-

Teknik Özellikler:

Capture Chip'i	BT878KHF
Kombo Özellikleri	TV, FM Radio, Video Capture, Video Konferans, Uzaktan Kumanda
Geliştirilebilirlik	Teletext, A2 ve NICAM Stereo eklenebilir
Birlikte Verilen Yazılımlar	CyberLink Video Mail, IE, NetMeeting, TV ve Capture yazılımları
Sistem İhtiyaçları	Windows 98 ve PCI Port



LEVEL
DONANIM
PERFORMANS

dan dinlemek için bunların 20 tanesi ni hafızaya da kaydedebiliyorsunuz. Kart ile birlikte gelen kumanda ile ise televizyon kanallarını bulma, FM kanal değiştirme, resim yakalama, TV yayınına kaydetme ve daha bir çok işlemi gerçekleştirmenize olanak sağlıyor. Kartı gereklili yazılımlar ve kameranız ile birlikte kullanarak Internet üzerinde Video Konferans yapmanız ve göndereceğiniz mesajlara kendi Video'nuzu eklemeniz de mümkün oluyor.

Microsoft Sidewinder GamePad Pro

LEVEL
DONANIM
PERFORMANS

Microsoft'un ergonomik, hızlı ve rahat kullanımı oyun kontrol cihazları sıklıkla oyuncuların ilgisini çekiyor. MS Sidewinder Gamepad serisi de buna bir istisna değil.

MS Sidewinder Gamepad Pro emsallerinden pek çoklarından daha iyi. Gri, sık görünümü ile sizi etkilemeye başaramasa bile, inanılmaz kolay kullanımı ve ele tam oturan ergonomisi nedeneyle action oyunlarının üzerindeki kontrolü çok kolaylaştırıyor. USB bağlantı kullandığı için Windows'a tanıtılması ve kurulması çok kolay. Üzerinde programlanabilir altı tuşuna ek olarak, arka tarafında tam işaret parmaklarınızın üzerinde denk gelecek şekilde yerleştirilmiş iki tuşu daha var. Bu tuşlar özellikle bol bol ateş etmeniz gereken oyunlarda, birincil ve ikinci ateş butonları olarak kullanılabilir.

Birçok Gamepad'dekinin aksine, digital değil analog olan Sidewinder'in yön Pad'i (D-Pad), oyunlarda 360 derecelik tam bir kontrol sağlıyor. Belli bir yöne dönmek için tekrar tekrar D-Pad'e basmanız gerekmeyip, baş parmağınızı D-Pad'ın üzerinde o yöne hareket ettirmeniz yeterli. Tabii yuvarlak hareketler yerine keskin dönüşler yapmanız gereken dövüş oyunlarında D-Pad'ı Standart Mod'a getirebiliyorsunuz. Analog kontrol sağlayan Proportional Mode'da ise, tipki bir Analog Joystick'te olduğu gibi ne kadar baskı uygularsanız, oyundan aldığınız tepki de o seviyede artıyor. Oldukça kullanışlı bir özellik. Hareket Pad'ının hemen sağ altındaki ince tuş ise, SHIFT tuşunun görevini alabiliyor. Böylece GamePad'ın sağındaki programlanabilir altı tuşa, SHIFT basılı ve basılı değilken olmak üzere 12 farklı görev atayabiliyorsunuz! Bu, birçok Action oyunu için fazla bile.

Sidewinder GamePad Pro'nun bir di-

ğer artısı ise yanında gelen Game Controller Software 4.0 versiyonu. Gamepad ile ilgili bütün ayarları yapabildiğiniz bu program sayesinde, ister-

seniz programlanabilir tuşlara bazı klavye tuşlarının görevlerini de atayabiliyorsunuz.

Sonuç olarak, Microsoft Sidewinder GamePad Pro, oldukça makul bir fiyatla piyasadaki birçok GamePad'de bulamayacağınız kadar çok fonksiyon sunuyor. Bu aralar GamePad almayı düşünüyorsanız, Sidewinder Pro'yu ciddiye alsanız iyi olur.

BİLGİ İÇİN

Dağıtım: Microsoft
Telefon: (0212) 2585998
Fiyatı: 37\$ + KDV

Teknik Özellikler:

Baglantı Arabirimleri	USB
Hareket Modları	Analog ve Dijital
Tuş Sayısı	6 Programlanabilir, 1 Shift Fonksiyonu, 2 Ateş Tuşu
Birlikte Verilen Yazılımlar	Sidewinder Controller

Cok iyi

Windows 98 ve USB Port



Microsoft Sidewinder Dual Strike

Teknik Özellikler:

Bağlantı Arabirimleri	USB
Hareket Modları	Analog
Tuş Sayısı	6 Programlanabilir, 1 Shift Fonksiyon, 2 Ateş Tuşu
Birlikte Verilen Yazılımlar	Sidewinder Controller Software 4.0 İlyi
Ergonomi	Windows 98 ve USB Port
Sistem İhtiyaçları	

LEVEL
DONANIM
TEKNOLOJİ

Ama Microsoft'ın Dual Strike'i o kadar farklı ki, kullanmadan nasıl bir şey olduğunu anlamazsınız mümkün değil.

Dual Strike, ana olarak iki parçaya ayrılmış bulunuyor. Sol bölümde bir D-Pad, iki programlanabilir ve Shift fonksiyon tuşu bulunuyor. Buraya kadar herşey normal, Dual Strike'in normal olmayan tarafı sağ kısmı. Sol kısma oynar bir mekanizma ile bağlı bulunan bu kısım, 3D action ve FPS'lerdeki Mouse kontrollerinin yerini alıyor. FPS'lerdeki kafa hareketleri-

Oyun kontrol cihazlarında, özellikle de GamePad'lerde, farklı ürünlerin arasında büyük değişiklikler yoktur, hemen hemen hepsi birbirinin yerine geçebilir.

ni, araba yarışlarındaki incelikli dönüşümleri bu parça sayesinde klavye/mouse kombinasyonuna gerek kalmadan uygulayabiliyorsunuz. Alışması biraz zaman alan bu parça, oyun oynamaya alışkanlıklarınızı değiştirecek kadar inanılmaz kolaylık sağlıyor.

Sağ parçanın üzerinde ayrıca pro-



gramlanabilir dört tuş, ve GamePad'ın arkasında işaret parmaklarına denk gelen iki de Trigger bulunuyor.

Yanlız, Dual Strike'in en vurucu özel-

liği olan sağ parçasından en fazla verimi almak için, oyun kontrollerini kendinize göre GamePad'ın üzerindeki tuşlara çok iyi bir şekilde atamalısınız. Dual Strike ile gelen CD'de belli başlı 24 oyunun kontrol şemaları var ama taktir edersiniz ki bu oldukça kısıtlı bir miktar. Ama ayen Strike Pad'de olduğu gibi, kendi kontrol kombinasyonlarınızı oluşturmak Sidewinder Utilities programı sayesinde çok kolay. Bu sağ parçanın en büyük eksisi kısıtlı hareket imkanı nedeniyle mouse ile olduğu kadar hızlı dönüşler yapamayacak olmanız. Sonuç olarak, eğer sıkı bir FPS ve Action oyuncusu iseniz, ve klavye/mouse karmaşasıyla uğraşmadan bütün kontrollerin elinizin altında olmasını istiyorsanız, Dual Strike'tan daha iyisi şimdilik yok.

BİLGİ İÇİN

Dağıtım: Microsoft
Telefon: (0212) 2585998
Fiyatı: 54\$ + KDV

Genius Speed Wheel Formula

Yarış oyunlarından maksimum gerçekliği hissetmek için elinizde tuttuğunuz bir direksiyon ve ayaklarınızın altındaki pedallardan daha iyisini bulamazsınız. Genius Speed Wheel Formula oldukça sık dizayn edilmiş bir direksiyon/pedal seti. Esas olarak araba yarışları için üretilen bu cihazın pedal kısmının üzerinde yarış ve dövüş oyunları arasında seçim yapmak için bir switch bulunuyor ama açıkçası bir dövüş oyununda direksiyon/pedal setinin kullanılabilirliğinden oldukça şüphe duyduk. O yüzden, biz direksiyon olması gerektiği gibi yarış oyunlarında

test ettik. Kurulumu oldukça basit olan Speed Wheel'in direksiyon kısmı ön tarafındaki boşluklara geçirilen aparatlar sayesinde masaniza sabitleniyor ve eğer standart dişli bir masanız yoksa (kenarların kalınlığı 10 cm.'den kalın değilse) sabitlendikten sonra direksiyonun oyun sırasında sağa sola savrulması mümkün olmuyor. Ama malesef aynı şeyi pedallar için söylemeyeceğiz. Oldukça ağır bir yapıya sahip olması ve altında sertleşmeyi artıracı parçalara rağmen oyun sırasında pedallara bastıkça sizden uzaklaşmasını önleyemiyorsunuz. Hali veya halifeleks kaplı bir yüzeyin üzerinde kullanılırsa bu tür bir sorunla karşılaşmayıcağızı zannediyorum ama kalebodur veya mermer bir zemin üzerinde bu pedalları bir yandan kullanıp bir yandan da sürekli olarak konumunu düzeltmeniz gerekecektir. Direksiyonun kullanımı ise oldukça

rahat. Tahmini %5'lük bir ölü bölgesi var ama iyi programlanmış bütün yarış oyunlarında (NFS serisi gibi) ölü bölgeyi tanımlayıp direksiyonu ona göre ayarlayabiliyorsunuz. Direksiyonun üstünde her iki tarafta üçer olmak üzere altı adet düğme var. Sağ taraftaki vites kolunun üzerinde ise ikisi solda, ikisi arkada olmak üzere dört tuş var. Toplamda on eden tuş sayısı bir araba yarışçısının ihtiyacını fazlasıyla karşılayacaktır. Şu sıralar kaliteli ve sağlam bir direksiyona ihtiyacınız varsa, Genius Speed Wheel Formula siz fazlaıyla tatmin edecektir. Ama pedalları üzerine koyacak bir halinizin olmasına dikkat edin.

BİLGİ İÇİN

Firma: Boğaziçi Bilgisayar
Telefon: (0212) 2889292
Fiyatı: Belli değil



A4 Tech Racing Easy

Bu ay kontrol cihazlarının yoğunca incelendiği Donanım bölümünde, son olarak kaliteli kontrol cihazları ile güvenimizi kazanan A4 Tech'in ilginç bir ürünü bulunuyor. Racing Easy isimli bu kontrol cihazı, full takım bir direksiyon almaya maddi gücü olmayanlara yönelik olarak tasarlanmıştır. Görünüş olarak ters çevrilmüş bir Joystick'i andıran aletin üst kısmı (hangi elinizi kullandığınıza bağlı olarak) sol elinizle sağa-sola çevrilebilir bir direksiyon vazifesi görürken, alt kısmını ise sağ elinizle kavramanız gerekiyor. Direksiyon kısmında vites değiştirmek için kullanılabilecek ve baş parmağınızla kolayca ulaşabildiğiniz iki düğme var. Sap kısmında ise gaz ve fren yapmak için kullanılan bir tetik bulunuyor, ve bu tetik A4 Tech Racing Easy'nin en büyük dizayn

hatası olarak gözde çarpıyor.

Bu hatayı size söyle anlatıyorum. Tetiği geri çektiğinizde gaz, ileri ittiğinizde fren vazifesi görür (veya seçiminize göre tam tersi). Bu nedenle tetiğin her iki tarafına da birer parmağınızı yerleştirmeniz gerekiyor. Mesela, gaz vermek için tetiği kendinize doğru çekerken, aniden fren yapmanız gerekiyse, tetiğin önündeki parmağınız feci bir şekilde sıkışıyor. Eski Combat School günlerinden beri oyun oynarken fiziksel anlamda canının yanmasını ilk defa Racing Easy'yi kullanmanız mümkün olabilir.

Racing Easy'nin ikinci eksikliği ise, havada kullanıyor olmanız. Kesinlikle herhangi bir yere sabitlenmediğinden, havada duran iki kolunuz da bir süre sonra yorulmaya başlıyor ve direklerinizi bir yere dayama ihtiyaci



hissediyorsunuz. Bir üçüncü eksiklik olarak da direksiyon kısmının kısıtlı dönüş açısı ve böylece kısıtlı kontrol sağlıyor olmasını sayabiliriz.

İlginc bir kontrol cihazı olan Racing Easy, malesef dizayn hataları yüzünden istenileni vermeyi başaramıyor. Ama eğer parmaklarınız küçük ise, canınızı yakmadan A4 Tech Racing Easy'yi kullanmanız mümkün olabilir.

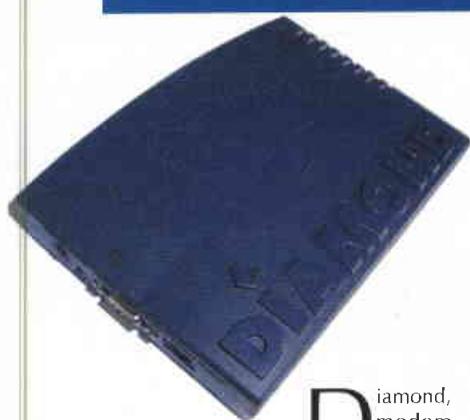
BİLGİ İÇİN

Dağıtım: Multimedya

Telefon: (0212) 2168355

Fiyat: 13\$ + KDV

DIAMOND Supra Express 56e



Diamond, modem konusunda, rakiplerine oranla biraz daha yüksek fiyatla ama daha büyük avantajlarla seçenekler sunuyor. Daha önce incelediğimiz Supra Express 56e PRO ile neredeyse tamamen aynı özelliklere sahip olan Supra Express 56e'de Diamond kalitesini taşıyor. En çekici yanı görünüşü olan Diamond Supra 56K, zaten piyasadaki en yüksek hız olduğu halde, kullandığı

SHOT GUN adlı yeni teknoloji sayesinde iki modemin aynı anda bilgisayarlarla bağlanarak maximum 112K hızda ulaşabileceğini mümkün kılmıyor. Ama bu özelliğinden faydalabilmeniz için Internet Servis Sağlayıcı'nızın mutlaka Ascend Max teknolojisine destek veriyor olması gerekmektedir.

Supra Express ile birlikte bir seri kablo, bir adaptör, bir kurulum CD'si ve açıklama kitapçığı geliyor. CD'de her Internet kullanıcısının işine yarayacak fax ve iletişim programları var. Son zamanlarda iyice yaygınlaşan USB yerine, seri port üzerinden

bağlantı yapılan Diamond Supra Express 56e'nin bizim görebildiğimiz tek eksiği, adaptöründen kaynaklanıyordu. Her external modem gibi bir güç kaynağına gerek duyan Supra Express'in adaptörü oldukça kısa ömürlü. Bu sorunu modemin Türkiye distribütörü olan Multimedya firmasına ilettilğimizde bize bunun en kısa zamanda düzeltileceğini belirttiler.

Sonuç olarak, Diamond Supra Express 56e External Modem almak isteyenler için iyi bir seçim.

BİLGİ İÇİN

Dağıtım: Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat: 84 \$ + KDV

Teknik Özellikler:

Baglanti Türü	9 pin Seri Port
Baglanti Hizi	Max 56600 bps
Standartlar	V90, K56 Flex
Fax Gönderme Özelliği	Var
Full Duplex	Var



Apache NetExpress

32 Bit



Teknik Özellikler:

Bağlantı Türü	9 pin Seri Port
Bağlantı Hızı	Max 56600 bps
Standartlar	V90, K56 Flex
Fax Gönderme Özelliği	Var
Full Duplex	Var

LEVEL
DONANIM
PERFORMANS

Ülkemizde adım adım iyice duyuruya başayan ve v90 teknolojisini de Türkiye'ye ilk getiren modem firmalarından olan Apache firması tarafından üretilen

Apache Netexpress, 56 Kb'lık Internal bir fax/modem. Win 3.1 ve 95 uyumlu olan modem, tak ve çalıştır özelliğine sahip. Bunun dışında K56flex ve V.9 ITU standartlarını da destekliyor. US Robotics uyumlu olan ve ADPCM kodlamasını kullanan modem, standart olan MNP5, V.42bis data sıkıştırması ve MNP2-4,V4.2 hata düzeltme standartlarını destekliyor. 115.200bps DTE hızına (veri alış verisi) sahip olan Apache Netexpress, ayrıca speed buffering (tamponlama) ve veri akış kontrolü de yapabiliyor. Modeme

otomatik arama-cevap verme, isteğe bağlı ton-pulse arama seçeneklerinin yanında, 115.200bps'e kadar otomatik hız ayarlaması yapmak da mümkün oluyor.

Kart ile verilen CD'de size ayırmalarda ve modemini tanıtmada yardımcı olacak programlar ve sürücüler bulunuyor. Bunlar, modeminizin doğru çalışıp çalışmadığını ve sorunun nerede olabileceğini gösterebilen bir Diagnose modülünü de içeriyor. Bu programı yükledikten sonra, CD'deki diğer programları yükleyerek, fax kapak sayfası hazırlayabilir, fax çeker bilir, Internete bağlanabilir, fax çekebilir, BBS'leri kullanabilirsiniz. CD'de yer alan Mega Connect isimli program tüm bu işlemleri gerçekleştirilebiliyor. Bununla size gelen faxların kimden geldiğini kolayca görebiliyorsunuz, ayrıca sizin çektiğiniz kişisel faksları da hiç kimse ulaşamaması için şifre koymak de mümkün oluyor. Bu da

programın bir başka artısı.

Genelde modem
en fazla Internet'e bağlanmak için kullanılan bir aygıt olduğundan Apache Netexpress'in Internet servis sağlayıcısına bağlanırken otomatik olarak V90 standartındaki K56 dan bağlanması onu bir adım öne plana çıkarıyor. V90'in uygun olmadığı durumlarda ise bu modem K56 Flex standartından bağlanmayı deniyor. Son olarak Apache Netexpress'in diğer bir özelliği ise hızlı ve güvenilir Internet bağlantısı için özel sinyal işleme teknolojisini kullanması.

BİLGİ İÇİN

Dağıtım: Multimedya
Tel: (0212) 212 98 50
Fiyatı: 51 \$ + KDV

Jazz Game Beast J-6909 Speaker

Teknik Özellikler:

Cıktı Gücü (PMPO)	500 Watt
Cıktı Gücü (R.M.S) Subwoofer:	10 Watt
Hoparlörler:	3 Watt x 2
Empedans:	4 Ohm
Frekans Aralığı:	50 Hz – 20 KHz
Manyetik Koruma:	Var
Boyutlar En:	115 mm,
Boy:	280 mm,
Derinlik:	212 mm.

veya aşırı yüksek seste oyun oynamaktan hoşlanırsanız, mucizeler beklememelisiniz.

İkincisi, Game Beast'te bulunan Advanced 3D Sound teknolojisi. Oyunlardan Surround ses alabilmek için genellikle dört hoparlörlü sistemler gereklidir. Ama nispeten pahalı olan bu setlere karşın, bazı firmalar ikili hoparlör setleri için kendi Pseudo-Surround teknolojilerini geliştirmektedirler. Game Beast'te de Jazz Speakers'in Advanced 3D Sound

Bu incelediğimiz Game Beast J-6909'un ilgi çeken birkaç özelliği var. Bu özelliklerden birincisi, kendinden Sub-Woofera sahip olması. 10 Watt RMS çıktı değerine sahip olan bu Sub-Woofera, ortalama bir oyuncu için uygun, ama bas müziklerden



teknolojisi kullanılmış. Hoparlörün üzerindeki 3 D düşmesine bastığınız anda devreye giren A3S teknolojisi sayesinde, oyunlardaki üç boyutlu sesleri daha iyi hissedebiliyorsunuz. Seslerin arkanızdan geldiği hissini tam olarak yaratamasa da, doğru yerleştirdiğiniz zaman Game Beast J-6909'un A3S teknolojisi seslerin sağ ve solunuzdan geldiği hissine kapılmanızı sağlıyor. Game Beast'in bir diğer artısı ise üzerinde iki adet kulaklı girişinin bulunması. Böylece, bir arkadaşınızla birlikte etrafınızı rahatsız etmeden yüksek seste oyun oynamaya şansına sahip oluyorsunuz. Belki ufak ama oldukça hoş bir ayrıntı. Game Beast'in tek eksisi masanızda

bayağı bir yer kaplayacak olması. Çünkü, hoparlörün ses konilerinin yerlesimi nedeniyle, A3S'ten yeterli performansı almak için hoparlörleri bilgisayarınızın iki yanına size göre 45 derece açıyla yerleştirmeniz lazımdır. Hoparlörlerin uzunlamasına boyutu bayağı fazla olduğundan (21 cm.), böyle bir yerleştirmeniz bilgisayar masasında yeterli yeri olmayanlar için bir sorun teşkil edebilir.

Sub-Wooferi olmayan birçok hoparlörde önemli bir etken olan bas kalitesi Game Beast'te yeterli düzeydedir. Alçak bas sesler ile orta-yüksek frekans aralığındaki sesleri doyurucu bir şekilde verebiliyor. 10W Sub Woofer ve 3 Watt'lık iki hoparlör ile toplam 16 Watt RMS çıkışına sahip olan Game Beast ortalama bir oyunun ihtiyacını karşılayacaktır.

BİLGİ İÇİN

Dağıtıcı: Multimedya
Tel: (0212) 212 98 50
Fiyatı: 43 \$ + KDV

Donanım Pazarı

Dream Machine

İste parçamı alabileceğiniz en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ

Pentium III 600 Mhz (YENİ!)

Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
650 \$

ANAKART

Asus PII P3B-F ATX

Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-
menüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
121 \$

BELLEK

128 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için ideal
252 \$

SABİT DISK

Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB

Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 \$

EKRAN KARTI

Creative Ga-Force 256 (YENİ!)

Bütün sınırları zorlayan, devrim yaratacak
yeni ekran kartı.
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
320 \$

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

Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ

Intel Celeron 400

Fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
80\$

ANAKART

ABIT BE6

1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var.
Karma (212) 233 30 30
116 \$

BELLEK

64 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için yeterli
131 \$

SABİT DISK

Qantum 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

LG Studioworks 775N (YENİ !)

Fiyatına oranla çok iyi bir 17 inç.
Ufotek (212) 336 61 00
261 \$

CD & DVD ROM

Toshiba XM6502B

40 Hızlı, CD'yi 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 bisiyerannızda 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 derin-
liği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131\$

CD YAZICI

Yamaha CRW6416S-VK (YENİ!)

SCSI arabirim kullanan bu yeni Writer,
üstün performansıyla göz dolduruyor
299 \$
Multimedya (0212) 212 98 50



Gran Turismo 2

The Real Driving Simulator



Playstation'ın Perspektifi yarış arabası simülatörleri geri dönüyor. Sanal rekortmeni olan Gran Turismo'nun yeni versiyonu yolda. Eli kulağında ha çıktı ha çıkacak. Sizlere sürekli adımları hapsedenin bu müstesneci oyundan biraz da kendinden bahsedeyim istedim.

Bugüne kadar Playstation' da bu oyuna yaklaşabilecek bir oyuncu bile olamamışken, şimdi sıra GT2'ye var. PSX tımyasının meraklı beklediği iki nölden bir tanesi Playstation 2, diğer de GT2. Çok mu uzattım? Peki o zamanı, Bakanım GT2'ne ne dediğimi?

Pa...Po...Po...

Gran Turismo 2, Polyphony Digital ismi ve işlerini hakikaten iyi yaparıp programlama şirketi tarafından geliyor. Fabi Sony Computer ortaklığıyla. Çoklar tarihiyle ilgili tam bu bilgimiz olmamasına rağmen şu aralar bekleniyor (ya da 2000 basında). Gran Turismo da olan on bin parkur daha var. Bu parkurların içinde offroad parkurları da var. Oldukça keyif vereceğiz gibi gözüküyor. Otomobil türmleri da oyundan yüksek hızının tariuma varıp, ilgilenmeye başlamışlar. Tam 36 tane araba markası var. Geçen oyundaki on marka da dahil. Ehliyet sınıfları vardır ya bir de iste orası vine sakat Class E, Class A, International C, International B, International A olmak üzere 60'yu aşkın sınıfları mecmek zorundasınız. Fakat eger bennin gibi iyi bir GT oyuncusu iseniz ve memory cardınızda GT1' in ehliyet Save dosyaları varsa bunları GT2' ye aktarabiliyorsunuz. Güzellidir doğrusu. Bazardan sınırlı kri-

zelerden kurtarmışlar.

Ovundaki gelişmeler bu kadarla da sınırlı kalmıyor. Aradır, fizikal olarak değil, takat kontrol açısından başarısızlıyor. Örneğin arabanızı duvara çarparsanız, çilemeyeceksiniz. Hile ama sürekli sağa çekmeye başlıyor. Oyunun simülasyondan farklı birkaç çeşit arada modu da olacak. Drag racing ve Rallytournus racing gibi. Dünyanın farklı yerlerinden gerçek parkurların yanında, varoşlarda kaldırımlı ve toprak yollar var. Araba modifiyeleri artık çok daha detaylı. Daha fazla modifikasyon firma ve sponsor mevcut. Daha fazla sponsor demek daha güzel oyuncu demek söyle değil mi? Araç sayısı 166'dan 400'e çıktı. Bunun ardında ovunda Murat 124 de olabileceğini mi yoksa? Ben daha önce bir yarış oyundan böyle bir rakam görmemiştim yanı. Hem artık Japon arabalarının yanında daha fazla Amerikan ve Avrupa arabaları olacak. Resimlerde gördüğünüz Üzerindeki bastırası, bilinenin! Rover Mini Cooper ve 99 Volkswagen Beetle gibi var. Herhalde açılan canavar arabalar onları sahab kahvaltısi niyetine yeserler diye.

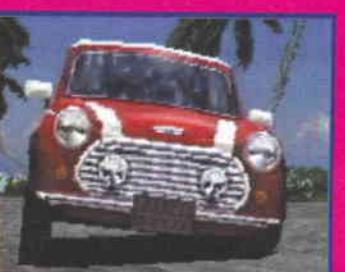
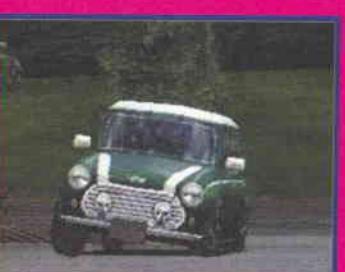
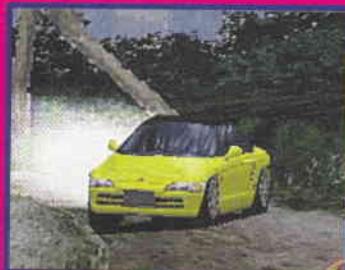
Grafikler de geliştirilmiş alıcı ne kadar olduğunu henüz bilmek mümkün değil. Resimlere bakarak bir fikir edinmeye çalışın isterseniz. En sevdığım bir başka özellik de "Yarız zamarı". Gondiaz, geçce ve hem de favorim olan akşamüstü sekilleri yapmışlar.

Tam etmin olmadığım ama dikkatimi bilmemem istedigimi hatırlılder de sunar:

- **Çarpma testi:** Aracınızı durbere karşı test etme.
- Aracınızı istersiniz istik açılı veya Sunroof'lu yapabilmeniz. Bana fazla inandırıcı gelmedi. İterimi de Texture kaplamaları gereklidir, zor iş.
- Oyun belki 2 CD olabilir.
- Link desteği olabilir, olursa super olur.

Vuran reportajlarda, Sony Computer yetkilileri GT'nin makinenin sadece %75'inin kullandığını itiraf etmişlerdi. Bu kez konsolumuza %100 kasacak! Artık klüftemeler başlar mı bilinmez. Ama başlarsa artık makinemizde diede oynamaya başladığımı da haberçi olacaktır. Duyorum. Bye&Smile...

Megaemin
megaemin@level.com.tr





Resident Evil 3 Nemesis

2. Bölüm

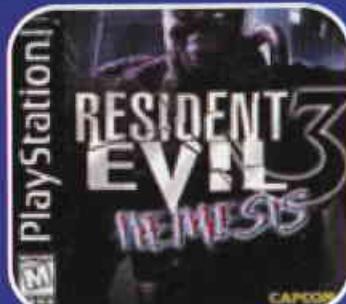
Yeniden merhabalar cümle aleme. Yazımı giderken "keyifler bomba" demek isterdim ama maalesef yine mümkün olmadı. Türk halkı daha Gölcük Depremi'ni yeni yeniden unutmaya başlamışken, bu kez de Düzce Depremi ile bir kere daha yıkıldı. Hepimize büyük geçmiş olsun. Bu da yetmiyormuş gibi şimdilik bir de İstanbul Depremi diye biştiğim etiler başımıza. Evet bir oyun dergisinde yazdığımın farkındayım ama bazı bilincsiz bilim adamlarının sorumsuzca davranışları, halkı bu derece panike ve psikolojik problemlere sürüklendirmeleri beni çıldırttı. Aftınıza sigınıyorum. Şimdi de herkes ölümden bahsetmeye başladı. İnsanların hayatla olan bağları kopmuş, tilkiin işgeli yavaşladı. Doğal olarak hemen hemen herkes bir sığınma içinde. Özellikle İstanbul ve çevresinde oturan arkadaşlar; lütfen böyle spekülasyonlara kulak asmayın. Sadece önlemeni alınız ve haber bültenlerinde çıkan amcaların doğru mu yanlış mı söylediklerini yorumlamaya çalışınız. Şahsen bana çok saçma geliyor. Siz yine en iyisi Playstation'ı açın. Bu dünyanyan yükünü üzerrinden

atmaya bire bir tek ilaçtır o. Gerisini merak etmeyiniz. Bu arada, Resident Evil' dan bile korkunç olayların anlatıldığı bu paragrafa katlandığınız için hepintize teşekkür ederim. Gelelim esas olayımıza...

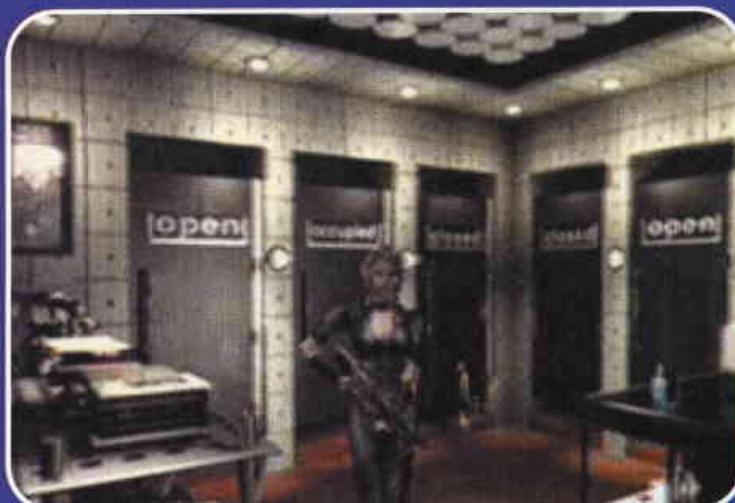
İşte merakla beklenen Resident Evil 3 Nemesis incelemesinin ikinci bölümü. Evet evet; şu anda ellerinizin arasında duruyor. E daha ne bekliyorsunuz? Açıın Playstation' u, takip RE3' ü, başlayın okumaya. İyi eğlenceler ebribabdi...

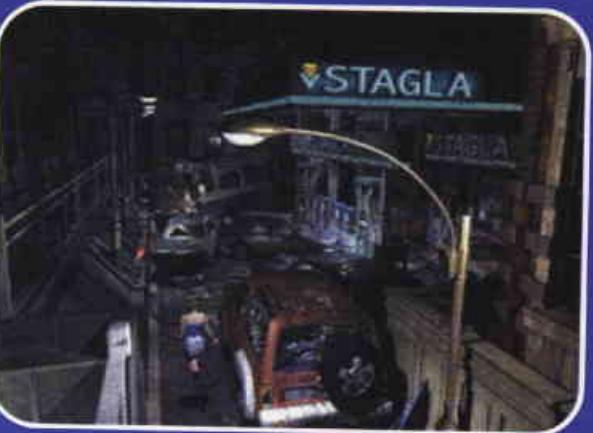
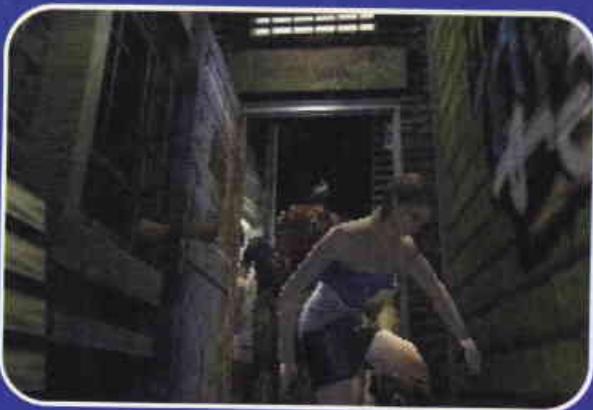
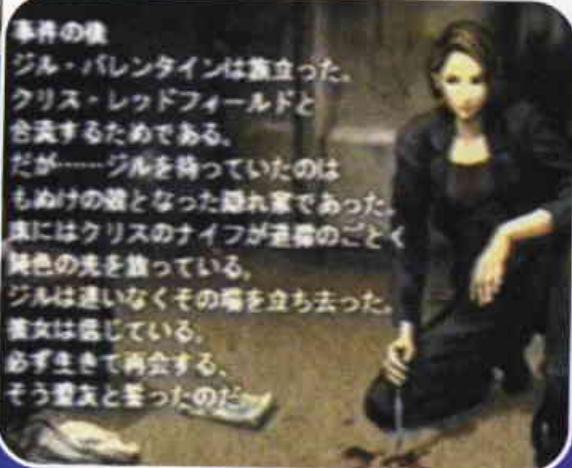
Tanı Çözüm:

Gelin beraber dalalım oylara, bakalım neymiş, ne degilmiş. 28 Eylül, gün işiği... Patlamadan sonra doğru yürüyüp sandığın üzerine tırmanın ve öteki taraftan aşağıya inin. Ufak bir sahne girecek araya. Yaratıkların şehri istila ettiğini ve kasabada tekrar bir şeylerin vanlıştığını anlıyoruz. Anlamadığımız şey ise hala nasıl hayatı kalabildiğimiz. Bu kez kendimizi bir depoda buluyoruz. Oradaki bir şıko ile konuşup onu bizimle gelmeye ikna etmeye çalışıyoruz.



Konuşmamız bittiğinden sonra tekrar kontrol elimize geçiyor. Yukarıdaki Save odasına çıkış ve kapının yanında, duvarda asılı olan anahtarı alın. Bu anahtarı deponun alt katındaki kilidi kapı açmak için kullanın. Depodan çıkış. Koridor boyunca devam edin ve kapidan girin. Açık bir yere çıkyorsunuz. Sol tarafınızdaki kapidan girin. Koridor boyunca bir kapı görene kadar ilerleyin. Kapı bir zombi kirarak açılacak. Tısmayan. O kapidan girin. Gaz tüpünü ve ölü adamın elindeki pompa tuğlu alın. Yerde yeşil Herbelerin olduğu koridor boyunca devam edin ve sonundaki kapidan girin. Zombilerle dolu bir bölgeye çıkacaksınız. Merdivenleri görene kadar yürüün. Sandığın üzerine çıkış. Duvardaki harmayı almayı unutmayın. Merdivenden çıkış veşil herbeler alın. Aşağıya inin. Oradan bir kapıya doğru ilerleyin. İceri girin. Birkaç ufak basamak görene kadar ilerleyin ve oradan aşağıya inin. Diğer bir kapayı görene kadar yürüün ve o kapidan girin. Bara giriniz. Burada da bir sahne ile karşılaşacağınız, Brad'a bir zombi saldırılacak. Sakın cephe harcamayın. Brad onun üstesinden gelebilecek kadar guvvetlidir. Kapının yanındaki çakmağı alın ve gaz tüpü ile birleştirin. Girdiğiniz yerden dışarı çıkış. Oradan tekrar koridor boyunca ilerleyin ve basamakları çıkış. Sağda doğru ilerleyin. Burada iki yol göreceksiniz. Burada istediğiniz





yolu siz seçecoksınız. Her yolun aynı bir sahnesi olacak.

1. Yol: Sağdan gidin ve kapidan girin. Tekrar depoya dönmeye çalışın. Yardım isteyen genç bir kızla karşılaşacağınız. Yolu takip edin. Deponun dışındaki küçük alanda kızın olimus olduğunu farkedeceksiniz. Tekrar hainin dış kapısının olduğu yere gidin. 2. Yoldan devam edin. 1.Yolun Sonu.

2. Yol: Soldan gidin ve kapidan girin. Kendinizi zombilerle dolu olan dar bir koridorda buluyorsunuz. Yakın dolu varile uzaktan ateş ederek üzerinde doğru gelmeye olan zombileri öldürün. Kapıyi sarın halat yakmak için çakmakı kullanın ve kapidan çıkışın. Çıktığınız zaman düz gidin, duvardaki kırmızı ışığı melenin ve kapidan girintisine odasına (değil) çıkışına sola doğru düz ilerleyip Racoon Police Department binasının ana kapısına gelin. İçeri girin. Ütek bir sehne var.

1.Kontrol Noktası: Buralarda sizin seçimleriniz etkin rol oynayacak. Oyunun ilerlerinde de bunlarla karşılaşacağız. Birinci seçenek yukarıdaki, ikinci seçenek aşağıdaki yazı demek olacak. 1. Seçenek: Kal ve doyuş. (KN1-1 demek). 2.Seçenek: R.P.D. binasının içine kaçın. (KN1-2 demek).

KN1-1: bu seçenekte Jill' in kontrolünü alacağınız. İçeri kaçmadan önce Brad' in üzerinden cüzdanını alın. Böylelikle onun kişisel S.T.A.R.S. kartını almış olacağınız. Bu kartın binanın içindeki bilgisayarında kullanım ve şifreyi alın. "Devam" yazan yere atlayın.

KN1-2: Bu seçenekte Jill otomatik olarak R.P.D. binasına girecek. "Devam"'a gidin. Kontrol Noktasının Sonu 2.Yolun Sonu

Devam

Sı anda Resident Evil 2' deki polis merkezinin içinde olmalısınız. Eğer birinci yolu seçtiyseniz, kartınızı kullanarak bilgisayardan şifreyi alın. Eğer kartınız yoksa R.P.D. binasının içinde bulmak zorundasınız. Bilgisayarın yanındaki ikinci haritayı da almayı unutmayın. Diğer kapılar kilitli olduğundan açık olan tek kapıya gidin. Bu kapıdan girin. Burada biraz katlam yaranın ve diğer kapıdan çıkışın. Üzerinde kırmızı led yanan iki çekmeceli kontrol edin. Birincisinde bir mavi kristal, ikincisinde de ofis anahtarı var. Ancak ikinciyi açabilmek için şifreye ihtiyacınız olacak. İkisini de alıp diğer kapıdan çıkışın. Burada birisi save odasına öteki de Jill'in S.T.A.R.S. kartına çıkış iki kapı var. Eğer Brad' in kartını almadıysanız bu kartı alıp aynı işlemleri tekrar yaparak ofis anahtarlarını elde etmeniz gereklidir. Merdivenden çıkış ve düz devam edin. Kapıdan girin. Koridorun ortasındaki kapıdan (S.T.A.R.S.) girin. Burada almak istediğiniz herşeyi alın (lockpick dahil). R.P.D. binasından dışarı çıkışın. Dosdoğru giderek daha önce kiftli olan yangının yanındaki kapıda lockpick'i kullanın ve içeriye girin. Şimdi şehrin alışveriş merkezindesiniz. Doğru gidin ve diğer kapıya girin. Sağ tarafınızda ittaiye hortumu var ancak şimdilik onu alamıyoruz. Sonra alıcaz. Sol taraftaki kapıya girin. Büyüköçe bir yere çıkışın. Doğru ilerleyin ve ilerdeki kapıdan girin. Şimdi bir otoparktasınız. Araçaya bağlı olan mavi kabloları alın. Devam edip save odasına çıkışın kapıdan girin. Save odasından çıkışın ve yolun sonundaki diğer kapıdan girin. Üçüncü haritayı da duvardan alın. Buradan da çıkış ve bir sahne daha... Afetmeyin sakın elemamı yoksa o sizi fena titiklik söylemiş olim. Sol taraftan ilerleyin çünkü sağ taraftaki asansör çalışmamak için gerekli olan bataraya sahip değilsiniz. Girdiginiz yerde iki deşik yol var. Sağ taraftaki yol siz direkt olarak restorana çıkıştır. Ama siz burada seçim yapmalısınız.

1.Yol: Sağ tarafa gidin ve restorana girin. Lockpick'i kullanarak restoranın arkasındaki kilitli kabini açın. Oradan demir çubuğu alın. Bunu restorandaki kilitli logar kapagını açmak için kullanın. Burada yine bir sahne var. Carlos' la tanışacagız ve ardından yine Nemesis...

1.Yol içi Kontrol Noktası

1.Seçenek: Merdivenden aşağıya in (KN2.1-1). 2.Seçenek: Nemesis' ten saklan (KN2.1-2).

KN2.1-1: tünele iner inmez kısa bir sahne ile karşılaşacağınız. Duvardaki delikten dışarı çıkışına da merdiveni kullanarak çıkışın bunu yaparsanız tekrar Nemesis karşınızda! Yine kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN2.1-2: Jill ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaklar. Jill ortağının biraz dağıtmak ister ve o da ne? Boooooooonooooooooooooom! Jill dekorasyonu beğenmemiş ve ortağının yeni bir şekil vermiştir. Nemesis, yeni



Hand Gun



dekorasyona bayılır ve gerçekten bayılır. Siz de bu sırada ısterseniz Nemesis'in Üzerini arayabilirsiniz. Ama çabuk aylacak haberiniz ola. Acele olun biraz. Hemencecik disanya çıkm. Kısa bir sahne var. "Devam" a gidin. Unutmayın eğer 1. seçenek seçtiyseniz, yeşil kristal gazete ofisinin ikinci katında siz bekliyor olacak.

1.Yol için Kontrol Noktasının Sonu 1.Yolun Sonu

2.Yol: Soldan gidin. Çoklu yol görene kadar devam edin. Buradan da sola gidin. Kapıdan çıkışın ve sağa doğru ilerleyip gazete ofisine (press) girin. İçeriye girdikten sonra merdiven meşrubat makinesine doğru itin ve üzerine çıkm. Ve elektrikleri açın. Aşağı inip kepengin yanındaki diğer cihazı da açın. Kepenk açılacak. Merdivenlerden çıkışın ve kapıdan girin. Kısa bir sahnedede Carlos ile tanışacaksınız; ve ardından bilin bakalım kim??? Nemoooooo!

2.Yol için Kontrol Noktası:

1.Seçenek: Pencereden dışarı atlayın (KN2.2-1)

2.Seçenek: Nemesis' ten saklanın(KN2.2-2)

KN2.2-1: Siz ve Carlos bir pencereden atlayacaksınız ve kendinizi bir çöplükte bulacaksınız. Oradan çıkışın ve diğer sahneyi de izleyin. "Devam" a gidin.

KN2.2-2: Siz ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaksınız. Nemesis, pencere istikametinde uçacak. Uçtuğu için bayılacak salak. Eğer ilginizi çekerse ganimetleri toplayın. Binadan çıkışın. Kısa bir sahne girecek. "Devam" a gidin. Eğer 2.Yolu seçtiyseniz, yeşil kristal, restoranın altındaki tünelde olacak.

2.Yol için Kontrol Noktası Sonu

2.Yolun Sonu

Devam

Restoranın yanındaki save odasından paslı krank kolunu alın. Yeşil kristalli de edin. Yeşil ve mavi kristalleri kilitli olan kapının yanındaki panelde kullanın. Bu kapıdan girin. Yol üzerindeki yeşil kapıya pas geçerek soldan öteki kapıya girin. Yolun sonuna doğru gidin. Yeşil herbelerin

olduğu yere kadar gidip kapıdan girin. Sandığın üzerine çıkışın. Treleybusün arka kapısından içeri girin. Diğer bir sahne için hazırlıklı olun. Nikholai ile de burada tanışıyoruz. Carlos size daha çok nesne taşmanızı sağlayacak bir çanta verecek. Koltugun üzerindeki ingiliz anahtarını alın. Ön kapısından çıkm. Treleybusü harekete geçirilebilmek için dört nesneye ihtiyacımız olcek. Eğer bir tanesini kullanmak için geri dönerken Mikail' in kısa bir sahnesini göreceksiniz. Buradan ayrılip benzin istasyonuna gidin. Sonuna kadar gitmekten sonra karşımıza yine kapalı bir kepenk çıkmıyor. Paslı krank kolunu kullanarak orayı açıp içeriye girin. İçerde, eeeeeee, şaka yaptım. Kepengi açamadım. Öyle langır lunga çevirirseniz açılmış tabii. Neyse, ingiliz anahtarını kullanın hani aynı yerde. Kepenk açılacak. Kapıdan içeriye girin. Yürüdüğünüz zaman bir sahne ile karşılaşacaksınız. Oradaki bir cihazı kontrol edin ve makine yağını alın. Tabii ki bunun için ufak bir puzzle çözmeliyiniz. Oyun'daki puzzleler sürekli değiştigidinden size tam bir açıklama yapamıyorum. Sadece yanın harfin üzerindeki işgin yanmasını sağlayın. Bunu üç kez yamanız gereklidir. Biraz uğraşmanız gerekecek. Kısa bir sahne girecek yine. Odadan dışarıya çıkış. Ortalık yine uf oldu. Bu alandan çıkışın. Kristal panelinin bulunduğu yöne doğru ilerleyin. Bang! Kapı açılır ve zombiler duşarı... Açılan kapıdan içeriye girin ve heykeldeki taştan kitabı alın. Bu kitabı restoranın dışındaki kanalda kullanın. Diğer taşı alın. Tekrar bahçedeki heykelin yanına gidin. Yeni aldığımız taşı kullanın. Heykelden bataryayı alın. Üçüncü haritada asansörün bulunduğu yere geri gidin. Asansörün yanındaki cihazı üzerinde bataryayı kullanın. Asansörle aşağı inin. Yol boyunca ilerleyip elektrik santraline girin. Burada çok dar bir koridor var. Diğer kapıdan girin. İçerde iki tane kapalı kepenk ("15v-25v", "115v-125v") ve bir adet de kilitli kapı göreceksiniz. Kapalı kapının yanındaki cihazı açın. "15v-25v" kepenginin yanındaki cihazı da çalıştırın. Kırmızı/yüksek voltaj) ve yeşil (duşük voltaj) switchleri kullanarak 15v-25v arası

ve 115v-125v arası duruma getirmeniz gereklidir. "15v-25v" kepengini açmak için yüksek, düşük, düşük, düşük seçin. Diğer için ise düşük, yüksek, düşük, yüksek seçin. "15v-25v" kepenginin ardında treleybusu harekete geçirerek olan sigortayı ve diğeriin ardında da bir dolapta silah bulacağınız. Önce sigortayı almayı özen gösterin. Dışarı çıkm ve sahne...

3.Kontrol Noktası

1.Seçenek: Kaç(KN3-1)

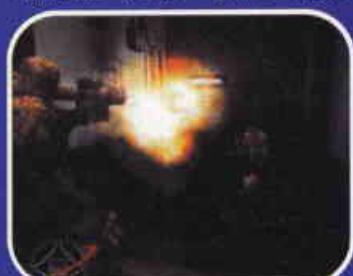
2.Seçenek: Tellere elektrik verip zombilerin kafasını patlat Buna bavılıyorum(KN3-2)

KN3-1: Jill, kilitli kapıya doğru koşacak ve kapıyı kırarak oradan çıkacak. Kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN3-2: Jill, elektriği açar ve zombiler metla. "Devam" a gidin. 3. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Buradan ayrılmadan önce sigortayı almış olduğundan emin olun. Asansörle yukarı çıkm. Ingiliz





anahtarınızı da yanınızda alarak ittaiye hortumunun olduğu yere gidin. İngiliz anahtarını da kullanarak hortumu alın. Kırmızı lambanın olduğu yere gidin ve kırmızı ışığın olduğu yere hortumu kullanın. Yangın sonduttüğü. Değri yürüyen ve kapıdan girin. Koridor boyunca ilerleyin. Kapıdan çıkar çıkmaz önündeki yeni krank kolunu alın. Bu seferki sağlamdır merak etmeyein. Değri giderek dükkanı girin. Bir sahneden sonra masadaki kumandayı alın. Ürtün adını bilgisayara sıfır olarak girin. Kapı açınız. İçeriye girip rafatki benzini alın. Orayı terk edin. FMV sahnesi girecek. Oyuna ilk başladığınız yere geri dönün. Hani o kızını bulmak isteyen çatlak adamvardı ya, hah işte oraya. Gittiniz mi? Oki ozman. Gördüğünüz gibi herif aynen nallar fezaya şekilde yattı (ölü olmuş yan). Oraları biraz kurcalayın. Sonra doooooorara. Yok be, içmeye diil, yeni maceramıza cephane hazırlamaya. Barın arkakapısının oralarda kapalı olan bir kepenk vardı. İşte orada yeni krank kolunu kullanın ve mermileri alın. Treleybüsun yanına gidin. Yanınızda sigortayı, makine yağını, benzini ve

mavi kabloyu almayı sakin unutmayın. Makine yağını ve benzini karıştırın. Artık elinizde treleybüse çalıştmak için üç eşya var. Treleybüse gidene kadar da bazı olaylarla karşılaşabilirsiniz. Otoparkta yer çatlıyor ve bir deliğe düşüyorsunuz. Ne ballısınız ki hafa kenarına tutunabiliyorsunuz (sizi gidi sizliii...). Amaniiii! O da ne ola kine? Ula kamyonetteki kutular sanki planlanmışcasına üzerinde doğru kayıyor. Abaoow!

4. Kontrol Noktası

1. Seçenek: Hemen delikten çıkış(KN4-1).
2. Seçenek: Aşağıya atla(KN4-2)

KN4-1: Jill, hızla dışarı çıkar ve kutulardan kurtulmayı başarır. "Devam" a gidin.

KN4-2: Jill kendisini aşağı bırakır. Bakınız nasıl da ahu gibi sözüiyor... delikten düz devam edin. Merdiveni kullanın. Otoparktan bir önceki yerden çıkışacaksınız. Tekrar otoparka dönün. "Devam" a gidin. 4. Kontrol Noktasının Sonu.

Dönüş

Treleybüse doğru gitmeye devam edin. Yolda tekrar Nemesis ile karşılaşacağınız. Ondan uzak durun ve bölgeyi terk edin. Bir deprem daha olacak. Ama bu kez delikten kurtulamayacağınız. Aşağıda bir düşman sizin yüzünden olacak. Onu öldürmek için yırınmayın hiç. Sadece iki anahtarı bulup çalışın. Böylece merdiven mekanızması çalışacak. Merdiveni indirin ve yukarıda çıkın. Oh be; sonunda treleybüse gelebildik. İçine girin. Benzini, sigortayı ve mavi kabloyu kullanın. Carlos' un içeri gelip size mermi verdigini gösteren kısa bir sahne olacak. Öteki kısmına geçin ve tekrar sahneyi seyredin. Artık yola koyulduğunuz. Bir ses duyundunuz. Arka kısma gidin ve tekrar öntarafa gidin. Treleybüsin frenler de nınay olunca otomatik olarak tırmandıktan saat kulesinin oraya giriyoruz.

5. Kontrol Noktası:

1. Seçenek: Dışarı atlayın (KN5-1).
2. Seçenek: Durdurmayı çalışın (KN5-

2)

KN5-1: Jill bir yatak odasında uyanır. O arada neler olduğunu kimsecikler bilmemektedir. Acaba Nemesis ona bir pişik yapmış mıdır? Bunu asla öğrenemeyeceğiz arkadaşlar. Yatak odasından dışarı çıktıı tek tekrar içeriye girin. Biraz bakın ve duvardan bir şey düşecek. Kabının içinde küçük bir anahtar olacak. Alın onu. Save odasına dönün ve save odasından çıkış. Şimdi çalışma odasındasınız. Carlos yine kendini gösterecek ve size cephaneye verecek. Burada hiçbir şeyin önemi yok fakat yeşil kapıyı akımda tutun. Diğer kapıdan çıkış. Ana hole geldiniz. İsterniz cesetten silahı alın. Masanın üzerindeki dördüncü haritayı alın. Merdivenlerin yanında iki müzik kutusu olacak. Birisi sağında, öteki ise solunda. Bunlarla yapacak hiçbir şeyiniz yok. Boşuna kurcalamayın. İsterniz merkez kapısını açın. Soldaki, yemek odasına açılan kapıdan girin. Buradan da çıkışarak piyano odasına varacaksınız. Burada da önemli bir şey yok. İbadet yerine benzeyen kapıdan girin (Save odası). Bu odada Ladder Key'i alın. Ana hole geri dönün. "Devam" a gidin.

KN5-2: Treleybüse parçaladınız işte. Begendiniz mi yaptığınızı? Hı? Çık er, er, Jill ayaga kalkar. Biraz yürüüp saat kulesinin o heybetli görüntüsü ile karşılaşır. Hafften tırsın. Ana kapı içinden kilitli olduğu için piyano odasına girin. Save odasına girin ve kabinden küçük anahtarları alın. Şimdi ana hole gidin ve dördüncü haritayı ve eğer istiyorsanız ölü adamın bıraktığı silahı alın. Şimdi doğru çalışma odasına gidin ve yatak odasına girin. Biraz kipirdaşın ve duvardaki tablonun düşmesini bekleyin. Buradan Ladder anahtarlarını alın ve ana hole geri dönün. "Devam" a gidin. 5. Kontrol Noktasının Sonu.

Dönüş

Merdivenlerden yukarı çıkış. Biraz sizi uğraştıracaklar. Koridorun sonundaki kapıdan girin ve saat kulesinin balkonuna çıkışın. Orada bir anahtar var. Şu an için isimizde yaramıyor. Anahtarı kullanın ve merdivenin

inmesini sağlayın. Yukarı tırmanın, Burası saatin mekanik odası. Sol taraftaki müziksel aleti inceleyin. Çalan müziği dinleyin ve buna göre bulmacayı çözün. Müzik bulmacası, A' dan F' ye kadar altı parçağa bölünmüş durumda. Her bölüm için uygun melodiyi seçmeniz gereklidir. Bu bulmacanın da tam bir çözümünü vermemiz mümkün değil. Boşuna dergiyi arayıp da sormayan, havanızı alırsınız. Bulmacayı çözüdüğünüz zaman içinde bir anahtar çıkacak. Onu alın ve küçük anahtarlarla birleştirin. Raftaki gümüş dişliyi alın. Tekrar çalışma odasına geri dönün. Yeşil kapıyı açmak için birleştirdiğiniz anahtarı kullanın. Koridor boyunca ilerleyip öteki kapıdan girin. İçerde ürethane heykel var. Üçü de farklı renklerde taşlar tutuyor (altın, gümüş, bronz). Bu taşları alın ve duvardaki tablolarda kullanın. Soldan sağa geçmişin, şimdinin ve geleceğin tanrıcası... Geçmişin tanrıcasına herhangi bir taşı yerleştirmek saat geri götürür. Diğerleri ise ileri. Her taşından da değişik etkileri vardır. Mesela, altın renkli taşı geçmiş tanrıcasına yerleştiresek (!?) zamanı iki saat geriye alır. Ama geleceğin tanrıcasına yerleştirilirse dört saat ileriye alır. Bu bulmacanın da tam bir çözümü yok. Uğraşarak saat 12:00'00' a getirmeniz gereklidir. İyi şanslar demekten başka bir şey yapamayacağım. Çözüdüğünüz zaman, saat açılacak ve altın dişli ortaya çıkacak. Elinizdeki iki dişliyi birleştirin. Tekrar saat mekanik odasına dönün. Odanın arkasındaki cihazda dişliyi kullanın. Saat çalışmıyor. Nemesis ile dövüşmeye hazır olun ve aşağıya inin. Sahne Nemesis ile dövüşün. Laf aramızda oturaklı sıkılmış on tane Ice Rounds ile ölüyor denyo. Fakat Jill' i virusle enfekte olmaktan kurtaramıyoruz.

1. Ekim Gecesi... Nemesis' i öldürdükten sonra kendimizi Save odasında buluyoruz. Jill' e panzehir bulmak için Carlos' u kontrol ediyoruz. Saat bilmecesinin olduğu odaya girin. Arka taraftaki çanı itekleyerek kapının önünü açın. Kapıdan girin. Sola doğru giderek hastaneyi girin. İçerde, Resident Evil 1' den tanıdığımız bir arkıda olacak. Merhaba deyin ona da Sağınızdaki save odasına girin. Diğer taraftan çıkış. İçeriden beşinci haritayı ve teybi alın. Asansörde teybi kullanın.

1.Yol: Dördüncü kata çıkış. Düz gidin ve Data odasına girin. Kısa sahnenin ardından Data odasının arkasında ward key' i bulun. Dışarı çıkış ve sağdaki yolu izleyerek birin-

ci ward odasına girin. Bu odada ceseten şifreyi alın ve çekmecelerin durumunu ve yerini kontrol edin. ikinci Ward odasına girin. Şimdi, çekmecenin birinci odadakinin tam arkasına itin. Eğer bunu başarısızsanız tablo düşecek. Aaaaaaaa, kaaaaaaa! Şifreyi girin ve mavi ilacı alın. Buradan 2.yola geçin.

1.Yolun Sonu

2.Yol: Asansörle B1'e gidin. Yürüüp kapıdan girin. Diğer tarafından çıkış. Şu anda laboratuuardasınız. Raftan bir zerzevat alın ve büyük tüplerin yanındaki makinede kullanın. Sonra diğer makineni kapatın. Sonra öteki makinedeki bilmeceyi çözün. Makinedeki iki seviyenin birbirine eşit olmasını sağlamak için uğraşmamızı. Buradan kırmızı ilacı da edinin. 1.yolu tamamlayın. Her ikisini de tamamladığınız zaman "Devam" a gidin. 2. yolun sonu

Devam:

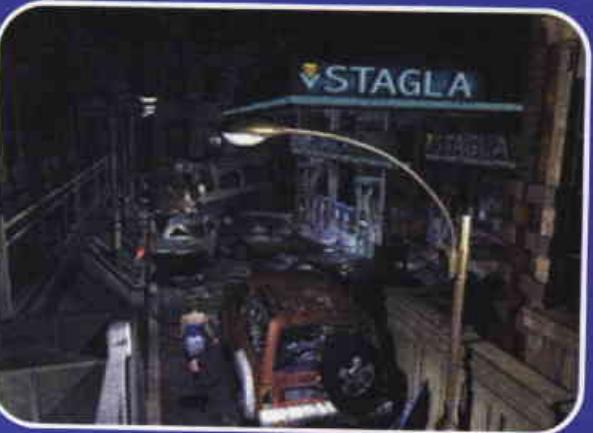
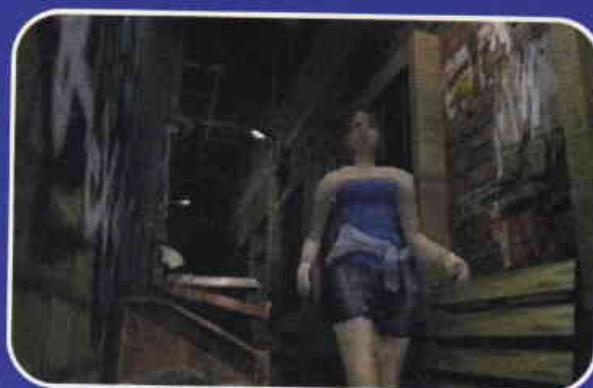
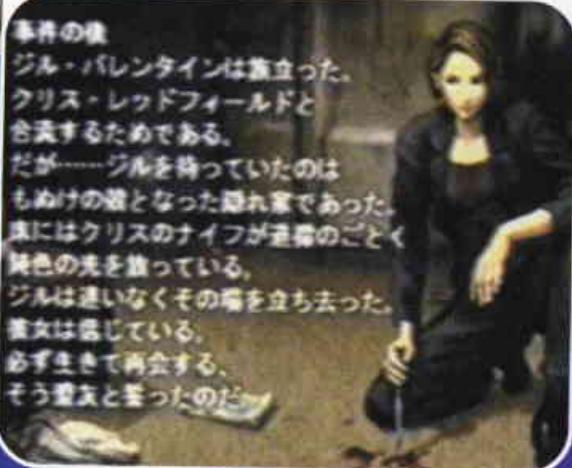
İki ilacı da birleştirin. Yedi saniye içinde hastaneden dışarıya çıkış. Şimdi saat kulesine geri dönün. Yolda hala karşınıza bıkmaz usanmaz düşmanları çıkyor. Inatla Jill' in yanına gidiyoruz. Sahnenin sona tekrar Jill' in kontrolü elimize geçiyor. Silahınızı hazırlayın. Özellikle de Lockpick' i almayı unutmayın. Buradan dışarı çıkış. Nemesis ile fazla dafaşmayın. Yemek odasından kaçın. Hastanenin yoluna kadar koşun. Ortadaki kapıyı Lockpick' i kullanarak açın. Bu kapıdan girin (Save odası). Duvarдан parkın anahtarını alın. Silahınızı doldurun. Dışarıya çıkıp parkın kapısına gelin. Anahtarınızı kullanarak parka girin. Merdivenlerden aşağı inin. Köprüden geçip kapıdan içeri girin. Doğru gidip ölü adamdan anahtarları alın. Tekrar parka girdiğiniz yere dönün. Bu kez diğer taraftaki kapıdan girin. Altıncı haritayı da panodan alın. Suya inip bilmeceyi çözüceğiniz şekli görün isterken. Görün görün. Çözüdüğünüz zaman suhar boşalacak. Merdivenlerden aşağı inin. Yol boyunca yürüüp merdivenden çıkış. Mezarlığa geldiniz üheeee. Ölü adamdan aleğimiz anahtarları kullanarak kapıdan girin. Odada, çakmağımızı hazırlayın ve raftaki metal boruyu alın. Şömineyi yakın. Sonra metal boruyu kullanın. İçeriye girin. Strateji odasından anahtarları alın. buradan çıkış ve tekrar Nickolai ile karşılaşacaksınız. Şimdi yanınızda bütün Herbleri ve Aid Spray'leri alın; silahlarınızı doldurun. Odadan dışarı çıkış devam edin.



Sahne grecik. Treleybüsi harekete geçirmeden önce karşısığınız düşman değil mi bu? Bu kez işimi kesin. Bunu öldürmek oldukça zor. Ama Grenade Launcher ile Acid Rounds' u kullanırsanız başarıbilirsiniz. Bir sahne gösterilene kada etrafta dolaşın. Isterseniz sırf sulu yerdeki sokak lambalarını vurarak da onu hâklayabilirsiniz. Lambalar suyu döser ve yaratığı elektrik çarpar. Oldurduktan sonra tekrar parka girin ve anahtarınızla kapalı kapıyı açın. Kapıdan girin ve köprüden geçin. Tekrar Nemesis gözükecek.

Amma oyunmuş yawu, yaz yaz bitmiyor... Bu ay dört sayfaya da sağlamadı, diğer oyunun hakkını yiyp yerini de aldı fakat hâfa bitmedi. Geçen ay dört, bu ay beş sayfayı kaplamasına rağmen maalesef gelecek aya devretmeye devam etmek zorunda. Olsun, yine de çok önemli bilgiler verdik bu ay da. Bunları kullanarak oyunun tadını çıkarabilir, farklı bitirebilirsiniz. Silent Hill ve Dino Crisis' in tam çözümlerinde birçok okurun problemlerle karşılaşıklarını gelen e-maillerden ve telefonlardan biliyorum. Bu sefer böyle problemler yaşamamanız için gördüğünüz gibi elimden geleni yaptım. Umarım kullandığım kısa yollar anlaşılmıştır. Resident Evil 3 Nemesis 3.Bölüm (umamı son bölüm olur) gelecek sayımda, Level Ocak 2000 sayısında tam çözümün geriye kalanı, The Mercenaries Game' in tam çözümü veya Gide' i ve bazı yeni bilgiler olacak. Yeni 1000 yılda da birlikte olmak dileğimle... Hepinize iyi eğlenceler dilerim arkadaşlar. Bye&smile...

Megaemin
megaemin@level.com.tr



yolu siz seçecəksiniz. Her yolun aynı sahnesi olacak.

1. Yol: Sağdan gidin ve kapıdan girin. Tekrar depoya dönmeye çalışın. Yardım isteyen genç bir kızla karşılaşacağınız. Yolu takip edin. Deponun dışındaki küçük alanda kızın olmuş olduğunu farkedeceksiniz. Tekrar hainin dış kapısının olduğu yere gidin. 2. Yoldan devam edin. 1.Yolun Sonu.

2. Yol: Soldan gidin ve kapıdan girin. Kendinizi zombilerle dolu olan dar bir koridorda buluyorsunuz. Yakın dolu varile uzaktan ateş ederek üzerinde doğru gelmeye olan zombileri öldürün. Kapıyi sarın halat yakmak için çakmakı kullanın ve kapıdan çıkışın. Çıktığınız zaman düz gidin, duvardaki kırmızı ışığı melenin ve kapıdan girintisine odasına (değil) çıkışına sola doğru düz ilerleyip Racoon Police Department binasının ana kapısına gelin. İçeri girin. Ütek bir sehne var.

Kontrol Noktası: Buralarda sizin seçimleriniz etkin rol oynayacak. Oyunun ilerlerinde de bunlarla karşılaşacağız. Birinci seçenek yukarıdaki, ikinci seçenek aşağıdaki yazı demek olacak. 1. Seçenek: Kal ve dönüş: (KN1-1 demek). 2.Seçenek: R.P.D. binasının içine kaçın: (KN1-2 demek).

KN1-1: bu seçenekte Jill'ın kontrolünü alacağınız. İçeri kaçmadan önce Brad'ın üzerinden cüzdanını alın. Böylelikle onun kişisel S.T.A.R.S. kartını almış olacağınız. Bu kartın binanın içindeki bilgisayarında kullanım ve şifreyi alın. "Devam" yazan yere atlayın.

KN1-2: Bu seçenekte Jill otomatik olarak R.P.D. binasına girecek. "Devam"'a gidin. Kontrol Noktasının Sonu 2.Yolun Sonu

Devam

Sıra anda Resident Evil 2'deki polis merkezinin içinde olmalısınız. Eğer birinci yolu seçtiyseniz, kartınızı kullanarak bilgisayardan şifreyi alın. Eğer kartınız yoksa R.P.D. binasının içinde bulmak zorundasınız. Bilgisayarın yanındaki ikinci haritayı da almayı unutmayın. Diğer kapılar kilitli olduğundan açık olan tek kapıya gidin. Bu kapıdan girin. Burada biraz katlam yaranın ve diğer kapıdan çıkışın. Üzerinde kırmızı led yanan iki çekmeceli kontrol edin. Birincisinde bir mavi kristal, ikincisinde de ofis anahtarı var. Ancak ikinciyi açabilmek için şifreye ihtiyacınız olacak. İkisini de alıp diğer kapıdan çıkışın. Burada birisi save odasına öteki de Jill'in S.T.A.R.S. kartına çıkış iki kapı var. Eğer Brad'ın kartını almadıysanız bu kartı alıp aynı işlemleri tekrar yaparak ofis anahtarlarını elde etmeniz gereklidir. Merdivenden çıkış ve düz devam edin. Kapıdan girin. Koridorun ortasındaki kapıdan (S.T.A.R.S.) girin. Burada almak istediğiniz herşeyi alın (lockpick dahil). R.P.D. binasından dışarı çıkışın. Dosdoğru giderek daha önce kiftli olan yangının yanındaki kapıda lockpick'i kullanın ve içeriye girin. Şimdi şehrin alışveriş merkezindesiniz. Doğru gidin ve diğer kapıya girin. Sağ tarafınızda ittaiye hortumu var ancak şimdilik onu alamıyoruz. Sonra alıcaz. Sol taraftaki kapıya girin. Büyüköçe bir yere çıkmız. Doğru ilerleyin ve ilerdeki kapıdan girin. Şimdi bir otoparktasınız. Araçaya bağlı olan mavi kabloları alın. Devam edip save odasına çıkışın kapıdan girin. Save odasından çıkışın ve yolun sonundaki diğer kapıdan girin. Üçüncü haritayı da duvardan alın. Buradan da çıkış ve bir sahne daha... Afetmeyin sakın elemamı yoksa o sizi fena titiklik söylemiş olim. Sol taraftan ilerleyin çünkü sağ taraftaki asansör çalışmamak için gerekli olan bataryaya sahip değilsiniz. Girdiginiz yerde iki deşik yol var. Sağ taraftaki yol siz direkt olarak restorana çıkıştır. Ama siz burada seçim yapmalısınız.

1.Yol: Sağ tarafa gidin ve restorana girin. Lockpick'i kullanarak restoranın arkasındaki kilitli kabini açın. Oradan demir çubuğu alın. Bunu restorandaki kilitli logar kapagını açmak için kullanın. Burada yine bir sahne var. Carlos'la tanışacagız ve ardından yine Nemesis...

Yol içi Kontrol Noktası

1.Seçenek: Merdivenden aşağıya in (KN2.1-1). 2.Seçenek: Nemesis' ten saklan (KN2.1-2).

KN2.1-1: tünele iner inmez kısa bir sahne ile karşılaşacağınız. Duvardaki delikten dışarı çıkışına da merdiveni kullanarak çıkışın bunu yaparsanız tekrar Nemesis karşınızda! Yine kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN2.1-2: Jill ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaklar. Jill ortağının biraz dağıtmak ister ve o da ne? Boooooooonooooooooooooom! Jill dekorasyonu beğenmemiş ve ortağının yeni bir şekil vermiştir. Nemesis, yeni



Hand Gun



dekorasyona bayılır ve gerçekten bayılır. Siz de bu sırada ısterseniz Nemesis'in Üzerini arayabilirsiniz. Ama çabuk aylacak haberiniz ola. Acele olun biraz. Hemencecik disanya çıkm. Kısa bir sahne var. "Devam" a gidin. Unutmayın eğer 1. seçenek seçtiyseniz, yeşil kristal gazete ofisinin ikinci katında siz bekliyor olacak.

1.Yol için Kontrol Noktasının Sonu 1.Yolun Sonu

2.Yol: Soldan gidin. Çoklu yol görene kadar devam edin. Buradan da sola gidin. Kapıdan çıkışın ve sağa doğru ilerleyip gazete ofisine (press) girin. İçeriye girdikten sonra merdiven meşrubat makinesine doğru itin ve üzerine çıkm. Ve elektrikleri açın. Aşağı inip kepengin yanındaki diğer cihazı da açın. Kepenk açılacak. Merdivenlerden çıkışın ve kapıdan girin. Kısa bir sahnedede Carlos ile tanışacaksınız; ve ardından bilin bakalım kim??? Nemoooooo!

2.Yol için Kontrol Noktası:

1.Seçenek: Pencereden dışarı atlayın (KN2.2-1)

2.Seçenek: Nemesis' ten saklanın(KN2.2-2)

KN2.2-1: Siz ve Carlos bir pencereden atlayacaksınız ve kendinizi bir çöplükte bulacaksınız. Oradan çıkışın ve diğer sahneyi de izleyin. "Devam" a gidin.

KN2.2-2: Siz ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaksınız. Nemesis, pencere istikametinde uçacak. Uçtuğu için bayılacak salak. Eğer ilginizi çekerse ganimetleri toplayın. Binadan çıkışın. Kısa bir sahne girecek. "Devam" a gidin. Eğer 2.Yolu seçtiyseniz, yeşil kristal, restoranın altındaki tünelde olacak.

2.Yol için Kontrol Noktası Sonu

2.Yolun Sonu

Devam

Restoranın yanındaki save odasından paslı krank kolunu alın. Yeşil kristalli de edin. Yeşil ve mavi kristalleri kilitli olan kapının yanındaki panelde kullanın. Bu kapıdan girin. Yol üzerindeki yeşil kapıya pas geçerek soldan öteki kapıya girin. Yolun sonuna doğru gidin. Yeşil herbelerin

olduğu yere kadar gidip kapıdan girin. Sandığın üzerine çıkışın. Treleybusün arka kapısından içeri girin. Diğer bir sahne için hazırlıklı olun. Nikholai ile de burada tanışıyoruz. Carlos size daha çok nesne taşmanızı sağlayacak bir çanta verecek. Koltugun üzerindeki ingiliz anahtarını alın. Ön kapısından çıkm. Treleybusü harekete geçirilebilmek için dört nesneye ihtiyacımız olcek. Eğer bir tanesini kullanmak için geri dönerken Mikail' in kısa bir sahnesini göreceksiniz. Buradan ayrılip benzin istasyonuna gidin. Sonuna kadar gitmekten sonra karşımıza yine kapalı bir kepenk çıkmıyor. Paslı krank kolunu kullanarak orayı açıp içeriye girin. İçerde, eeeeeee, şaka yaptım. Kepengi açamadım. Öyle langır lunga çevirirseniz açılmış tabii. Neyse, ingiliz anahtarını kullanın hani aynı yerde. Kepenk açılacak. Kapıdan içeriye girin. Yürüdüğünüz zaman bir sahne ile karşılaşacaksınız. Oradaki bir cihazı kontrol edin ve makine yağını alın. Tabii ki bunun için ufak bir puzzle çözmeliyiniz. Oyun'daki puzzleler sürekli değiştigidinden size tam bir açıklama yapamıyorum. Sadece yanın harfin üzerindeki işgin yanmasını sağlayın. Bunu üç kez yamanız gereklidir. Biraz uğraşmanız gerekecek. Kısa bir sahne girecek yine. Odadan dışarıya çıkış. Ortalık yine uf oldu. Bu alandan çıkışın. Kristal panelinin bulunduğu yöne doğru ilerleyin. Bang! Kapı açılır ve zombiler duşarı... Açılan kapıdan içeriye girin ve heykeldeki taştan kitabı alın. Bu kitabı restoranın dışındaki kanalda kullanın. Diğer taşı alın. Tekrar bahçedeki heykelin yanına gidin. Yeni aldığımız taşı kullanın. Heykelden bataryayı alın. Üçüncü haritada asansörün bulunduğu yere geri gidin. Asansörün yanındaki cihazı üzerinde bataryayı kullanın. Asansörle aşağı inin. Yol boyunca ilerleyip elektrik santraline girin. Burada çok dar bir koridor var. Diğer kapıdan girin. İçerde iki tane kapalı kepenki ("15v-25v", "115v-125v") ve bir adet de kilitli kapı göreceksiniz. Kapalı kapının yanındaki cihazı açın. "15v-25v" kepenginin yanındaki cihazı da çalıştırın. Kırmızı (yüksek voltaj) ve yeşil (duşük voltaj) switchleri kullanarak 15v-25v arası

ve 115v-125v arası duruma getirmeniz gereklidir. "15v-25v" kepengini açmak için yüksek, düşük, düşük seçin. Diğer için ise düşük, yüksek, düşük, yüksek seçin. "15v-25v" kepeneginin ardında treleybusu harekete geçirerek olan sigortayı ve diğerinin ardında da bir dolapta silah bulacağınız. Önce sigortayı almayı özen gösterin. Dışarı çıkm ve sahne...

3.Kontrol Noktası

1.Seçenek: Kaç(KN3-1)

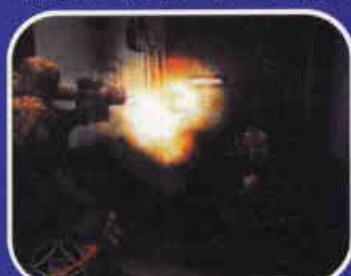
2.Seçenek: Tellere elektrik verip zombilerin kafasını patlat Buna bavılıyorum(KN3-2)

KN3-1: Jill, kilitli kapıya doğru koşacak ve kapıyı kırarak oradan çıkacak. Kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN3-2: Jill, elektriği açar ve zombiler metla. "Devam" a gidin. 3. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Buradan ayrılmadan önce sigortayı almış olduğundan emin olun. Asansörle yukarı çıkm. Ingiliz





anahtarınızı da yanınızda alarak ittaiye hortumunun olduğu yere gidin. İngiliz anahtarını da kullanarak hortumu alın. Kırmızı lambanın olduğu yere gidin ve kırmızı ışığın olduğu yere hortumu kullanın. Yangın sondurucusu. Değri yürüyen ve kapıdan girin. Koridor boyunca ilerleyin. Kapıdan çıkar çıkmaz önündeki yeni krank kolunu alın. Bu seferki sağlamdır merak etmeyein. Değri giderek dükkanı girin. Bir sahneden sonra masadaki kumandayı alın. Ürtün adını bilgisayara sıfır olarak girin. Kapı açın. İçeriye girip rafatki benzini alın. Orayı terk edin. FMV sahnesi girecek. Oyuna ilk başladığınız yere geri dönün. Hani o kızını bulmak isteyen çatlak adamvardı ya, hah işte oraya. Gittiniz mi? Oki ozman. Gördüğünüz gibi herif aynen nallar fezaya şekilde yattı (ölü olmuş yan). Oraları biraz kurcalayın. Sonra doooooorara. Yok be, içmeye diil, yeni maceramıza cephane hazırlamaya. Barın arkakapısının oralarda kapalı olan bir kepenk vardı. İşte orada yeni krank kolunu kullanın ve mermileri alın. Treleybüsun yanına gidin. Yanınızda sigortayı, makine yağını, benzini ve

mavi kabloyu almayı sakin unutmayın. Makine yağını ve benzini karıştırın. Artık elinizde treleybüse çalıştmak için üç eşya var. Treleybüse gidene kadar da bazı olaylarla karşılaşabilirsiniz. Otoparkta yer çatlıyor ve bir deliğe düşüyorsunuz. Ne ballısınız ki hafa kenarına tutunabiliyorsunuz (sizi gidi sizlisi...). Amaniiii! O da ne ola kine? Ula kamyonetteki kutular sanki planlanmışcasına üzerinde doğru kayıyor. Abaoow!

4. Kontrol Noktası

1. Seçenek: Hemen delikten çıkış(KN4-1).
2. Seçenek: Aşağıya atla(KN4-2)

KN4-1: Jill, hızla dışarı çıkar ve kutulardan kurtulmayı başarır. "Devam" a gidin.

KN4-2: Jill kendisini aşağı bırakır. Bakınız nasıl da ahu gibi sözüiyor... delikten düz devam edin. Merdiveni kullanın. Otoparktan bir önceki yerden çıkışacaksınız. Tekrar otoparka dönün. "Devam" a gidin. 4. Kontrol Noktasının Sonu.

Dönüş

Treleybüse doğru gitmeye devam edin. Yolda tekrar Nemesis ile karşılaşacağınız. Ondan uzak durun ve bölgeyi terk edin. Bir deprem daha olacak. Ama bu kez delikten kurtulamayacağınız. Aşağıda bir düşman sizin yüzünden olacak. Onu öldürmek için yırınmayın hiç. Sadece iki anahtarı bulup çalışın. Böylece merdiven mekanızması çalışacak. Merdiveni indirin ve yukarıda çıkın. Oh be; sonunda treleybüse gelebildik. İçine girin. Benzini, sigortayı ve mavi kabloyu kullanın. Carlos' un içeri gelip size mermi verdigini gösteren kısa bir sahne olacak. Öteki kısmına geçin ve tekrar sahneyi seyredin. Artık yola koyulduğunuz. Bir ses duyundunuz. Arka kısma gidin ve tekrar öntarafa gidin. Treleybüsin frenler de nınay olunca otomatik olarak tırmandıktan saat kulesinin oraya giriyoruz.

5. Kontrol Noktası:

1. Seçenek: Dışarı atlayın (KN5-1).
2. Seçenek: Durdurmayı çalışın (KN5-

2)

KN5-1: Jill bir yatak odasında uyanır. O arada neler olduğunu kimsecikler bilmemektedir. Acaba Nemesis ona bir pişik yapmış mıdır? Bunu asla öğrenemeyeceğiz arkadaşlar. Yatak odasından dışarı çıktıı tek tek içeriye girin. Biraz bakın ve duvardan bir şey düşecek. Kabının içinde küçük bir anahtar olacak. Alın onu. Save odasına dönün ve save odasından çıkış. Şimdi çalışma odasındasınız. Carlos yine kendini gösterecek ve size cephaneye verecek. Burada hiçbir şeyin önemi yok fakat yeşil kapıyı akımda tutun. Diğer kapıdan çıkış. Ana hole geldiniz. İsterniz cesetten silahı alın. Masanın üzerindeki dördüncü haritayı alın. Merdivenlerin yanında iki müzik kutusu olacak. Birisi sağında, öteki ise solunda. Bunlarla yapacak hiçbir şeyiniz yok. Boşuna kurcalamayın. İsterniz merkez kapısını açın. Soldaki, yemek odasına açılan kapıdan girin. Buradan da çıkışarak piyano odasına varacaksınız. Burada da önemli bir şey yok. İbadet yerine benzeyen kapıdan girin (Save odası). Bu odada Ladder Key'i alın. Ana hole geri dönün. "Devam" a gidin.

KN5-2: Treleybüse parçaladınız işte. Begendiniz mi yaptığınızı? Hı? Çık er, Jill ayaga kalkar. Biraz yürüüp saat kulesinin o heybetli görüntüsü ile karşılaşır. Hafften tırsın. Ana kapı içinden kilitli olduğu için piyano odasına girin. Save odasına girin ve kabinden küçük anahtarları alın. Şimdi ana hole gidin ve dördüncü haritayı ve eğer istiyorsanız ölü adamın bıraktığı silahı alın. Şimdi doğru çalışma odasına gidin ve yatak odasına girin. Biraz kipirdaşın ve duvardaki tablonun düşmesini bekleyin. Buradan Ladder anahtarlarını alın ve ana hole geri dönün. "Devam" a gidin. 5. Kontrol Noktasının Sonu.

Dönüş

Merdivenlerden yukarı çıkış. Biraz sizi uğraştıracaklar. Koridorun sonundaki kapıdan girin ve saat kulesinin balkonuna çıkışın. Orada bir anahtar var. Şu an için isimizde yaramıyor. Anahtarları kullanın ve merdivenin

inmesini sağlayın. Yukarı tırmanın, Burası saatin mekanik odası. Sol taraftaki müziksel aleti inceleyin. Çalan müziği dinleyin ve buna göre bulmacayı çözün. Müzik bulmacası, A' dan F' ye kadar altı parçağa bölülmüş durumda. Her bölüm için uygun melodiyi seçmeniz gereklidir. Bu bulmacanın da tam bir çözümünü vermemiz mümkün değil. Boşuna dergiyi arayıp da sormayan, havanızı alırsınız. Bulmacayı çözüdüğünüz zaman içinde bir anahtar çıkacak. Onu alın ve küçük anahtarlarla birleştirin. Raftaki gümüş dişliyi alın. Tekrar çalışma odasına geri dönün. Yeşil kapıyı açmak için birleştirdiğiniz anahtarı kullanın. Koridor boyunca ilerleyip öteki kapıdan girin. İçerde ürethane heykel var. Üçü de farklı renklerde taşlar tutuyor (altın, gümüş, bronz). Bu taşları alın ve duvardaki tablolarda kullanın. Soldan sağa geçmişin, şimdinin ve geleceğin tanrıcası... Geçmişin tanrıcasına herhangi bir taşı yerleştirmek saat geri götürür. Diğerleri ise ileri. Her taşından da değişik etkileri vardır. Mesela, altın renkli taşı geçmiş tanrıcasına yerleştiresek (!?) zamanı iki saat geriye alır. Ama geleceğin tanrıcasına yerleştirilirse dört saat ileriye alır. Bu bulmacanın da tam bir çözümü yok. Uğraşarak saat 12:00'00' a getirmeniz gereklidir. İyi şanslar demekten başka bir şey yapamayacağım. Çözüdüğünüz zaman, saat açılacak ve altın dişli ortaya çıkacak. Elinizdeki iki dişliyi birleştirin. Tekrar saat mekanik odasına dönün. Odanın arkasındaki cihazda dişliyi kullanın. Saat çalışmıyor. Nemesis ile dövüşmeye hazır olun ve aşağıya inin. Sahne Nemesis ile dövüşün. Laf aramızda oturaklı sıkılmış on tane Ice Rounds ile ölüyor denyo. Fakat Jill' i virusle enfekte olmaktan kurtaramıyoruz.

1. Ekim Gecesi... Nemesis' i öldürdükten sonra kendimizi Save odasında buluyoruz. Jill' e panzehir bulmak için Carlos' u kontrol ediyoruz. Saat bilmecesinin olduğu odaya girin. Arka taraftaki çanı itekleyerek kapının önünü açın. Kapıdan girin. Sola doğru giderek hastaneyi girin. İçerde, Resident Evil 1' den tanıdığımız bir arkıda olacak. Merhaba deyin ona da Sağınızdaki save odasına girin. Diğer taraftan çıkış. İçeriden beşinci haritayı ve teybi alın. Asansörde teybi kullanın.

1.Yol: Dördüncü kata çıkış. Düz gidin ve Data odasına girin. Kısa sahnenin ardından Data odasının arkasında ward key' i bulun. Dışarı çıkış ve sağdaki yolu izleyerek birin-

ci ward odasına girin. Bu odada ceseten şifreyi alın ve çekmecelerin durumunu ve yerini kontrol edin. ikinci Ward odasına girin. Şimdi, çekmecenin birinci odadakinin tam arkasına itin. Eğer bunu başarısızsanız tablo düşecek. Aaaaaaaa, kaaaaaaa! Şifreyi girin ve mavi ilacı alın. Buradan 2.yola geçin.

1.Yolun Sonu

2.Yol: Asansörle B1'e gidin. Yürüüp kapıdan girin. Diğer tarafından çıkış. Şu anda laboratuuardasınız. Raftan bir zerzevat alın ve büyük tüplerin yanındaki makinede kullanın. Sonra diğer makineni kapatın. Sonra öteki makinedeki bilmeceyi çözün. Makinedeki iki seviyenin birbirine eşit olmasını sağlamak için uğraşmamızı. Buradan kırmızı ilacı da edinin. 1.yolu tamamlayın. Her ikisini de tamamladığınız zaman "Devam" a gidin. 2. yolun sonu

Devam:

İki ilacı da birleştirin. Yedi saniye içinde hastaneden dışarıya çıkış. Şimdi saat kulesine geri dönün. Yolda hala karşınıza bıkmaz usanmaz düşmanları çıkyor. Inatla Jill' in yanına gidiyoruz. Sahnenin sona tekrar Jill' in kontrolü elimize geçiyor. Silahınızı hazırlayın. Özellikle de Lockpick' i almayı unutmayın. Buradan dışarı çıkış. Nemesis ile fazla dafaşmayın. Yemek odasından kaçın. Hastanenin yoluna kadar koşun. Ortadaki kapıyı Lockpick' i kullanarak açın. Bu kapıdan girin (Save odası). Duvarдан parkın anahtarını alın. Silahınızı doldurun. Dışarıya çıkıp parkın kapısına gelin. Anahtarınızı kullanarak parka girin. Merdivenlerden aşağı inin. Köpründen geçip kapıdan içeri girin. Doğru gidip ölü adamdan anahtarları alın. Tekrar parka girdiğiniz yere dönün. Bu kez diğer taraftaki kapıdan girin. Altıncı haritayı da panodan alın. Suya inip bilmeceyi çözüceğiniz şekli görün isterken. Görün görün. Çözüdüğünüz zaman suhar boşalacak. Merdivenlerden aşağı inin. Yol boyunca yürüüp merdivenden çıkış. Mezarlığa geldiniz üheeee. Ölü adamdan aleğimiz anahtarları kullanarak kapıdan girin. Odada, çakmağımızı hazırlayın ve raftaki metal boruyu alın. Şömineyi yakın. Sonra metal boruyu kullanın. İçeriye girin. Strateji odasından anahtarları alın. buradan çıkış ve tekrar Nickolai ile karşılaşacaksınız. Şimdi yanınızda bütün Herbleri ve Aid Spray'leri alın; silahlarınızı doldurun. Odadan dışarı çıkış devam edin.



Sahne grecik. Treleybüsi harekete geçirmeden önce karşısığınız düşman değil mi bu? Bu kez işimi kesin. Bunu öldürmek oldukça zor. Ama Grenade Launcher ile Acid Rounds' u kullanırsanız başarıbilirsiniz. Bir sahne gösterilene kada etrafta dolaşın. Isterseniz sırf sulu yerdeki sokak lambalarını vurarak da onu hâklayabilirsiniz. Lambalar suyu döser ve yaratığı elektrik çarpar. Oldurduktan sonra tekrar parka girin ve anahtarınızla kapalı kapıyı açın. Kapıdan girin ve köprüden geçin. Tekrar Nemesis gözükecek.

Amma oyunmuş yawu, yaz yaz bitmiyor... Bu ay dört sayfaya da sağlamadı, diğer oyunun hakkını yiyp yerini de aldı fakat hâfa bitmedi. Geçen ay dört, bu ay beş sayfayı kaplamasına rağmen maalesef gelecek aya devretmeye devam etmek zorunda. Olsun, yine de çok önemli bilgiler verdik bu ay da. Bunları kullanarak oyunun tadını çıkarabilir, farklı bitirebilirsiniz. Silent Hill ve Dino Crisis' in tam çözümlerinde birçok okurun problemlerle karşılaşıklarını gelen e-maillerden ve telefonlardan biliyorum. Bu sefer böyle problemler yaşamamanız için gördüğünüz gibi elimden geleni yaptım. Umarım kullandığım kısa yollar anlaşılmıştır. Resident Evil 3 Nemesis 3.Bölüm (umamı son bölüm olur) gelecek sayımda, Level Ocak 2000 sayısında tam çözümün geriye kalanı, The Mercenaries Game' in tam çözümü veya Gide'yi ve bazı yeni bilgiler olacak. Yeni 1000 yılda da birlikte olmak dileğiley.. Hepinize iyi eğlenceler dilerim arkadaşlar. Bye&smile..

Megaemin
megaemin@level.com.tr

NBA LIVE 2000

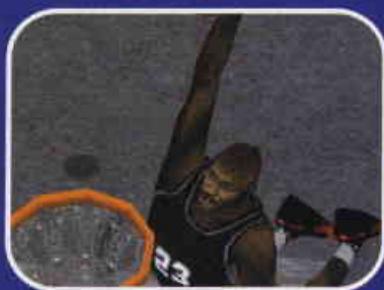
Neden uğraşıyorum bilinmez, Electronic Arts yine yapmış yapacağını.

Evinde Playstation'u olup da basketboldan hoşlananlar tabii ki alacaklar. Basketbolla o kadar arası olmayanlar da belki eş dosttan görüp "Aslında fena dülmüş han!" deyip edinecekler. Playstation'u olmayanlar da hiç edinemeyecekler. Olay bu kadar net. Hal böyleyken ben kendimi fuzuli işlerle uğraşan uykusu kaçırmış bir adam gibi hissetmem de ne yapamı?

Bir zamanlar ben de NBA Action'u kaçırmadan seyreden, yorumlarımı esirgemedim (hakkaten bak!), sonra yavaş yavaş uzak takibe geçtim. NBA'den ziyade bizim maçlara aşırılık verdim, anladım ki hata etmişim. Yazı teslim günleri násıla yumurtanın kaptısından içeri girmeye başladığı yazarlar arasına dahil oldum, uykı süremi bi yarınlı saatçik daha geçiktirip sabahın üçünden dordundan başlayan maçları paşa paşa seyredebilmemiştim aslında. Neyse, EA diyorduk, NBA diyorduk. Her seyden önce Playstation oyuncuları, galiba bu konuda da PC kullanıcılarından daha avantajlılar. Gerek yükleme süresi, gerekse de oyun içindeki performans Playstation sahiplerinin lehine işliyor.. Tabii aradaki videolar da kabası. Gelelim Playstation'daki bir iki utak pürüze: Oncelikle PC'deki kadar geniş bir tuş zenginliği yok, ancak bu durumun çok da önemli bir sorun yaratmayacağı düşünüyorum, çünkü oyuncunun hizmetine sunulan tuşlar bir-iki alıştırmanın ardından fazlasıyla is gerdüklerini gösteriyorlar. Canımı sıkın asıl nokta ise oyun hızlı çalışıyor dize böbürlendiğim

halde zaman zaman tama merak etmeye, bunlar ender zaman zamanları oyunun takip beni, sonu aleti resettemeye, kendimi de yarım kalmış maçın üzerine bir bardak soğuk su içmek için mutfaga götürün nobetlere neden olması. Gerçi bendeki CD'nin beta olmasından da şüphenemiyor değilim hanı, ama bana kalısa piyasaya sürülecek olan CD'lerde de fazla bir değişiklik olmazacak, kimbilir belki de Playstation 2 sohbetlerinin döndüğü bu günlerde evelimizdeki cihazımı emekli etmenin zamanı yavaştan gelmiştir (Yok canım!).

Bakalım geçen yıldan bu yana neler değişmiş? En gözde çarpan yenilikler, NBA Live 2000'de tektek Streetball maçı ve üçlük müsabakası gibi NBA 99'da bulunmayan, veni bölmelerin mevcut olması. Üçlük müsabakası genellikle sizden çok sevdığınız oyuncuya bağlı olarak değişen sonuçlar alıǵınız bir bölüm, çünkü atış yaparken pek de farklı davranışamıyoruz.



vapılmış olması. Bir zamanlar posterlerini duvarlardan eksik etmedigimiz Larry Bird'ü, Moses Malone'yu görünce kendimi yaşılmış hissettim. Kesinlikle göz yaşartıcı.. Grafikler sınıflı kolaylıkla geçiyor

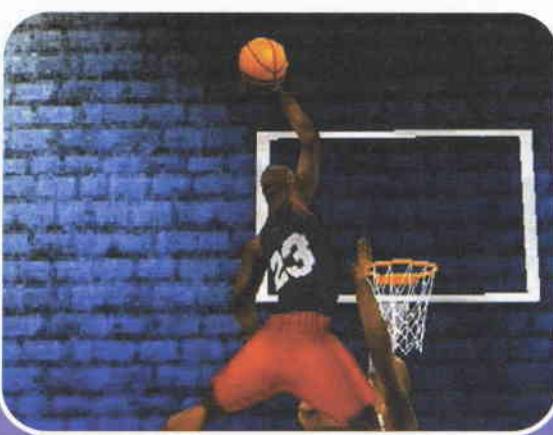
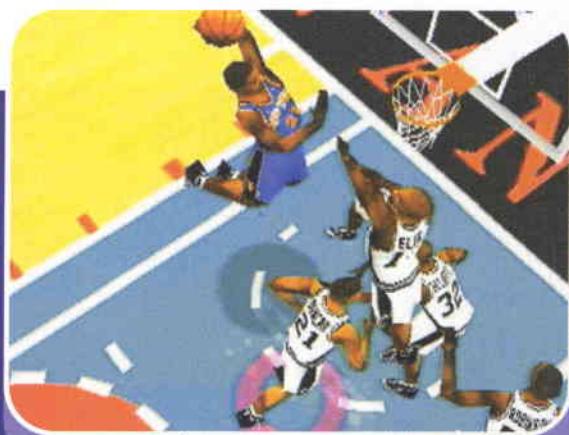


zaten, bir de şu takımlar olmasa idi. Aslında söylediğim gibi çok ender olmalarına karşın bu takımlara neden bu kadar takılmış olduğum konusunda (Kelimə oyunum da bi gümüş madalya kazandırır herhalde!) hiç bir fikrim yok. Sinek küçük ama rude bulandırıyor işte, geçiniz. Müziklerde pek tartışmaya gerek yok zaten. Bilirsiniz o yaz neler dinlediysek, kışın da EA oyuncularında mutlaka bunlardan birini dinleriz.

Tabii NBA için seçenekleri kısı Ricky Martin olamayacağı için potaları rap esintileri hakim. Hele teke tek sokak maçında arkadaş Naughty by Nature'in Hip hop Hooray i çalarken "Tamam, tam yerindeyim!" diye sunsunuz. Ayrıca Run D.M.C.'nin Don't stop'u ve George Clinton in Mothership Connection Starchild'da oynama, dinlesen yeter mantıglı yapılmış parçalar.



Cenez olarak dışınduklerinden olsa gerek, bu bölümde fazla bir seçenek eklememeyi uygun görmüşler. Ama en zevklinin tektek olduğu konusunda pek çok kişi ile hemşirkir olduğumu sanıyorum. Bir de Jordan'ı yenene özel tebriklerimi sunarım, Adam....ee Jordan işte! NBA 2000'le gelen ayrı bir sürpriz de 50'lerden itibaren tüm 10 yıllık dönemlerin All-Star kadrolarının



Maçlar

Gelelim maçlara, bir kaç isinma maçının ardından dört zorluk seviyesinden ikincisi olan Starter'da işe koyuldum ve gördüm ki bilgisayar hiç de fena değil, ancak işi biraç daha eseyince açıklarını yakalamak o kadar da zor olmuyor. Örneğin oyun planını iyi kurduğunuzda Fast-Break'lerden sayı bulmanız rutine binebiliyor. Bir de kardeşimin yaptığı gibi 7 feet'in üzerindeki devleri (kendi üretti, ev yapımı) sahaya salıp ortada dönen voleybol benzeri oyunda bilgisayarla alay etme durumu var ki, siz siz olun denemeyin (Ha Cheat yapmışım, ha Cheat gibi adamlar, ne fark eder ki?!). Maçta dönelim, eğer iyi bir teknik adam olma konusunda iddialısanız bu alanda da sınırsız seçenekiniz var. Örneğin 16 ayrı atak, 6 ayrı defans taktiği belirleyebiliyorsunuz, gerektiğinde yeni bir taktike geçmek için hotkey'ler yaratıbiliyor, hatta adam adam eşlestirmelerde rakibe uygulanacak presin günde bile karışabiliyorsunuz. Kimilerince Coach'luk yapmanın oyun içi aktif rol almaktan daha eğlenceli olduğunu tahmin edebiliyorum. Belki bir gün sizin için de sadece oyun planını çizip gereken

yerlerde doğru müdahaleleri yapmanız gerektirecek bir sağlam bir basketbol-menajerlik oyunu üretirler, ne dersiniz? Atılan şutların hangi noktalardan daha yüksek olasılıkla girdiğini görebilmeniz de oyun için önemli bilgilerden.

Bir de olayın renkli kısmı var tabii, örneğin spikerin maç anlatımı, açıkçası beni pek de tatmin etmedi. Özellikle FIFA'da yorumcuların söylediklerini duyduktan sonra NBA'den bu konuda daha fazlasını beklemeye hakkım olduğumu sanıyorum. Radyoda maç anlatmaktan pek de farklı değil yaptığı. Olanı zaten görüyoruz, ihtiyacımız olan yorumlardaki çeşitlilik. Maç arası ponpon kız ve NBA'den seçme hareketlerden oluşan klipler oldukça başarılı, üç beş saniyelik bir yüklemeyi göz ardı ederseniz, bu mini-klipler sizin bir süre için gerçekten dinlenmenizi sağlıyorlar (ancak, ponpon kızlardan çok artistik hareketlere yer verseinki dehâmiyi olurdu diye düşünmekten de kendimi alamıyorum!).

Genel bir değerlendirme yapacak olursam şu an piyasada kendi türünün en iyisi. (genel değerlendirme dedim, uzun olmak zorunda demedim!). Zaten her yıl da

durum böyle olmuyor mu? NBA kabak tadi veren kadar da bu işböle sürüp gideceğe benzer. Yalnız söyle bir durum da var ki, sabit bir kitle her zaman mevcut ve NBA'in de onlara önemzdeki üç yüz yıl içinde kabak tadi vermeyeceği bir gerçek. Tek korkum şimdî tadını sonuna dek çektirdiğimiz bu oyunların kısa bir zaman sonra uzun ömürlü olma özelliğini yitirmesi, piyasaya ilk çıktığında alıp, "Bakalım bu kez neler eklemişler?" diye söyle bir bakılıp diğerlerinin yanına konulması. Geçen ay Stalker'in da NBA Drive 2000 yazısında da dediği üzere biri Avrupa liglerine el atanı dek aynı tas, aynı hamam. Son bir itiraf, şu sıralar rakibinin olmaması ve de tründe gerçekten sık bir örnek olduğu için aslında sekiz buuctan dokuzu hak etmeliydi, ama hep şu küçük sineklerin yüzünden: Bir kez daha sırfı hoca damarı tuttu işte. Üzülersek sekiz buuctan sekiz!

Bu arada, son günlerin en popüler muhabbeti Mırsat'ın NBA'de iki sayı atmış olmasıydı. Meraklısına duyuru-lur, gurur duyulur!

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

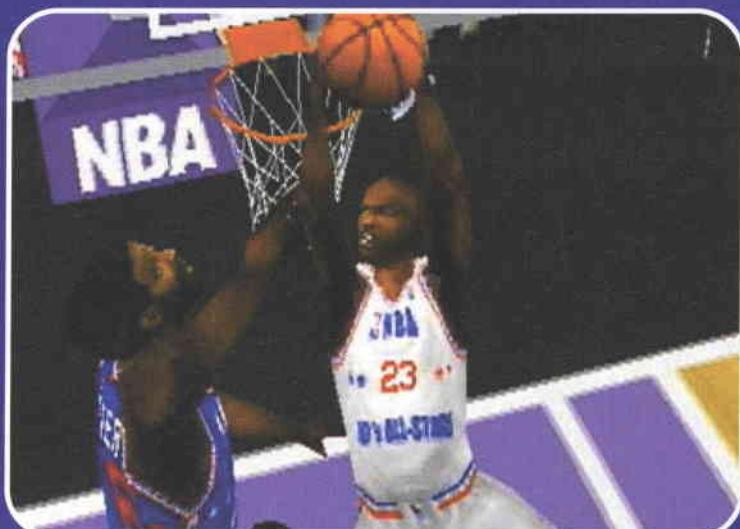
Alternatif

NBA Live 2000

Süraya alternatif olarak ne yazabilirim diye arşive baktım da, taa Mart 98'de inceleve 3.5 yıldız verdigimiz NBA Action 98'in haricinde diğe dokunur bir basketbol oyunu ne yazık galmemiş. O yıldan, ben size NBA Live 99'u tavsiye edeceğim, ama çok isterseñ NBA Action 98'e de bir bakabilirsiniz. Ne diyim, siz bilirsiniz.



Level Notu: NBA Action 3.5 almıştı beş tizerinden, şimdinin 7 puanı sayılabilir. Live 99'un aldığı 9 puan ise, Live 2000 çatığı için 7 ye çekmek gereği kanaatindeyim.



NBA LIVE 2000

BİLGİ İÇİN www.easports.com YAPIM EA Sports DAĞITIM Aral İthalat 0212 059 26 73

Oyunca Sayısı	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Resim Block	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Analog Joystick	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Var	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dual Stick	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Yok	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PCK Versiyonu	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Var	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



FIFA 2000

Bin Yılın En İyi Futbol Simülasyonu



Merhaba değerli Level okurları. Her zaman olduğu gibi yine Fifa serisinin son oyunu PC'den önce Playstation' da çıktı. Neysé ki arada sadece iki gün vardı da, PC' ciler olayı bozuntuya vermediler. Need for Speed 3' ün dört ay ve Resident Evil 2' nin tam bir sene sonra çıkıştı, bilgisayar sahiplerini çılgına çevirmiştir. Şimdi diyerek, kimi Fifa 2000' in PC incelemesi, PSX incelemesinden bir ay önce verildi; nedem? Bu da benim kabahatim değil. PC' de oyunun orijinal versiyonu PSX'den önce geldi. Her neyse, biz içimize bakalım. Bakalım EA Sports dişে dokunur yenilikler yapmış mı?

Fifa 99' da, yine bir EA Sports oyunu olan World Cup 98' de olmayan çok yenilik vardı. Oyun koşa koşa alındı oynandı (hala da oynanıyor). Şimdi insanların merak ettikleri olay, Fifa 2000' in para vermeye değer kadar yenilik içeriği içermemişti. Doğal olarak kimse parasını sokağa atmak istemez. Ben sizlere, bu oyun hakkında atıp tutanlardan daha farklı olarak, alınacak bir oyun olup olmadığını açıklamaya çalışacağım. Özelliklerini öğrenip karar siz vereceksiniz.

Yine, Yeni, Yeniden...

Oyun, tansiyonu yükseltken deli bir demo ile açılıyor. EA Sports amcalar olayı iyice abartmışlar. Demoyu dikkatli seyredin derim. Karısına oturulup en az beş kez seyredilecek kadar güzel bir demo. Demoda mikrofonda olan Robbie Williams, yeni hiti olan "It's Only Us"

seslendirmeye başlıyor. Oyunun geri kalan bölümünü için müzikler de harika. Fifa bunu hep başaryordu zaten. Çok büyük bir yenilik sayılmaz. Oyunu birkaç demo ekranı boyunca dokunmazsanız EA Sports 2000' in tantüm filmi giriyor. Burada, oyuncuların ne denli profesyonelce hazırladığını anlayacaksınız. Nascar, Amerikan Futbolu, Boks, Street Ball, Buz Okeyi, Golf ve Baseball oyunlarından tadımlık alabilirsiniz.

Demodan sonra gelen ekranda alışlagelmiş şu seçenekler var. **S Friendly:** Dostluk maçı yapmak için. Milli takımlardan Misir, İsrail ve hatta Lübnan bile var ama Türkiye yok! Hemde Türkiye Ligi oyununda varken... Tek kelimeyle saçmalık. Dünyanın geri kalanları kısmında bu kez EA Sports' un dört tane rüya takımı var. Classic' de ise geçmiş geçmiş efsanevi futbol takımlarını bulacaksınız. Bu takımlarla maç



yapığınız zaman stadyumda nostaljik taktılıyor. Stadın yapısı da eskiye gitmektedir. Tribünün üstünde dev bir klasik saat var. Müthiş yapmışlar. Oyuncuların şortları da uzun oluyor. En önemli de görüntü eski filmlerde olduğu gibi donuk ve biraz kahverengimsi oluyor. Bu eski takım özellikleri ilk kez World Cup 98' de vardı ama bu kez gerçekten iyi dizayn etmişler.



- Turnuvalar: Kupa' ya girebilir veya kendi kupanızı yaratılabılır. Lige katılma ve kendi liginizi yaratma şansına da sahipsiniz.

- Sezon: Bu da lig. Daha önce de söylediğim gibi Türkiye Ligi' ne de girebilirsiniz.

- Training: Oyunu oynamaya başladan önce buraya göz atmanızda fayda var. Daha iyi dizayn edilmiş Stadyumun dışından gelen araç ve başrımsa sesleri ve antrenman sahasının toprak olması çok gerçekçi olmuş.

Avrupa, Avrupa, Duy Sesimizii!

Oyunun dışi böyle de içi nasıl? Gerçek yaşama ayak uyudurabilecek için futbolcular Update etmeniz hala mümkün. Ama futbolcu transferleri hala tüm ebeleğiyle karşımızda duruyor. Futbolcular takas etmek yerine maç başına para kazanacak bir sistem kursaları oyunundan bir şey mi eksilirdi? Bence Hayır!

FIFA 2000 bu kez çok daha fazla takımı içinde bulundurmak istemiş. Hatta ilk kez World Cup 98' de düşünülen tarihteki takımlar bile takım listesinde mevcut. 1970 Brezilya' sıyla, 1999 Manchester United' in maçını görmek bazlarına ilginç gelebilir. Ama bana sorarsanız çok daha ilginç gelen bir şey var. Oyununda Türkiye Ligi de var. Ful takımı ve kadro hemde. Adanaspor, Altay, Ankaragücü, Antalyaspor, Beşiktaş, Bursaspor, Denizlispor, Erzurumspor, Fenerbahçe, Göztepe İzmir, Gaziantepspor, Gençlerbirliği,



Istanbulspor, Kocaelispor, Sakaryaspor, Samsunspor, Trabzonspor ve Vanspor. Ne kadar güzel değil mi? Efendim? Bir şey mi dediniz? Anlamadım? Kim yok? Galatasaray mı yok? Aaaaa, hakkaten de yok yahu ehi ehi. Allah Allah, neden koymamışlar acaba? Fifa 99'da da Fenerbahçe yoktu değil mi? Ama bu kez Fener ful kadro. Bence artık gerçekler Avrupa'da anlamlaya başladıl. Şaka bir yana, sırf Galatasaray'ın ısgızarlığı yüzünden bu yıl GS'ı FIFA'da göremeyeceğiz çünkü oyuna dahil olmak için müthiş bir telif ücreti istemişler.

Oyunda gözle ilk çarpan yenilik kuskusuz grafiklerde. Nedense FIFA, bilgisayarda çok daha net ve bariz daha iyi grafiklere sahip olarak gözüktü hep. Ya da PSX geride kaldı. Biraz olsun bu geriliği gidermişler bu oyunda. Oyuncular çok daha detaylı çizilmiş bu kez. Grafiklerin hatları biraz daha yuvarlanmış ve biraz daha oturaklı bir hava kazandırılmış. Oyuncuların suratları bile kolayca seçilebiliyor. Bir sürü yeni mimik ve hareket eklenmiş. Maça başlamadan önceki isimle hareketleri, gol sonrası sevinci ya da maç sonrası hüznün... Çok orijinal fikirler sezindemedim buralarda. Ya diğer unsurlar? Stadyumların üzerinde bu kez daha fazla durulmuş. Çimlerin rengi, saha çizgileri, reklam tabelaları hatta seyirciler bile çok daha gerçekçi. Gerci bu kez seyirci olayı, bilgisayar

sabiplerini hısrana uğratmışa benzıyor. Çünkü gerçekten dandık bir yapılandırma teknigiyle yapılmış. Ama Playstation'in gariban 8 mb ram'ına göre tek ve en iyi çözüm bu olduğu için no problem. En azından daha öncekiler gibi hareketsiz değil seyirciler. Bence iyi yapmışlar. Ve hava durumu. Daha önceki serilende belli belirsiz olan bu özellik %50 artırılmış. Kar yağdığı zaman bunu hissediyorsunuz. Kırmızı kartopu ile, pembeyaz kar kaplı bir stat'ta top koşturuyorsunuz. Yağmanın toz değil kar olduğunu fark edebiliyorsunuz. Yağmur desenin yine süber. Hele de güneşli havadaki ışıklandırma ve gölgé efektleri... Bayıldım. Hayır, abartmadım. Fifa 99'un üzerine çok sey koymuşlar. Aferim onlara, di mi? Bir de ölü top mevzuları var. Hani korner falan kulfanırken aptal ve ölçüsüz bir okla nereye atacağımızı hesaplıyorduk ya; işte artık bunu kullanmak zorunda değiliz. Üzerinde kare, X, yuvarlak işaretleri yanınan futbolculara top göndermek için sadece o tusa basmanız yeterli. Böylelikle markaj yeme probleminiz de büyük ölçüde ortadan kalkacak çünkü topu attığınız oyuncu topa koşuyor. Bir diğer yeni özellik de topu ayagında bulunduran oyuncunun top saklaması. Pozisyondaki forvet, defans adamlarına kaptırmamak için kollarını açıp onları engelliyor. Oyuna gerçeklik getiren en önemli özellik de bu.

İste Bu Türklerin Ayak Sesleriiii!

Yapay zeka konusunda bu kadar iyi şeyler söyleyemeyeceğim doğrusu. Hemen hemen hiç gelişme olmamış. İlk bakışta zor gibi gözükmesine rağmen, bazı boşlukları bulpam uzun sürmedi. Bir teknik tutturup otuz tane gol atabildim yine. Bir korner atışını ardi ardına yedi kere kuttadım ve kaleci hep tekrar kornerde çeldi. Neyse, en azından kolay kolay gol yemiyorlar. Kalecilerde gözle çarpan bir gelişme var. Tamamen düzeltilmemesine rağmen saçma saçma goller yemekten vazgeçmişler artık. E oyundaki en gereklili nokta buydu zaten. Ha bir de degaj kullanmadan önce yarım saat geri gitmiyorlar. Oyun azıcık daha

play station

Alternatif

Fifa 99

Spor oyunu türündedir. FIFA serisinin tizerine oyuncular yok. Maalesef diyorum, çünkü cesidin bol olduğu yerde, kalite sorunu olarak artar. Fifa serisi her senen kendiniyle bir geliştirmektedir. Rakiplerini bu değişimine ayak uyduramayı mümkün olmuyor. Bu yüzden, bani olur ya, Fifa 2000'ü değerlendirmenin serinin eski oyunlarına dönmem isteyebilirsiniz.



Level Notu: Ocak ayında 10 üzerinden 10 almış Fifa 99, ama artıda Fifa 2000 onun tahtına kondu. Bu yüzden, eğer alacaksanız Fifa 99'un günümüzdeki değerinin 8 olduğunu bilmelisiniz.

Mega Emin
megaemin@level.com.tr

9

FIFA 2000

BİLET İÇİN www.fifa2000.net	YARDIM EA-Sports	DAĞITIM Aralik Raporu Benz 000-26-73
Öncüne 2000		
I-B	Grafik: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Nesneyi Bırak:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
I	Arama: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Antrenör Joystick:	Arıtımlar: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Var	Zararlı: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Fifa Stack:	GENEL: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Var		
PC Versiyonu:		
Var		

HABERLER



Cenk Durmazel ve Erdem Uygan isimlerini herhalde duymayanınız kalmamıştır.

Varsa bile öğrenmek için hentüz çok geç değil.
Müebbet Muhabbet isimli radyo programlarında canlı olarak Quake oynayarak tarihe geçen bu ilki, sadece tarihe geçmekle kalmayıp sanal aleme de bir kapı açmış durumdalar.

www.muebbetmuhabbet.com adresinden ulaşılan sayfalarında Baltavista arama motoru, resimleri, Arkası Yağın, Acın Öğrenin Üniversitesi ve belki de en güzel Veri Leyt Nayt konserlerinde söyledikleri ve artık klasik hale gelen parçaların (Pisicik, Saylor Bebek, İt Uyur, 321 VTR Gir vs.) MP3'leri mevcut. Ve işte asıl bomba: Kulaklıka Kaçar Oldum isminde MP3 biçiminde bir albüm çıkardılar. İçinde LA Vidan Yolda (Ricky Martin), Tavuk (Tarkan), Fenerbahçe I Love U (The Cure – Tü Küre), O. Ne (Metallica) ve O-Ne Diabetic Version... Kesinlikle çok güzel bir albüm, imkânınız varsa edinin. Eğer yoksa da oluşturmaya bakın.

Hammer Müzik bu ay içerisinde toplam 11 yeni albüm piyasaya sürüyor.
Burada tanıtılanlar haricinde, Machine Head – The Burning Red, Obituary – Back from The Dead, King Diamond – Conspiracy,

Dune Bir Çöl Gezegeni

Frank Herbert'in Hugo ve Nebula ödüllü Dune dizisi Türk bilimkurgu okuyucusunun gönüünü fethedecek.

1920-1986 yılları arasında yaşayan Frank Herbert televizyon kamerasını, yorumcu radyo spikeri, istiridye avcısı, vahşi ormanın hayatı kalma eğitmeni (!?), şiir çözümleyici, yaratıcı yazarlık öğretmeni, muhabir ve editor olarak çalışmış. Ehh tabii bu kadar tecrübe过的 sonra da bu tür bir seri ortaya çıkması gayet doğal... Altı kitaplık Dune serisinin şu an için sadece ilk dört bölümü (Dune: Çöl Gezegeni, Dune Mesih, Dune'un Çocukları, Dune İmparatorluğu) Türkçe'ye çevrilmiş. Ama merak etmeyin, eğer okumaya birinci kitaptan başlayacak olursanız, siz bitirene kadar nasil olsa son iki kitap da çevrilir. Özellikle bilgisayar fanatiklerinin gönlünü fetheden bu kitap ilk olarak aynı isimli bir Adventure oyununa konu oldu. Dune 2 ise, benim gibi bir çok insanın hayatında dönüm noktası oldu. Ve tabii bilgisayar dünyasında daha yeni olanlar DUNE 2000'i kesinle hatırlayacaklardır. Dune serisi kendi içerisinde sanal yeni bir dünya oluştururken, var olan yapıdan uzak kalamıyor ve özellikle inanç ve yaşam biçimleri olarak gerçek dünyaya benz-



er bir görünüm sergiliyor.

Gelelim konuya...

İmparatorluğun gelir kaynağı Arrakis (Dune) gezegeni üzerinde zulüm Harkonen'ler hüküm sürmektedirler. Ama Atreides'lerin de bu gezenine inmeleri Harkonen'leri rahatsız eder ve bir süre imparatorluğun acımasız askerleri Sardokar'ların yardımıyla Atreides evine saldırır ve geçerler. Bir hain tarafından babası Dük Leto öldürülün, Paul, yine aynı hain tarafından annesi ile birlikte Harkonen'lerden kaçırılır ve Fremen'lerin yanına yerleşir. Bene Gesserit'in (Halk diliyle Cadilar Topluluğu) gen havuzu oluşturarak ulaşmaya çalışıkları Kuisatz Haderah, Jessica'nın kurallara karşı çıkararak Paul'u (erkek çocuk) doğurma sonucu bir nesil önce ortaya çıktı ve bu yanlışlık imparatorluğun geleceğini değiştirdi. 1984 yılında David Lynch tarafından sinemaya aktarılan film, bilimkurgu film tarihinde önemli bir yer edindi. Filmin belki de en ilgi çekici noktası, başrollerden birinde (Baron Vladimir Harkonen'in veliahtı) Sting'in oynaması. Son olarak Dune serisinde bulunan çok beğendim bir sözü aktarmak istiyorum; "Bilmek, öğrenmeye engeldir".



Kırmızı Karaağaç

B u ay Level Kültür sayfalarında bir ilki gerçekleştirerek, sinema yerine tiyatro tanıtımı veya incelemesi (Hangisini uygun bulursanız) yapacağız. İstanbul'da son zamanlarda en sık konuşulan konu depremdi. Deprem yüzünden insanlar dışarıya oturmaya çıkmadılar ve sinemaya gitmediler. Ama tiyatrolar bundan çok da fazla etkilenmedi. Sanırım bu konuda insanları en fazla rahatlattan etken seyredilen gösterinin canlı, Real Time (!!!?) olarak sahnenlenmesidir. Zaten tiyatronun en güzel yanı ve diğer tüm görsel sanatlardan ayıran özelliği de budur. İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından düzenlenen Kırmızı Karaağaç'da Arsen Gürzap, Cevdet Arıçılık ve Cem Kurtoğlu oyuncular. Bilgesu Erenus tarafından yazılan oyunun temasını Bilgesu Erenus'un yaklaşımıyla ünlü İngiliz yazar Virginia Woolf'un yaşamı oluşturuyor.

Oyunun konusu ise kısaca şöyle: Leonard



Woolf, Virginia Woolf ile ilgili düzenlenen bir televizyon programına hazırlandığı sırada, yirmi yıl önce kaybettigi karısıyla karşılaşır. "Bilinc akışı" yöntemiyle yaratılan bu karşılaşma, iki insanın tüm yaşamlarını sorgulamasını içerir. Virginia Woolf, yaşamı boyunca kadın olmanın zorluklarını ailesi ve yakın çevresince duymuşsam, sanatçı kişiliğiyle yaşadığı erkek egemen toplumda bu sorunla kıyasına mücadele etmiş, iki dünya savaşını yaşamış bir aydın olarak utanç duyduğu vahşete karşı duyarız kalmamış, acılar çekmiş, psikolojisi harap olmuş bir edebiyatçı kimliğidir. Karısı Leonard ise Yahudi olduğu için politikadan uzak, pasifist, Nazi hegemonyasının başlığı Yahudi soykırımına karşı sessiz durmayı tercih eden silik ve korkak bir kimlidir. Karısı Virginia Woolf'u, politikadan uzak, popülist bir yaklaşımla eserler yazmaya teşvik eden ve onun gölgésinde yaşayan Leonard, yıllar sonra karısı ile karşılaşlığında, özlemleri, duygularını, korkuları bir anda



HABERLER



kabusa dönüşür. Çünkü artık karşısında savaşla, toplumla, erkek dünyasıyla, kapitalist sistemle hesaplaşmasını tamamlayamamış ve bunun öfkesini taşıyan, sorgulayıcı bir Virginia Woolf vardır.

Aşında oyun ve oyuncular hakkında söylenecek çok fazla bir şey yok. Hatasız bir oyuncu sergileyen tiyatrocular, konu ile uyum içerisindeki sahne ve giysiler, müzik, akıcı ve



düşündürücü bir konu yer yer komedi öğeleri ile birleşince bizlere de oturup seyretmekten başka bir şey kalmıyor.

COAL CHAMBER
CHAMBER MUSIC

Özellikle Underground piyasada geniş bir dinleyici kitlesine sahip olan Coal Chamber, son zamanlarda çıkan metal gruplarının arasından kendini sıyrımayı başardı. Çıkardıkları ilk albümleri Coal Chamber ile tüm dünya listelerinde haklı bir yer edinen ve müzik programlarının yanı sıra, belki de çok daha fazla haber programlarında yer alan grubun ilk albümleri Türkiye'de yayınlanmış ve tamamen tükenmişti. Geçen süre içerisinde tarzından bir şey kaybetmeyen Coal Chamber aynı agresif müziğini devam ettiriyor. Doyurucu gitarlar, sağlam bir vokal ve sınırla dolan sözler ile Coal Chamber karşınızda. Asıl haber:

Albümden çıkan ilk parça ve klip parçası olan Shock The Monkey'de Ozzy Osbourne vokalleri ile grubu eşlik ediyor. Eğer kendinizi bir metal müzik dinleyicisi olarak nitelendirmiyorsanız bu grubu mutlaka dinlemelisiniz. Hiçbir kaybınız olmaz. Bu albüm ile beraber birinci albümlerinin ikinci baskısı da piyasaya sürülecek, haberiniz ola.



ICE T-THE 7TH DEADLY SIN



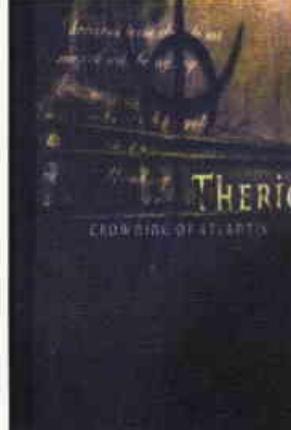
Ice T denince akınıza ilk olarak ne geliyor: Gangsta Rap, Metal, altın kişiler, kitap, sinema, televizyon yoksa korku mu? Aslına bakarsanız bunların hepsi gelebilir. Ne de olsa Ice T çok yönlü yegane sanatçılarından. Ice T aslında Gangsta Rap'ın mucidi denebilecek ve adını Rap tarihine altın harflerle yazdırılmış bir insan. Ama bunu haricinde Wesley Snipes, Denzel Washington, Christopher Lambert gibi aktörlerle çevirdiği filmler, Türkiye'de yayınlanmayan dizisi ve çeşitli dillere çevrilen bir kitap ile de adından yeteri kadar söz ettiren bir insan. Bunun haricinde metal müzik dinleyenler arasında bir haklı bir üne sahip olan Bodycount adında bir

proje grubu da mevcut. İşte böyle bir insanın albümü hakkında yazabilecek çok fazla bir şey yok. Eğer Rap hatta Gangsta Rap dinliyorsanız, bundan daha iyisini biraz zor bulursunuz. Toplam 21 şarkidan oluşan bu albümü sikilmadan dinleyeceğinize, kasetin kendi dinletme yeteneğine güvenerek, eminim.

THERION
THE CROWNING OF ATLANTIS

Heavy Metal piyasasında 10 seneyi deviren Therion ilk yıllarda sadece Death Metal dinleyicileri arasında popülerdi. Ancak "Lepacca Klifoth" albümü ile müziğine kattığı klasik müzik etkileri ve kullandığı bayan vokaller ile çok daha geniş bir dinleyici kitlesinin dikkatini çekmeye başlıdı. Bir önceki albümleri Vovin ile kazandığı popüleritesinin sayesinde, hem dünyada hem de Türkiye'de oldukça yüksek satış rakamlarına ulaşmayı başlıdı. Aşında albüm olarak nitelendirilebilecek The Crownin Of Atlantis, yeni albümün çıkış süresi-

ni kısaltmak için hazır olan, kendilerinin ve hayranlarının sevdikleri artık klasikleşmiş birkaç şarkı ile tamamlanmış bir albüm. Albüm içerişinde Manowar'dan "Thor" ve Accept'in "Seawinds" parçalarının Therion yorumları ve ayrıca albümün sonunda üç şarkının konser kayıtları mevcut.



Hypocrisy – Hypocrisy, In Flames – Colony, Crematory – Act 7. Özellikle metal müzik severlere duyurulur. Bu ay içerisinde izlediğim Barış ve Derya Güllü isimli oyuncular hakkında da bir İld cümle bir şey söylemeden edemeyeceğim. Barış, içerisinde rahatsız etmeyen, çok fazla argo kullanılan ama çok eğlendirici bir oyun. Derya Güllü ise içerisinde komik öğelere yer veren daha dramatik bir oyun. İnsanların zorda kaldıkları zamanlarda neler yapabileceğini tahmin etmek imkansızdır.



Boğaziçi Üniversitesi ve Türkiye Eğitim Gönülleri Vakfı ortaklılığı ile başlayan yeni bir kampanya ile üzerinde Umut 2000 logosu bulunan ürünlerden elde edilen kazançlar ile oluşturulacak bilişim karavanları deprem bölgesinde okulları gezecek ve buradaki öğrencilerin bilgisayar kullanımı ve Internet konusunda bilgilendirilmelerinde kullanılacaklardır.



Veee iste yaklaşık bir yüzyıldır beklenen ve benim de 20 senedir beklediğim güne çok az kaldı. Yani 31 Aralık 1999 gecesi. Yeni yüzyılın neler getireceğini bilmek imkansız ama umarım hak ettiğiniz her şeyi elde edebilirsiniz. 2000 yılında herkese başarılar dilerim. Önümüzdeki yüzyılda görüşürüz. Tabii ki o zamana kadar yaşayabilirsek.

Internet

B undan 7-8 yıl önce TRT'de yayınlanan Beyond 2000 adlı programda, geleceğin insanının her türlü gereksinimini bir bilgisayar ağı aracılığı ile karşılayabileceğini ve bunun hayal olmadığını söylemişlerdi. Tabii biz o zamanlar 16 renk oyunlarla boğuşurken bu konuşmalarda programa gösterilen tenis oynayan robotlar falaş gibi hayal gelmişti. Şimdi ise Internet aracılığı ile ödev yapabiliyor, istediğimiz bir müzik parçasını anında dinleyebiliyor hatta sevgilime çiçek bile yollayabiliyoruz. Bu sonu yokmuş gibi görünen siber arkadaş hayatımızın bir parçası. Durum böyle olunca bizim sürekli ziyaret ettiğimiz ve her sözü geçtiğinde mutlaka bakılmasını söylediğimiz siteleri yazdım.

Oyun

www.avault.com

AVault.com, Internet üzerindeki en eski ve en iyi oyun sitelerinden biri.

Hergün güncellenen haber bölümü, Cheat, Download gibi 12 ayrı bölüm var. Bunun dışında site içeriği %90 gibi bir oranda PC üzerine kurulu olsa da 'Consoles' bölümünden diğer oyun makinaları ile ilgili haberlere ve oyun tanıtımalarına ulaşabilirsiniz. Site zaten tamamıyla güçlü içeriği ile

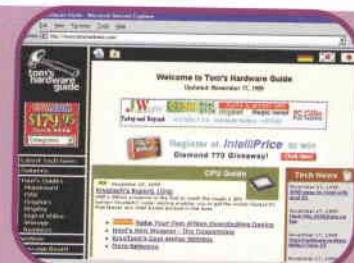
öne çıktıından hakkında söylenecek pek fazla bir şey yok. Sürekli takip edebileceğiniz ve her oyunlara ilgili bir bilgiye ihtiyaç duyduğunuzda ziyaret edebileceğiniz bir site.

www.videogames.com

Videogames.com içeriğini tamamıyla konsol oyunları üzerine kurmuş ve tüm onde gelen Video oyun makineleri için bölümleri olan bir site. PSX, N64,

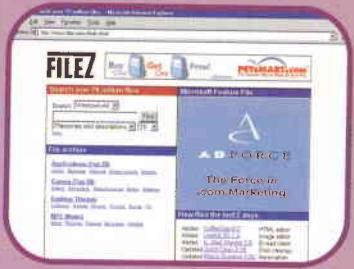
Sega Dreamcast, Saturn ve Gameboy gibi popüler oyun konsolları ile ilgili tüm bilgileri burada bulabilirsiniz. Her oyun makinası için ayrı News, Codes, Previews, Reviews bölümü var. Bu da sitede aradığınızı bulmanızı hayli kolaylaştırıyor.

www.zone.com



Sonu gelmeyen Upgrade'ler donanım aksaklılarını bunu gerektirir. İşte bu gibi zamanlarda yardımınıza içeriği sadece bilgisayar donanımları olan bu site koşar. İçinde donanım haberleri, çeşitli tiyolar, uym tabloları gibi oldukça yararlı bilgiler var mutlaka bir ugrayın.

www.filez.com



Eğer sabit bir program arşiviniz yoksa bu site tam size göre. Çünkü istediğiniz her konu ile ilgili bir program bulabiliyorsunuz. Html editörleri, oyular, Mp3 Encoder'ları ve daha niceleri. Bunun yanında çeşitli sistem dosyaları ve yardımcı dosyaları buradan edinebilirsiniz. Bu siteyi Bookmark'ınıza ekleyin, mutlaka lazım olacak.

MÜZİK

www.roadrunnerrecords.com



Roadrunner Records, Sepultura, Soulfly, Fear Factory gibi onde gelen Hard Core gruplarının plak şirketi. Site içinde bünyesinde bulunan tüm gruplar ile ilgili haberler, bilgiler veriyor.

Bu tip bir özelliği varken buna ek olarak bir de bu denli kaliteli bir siteye sahiplerse size sadece gidip görmek kalıyor.



www.mplayer.com



Bu sitede tamamıyla Zone.com'un prensibiyle çalışan oldukça opüler bir Multiplayer oyun Server'. Bünyesinde onlara oyun bulunduruyor ve bunun yanında multiplayer desteği bulunan neredeyse tüm oyunları oynayabilmeniz için bünyesine katıyor. Oyun oynayabilmeniz için herhangi bir bedel talep edilmezken, sadece Nickname'ınızı kayır ettirmeniz, oyun oynamaya başlamak için yeterli oluyor.

Bilgisayar

www.tomshardware.com

Çoğu bilgisayar kullanıcısı makinesini mecbur kaçırmakça açmak, kurcalamak istemez.

Ancak ister isterin ister istemesin gün gelir bu işi yapmak zorunda kalır.

www.sydbarrett.net

Syd Barrett, 20.yılların belkide en büyük müzik dâhilerinden birisi. Bu ismi ve yaptıklarını özellikle ülkemizde bilen kişi sayısı pek fazla değil. Ama onun hayatı, yaptıkları, herşeyi ile ilgili değer ve öğrenimeli. Bunun için direkt olarak bu siteye gidin ve Syd Barrett kim bilmeyorsanız öğrenin, öğretin. Kesinlikle tavsiye edilir.

Sinema**www.script-o-rama.com**

Eğer bir sinemaseverseniz veya sinema bölümünde öğrenciyorsanız herhalde Internet üzerinde gitmeniz gereken en önemli sitelerden birisi 1000'i aşkın film, TV Show'u ve gösterilerin metinlerini, ister site üzerinden okuyabilir isterseñ de Download edebilirisiniz. Reservoir Dogs, Casablanca, Blade Runner ve daha pek çogunun metinlerini bu siteye bulabilirsiniz. Mutlaka uğrayın.

<http://www.movie-mistakes.co.uk/>

Sinemaseverlerin ilgisini çekeni umduğum bir başka olay ise film hataları. Bu siteye alfabetik düzene göre 100'lerce filme bulunan 1000'lerce hatayı bulabilirsiniz. Bu yazıları okumak hem çok eğlenceli hem de hayranlı ile izledığınız filmlerde ne gibi aptalca hatalar olduğunu öğrenmek güzel. Tabi bazı yazıları hataları, film içindeki ufak bölümler olduklarından dolayı hatırlamak zor oluyor. Bu nedenle

bazı okuduklarınız size saçma veya yokmuş gibi gelebilir. Eğer sinemaya ilgi duyuyorsanız uğrayın.

www.sinemafanatik.com

Tamamen amatör dizayna sahip amatör ruh ile yapılmış ancak açıklarını güçlü içeriği ile kapayan iyi bir site. Sürekli güncellenmesi ve gösterimdeki filmler ile ilgili ayrıntılı bilgiler vermesi hayli güzel. Bunun yanında gelecek filmlerin hakkında bilgiler, fragmanlar, orijinal senaryolar ve gibi ilginç ve faydalı bölümleri ile ziyaret edilmeye değer bir site.

Underground**www.disguast.org**

Haftada bir güncellenen ve alternatif olaylara getirdiği yorumlara ilgi çeken bir trip sitesi. İlk okuduğunuzda size anlamsız gelecek bir ton zırıltı gibi geçen yazılar, aslında insanların kendilerinden sakladıkları gerçekler olduklarından okuması hayli zevkli. Çünkü belki sizin hiç dikkat etmediğiniz ve bilmemişiniz bir olaya dikkat edilmiş ve bu yazılmış. Bunun yanında site mükemmel olmamakla beraber anca maximum yaratıcılığa sahip hoş dizaynı ile de başarılı. Gidin, görün.

www.muebbetmuhabbet.com

Eskiye Number One ve Kent FM radyolarında da program yapan Cenk ve Erdem'i tanımayanınız yoktur herhalde. Bir aralar hayatımızın büyük bir bölümünü kaplayan bu elemanlar bir süredir ortalıkta görünülmüyorlardı. İşte, bu sitenin onlara ait olduğunu gördüğümde yaşadığım şok sizlere anlatamam. Site manyağı gibi! Asını dozajda geyikten çekineleri hiç bakmasın! Sürekli güncellenen Muebbet Muhabbet. Filim Adamı, İndiribis, Açıñ Öğrenin Fakültesi ve Arkası Yağın gibi tam tekmil bölümleriyle biz muhabbet severlere açık bütçe gibi geldi. Ayrıca, adamlar oturup üç albüm dolduracak kadar şarkı

hazırlamışlar, ama bildiğiniz şarkılara pek(!) benzemiyor bunlar. Tamamını Internet müdüvillerinin kullanımına sunmuşlar. Çekin, dinleyin, kopun! C&E geyigine hasret kalmışız vesela-

www.hardwaremaster.com

Bir tane de Türk hardware sitesi. Oldukça zengin bir içeriğe sahip ve donanım inceleme/testlerini profesyonel mantıkla yapıyorlar. Her türlü bilgisayar parçaları, yan birimleri, yazılımları enince detayına kadar incelenmiş. Ayrıca yeni çıkacak olan yazılım ve donanımlarla ilgili haberler, Linux kullanıcıları için bir bölüm, Mac Dünyası ve e-mail listesine abone olma şansı da var. Hardware Master, Mert Karaklıç tarafından hazırlanmış oldukça geniş içeriği ve profesyonelce hazırlanmış bir site.

www.level.com.tr

Haklısınız, tamam, bağırmayın. Level Online'a gereken önemi bir türlü veremediğimizi biliyoruz, ama çok yakında bu değişecek. Profesyonel web tasarımcımız Kağan Ünal'da ile birlikte tamamen yeniden hazırlıyoruz siteyi. Burada gördüğünüz, Level Online'in ön çalışma sayfası, sadece biraz merak edesiniz diye koyduk, yanı site yaklaşık 15 gün sonra kullanıma açıldığında

b u r a d a
göründüğünden
farklı olabilir.
Ama görünüşü
nasıl olursa
olsun, içeriği
s i z l e r i
dağıtacak.
Türkiye'deki
hiçbir oyun
s i t e s i y i l e
karşılaştıramayacaksınız

Level Online'ı. Sitemizi hem dizayn, hem içerik zenginliği bakımından birçok büyük yabancı oyun sitesinden bile iyî hale getirdiğimize inandığımız anda, www.level.com.tr sizin için bir oyun tapınağı haline gelecek. Abartığımızı mı düşündürdünüz? Bekleyin ve görün...



Bit Pazarına Nur Yağıyor

Yaklaşık bir yıl önce Dune 2000 çıktı piyasaya. Dune 2'nin devamı değil de, modernize edilmiş haliydi. 1990'ın ilk yarısına damgasını vuran oyuların biriydi ve RTS'nin babasıydı. Geçen ayarda Detender Of The Crown'a çok benzeyen Bravehean çıktı geldi. DotC nerdeye 15 yıllık bir oyundu. Ve C64'ün müzik kasetlerine kopya edilen oyular arasında insanı kendisine hayran bırakanlardan birisiydi. Bu ay açıklamalarını okuduğumuz X:Beyond the Frontier'in çıkış noktası, nerdeye 20 yıl önce bugün adını bile hatırlamadığım bir bilgisayar markası için üretilmiş ve BBC tarafından, ödüllü yağmuruna tutulmuş Elite isimli uzay ticaret simülasyonun benzeridir.

Elbette, efsanevi Pirates!ın birebir kopyası diyebeleceğiz. EIDOS'un Cutthroats'ı da unutmamak lazım istemiz oluştururken.

Daha Sayım mı?

Başka oyular da saymak mümkün. Ancak açıkça goruluyor ki, oyun yapımcıları on onbeş yıl önce piyasaya çıkardı ve çok sevilmiş oyuların ya devamları ya da benzerlerini tekrar oyuncunun karşısına çıkarmaya karar vermişler.

Eşkinin tadının başka olmasının nedenleri üzerine kafa yormak istiyorum bu ay. Çünkü son bir kaç aydır ilk defa on-onbeş yıl önce C64 veya Amiga üzerinde yayınlanmış oyuların ya devamları ya da benzerleri geldi hep önmüze.

Elbette, bu durum için yapılacak en mantıklı açıklama, on-onbeş yıl önce o söz konusu oyuları oynayan küçük çocukların artık hrovomus ve kimilerinin oyun piyasasında kahyedilmiş olmalıdır.

Gericisi sevgilileriniz oyun oynadığınızı öğrenirlerse bir daha yüzlerini göremeyebilirsiniz ama oyun dünyasındaki aşklarınız eskiseler de siz terk etmeyeceklerdir.

Nostalji + Kalite = Uykusuz Geceler

İyi bir oyun, sizi sabah kadar uyutmayandır. Bu sözü çok aramadım, çok düşünmedim. Ama sanırım coğunuza katılırsınız. Beş dakikada sıkılık birkenen attığınız oyuları mı yoksa sabahlara kadar başından kalkmadığınız, bitirene kadar rahat edemediğiniz oyuları mı beğeniniz? Elbette, iyi bir oyun için yapılacak kıstalar çok farklı ve çok çeşitli olabilir ama yıllar önce kalitesi ve sürükleyiciliği kanıtlanmış bir oyunu günümüz teknolojisi ile karşımızda görünce, oyunun tadına bir de nostaljinin etkisi katılmıştır. Belki bir coğunuza yaşlı onbeş yıl önceki oyular hatırlamak için yetecek bir değildir. Belki, zaten ilk bilgisayarınız Pentium II olduğu için oynadığınız ilk oyun Fifa 2028'dir. Ancak bilgisayar oyularının tadına bir kez varmışsanız, bir on seneye sonra bu yazımı hatırlarsınız çünkü, on seneye sonra da sizin kuşağın temsilcileri piyasada söz sahibi olunca bu gün zevk oynadığınız ama on yıl sonra belki de unutulmuş bazı oyuların tekrar karşımıza çıkmaya başladığını göreceksiniz.

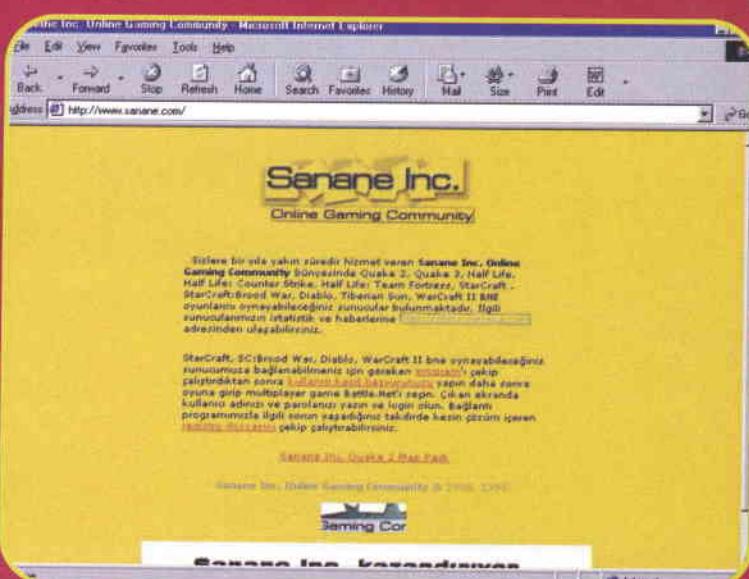
Eski bir sevgilinin, bir gece anısız gelebildiği gibi (bu laf nerden hatırlıyorum?) usulca bilgisayarınızda süzülecek eski oyuların gondukçe nasıl sevinebileceğinizi bu günden tahmin ediyorum.

Dabulyudabulyudabulyu.SANA NE.COM

Oyun dünyasında artık inkar edilemeyecek bir gerçekle de yüzüze gelmeye başlıyoruz. Önümüzdeki yıllar, Internet ve dölyası ile Multiplay oyun yılları olacak. Ancak, bir türde gelişmek istemeyen yardım yöneticilerinin Internet altyapısına gerekten önemi vermek istememesi nedeniyle, hepimiz Internet üzerinden multiplay oyun oynamak konusunda zorluklar vaşyoruz. Birkaç ay önce Mplayer.com da rahat rahat Alien vs Predator oynayabildiğini hatırlıyorum da özellikle son ayındaki bedava bilgisayar kampanyaları nedeni ile patlayıcı internet abonelarının sayısının, Internet alt yapısı ile paralel gelişmediğini rahatça anlayabiliyorum. Latin kışları arkadaşlar, hepimizin bildiği gibi, multiplay oyun zevkinin, biz Türk oyuncular için her zaman olduğu gibi uzak bir hayal olarak kalmaya devam etmesinden korkuyorum.

Ancak, Multiplay oyunun değerini anlayan ve onca yatırımlarla organizasyonlar kurulan Mplayer veya benzeri siteler ya da sadexe online olarak piyasaya sürülen Ultima serisi oyular gibi örnekler gavur yatırımcının geleceğin nasıl farkında olduğunu gösteriyor bize. Neyse ki bizim de amatör ruhlu ama profesyonel kalite anlayışı ile hazırlanan multiplayer oyun sitelerimiz var da, bu konudaki eksikliğimizi gidermeye çalışıyorlar. Cem Özkanak isimli arkadaşımızın özverili çalışması ile işleyen ve www.sanane.com adresinden ulaşabileceğiniz multiplay platformda, Quake, Diablo, Half Life, Team Fortress, Rainbow Six oynayabilirsiniz. Açıkçası, Internet üzerinden oyun oynamaya karar

sanane.com
Türkiye'nin en hızlı
oyun sunucusu



verdiğinizde Türk sitelerini tercih etmemiz bu sitelerin gelişmesi dolayısı ile bizlere daha hızlı ve sağlıklı hizmet sunabilmeleri için hayatı önem taşımaktadır sevgili fesat okuyucum. Ne yazık ki düşünümsüz olduğunuz gibi Sanane.com'dan reklam ücreti falan almış da değilim. Ancak para alsan bu kolları ovesmeceğim bu siteyi denemenizi ve gelişirilmesi için öneriler getirmenizi tavsiye ederim. Aksi takdirde günde birinde canınız Ultima Online gibi oyular oynamak istediginde yabancı ülkelerde faaliyet gösteren ve yabancı ülkelerin gelir düzeylerine göre ücret talep eden sitelere abone olmak zorunda kalısmız, söylemedi demeyin. Herseyden öte, bizden binlerin bu tür girişimlerine destek vermek, ülkemizdeki oyun sektörünü üreti hale getirmek için önemlidir ki bunun anlayışının birinde okulumuzdan mezun olup iş aradığımızda, sevdiginiz bir sektörde, bilgisayar oyun sektöründe seyrek yapabileceğiniz bir iş bulmamızı da kolaylaştıracaktır.

Oynayın

Ayrıca bu ay için bilgi vermek istedigim bir konu da Jagged Alliance 2 konusunda aldigim maillerle ilgili. Pek coğunuza bu oyunu seyrek ve heyecanlı oynadığınızı anladığım için size işinizi kolaylaştıracak bir kaç ilginizi, ayrıntıdan bahsetmek isterim. Babalar, Grumm Şehrinin sahilinde bulunan bir kafede, silah kaçakçısı bir tüccarla karşılaşısınız ve bu adadan başka hiç bir yerde bulamayacağınız silahlardan, bombalar, uzaktan kumandalı patlayıcılar, LAW silahları, roketler vs satın alabiliyorsunuz. Hentiz bulmadıysanız aklınızda olsun çünkü oyundaki dengeleri tamamen değiştirmektedir. Ve gece baskınları için (her zaman tercih edin) fostoru işık çubukları satan bir adamınız var ki Grumm madeninin batımdaki benzin istasyonu yanında coplukte bulunan adadan her gün satın alabilirsiniz. Bu ay daha fazla yazma izin vermiyorlar. Dolayısı ile her konuya biraz değinmek istedim. Ancak onumuzdaki ay, biraz daha belirli bir konudan, bilgisayar çağındaki kadın erkek ilişkilerinden bahsedeceğim. Tabii yazı tamamen sansürlenebilir ve siz sadece iki boş, beyaz sayfa da görebileceğiniz ama bilin ki bu konuyu yazmıyorum. O zamana katar kendi size iyi bakın. Ben öyle yapacağım çünkü.

Cem Sancı
cemsanci@level.com.tr



Eskiye Rağbet Olsa...

Defender of the Crown (Cinemaware - 1987)

Tüm zamanların en iyi oyunları arasında sayabileceğim Defender, kapandığını gerçekten üzündüğüm ve bütün oyunları klasik olan Cinemaware'den gerçek bir şaheser. Yukarıdaki mızrak dövüşü sahnesini kim unutabilir ki? Ortalıkta abidik bir sürü firmalanın olduğu zamanlarda birisi elinden tutup Cinemaware'de çalışanları tekrar bir araya getirse, inanın, ortalık yıkılır.

Braveheart (Eidos - 1999)

Orjinal ismi Tartan Army olan ve sonradan Braveheart olarak değiştiren bu oyun, bilimî grafik hataları, anlaşılmaz arayüzü, öylesineymiş gibi duran 3D savaş sahneleri ile birkaç dakikada sinirden mouse kablonuzu dışlenmenize neden olabilir. Kesinlikle Defender'in şanına layık değil.

Elite (Firebird - 1985)

Değil CD, disket diye bir kavramın olmadığı zamanda 60'luk bir teyp kasedine bilinen evrenin tamamını (ve bilinmeyen evrenin bir kısmını) siğdırarak biz zavallı ölümlülerini televizyon ekranelerin başına (o zamanlar monitör de yoktu) hapseden David Braven'in klasik uzay ticaret/simülasyon/savaş oyunu. Hala oynanır.

X: Beyond the Frontier (Segasoft - 1999)

Sıralar gecenizi gündüzünüzü katip oynayamasın bile, uyumak için başında yastığa koyduğunuzu "acaba şu an Alpha Centauri'deki fabrikam ne durumdadır?" gibi tuhaf düşüncelere saplanmanızı sebep olacak kadar güzel. Üzerinde biraz daha uğraşla klasik olabilmiş, ama şu haliyle bile istisnasız bir HIT.

Pirates! (Microprose - 1987)

Allah'tan Sid Meier hala sağ ve oyun yapıyor. Yoksa devrim yaratacak nitelikte yeni oyular göremezdik belki de. Bilgisayar oyunlarının babası da diyebileceğimiz Meier'in klasiklerinden sadece biri. Ümidiyi kaybetmedik, hala PC için Pirates!'ın yapılmasını bekliyoruz.

Cuttlethroats (Eidos - 1999)

Hayır, hayır, hayır! Olmamış. Aradan geçen 12 yıldan sonra hala Pirates'ın üzerine tek bir yenilik bile getirememen bir oyunu ne alırm, ne de aldim. Tabii işin içinde Sid olmazsa, ortaya çıkan da böyle adının adası bir kopya olur.

Into the Eagle's Nest (Pandora - 1986)

Nazileri gırılıkladığımız ilk oyun olan Eagle's Nest, zamanında malesef bir hit olamamıştı. Amma velakin, günümüzde elimizi nereye atsap bir "Hadı, hadı, birkaç nazi zimbalayalım, ne duruyorsunuz?" türü oyularla karşılaşlığımızdan yeni bir türün başlangıcı olarak görülebilir.

Commandos (Pyro Studios - 1998)

Eidos'un eline yüzüne bulşurmadan başarabildiği sayılı oyuların biri (buna Tombis Raydr 2 - 3 - 3,5 - 3,633 de dahil). Gerilimli oynanışı, hata affetmemeyen strateji ve zamanlaması gerektiren yapısıyla Commandos oyun tarihinin unutulamayacak isimlerinden birisi oldu. Yani, boynuz kulağı geçti ağalar!!!

Emlyn Hughes Soccer (Audiogenic - 1988)

Vee işte o! Efsanevi oyun, bütün futbol oyunlarının babası. Tanıdigım bazi insanların çocukluğan bu oyunun karşısında geçti (ben sokakta deli danalar gibi koşturup futbol oynamayı tercih ederdim, o zamanlar). Üç sene önce ev arkadaşlarımla gaza gelip eskiden aldığımız C64'te oynadığımızı hatırlıyorum da, adamlar oyun yapmış diyorum. Başka da birşey demiyorum.

FIFA (EA Sports - 199X / XXX)

Karşıma gecip yüzüme ışık da tutsanız, kolum da bükseniz bu oyunu sevdigimi ve oynadığımı asla itiraf ettiremezsiniz bana. Her ne kadar dergicek bu oyunda Gökhun tarafından ezilmeye mahkum olsak da, severim Fifa'yı. Futbol işini de EA Sports'dan daha iyi kimse beceremez, doğrua doğru.

Nostalji Adamı Blaxis Prodüksiyon sundu...

FINDIĞIN REDDEDİLEMЕYEN POTANSIYELİ

Merhaba millet! Başka bir tür reklamda su yüzüne gittiği hakkında yazı beklemiyorumuz umarız, çünkü biz gene büyüydük, ejderhaydı öyle bir şeyle yazıcaz. Buynun size söyleyeceğim...

Aşağıda, bize ulaşan mektuplardan (bakin artık mektup bilje alıyorsun, aşçaz yakında) anladığımız kadarıyla bilgisayar oyunu olan FRP'ler ile masasüstü FRP'leri pek çok kişi tarafından kargıtıyor. Biz de bunun üzerine çok daha önce yapmamız gereken detaylı bir açıklamayla bu iki FRP arasındaki fark nedir, onu bir anlatalım dedik.

Eidendim, bilgisayar FRP'leri siyah beyaz tiyolo, 13-14 cm. boylarında olup... Neyse, çok kötü oldu, bıçaklar... İşin asıl, bilgisayar FRP'lerinde kim zaman bir karakter ya da bir grubu yönlendirmeniz esasıdır. ÇokluLUKA sizin varanlığınız bu karakter ya da grubu ile birlikte maceralara girisir, kazandığınız tecrübe puanları ile karakterlerinizi geliştirece-

mektedir ve ana senaryoyu takip edenek oyunu bitiremezsiniz. Fakat bilgisayar FRP'lerinde (her ne kadar gitgide oyun yapıları gelişse de) karakterlerin kişilikleri çok oynamaya çalışır.

Masaüstü FRP'leri ise bilgisayar ile uzaktan yakından ilgisi olmayan oyuncular. Genellikle üç ya da daha fazla kişi arasında oluşan bir grup ve onları yöneten bir oyun yöneticisi ile oymanız. Oyuncuların her biri, kendi varlığındaki karakteri tek rolünü oynamayı bir tiyatrocu gibi canlandırır. Oyun yöneticisi ise her şıyledir. Karakterlerin o an ne gordüklerini, duyduklarını, yaptıkları hareketlere karşılarına çikanlarca hangi tepkilerin verildiğini oyunculara aktarır. Oyun boyunca ihtiyaç duyulanlar karakterlerin özelliklerini yazmak için kağıt kalemlerle savaş ya da benzeri durumlarda kullanılmak üzere dört, altı ve daha çok yüzük zarlardır. Oyunun amacı belli bir oyuncunun kazanması değildir, hep beraber ortak bir macera yaşamak ve bundan zevk almaktır. Anladığınız üzere oyların tümü oyuncuların katalan içinde gelişmektedir. Oyunda yapılabileceklerin tek sınırı ise hayal gücünüzün genişliği. Başarılı olabileceğiniz için karakterlerinizin büyük kahramanlıklar yapması gerekmek, yalnızca onu iyi oynamanız veteren. Örneğin: aptal bir savaşçıyı canlandırmıyorsanız, sorulan sorulara mantıklı ve kurnazca yanıtlar vermeye değil, aksine ağzınızı bir karış açıp sonra boş gözlerle bakmanız sizin daha başarılı olabilir, çünkü karakterlerinizin dışfasına uygun bir hareket yapmışsunuzdur. Ayrıca karakterlerin oyun içerisinde yaşadıkları, yaptıkları

savaşlar, olsadıktan sonra yaratıklar, buldukları eşyalar ve oyuncuların karakterlerini iyi canlandırmaları, oyun yöneticisi tarafından tecrübe puanı olarak ödüllendirilir. tecrübe puanları artan karakterler ise daha sık seviyelere ulaşırlar. Eğer bir oyuncu ise büyük güçleri ya da bir hissizsa saklanma, tarkedilmeden takip edebilme gibi yetenekleri gelişir. Kimi oyuncular, aynı karakterle yıllar boyu oynar ve onu silirden başlayıp geliştirirler.

Örnek bir oyun nasıl olabilir kısaca devinelim isterseniz

Oyun Yöneticisi : Sokaktan içeri girdiğiniz anda karşınıza üstü pagi kır içinde bei bukuk, sakalından sular damlayan bir dilenci gürbüyotsunuz. Size doğru eğiliyor ve:

"Bayım, bu yaşlı adam için bir kaç bozukluk lütfen!"

Oyuncu 1 : Çekil be adam, işimiz çok acele!

Oyuncu 2 : Bu kadar acımasız olma (OY'ne döner). Adamın eline bir kaç bıçak kurşu atıp yola devam ediyorum.

OY : "Teşekkür ederim bayım" Yaşlı adam kısa sürede sokağın karanlıklarını doğru gidiyor. Deyam ettiğimde elimdeki haritada işaretlenmiş olan kapığı görüyorsunuz,

Oyuncu 1 : Kaldırmay deniyorum. OY : (Oyunculara göstermeden bir zar atıp karakterin bunu yapıp yapamayacağını kontrol eder.) Tek başına kaldırılamayacağın kadar ağır.

Oyuncu 3 : Ben de yardıma geliyorum.

OY : (Bir zar daha) Tamam oldu. İçeri karanlık ve aşağıdan gelen sesler var, yılan ıslamaları gibi.

Oyuncu 2 : Aşağıya ineceğim, ama önce bir "Light" büyüsüyle girişi aydınlatmak istiyorum.

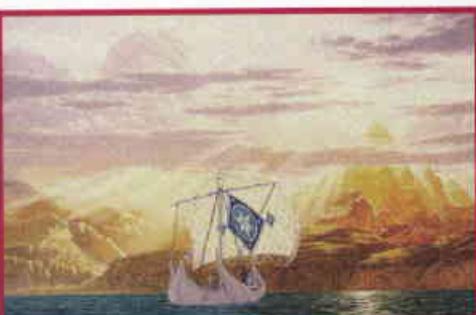
OY : Tamam oldu. Oyuncu 1 : Hemen arkandayım. Oyuncu 3 : Ben burada kalıp arkayı-

Diablo'nun mükemmel bir oyun olduğu tartışılır, ama gerçek FRP kurallarını ve karakter gelişimini yansıtmanın ne yazık çok uzak.



Eğer masaüstü FRP'lerine en yakın CRPG'yi yaşamak istiyorsanız, Baldur's Gate tek alternatifiniz.





kollayacağım.

Gördüğünüz gibi tek belirleyici olan sizin o an ne yapmak istedığınız ve oyun yöneticisinin durumu nasıl ćelığı. Çoğunlukla oyun, yöneticinin kafasındaki gibi gise de kimi yerlerde karakterlerin yaptıkları, oyuncunun gelişinden önemli değişikliklere yol açabilir. Usta bir oyun yönetici iğneli adı Dungeon Master DMI aksı bozmamak ve oyuncuları sınırlamamak arasındaki dengeyi yakalamak ve yaşananları oyuncular için mümkün olduğunca gerçek kılmalı.

Ümâhiz bu lütfi bilgiler pek çokınız için yeterli olmuştur. Eski oyuncuların biraz sıkılmış olabiliyor, ancak bundan böyle biraz tecrübesiz, biraz da yılanmış oyunculara yönelik bilgiler vermeye çalışacağım.

Gene çok konuşduk, sıra sizde

Merhaba,

İsmim Fatih, Frp köşesi çıktıından beri sana bir mail göndermek istiyorum. Çünkü FRP konusunda danışabileceğim kimse yoktu. FRP ile ilgili sormak istedığım birkaç şey var. Cevaplarsanız çok sevinirim. Aslında FRP'ye olan ilgim yeni değil. Amiga zamanında Ishar diye bir oyun vardı. O zamanlar bu konularda pek bilgiyi olmadığı için bir şey anlamamış ve silmiştim, akıma geldikçe hala kendime kızırmış. Şimdi ise bu tür oyunlar çoğalmaya temelde bir bilgiyi olmadığı için biraz zorlanarak oynuyorum. Diablo çıktıktan sonra onu da oynamadım, oyunun genel basitte indirgenmiş bir FRP olduğunu, FRP'nin temel oynanış şeklini daha iyi anlamamışım.

1- Simdiende Baldur's Gate oynuyorum. Simdiye kadar pek zorlamadım, ama birkaç mesele var. Mesela Beregovsta Garrick ile karşılastım ve grubuma aldım. Garrick'i aldığımda ben Level 6 Paladin idim, O da Level 6 olarak grubu katıldı. Garrick Bard olduğu için Bard'ları Level 1'den sonra büyümeye başlıyorlar. Fakat Garrick 6. Level olduğu halde grubu katıldığındaki kendi bildiği büyüleri bile

yapamıyor. Ezberlediği büyülerini nasıl kullanılabılır? Rest ettikten sonra gene denedim fakat olmadı.

2- B.Gate'de kullanılan kılıç vs. niye bu kadar az ? Şu an ben daha Naskhol'e gitmedim genç ama silah almak istedığımde her şehirde silah çeşitleri aynı. Diablo'da bile bundan

daha fazla silah çeşidi vardı. Birde kılıçların bazlarında Thaco diye birsey yazıyor. Thaco'nun anlamı nedir? Böyle silahlardan daha mı iyii? Kırılan kılıçları tamir etme bu oyunda yok herhalde. Yoksa hiçbir FRP'de tamir olayı yok mu?

3- Oyun başında adamina özelliklerini dağıtmak verdiğim puanları, Level atladiğka Strength, Wisdom gibi seylerle dağıtip yükseltmemiyor muyum? Çünkü Diablo'da öyleydi. Açıba banda da...

4- Tüm FRP oyuncularının özelliği aynı değil mi? Ben geçenlerde Shattered Light isimli bir oyun aldım. Bunda da B.Gate'deki Strength, Constitution, Wisdom gibi özelliklerden aynı bir o kadar özellik daha var, bunun sebebi firmaların keyfine göre venir seyler eklemesi veya çıkarmasıyla mı ilgili acaba?

5- Level atlamak için sıkça avlanıyorum bölgelerde sonradan hiç yaratık çıkmamaya başladım, bir süre o bölgelerde avlamadım (bayagi bir süre). Sonra o bölgelere yine gittim gene yok gene yok bunun sebebi ben Level atladiğim için oyunu zorlaştırmak amacıyla haritada veni yerlere gitmem zorunda bırakmasımı acaba neden o bölgelerde bir süre sonra yaratık çıkmıyor?

G&B der ki

Oncekike şunu belirtmek lazım ki, Diablo oyunun kanının aksine İdasi FRP'den oldukça uzak yapıda. Bunun da nedeni siz de takdir edersiniz ki karakterinizin fiziksel özelliklerini ve boyu gücünü geliştirmenin dışında hiç bir kişilik özelliği ya da ayrıntılı etkileşiminin oyun içinde yer almaması (ama bu Diablo'yu bu kadar baba bir oyun olmaktadır ahhoyer mi?) Tabii ki bayır, nerdesin Diablo 2'de üç ay uzaktayım, hızla koşuyorum size doğru - B.LX). Ancak Baldur's Gate oynaman çok iyi, çünkü masaüstü FRP'lerinin en yaygın olanı AD&D'nin orijinal kurallarıyla tamamen aynı. Bu da senin çok çabuk masaüstü kurallarına adapte olmanı sağlayabilir tabii.

1- Tipik büyucüler gibi Bardlar da

zırh giydikleri sürece büyü yapamazlar. Belki senin Garrick'in de üstünde dikkatini çekmemiş olan bir Studded Leather ya da benzeri zırh bulunabilir. Bir kontrol et bakalım.

2- Diablo'da ondune geçeni bırtığın içm silah koleksiyonlarının daha geniş tutulması doğal. Her FRP'de silah tamir olması zorunlu değil. Thaco ise "To Hit Armor Class 0" in kısaltması. Masaüstü oyuncularında Thaco'dan rakabin AC'sı çakınır ve bir sayı elide edilir. Atılan 20'lik bir zırh'a bu sayının üstü gelirse rakibe vurmuş sayılırsın. Baldur's Gate de de durum aynı, kısaca ne kadar düşük Thaco, o kadar iyi silah!

3- lh...

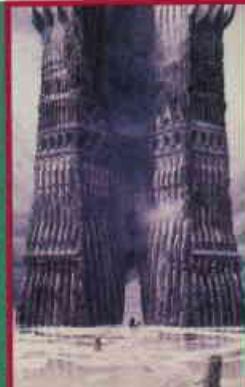
4- Aynen öyle, eğer oyuncunun üzerinde AD&D sistemi kullanıldığından bıtbıbıza yoksa özellikler tamamen farklı olabilir.

5- Eğer oraya bir görev alıp gittiysem ve görev bittiğe o yaratıkları bir daha görememem doğal, yok eğer rasgele çıkarıyor idiyse, şimdi de rasgele çıkmıyorlar demektir !

Bu aylık da kapatıyoruz, görüşmek üzere, sahiceda kalın !

Not : Barkan'a, Ufuk'a ve Mahmut'a köşeye katkıları için teşekkürler.

Not : Gökhan illa da bu yazının bizim için binylin son yazısı olduğundan bahsetmemizi istiyorum. Ben de bin yıl sonra görüşür gibi kötü bi esri yapmamak için zorluorum kendimi. Her şey "Bin yılın son bilmemesi" diye konuşuyor onümüzüze, pek çoğu da anlaşılmıyor (Örneğin : Binylin en iyi filmleri, güler misin, ağlar misin?) ama zamanın onun için ne denli önemli olduğunu bildiğim sevgili dostum için bu yazı çok şey ifade ediyor. Binylin son yazısı kutlu olsun Gökhan'cum !



Gökhan Habiboglu
valence@pmail.net

Featuring:
Sinan Akkol

Batu Hergünel
quedrus@pmail.net



Şafak Devriyesi



İste Amerika'lıların en başarılı ağır bombardıman ekiplerinden biri: 457. Bombardıman Bölüğü

Iİkinci Dünya Savaşı kuşkusuz dünyanın yaşadığı en ilginç ve büyük savaştır. Radar, jet, roket, nükleer güç, elektronik bilgisayar gibi teknolojiler o dönemde geliştirilmiş, yüzyılımızın yarısını içine alan soğuk harb dönemi de bu savaşın sonunda ortaya çıkmıştır. Kisacısı son elli yıllık dünyayı biçimlendiren olay 2. Dünya Savaşıdır ve Cengiz istilası dışında bunun tarihte başka bir örneği yoktur. Her şey Avrupalı ve Amerikalı bazı siyaset ve sermaye çevreleri tarafından desteklenen (hangi şirketlerin desteklediğini düşünün dudağınız uçuklar) Nazi partisinin Almanya'da iktidarı ele geçirmesiyle başladı. Başta belki de

"İlk Büyük Yıkım"dan sonrası, Hiroşima. Bu adamın arkasındaki bütün bölgeyi, iki gün öncesine kadar 65.000 Japon'un yaşadığı koca bir şehir olduğuna inanabiliyor musunuz?



"Uçan Kale" takma adlı B17 ağır bombardıman uçakları, Almanların kabusu haline gelmiş.



böyle bir gücün Sovyetler Birliği karşısında etkili olacağı düşünülmüşti ama sonra kimsenin hesaba katmadığı bir şey gerçekleşti ve Hitler, Stalin ile kanka oluyordu... Klasik Frankeşteyn öyküsündeki gibi batır bir canavar yaratmış ve şimdi bu canavar kendisini yemek üzereydi. Avrupa ülkeleri yıldırım saldırularıyla birer birer işgale uğruyordu. Bundan kurtulabilecek yalnızca bir ada devleti olan İngiltere idi. Yıldırım savaş zırhlı birliklerin piyade desteği şart olmaksızın savaşarak ilerlemelerine ve bu arada pike bombardıman uçaklarıyla desteklenmelerine dayandırdı. Ju-87 Stukalar düşmanın üzerine ışık çalarak pike yapıp bombalarını bırakınca yeniden yükseliyorlar, panzer bölükleri düşmanın piyade tümenlerine dağıtılmış tanklarını tek tek avlıyorlardı. Bu strateji başta korkunç etkili oldu. İşlerin Almanya aleyhine dönmeye başlaması İngiltere Savaşıyla başlar (Battle of Britain), Hitler'in planında hiç bir zaman İngiltere'yi istila etme düşüncesi yoktu. Bunun bir nedeni İngiliz irkini Almanlara yakın olarak görmesi ve yanında olmalarını istemesiydi. Diğer bir nedeni de Almanya'nın uçak gemisi ve çıkartma gemisi gibi araçlara öncelik vermemiş bir kara gücü olmasıdır. Böylece Britanya'yı hava saldırularıyla dize getirmeye çalışılar. 1941-1942 arasında süren bu savaş iki taraf içinde çok ypratıcı oldu. Fakat Almanlar belli hedefleri vurmaya dayanan taktik bombardımana dolayısıyla pike yapabilen hafif bombardıman uçaklarına ağırlık verdikleri için dört motorlu ağır bombardıman uçağı üretmemişlerdi. Başlarında yapılan saldırular sanayi ve askeri tesisleri hedef alırken bir gün bir bombanın yanlışlıkla Londra'ya düşmesi sonucu her şey değişti. İngiliz uçakları bir intikam saldırısıyla

Berlin'i vurdular. Hitler'in emri kesindi: Londra'da taş üstünde taş kalmayacaktı. Böylece sivil hedefler de bombardanmaya başlandı. Bir yıl süren hava savaşının sonucunda İngilizler zor da olsa dayanmışlar ve Almanlar önemli bir uçak kaybına uğramışlardır. Bu noktadan sonra Hitler hayatının yanlığını yaparak hazırlıksızca Rusya'ya girmeye kalktı. Öyle ki Kuzey Afrika'ya gitmeye hazırlanan çöl donanımlı birlikler bile yazılık uniformalarıyla bu harekata sürüdüller. Rusya'nın istilasının kişi gelmeden tamamlanacağı umuluyordu. Eğer tek koldan Moskova'ya uzanan bir yıldırım harekatı yapılsaydı bu amaca planladıklarından geç de olsa ulaşılabilirlerdi. Ama Kafkas'a Moskova ve Stalingrad olmak üzere üç hedef belirlendi ve Alman ordusu üç koldan Rusya'ya daldı. İstila tehdidinden kurtulan İngilizler ise Amerikalılar ile birlikte Almanya üzerine bombardıman akımlarına başladılar. Müttefik propagandası bu gün bile geçerli olduğundan savaşın tek aşagılık katilleri Alman'ları gibi gösterilir. Oysa karşı taraf baştan beri sivil askeri hedef gözetmeden toplu katliam anlamına gelen stratejik bombardımana ağırlık vermişti. Almanların başlangıçta sahip olmadıkları dört motorlu ağır bombardıman uçakları da İngiliz ve Amerikalıların elinde vardı. Şöyledir bir örnek vereyim: 1943'te Hamburg'a yapılan tek bir bombardımda 40000 sivil yanık bombalarının yarattığı ateş firtinalarında çayır çayır yanarak olmuştur. Hiroşima'da bile ilk etapta 65000 kişinin öldüğünü düşünürseniz katliamın boyutunu görebilirsiniz. İngiliz bombardıman gücünün patronu Arthur Harris manyağında bir saplanıyla sivil hedeflere saldırma stratejisini sürdürdü. Tabii Almanlar da anavatanlarını korumak için korkunç bir avcı gücü oluşturdu. Romanya'daki petrol rafinerilerine saldırılan Amerikan bombardıman uçaklarının ancak altında biri sağ kalabildiği. Gelecek ay savaşın son döneminden ve Almanların mucizevi gizli silahlarından söz edeceğim. O zamana dek sağ kalmaya çalışın.

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Had Safhada



Hiç, bir bebeğin gözlerine kendi size baktırın mı? Daha doğrusu, o gözlerle bakmayı başaramadınız mı? O gözlerdeki katıksız masumiyet, o her türlü bencillikten, hırsızın, nefretten uzak, kendi vicdanınızın aynası olabilecek kadar derin, masum ifadeyle yüzleşmeyi beceremeden mi? Hiç sanmıyorum...

Unutmadık...

Mutlaka başınıza gelmiştir, herşeyin iyi gitmesini istediginiz bazı günler vardır. Ama doğa, insanlar ve diğer etkenler söz birliği etmişcesine o günü size zehir etmeye çalışırlar. 24 Kasım da işte böyle bir gündü. 17 Ağustos cehenneminin üzerinden 100 gün geçmişi neredeyse, ve o geceyi en katıksız haliyle yaşayanlara verilen bazı sözler... düzeltiyorum, birçok söz havada kalmış, belki de unutulmuştu. Ama biz unutmayacağımıza ve unutturmayacağımıza söz vermişik. Ve o gün, depremin dehşetini üzerinden atmaya çalışan, çadırlarda yatıp, çadırlarda okullarına devam eden çocukların Tatilya'da eğlendirmeye, bir günlüğe de olsa yaşadıkları o korkunç günden ve devamından bir gün de olsa kurtarmaya söz vermişik. Ama havanın azınlığine uğramış ve bardaktan boşanırcasına yakalanmıştık. Yine de İzmit'in Ziya Toptan ve Kayapınar İlköğretim Okulu öğrencileri gözlerindeki minik sevinç pırıltılarını, yağıtan yağmura rağmen kaybetmemişlerdi. Tatilya'nın açılmasıyla birlikte çil yavrusu gibi dağıldı minikler, öyle ki başlarındaki öğretmenlerin "Durun,

dağılmayı!" dediklerini belki duymadılar bile. O kadar aç kalmışlar ki gülmeye... Kimsenin enkaz altında kalan "çocuklukları" çekip kurtarmak akıllarına gelmemiştir ki o zamana kadar... Bütün o ayların hincini bir günde çıkartmak elbette ki mümkün değildi, ama gelin bir de bunu onlara anlatın! Saatlerce koşturular, doyasıya eğlendiler. Level ekibi olarak bizim bile yorgunluktan titrandığımız saatlerde hala çığlık çığlığa sesleri bütün Tatilya'yi sardırdı. Ama akşamı sakladığımız sürprizle karşılaşıklarındaki hallerini görmemizi istedim. Deliyürek dizisinin sevilen oyuncular Kenan İmirzalioğlu, Zeynep Tokuş ve Emin Gürsoy' aralarında gördüklerinde, neredeyse üçlü sevinç yumağı içinde boğacılardı. Onlara hazırladığımız minik hediyeleri aldıktan sonra gözlerindeki o mutlu ifadeyi görmek herşeye deðdi. Bir günlüğüne de olsa...

Unutmamışım...

Orada, burnumuzun dibinde hala aç insanlar var. Hala üşeneler, hala bir çadır bile olmayanlar var. TV'lerdeki boş konuşmalarla vakit kaybetmeyin. Hala insanlar, insanların acı çekiyor, hala bizim insanların ağlıyor. Ama bunu kameranın önünde değil, kamera arkasını dönüp gittiðinde yapıyorlar. Üniversite hayatının dört yılını geçirdiðim Adapazarı'na gittigimde, oranın insanların halini gördüm. Kameranın ihtiyaçları olan ratingi alıp uzaklaşlığında, insanların evlerinin enkazının yanında oturup, birbirine sarılarak ağladıklarını gordum. Onlara birlikte ağladım. Vurdumduymazlığa mahkum edilmiş, hafıza fakiri, halk olma bilincini kaybetmiş yurdum insanına acıdım. Lütfen siz de artık birşeyler yapın. Sadece Sakarya'da değil, İzmit'te, Düzce'de, Yalova'da... Ağlayan insanlara yardım edin. Hiçbirsey yapmaya gücünüz yetmivora bile, bizim yaptığımızı yapın, Unutmamın, unutturmayın...

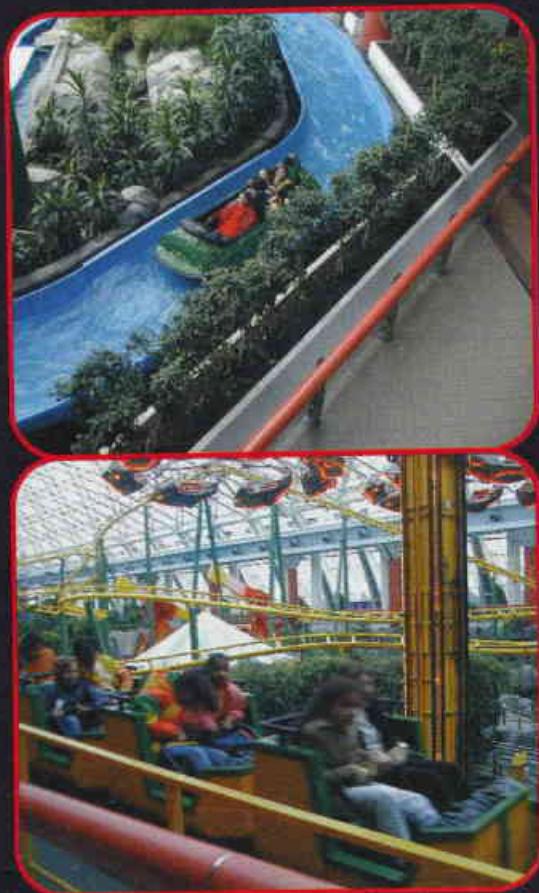
Dünya

Ah kahpe dünya, ah. Suçlu mutlaka sen olsun. Bu savaşların, bu haksızlığın, bu acıların tek ve yegane suçlusu... Nede olsa ayagımızın altındaki toprakşın, başımızın üstündeki gök, göz alabildiğine uzanan denizsin. Yaðmur olup bizi islatan, arada bir sallanıp canımızı alan, dalga olup binaları yutan sensin. Sütten çıkışmış ak kaşık olan insanoglunun hiçbir suyu yok çektigi acılar! Evet, evet, bütün acılarımızın yegane sebebi sensin dünya... Ah dünya ah. Bir bilsen, sen ne kahpesin...

Sır

Size bir sıra vereyim mi? Cennete neden "cennel" denildiğini biliyor musunuz? Henüz İnsan eli degmedi de ondan...

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



POSTA KUTUSU

Nihahahahaa... Sinan Abiniz artık yokkkk... Kafamı fena bozdu, ben de kemiklerini sıyırip arka bahçeye gömdüm... Fakat akabinde Gökhan ile Batu bir "Animate Dead" cast edip iskeletini ayaklandırdılar, artık elbise askısı olarak kullanıyoruz kendisini. Hoş, rahmetli sağlığında da pek Arnold bir tip değildi amma, artık iyice aerodinamik oldu. Wohahaha... Geçelim mektuplara...

Sevgili Level,

Bu size yazdığım üçüncü mektup. İlk yazdığım mektuplar elinize geçti fakat yayınladığınız, neyse umarım bu mektubu yayınlarınızın Sinan ağabey. Level'i 1997'den alıyorum ve almaktayım. İlk 4 sayısı hariç tüm sayıları elimde. Yani eski okuyucunuzum. Sorularıma geçmeden önce sizlerin mükemmel bir dergi çıkarttığını söylemek istiyorum. Derginiz gerçekten çok güzel. Gittikçe de güzelleşiyor. Bence piyasadaki diğer dergilerden daha başarılısınız. Başarılarınızın devamını diliyorum. Ve sorularıma geçiyorum.

- 1) StarCraft'ın yenişti çıkacak mı? (Data'sı veya üçüncüsü, keşke çıksa.)
- 2) Ülkemizde Westwood'un ve Electronic Arts In Box oyunları satılıyor, peki niye Blizzard'in Box oyunları satılmış?
- 3) Half Life'in ikincisi çıkacak mı (datası dışında)?
- 4) Sinan ağabeyin artık tüm boş zamanlarını elbise askısı olarak geçiriyor, girişte de söylediğim gibi. Eh, bir elbise askısının chat ettiği nerdede görülmüşür? O da edemiyor zaten, sadece arada bir chatirdayıp duruyor, sanırım kemikleri üşüyor. Nihahahaha... (Bak bu ikiii, bir üçüncüsünden sonra olacaklara karışmıyorum - BLX)
- 5) Oyunları değerlendirdip sıralarken türlerine göre sıralandısanız daha iyi olmaz mı?

Sorularımı cevapladığınız için teşekkür ederim. Bütün Level çalışanlarına başarılar dilerim.

Güney Mutlukoca

LEVEL Demek eski okuyucumuzsun, ne mutlu sana. Ve fakat maalesef altın madalya stokumuz çoktan tükenmiş, o yüzden seni alından öpmekle yetiniyorum. MUH!... Geçelim sorularına...



Maleset, henüz Blizzard'in Türkiye distribütörlüğü alınmış değil. Yani Diablo 2 geldiğinde, kopyasının beta veya kırık olmaması için dua etmek durumundayız.

ama yaa?) Okullarda açıldı artık derslerden çok az oyun oynıacam, belki hiç oynamıacam ama derginizi almaya çalışcam. Dino Crisis'in tam çözümü için Emin abime sonsuz selamlar ve teşekkürler. 2-3 aydır beklenen film The Matrix'e gittim. Bence super filmdi. Şimdi sorularımı sormayı istiyorum.

1) Çıkacak olan MDK 2, Test Drive 6 ve Hidden & Dangerous'ın PS versiyonları çıkacak mı?

2) Hit oyun Metal Gear Solid'in tam çözümünü verebilir misiniz?

3) Resident Evil 2, Dino Crisis ve Star Wars'ın PS için hileleri varsa hile köşesinde yazar misiniz?

4) Silent Hill'de pianolu bölümde kalıyorum (müzik odasında). Bitiren biri varsa orada söyleyebilir misiniz???

Benden bu kadar mektubumu yayılmanızı dilerim.

M.G. Solid Snake

LEVEL Ama olmuyor ki böyle! Bak koca adam olmuşsun, hâlâ onu verin, bunu verin diye ortamlarda dolaşıyorsun. Ayrıca imkanvardı da biz mi PSX CD'si vermedik? (Yaw Süleyman, çok abi dışarı yaw!) Neyse, Matrix'e gelince, John Woo senellerdir benzer filmler yapar, neresini begendiniz şu tayyare filmin, hiç anlamadım (aksi gerçeklesseydi şimdardım zaten, ahaha - BLX). İnceleme oranlarına gelince, böyle iyidir, ayırayana kadar canımız çıktı, bırak elleşme hiç. Gelelim sorulara...

1) Walla MDK 2 ve TD 6 belki çıkar amma, H&D için hiç imkan tanımıyorum, oyun PSX için biraz fazla büyük. Ama tabii PSX 2 gelince

Sevgili Level,

Ben 13'üne yeni basmış bir PS sahibiyim. Önce şunu söylemek istiyorum. Derginiz bu yeni haliyle çok güzel olmuş, hep devam edin. Bir okur olarak şunu istiyorum: 6 ayda veya 1 yılda bile olsa tam sürüm PS oyunu verir misiniz (verin ama yaa)? Ülkemizde her şeye eşitlik var neden PC ve PS oyunlarını aynı sayıda incelemiyorsunuz (inceleyin

işler değişecektir, orası kesin.

2) Høy, vermedik mi? Dur elbise askısıyla bir konuşayım bu konuyu.

3) E tabii, hileleri varsa, biz de bulabilirsek veririz, hatta uzun zaman önce o hilelerin birçoğunu verdik! Ve fakat Star Wars hilesiyle ne kastetmişsin ki? SW konulu bir büyük ton oyun var da...

4) Way, orada bir de piano mu varmış? Japon neler yapıyor yaw, peh peh peh! (Açıkçası hiç fikrim yok!) (Yine şaşmadım. Bak, hiç şaşmıyorum - BLX)

Herkese Sevgiler Saygılar,

Bu sefer size sorularım için yazıyorum. "Teknik Servis" köşesini açığınızda iyi oldu. Konuşmayı fazla uzatmadan sorulara geçiyorum.

1) Arkadaşım 48X Creative Infra CD ROM sürücü var. Ve bilgisayarı alınalı çok olmadan CD ROM'u bozmayı başarmış. CD ROM Windows içindeyken çalışmıyor. Yani



MDK 2, Playstation için çıkıştı muhtemel oyunlardan birisi. Ama H&D için pek fazla ümitlenmeyein deriz.

düğmesine basılıncaya açılmıyor. Aynı şey kumandaya basılıncaya da olmuyor. Fakat bilgisayarı yeniden başlatırken bazen çalışmaya başlıyor. Ve o şansı varsa o zaman CD'yi takip oyun oynayabiliyor. Sizce bu sorunu çözebilir miyiz?

2) Benim eski bilgisayaramda 24X Creative CD sürücü var. Ve arkadaşımın sorunuyla hemen hemen aynı. Fakat bilgisayarı yeniden başlatanız bile çalışmıyor. Yani CD ROM sürücü Windows'ta iken düğmesine basılıncaya açılıyor ama CD'yi koyup

kapatınca hiçbir zaman dönmüyor. Arada bir okumaya geçmek için yavaş dönüyor ama okuyamıyor. Ve de eskiden dönen bir CD'yi çıkarmak istediğimde önce CD'yi durdurduktan sonra çıkarıyordu, fakat şimdi CD döne döne çıkarıyor. CD ROM'u değiştirmem lazımlı mı?

3) Bende Diamond Monster Fusion 16 MB 3Dfx Voodoo Banshee var. Ve bu karttan doğal olarak memnunum. Kim demiş TNT'lerin en iyi olduğunu? NFS 4'ü D3D'de oynarken arabanın içi görünmüyordu fakat Glide'da görünüyor. Bence her şey gelişmiş 3D özelliklerini demek değildir. Her neye... Ben soronuma geçeyim. Test Drive 5'i ekran kartının sürücüsünü güncelleştirmeden önce Voodoo 2'de oynuyordum. Güncelleştirdikten sonra da oynuyorum ama bir yarış bittikten sonra bir daha oyuna geri dönmüyor ve Windows'a çıkarıyor. Sizce neden?

4) Sizce ben ekran kartımı son çıkan bir 3Dfx veya çıkacak olan bir TNT 3 ile mi değiştirmeliyim? Ama benim sevdigim tür oyunlar genelde Glide destekliyor. Ve ben ikisinin arasında bir seçim yapamadığım için delirmek üzereyim. Lütfen yardımcı olun...

Sorularımı yanıtlayıcınız sevinirim.

İyi çalışmalar, sevgilerle

**Koray Serter
Söke/Aydın**

LEVEL Hoş gelmişsin efe kardaş, madem ciddi sorunların var, o vakit geyik-free cevaplar alman elzemdir. Derhal geçelim sorularına...

1) Şimdi ben şunu anlamıyorum, yaklaşık 30 santim ötede duran bir ayağıta neden uzaktan kumanda takılır? Ve neden millet deli gibi daha fazla para verip o malı alır? Yani şöyle elinizi ileri doğru uzatıp açma düşmesine basmak çok mu zor bir iş? Hayır, işin kötüüsü, makinelerle ilgili Murphy Kanunu'ndan sanırım bıhabersiniz çoğunuza. Bakınız, bir cihazın ne denli çok parçası varsa, o denli çubuk bozulur o şey. İster CD-ROM olsun, ister motorsiklet, hiç fark etmez. Sonuç olarak uzaktan kumandalı CD-ROM sürücüler de aynı hastalıktan muzdarıptır, belki cihazın kendi özel driver dosyalarını yüklemeyi deneyebilirsiniz, ve belli mi olur, işe de yarayabilir. Ama fonda ayrılık müzikleri çalışıyor kanaatindeyim.

2) Netekim, netekim, ilk sorudaki cevaplar senin için de geçerlidir

netekim. Sana Bon Jovi'den "Never Say Goodbye" adlı ferahfeza makamındaki besteyi正在唱着歌, akabinde en az 6x hızlı bir DVD-ROM sürücü tavsiye ediyorum. Şu saatten sonra zaten normal CD-ROM alınmaz, üstelik fiyatlar çok makul seviyelerde seyretiliyor.

3) Kartın güzel, seni daha götürür gibime geliyor, ancak TNT 2'lerle başa çıkmaz, kendini hiç kandırma. O soruna gelince, bazen oluyor böyle. Birşeyleri update ediyorsun, hop başka bir sorun çıkarıyor. En iyisi EA sitesine bağlanıp bir bak bakalım NFS 4 için yeni bir patch filan çıkmış mı? Belki bu sayede sorunu çözebilirsin, onun dışında aklıma bir yol gelmiyor.

4) Bence sen o ekran kartıyla mümkün olduğunda idare et, şu aralar ortam karışık, herkes yeni bir teknoloji geliştiriyor. Biraz bekle bakalım kim ne çıkaracak, zaten kartın hiç o kadar yaşlı sayılmaz, bak ben hâlâ 4 MB bir Diamond Monster kullanıyorum. GeForce 256 geldi mesela, ama ilk versiyonlar biraz sorunlu sanırım, zaten pahalı da sayılır. Yeni bir ekran kartını sana yaklaşık 6 ay daha tavsiye etmiyorum, sabreden derviş hesabı, tamam mı?

Selam falan fistık bu bilmem kaçınıcı mektubum. Abi bu dergi bağımlılık yapıyo ya! Önceden alanlara "sakata bak bi de dergi alıyo" diye dalga geçiyorduk. Şimdi tükürdüğümüzü yalandık. Neyse fazla konuşup



Banshee işlemcisi olanlar oyunu komut satırından NFS.EXE -D3DO komutuya başlatırlarsa grafik sorununun çözüldüğünü görebilecekler.

başınızı ağırtmayayım da sorularıma geçeyim.

- 1) Fifa 2000 3DFX'siz çalışır mı?
- 2) Bende 4 MB'lık AGP S3 Trio 64 VT ekran kartı var ama Direct X 6.0 bunu 2 MB D3D kullanamıyorum. Ayrıca bu kart Glide destekliyor mu? (Gerçi D3D olsa ona da razıymış da fazla mal göz çıkarmaz heralde..)
- 3) AMD K7 fiyatları ne kadar?
- 4) Frp, kültür ve şafak devriyesi çok iyi. Posta kutusuna + sayfa koyarsanız sevinirim (ayrıca mektubu yayınılsanız sevinç katsayımlı artırılabilirsiniz).
- 5) Matrox G-400 harbidende TNT 2'yi geçti mi? Geçtiyse ne kadar geçti? Ne kadar (fiyatı)?
- 6) Bence 3 CD yerine 2 CD+poster daha iyi.
- 7) Yüzüklerin Efendisinin Theme'lerini verebilir misiniz?
- 8) Dark Colony fena değilmiş tam sürümü tam gaz devam edin.
- 9) Kadınlar hakkında haklısınız.

Bye, bye Bighead

LEVEL Hoş geldin, safalar verdin Kocakafa kardeş. Şimdi ben senin ve arkadaşlarının ensesine tokatı patlatabileceğim da ne yapayım? Biz burada bir tarafımızı yırtıyoruz "Dergi, kitap, gazete okuyun, cahil kalmayın, kendinizi yetiştiretin!" diye, sen oradan utanmadan okuyan adamlı "sakata bak!" diye alay ettiğinizi yazıyorum. E ama oldu mu şimdi güzelim? Neyse, yine de hoşgörüyle yaklaşayım, ne de olsa eski yolunuzun yanlışlığını farketmişsiniz. Okuyun, okutun yavrularım. Mahalle edebiyatıyla ömrü geçmez, geyik muhabbetleri sizi aya, galaksiye götürmez! Bıraktım aylı, galaksiyi, Aksaray'dan Taksim'e bile götürmez! Taksi şoföründen sopa yeyince anılarınız neden götürmeyeceğini. Neyse, gelelim sorulara...

- 1) Tabii çalışır, ona bakarsan ben de yüz metreyi 8 saniyede koşabilirim. Ama bunlar hep teoride kalan şeyler, gerçekliğini görmeye ömrün vefat etmez.
- 2) Bak sen uzun uzun birşeyler sormuşsun ama, ben sana öz cevap vereyim, o kart beş para etmez. Nereden biliyorsun dersen, bende de var, bir halta yaramıyor. Kendine bir

güzellik yap, TNT 2 Ultra al. OK?

3) Birkaç yerde gördüm, ama fiyat sormadım. P3 işlemcilerle kapışacak kadar iddialı olduklarını biliyorum, her açıdan.

4) Sayfa sayımız uzun süre sabit kalabilir, tabii köşelerin çapı değişmeye müsaaittir, o ayrı. (Yuh, cevaba gel!) İşte mektubunu da bastık buraya, hadi gene iyisin.

5) Evet Matrox G-400 harbidende TNT 2'yi filan geçiyor, hem de tam bir boy farkla.

6) Bence biz hiçbir şey vermeyelim, siz yine de her ay derginin parasını bize gönderin. (Öhe, bu tekliği götürdüğümde Sinan ve Gökhun tuhaf suratima bakıp bir şey demeden odadan çıktılar, sanırım o kadar iyi bir fikir değildi.)

7) Ah be güzelim, olsa senden mi esirgeyecez, dükkan senin walla. (Owww, iyice dağıldık.)

8) Dark Colony iyi oyundur, beğendiğine sevindim. Bakalım, hep sizin için uğraşıyoruz walla sevgili okurcular, görüyorsunuz halimizi.

9) "Kadınlar hakkında haklısınız" derken, sanırım Cem Şancı'nın yazdıklarını kastediyorsun. Kesinlikle aynı fikirde değilim, bu biiiiirrr. Ayrıca Cem Şancı hayatını kadınlara adamış herifin biridir, bu ikiiii... Adam kesinlikle yalnızlığa gelemez, bu üçççç... Bu huyunu örtbas edip karizmayı kurtarmak için kadın düşmanı rolü oynar, bu döööörrrtttt... Tüm o yazdıklarına rağmen, nişanlısının elinden havuç



Her zaman, herkesin beğeneceği masaüstü temaları bulmak kolay olmuyor. Ama üzülmeyin, işte size John Howe'dan bir Tolkien illüstrasyonu.

yiyecek kadar da uysaldır kadınların karşısında, bu da beeessssss... Nihahahahaha... Cem oğlum, yedim karizmani... Wohahahahaha..

Merhabalar, hepiniz Ordu'dan selamlar,

Sizi öncelikle tebrik ederiyorum, bu kadar kaliteli bir dergi çıkardığınız için. Ve diğer dergilerde olmayan bir özelliğiniz beni çok ama çok etkiliyor (evet, sıkı durun: size hakaret edicem simdi!).

Siz bir bucalemunsunuz! Kendi kendinizi sürekli yeniliyor ve değiştiriyorsunuz. Derginizi epeydir (bayağı epeydir) takip ediyorum ve her ay dergiyi elime aldığında; "Acaba bu ay neyi değiştirdiler?" diye merak ediyorum. İşte sizi diğerlerinden ayıran en büyük özelliğiniz bu; değişiklikler ve yeniliklerin mükemmel olması da cabası tabii...

Neyse ben bir Playstation sahibiyim ve tam anlamıyla, bir oyun manyağıyım. Sevdigim, hoşuma giden oyunların hepsini, hile yapmadan bitirmeye çalışırım. Çünkü eğer hile yaparsam oyuna ve en önemlisi kendime saygısızlık ettiğimi düşünürüm. Ben böylediyim işte; dedim ya tam bir oyun hastasıyım diy!

Birde sorum olacak size:

PSX 2'yi beklemeli miyim, yoksa Dreamcast'ımı almalıyım? Aslında bana kalırsa, birinci seçenek daha uygun, ama yine de kararsızım. Öte yandan; PSX 2 ile Dreamcast'in aynı olsa bile, (ki anladığım ve bildiğim kadariyla, PSX 2 ondan çok daha gelişmiş) ben her zaman gene PSX 2'yi tercih ederim. Ne var ki yaklaşık bir yıl kadar beklemem gerekiyor. PSX 2'diyorum çünkü, onun arkasında koskoca Sony gibi dev bir şirket duruyor. Hayır Sega'ya haksızlık etmek istemiyorum ama gerçekler de kimse tarafından yadsınamaz. Saturn-PSX örneğinde bu olayı yaşamıştık. Sega'nın yıllardır bu işe olmasına rağmen, Playstation karşısında ağır bir yenilgi almıştı Saturn'la Sega. Tabii bence, bundaki en büyük etken oyunlar. Size sorarım, hangi Sony yapımı oyun (birkaç istisna hariç) kötü olmuştur? Aksine hepsi, nerede ise bir klasiktir. Hayır, ben sony ajanı falan değilim. Sadece gerçekleri söyleyen 19 yaşında, kendi halinde yaşayan bir et parçasıyım...

Mektupta epey uzadı yani !

En iyisi TOP 30 listemi söyleyeyim... (Duuuur! Dur sen zahmet etme, ben Top Ten'e girerim oyunlarımlı! - BLX)

Bu listede Cool Boarders 3 ve Colin McRae Rally, tabii birde Tekken 3 dışında, spor oyunu olmaması sizi şaşırtmasın lütfen. Benim istedigim gerçekliği yansitan bir yapılmadı hemiz. Tamam Fifa'yı, NBA'yı filan söyleyibilirsinz bana. Ama inanın, onların hiçbiri gerçek sporu yaşıtmıyor. Onları televizyon karşısında oynamaktansa dışarı çıkip, gerçek anlamda yapmak daha zevkli. Bende öyle yapıyorum zaten. (Bunları niye anlattım size bilmiyorum; çenem açıldı ya, durmak bilmedi daha. Lütfen kusuruma bakmayın...)

Bu mektubu yayınlamasanız da olur. Ben sadece düşüncelerimi, bu işi bilen bir kişiyle paylaşmak istedim. Hepsı bu kadar işt! Mektubumu buraya kadar üşenmeden okuduğunuz için, size teşekkür ederim ve yayın hayatınızda sonsuz başarılar dilerim...

FF Onur

LEVEL Haydi, ben şimdî ne diyeşim bu adama ki? Bak, bu kalemun kendi halinde gariban bir hayvandır, onu da her hayvan kadar sever, insanlarla anlaşabildiğimden daha iyi anlıyorum. O yüzden bu kalemun benzetmeni hakaret filan olarak almış değilim. Hmm, fena cevap olmadı. Neyse, gelelim kararsızlığına bir çare bulmaya. Madem ki PSX manyağışın, o halde hiç yolu yok, PSX 2'nin çıkışını bekleyeceksin. Tabii ki sonradan çıkacağı için teknolojik açıdan daha ileri olacak, ancak Dreamcast de yabana atılacak bir cihaz değil, arkasında çok büyük program desteği var ve daha şimdiden satış rekorları kırıyor, en azından yurt dışında bu böyle. Bu arada Nintendo da yeni ve kaçık bir cihaz üzerinde çalışıyor, ayrıca Microsoft'un da benzer bir konsol projesi olduğu artık biliniyor. Uzun lafın kısası, yakında piyasa iyice kışışacak, senin gibi konsol tutkunlarının da kafası iyice karışacak. Ben ise PC'mi upgrade edip yeni çıkan her oyunu istisnasız oynayacağım, Nihihahahahaa....(Konsollara asla pek isinmadım da, heh...)

Selam Level,

Geçen gün 5 ay aradan sonra yeniden derginizi aldım. Çünkü şu an askerdeyim ve 5 aydır fırsatımlı. Daha önce bütün sayılarınızı hiç kaçırmadan takip etiyordum.

Dergiyi okuyunca 5 ayda çok şeylerin değiştiğini gördüm. Bir kere tanıtığınız oyunlar mükemmelle yakın ayrıca yeni sayfa düzeni de göze hoş geliyor. Kültür-sanat sayfası genişlemiş bu çok önemli. Aldığınız onca tepkiye rağmen kültür-sanat sayfasına önem verdığınız için sizi tebrik ederim. Playstation sayfaları da artmış, bu Playstation'cıları sevindirmiştir herhalde. Kısacası dergiyi elime alıp okuyunca biraz affaldım. Bu başımdan dolaylı sizi tebrik ediyorum. Oyunlar hakkında soraçığım bir soru yok çünkü askerde oyun piyasasından çok geri kaldım. Soracağım sorunun modası geçmiştir büyük ihtimalle. Ama döndüğüm zaman ilk işim Tiberian Sun'ı oynamak olacak ve tabii ki Fifa 2000.

Başarılarınızın devamını dilerim. Yaptığınız her gelişmenin arkasındayız. Hoşçakalın.

**Barış Eriş.
Dargeçit/Mardin**

LEVEL Vay be, asker kardeşime bak sen, kalk taa Mardin-Dargeçit'ten bize mektup yaz. Gözlerim doldu şimdi, harbi harbi ağlayacam yaw. Demek yeni halimizi begendin ha? Walla devamlı değişim halinde olup okuyucunun isteklerine cevap vermeye çalışıyoruz, ama tabii her zaman herkesi memnun etmek mümkün olmuyor ki. Sonuçta yüz küsur sayfalık kendi halinde bir oyun dergisi, PC sayfasını artırsan PSX sahibi darılıyor, poster versen CD meraklısı güceniyor. Sonuçta Allah insanı dergici etmesin kardeşim, valla sevgili okurcular, işte size öğüt: Okuyun adam olun, adam gibi bir işe girin. Neyse, oyun piyasasından koptum diye üzülme sakın, ben buradayken koptum olsaydım. Orjinal oyunlar az sayıda geliyor, kopyalar doğru düzgün çalışmıyor, yeni çıkanlara makinem yetmiyor. Yani kısacası durumum pohtur, heç çarem yohtur.

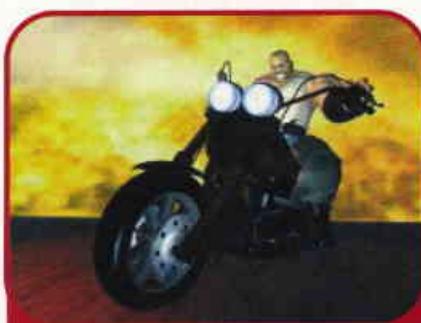
Bu arada size yeni öğrendiğim süper bir fikrıyı anlatmak istiyorum. He-Man bir gün bankaya gitmiş, hesap açırmak istediğini söylemiş. Vezenedeki hanım sormuş "Hesap kimin adına olacak acaba?". He-Man hemen cevap vermiş "Gölgelerin Gücü Adına!" Ahaha, ay ne çok güldüm bu fikri okuyunca, ilahi sürühi.

(Sessiz atın tekmesinin pek olduğunu bilmem duymuş muydunuz daha önce Madd Bey? - BLX)

Evveeeeett...Bu sayıda da okurcu mektuplarına böylece cevap vermiş

olduk, ve fakat daha bol ve daha irfan dolu mektuplarınızı beklememişiz anlamına gelmez bu tabii ki. Moralinizi yüksek tutun, zekânızı keskin. Unutmayın, ölüm dışında aşılamayacak engel yoktur bu evrende, kaldı ki yıldızlar bile ölü zamanları gelince...

Mad Dog



...Ve Maddog, görevini yapmış olmanın verdiği huzur ve yüzünde sevimli bir ifadeyle kendini yine yollara vurur.

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gina mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinzizi kemiren, ortalığı haykırmak istediğiniz birsey mi var kafanızda? Yazın bize...

Pesta Karuselini Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları

Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpasa / İstanbul veya
sakkol@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr
Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Cem Şancı	cemsancı@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Gökhan Habiboglu	gokhab@level.com.tr
Batu Hergünel	batuher@level.com.tr
Ekim Erkurt	erkurte@level.com.tr
Emin Baş	megaemin@level.com.tr
Kağan Ünalı	kunaldi@level.com.tr
Sinan Almac	salmac@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr