

BEDAVA TAM SAYI İNDİRİMİ SUN

MASTER OF ORION II

TÜRK

UMARALI OYUN DER

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/12 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)



play
24 sayfa
PlayStation

FIFA
2001

EA
SPORTS



Red Alert II

Amerika istila ediliyor!!!

Delta Force III: Land Warrior

Bu sefer hem senaryo hem 3D desteği var.

Heroes Chronicles

Yeni senaryolarıyla Heroes III yeniden...

Close Combat 5

Normandiya çıkarması tekrar bilgisayarlarda.

STRATEJİ: DEUS EX • BALDUR'S GATE II • THE LONGEST JOURNEY • GALATA • MASTER OF ORION II

Nihayet

Sekiz ay önce, bu sayfada, sevgili Sinan askerlik görevini yapmak için aramızdan bir süreliğine ayrıldığımı bu süre zarfında da dergideki görevini benim üstleneceğimi yazmıştım size, hatırlarsınız. İşte sonunda o sekiz ay geçti ve Sinan askerlik görevini bitirerek aramıza geri döndü. Bu aydan sonra artık bu sayfada Sinan'ın özledığınız yazılarını okuyabileceksiniz. Bu müjdeyi vererek bu ayki sayıya başlamak istedik. İçeride de, dünyanın en çok satılan ve beğenilen Fifa, Red Alert gibi oyunların açıklamalarını, beklenen oyunlar hakkındaki ön bakışlarımı, ısrarla istediğiniz, Baldur's Gate 2 hakkındaki çözümümüzü, Maddog ve benim uzaya kaçış hikayemizi ve hoşunuza gideceğini bildiğimiz pek çok yazıyı bulacaksınız, her ay olduğu gibi.

Ayrıca bu ay da orijinal, tam sürüm oyun verme geleğimizi sürdürdüğümüzü göreceksiniz. Dergiyle gelen 2 CD'den birinin, strateji oyunları arasında çok önemli bir yere sahip, random oyunlar üretmesi nedeniyle defalarca oynanabilen ve Level ofisinde hala bilgisayarlarda yüklü olan ender oyunlardan biri, Master of Orion II olduğunu göreceksiniz.

Önemli bir konuda bu ay derginizin içinde akacak olan anketle ilgili. Biliyorsunuz Level devamlı değişen, dinamik bir dergi. Bu değişimlerin, yeniliklerin sizlerin daha çok hoşuna gitmesi için, tam olarak ne istediğinizi bilmeniz gerekiyor. Bu yüzden bu ay dergiyle verilecek anketi cevaplayıp geri göndermeniz, derginizi istediğiniz gibi görmeye yardımcı olacaktır. Hepinizin katılacağını umuyorum.

Beğenmeniz dileğiyle.



Cem Sancı
Yazı İşleri Müdürü

Bu ay o kadar çok oyuna karşılaştık ki bazlarını yer darkından dergiye alamadık

Call of Cthulhu, brrrrr

H.P. Lovecraft'in kitapları Türkçe olarak yeni yeni ülkemize girmeye başladı ama romanları uzun zamandır yurtdışında insanları korkutma görevini sürdürmekte. Yaratılıcı ile insanların saygılılığını kazanmış olan yazarın bu en ünlü romanı Metallica'nın şarkısına bile konu olmuştu. Headfirst Productions şimdide kitabı masa üstü oyununu PC'ye aktarmaya hazırlanıyor. Dünya, insanların ayak basmasından çok daha önce Great Old Ones tarafından yönetiliyordu. Onları dünyaya çok daha güçlü varlıklar göndermişti. Dünyanın derinliklerinde hapsolmuş



bu varlıklar ancak yıldızlar çıktılarında etrafa dolaşabiliyor.

Oyuncular iste bu varlıkların dolaştığı karanlık koridorlarda gezintiye çıkacaklar. Ne gezinti amal Yollar boyunca bir çok bulmaca ve yaratıkla uğraşın canlarını zor kurtaracaklar. Headfirst bu duyguya tam verebilmek için çok detaylı grafiklerle ve etkileyici ses efektleriyle karşımıza çıkacağına söz veriyor. Ayrıca Call of the Cthulhu ile bir şekilde ilgilenen insanların başına garip şeyler geldiğine dair bir söyleti varmış ve programcılarda bundan bir şekilde paylarını almışlar. Bunun nasıl korku-



tucu bir olay olduğu tartışılmaktadır ama resimde de görebileceğiniz üzere kuşun biri pencelerinden içeriye yapılması imkansız bir atış yapıp, resimdeki kırmızıyla işaretli alana pısemış ve bunun nasıl olduğunu dair hiç kimse bir açıklama getirememiştir. Buradan Headfirst'teki arkadaşlara seslenmek istiyoruz

Sevgili arkadaşlar, siz Avrupalılar garip gelen bir çok şey gibi bu da bizim için çok normal bir olaydır. Türkiye'de daha kimler, nerelere, hangi şekillerde pısemekte bir gelip görseniz herhalde şaşkınlıktan orada düşüp ölüşürünüz.

Saygılarımızla,
Level Editörleri

Kaçınıcı Eurofighter?

Ingiltere'nin önde gelen oyun yapımcılarından Rage Eurofighter ile uçakları konu alan bir simülasyon yapmak için bir süre önce anlaşma yapmıştır. Buna göre Eurofighter Ra-ge'i gerekli bilgilerle donatı. Oyun şu anda 2001 Rage'in Warrington'daki stüdyolarında yapım aşamasında ve iki bin bir senesi- ni bahar aylarına doğru eli- mizde olacak. Oyun kullanıcılarına etkileşimlerini katabilecekleri bir senaryo ve bir dizi görev sunacak.



Bildiğiniz gibi Eurofighter dünyanın en çevik ve güçlü uçaklarından birisi. Uçağın dizaynını Alenia Aerospazio, British Aerospace, İspanyol CASA ve Daimler



Aerospace gibi Avrupa'nın önde gelen şirketleri yapıyor. Uçak şu anda üretim aşamasında ve yaklaşık olarak 2002 senesinde hizmete girecek. Ama daha simdi den büyük Avrupa ülkelerinin siparişleri alınmış durumda ve filolarını bu uçaklar üzerine kurmaya hazırlanıyorlar. Simdiye kadar hazırlanan bütün Eurofighter

oyunlarının gerçekliği ve başarısı tartışılmaktadır. Çünkü hiç birinde çok üstün grafikler ve oynamabilirliği rastlamadık. Ayrıca hiç birde Eurofighter da

ha gollerde uçmadığı için biraz uydurma olmaktan öteye geçmedi. Rage bu kez oyunu uçağın görüşüne okmasına çok yakın bir süre önce piyasaya sürecek. Bakalım bu kez başarabilecekler mi?

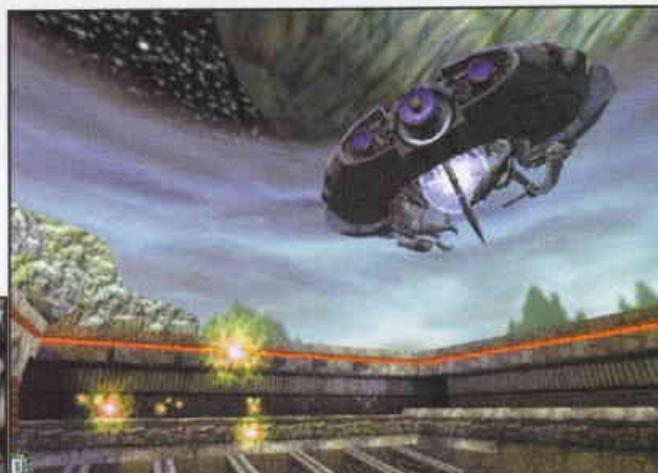
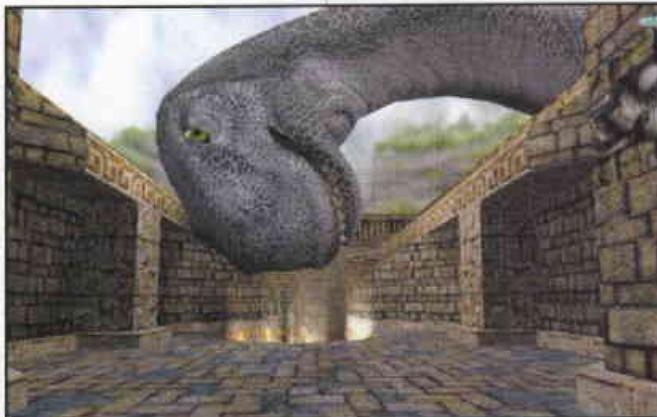


Gunman Chronicles

Sierra, Half Life oyununun elde ettiği başarıyı sonuna kadar kullanacak gibi görünlüyor. Önce Counter Strike'in yeni versiyonunu çıkardılar. Şimdi de Half Life motoru kullanan bir 3D shooter, Gunman Chronicles ile bizi yeniden etkilemeye hazırlıyorlar. Oyun Half Life motoru-

nun yanında oyunun yapay zekasını da kullanacak.

Oyunun konusu şöyle: Kahramanımızın yaşadığı gezegen yaklaşık olarak beş senedir Xenomes adlı uzaylı ırkın saldırılara uğramaktadır. Bu süre içinde düşmanlarına cesurca karşı koyan yerli halk bir süre sonra uzaylla-



rin DNA'larındaki bir değişiklik sonucu daha büyük ve güçlü olarak saldırdıklarını fark eder. Uzaylıların istilası artık hızla yayılmaktadır ve durdurmak çok daha zor olmuştur. Bu sırada Gunmenlerin lideri olan General çarpışma sırasında ölü ve yerine

varis olarak sizi bırakır. Artık, galaksinin batı tarafındaki tek adalet temsilcileri olan Gunmen lideri olarak göreviniz bu istilayı kaynağını bulmak ve uzaylıları köküne kurutmaktır. Konu olarak biraz uzak batı, biraz kötü uzaylı yaratıkları içeren oyun.

Yıllar sonra yeniden Defender of the Crown

Eski oyuncular yukarıdaki başlığı okuduklarında kesinlikle eski commodore 64 dönemine döneneklerdir. Ve ilk hatırlayacakları şeyle at üzerinde rakip şovalyeyi mızraklamak için ne kadar çok uğraştıkları olacaktır. O baş belası mızrağı: karşı tarafın kalkanının biraz altına vurmak ne kadarda zor bir işti. İngiltere'nin ortalarındaki Sherwood ormanında Robin Hood ve yandaşları da olmasa işimiz iki kat daha zor olurdu. Cinemaware'de bu eski klasığı sevenler için oyunun yeni versiyonunu hazırlıyor. Fakat eskisinden farklı olarak bu kez tacın şampiyonluğunu Robin Hood üstleniyor ve ulkeyi malum düşman Prens John'dan kurtarıp Kral Richard'ı esaretten geri getirmeye ve İngiltereyi yeniden tek bir bayrak altında birlesitmeye çabaliyor. Bu amacına ulaşabilmesi için okçuluk, kılıç, mızrakla dövüş ve kuşatma alanlarındaki

becerilerini sergilemesi gereklidir. Oyunun içinde kendine has role playing, strateji ve aksiyon özellikleri, tipki eskisinde olduğu

gibi, birbirine uygun bir şekilde kurgulanacak. Oyuncular ormanda zenginleri keselerinin ağırlığından kurtarırken büyük

kusatmalarda kaleleri mancınık ve koçbaşılarıyla darmadağın edecekler. Ayrıca turnuvalara katılarak mızrak dövüşü yapacak ve yaya ve at üzerinde okçuluk yeteneklerini sergileyebilecekler. Oyunun 1986'da yayınlanan ilk versiyonun tüm dünya üzerinde 1.000.000 civarında satışı duşunürsek bu yeni versiyonu daha şimdiden koleksiyoncular için iyi bir parça sayılabilir. Eski oyunlardan Pool of Radiance'den sonra şimdide Defender of the Crown yeniden yapılmıyor. Acaba oyun firmaları yeni konu bulmada zorlanmaya mı başladı yoksa eski satış performanslarını yakalamak için tozlu raflarımı karıştırıyorlar?

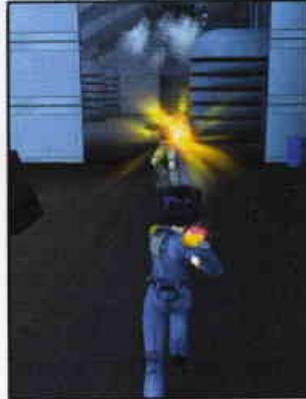


Oni ilerlemeye devam ediyor

On uzun zamandır beklenen bir aksiyon oyunu. Oyun piyasaya çıkmadan bir çok dergiye kapak oldu ve on incelemelerinden çok olumlu eleştiriler aldı. Oynamış olarak Tomb Raider serilerine benzeyen oyun en çok aksiyon sahnelerinin güzellikle adından söz ettiriyor Lara Croft'un rakip gösterilen oyununu kahramanı Konoko ise bir başka tartışma ko-



nusu. Oyun piyasaya çıktıktan sonra onunda etrafta bir sürü pozuna rastlayabiliriz. Bunun yanında menülerinin kolaylığı ve basılılığı de çok övgü alıyor. Buna da dışında yaptıklarımız bulmaca çözüp kötü karakterleri öldürmekten ve tuzaklardan kurtulmaktan ibaret olacak. Tabii ki gizli level'larda oyunda yer alacak. Ayrıca Konoko doğulu olduğu için dövüş stilleri Lara'dan çok daha farklı ve çok daha değişik ve yaratıcı hareketler yapabiliyor. Örneğin düşmanın arkasına geçip onu ayak bileğinden yakalayarak yüz üstü düşürebiliyor ya da boynunu kirabiliyor. Oyun bunun gibi bir çok hareketi yapabileceğiniz kombolar eklenmiş. Eğer yakın dövüş olmazsa bu kez de etrafta bulduğunuz silahlara rakiplerinin canını yakabiliyorsunuz. Silah bulamazsanız rakibinizi silahına vurarak elinden düşürebilir ve on-



lar yerden almadan siz kapabiliyorsınız. Ayrıca oyun ilerledikçe yeni hareketlerde öğrenebilirsiniz. Tüm bu hareketler doğal bir şekilde yapılmış. Oyundaki level'ler ise devasa olacakmış. Oni özellikle dövüş tarzıyla Lara'ya fark atacak gibi görünüyor. Tabii oyun gelmeden daha fazla bir şey söylemeyecek.

■ West Point savaş akademisi Shrapnel Games'in zırhlı araç simülasyonlarından Steel Beasts'in tam 1040 kopyasını satın aldı. Şirketten yapılan açıklamada oyunun sınıflardadır içi eğitim için kullanılacağı belirtildi. Demek ki çok geç olmadan Steel Beasts'ten bir kopya edinseki hiç fena olmayacağı.

Uzun zamandır beklediğimiz Obi-Wan PC için yapılmayacak Lucas Arts'in web sitesinde beklenen third person shooter in proje olarak PC için yapılmayacağı açıklandı ve buna sebep olarak mevcut PC teknolojisinin yetersizliği gösterildi. Ürün bunun yerine yeni nesil konollarla satıya sunulacak. Buna karşın Lucas Arts Verant ile Bioware ile İşbirliğine girerek PC için yeni projeler üretecek.



■ Bu sene piyasaya çıkan Dracula'nın yeniği geliyor. Dreamcatcher Games 2001'in ilk çeyreğinde Dracula II adlı bir devam oyunu çıkartacağını açıkladı. Oyun şimdiden bitmiş durumda.

Sierra Studios ve Gearbox Software Half-Life i PlayStation 2 için piyasaya sunacaklarını açıkladılar. Oyunu bilinen half-life tarzında PlayStation 2 için eklenmiş özel multiplayer modları olacak. Oyun 2001'in ikinci çeyreğinde hazır.

■ UseYourHead satışa sunuldu. Bu sistem kafa hareketlerini algılamak ve oyuncuların çevirmek için bir USB PC kamerası ihtiyaç duyuyor. Sistem bir çok first ve third person oyunlara uyumlu olarak yapılmış. Ne diyelim sifir kafa hareketlerimizle bir 3D shooter oynamak çok zevki olabilir ama biz genelde bir süre daha bu tip programların yeterliğine kolay kolay inanacak gibi görünmüyorum.

■ EverQuest intihar ile ilgili söyleşiler arayışlıyor. Gönülük olarak EverQuest'te rehberlik yapan, 19 yaşındaki Leza takma adlı bir oyuncu Verant Interactive'den rehberliğinin iotal edildiğini dair aldığı haberin hemen ardından intihar etmiş. Simdilik bir söyleşide olsa bu olay şirket çalışanının negatif olarak etkilemiş durumda. Olay halen polis soruşturmasında. Fakat bu arada bu konu hakkında message board'lara birazdan her mesaj görevlilerce silinmekte.

Serious Sam ?

Agruplu bir grup oyun programcısı olan Croteam Serious Sam adlı bir 3D shooter yapıyorlar. Bir oyuna neden Sam 'Serious' Stone yani "Ciddi" takma adlı bir kahraman bulmuşlar bu tartışılır ama konularında bayağı iddiyalı oldukları kesin. Doom II'nin 32 haritasında bile, en yüksek zorluk derecesinde toplam 3735 yaratık bulunurken Serious Sam'de bir haritada 1000 den fazla yaratık olacakmış.

Evrrede hemen hemen bütün ırkları sıfır eğlence için yok etmiş olan eski ölümsüzlerin sonucusu Tah-Um sırası dünyayı almıştır. Kaderlerinin farkında olmayan dünyalar ise eski Misir medeniyetini arastırırken daha önce dünyaya ayak basmış olan Sirian ırkının kalır-

tilanına rastlamışlardır. Bu kalıntılar içinde bir çok doküman da bulunmaktadır. Daha da ilginç bu dokümanlar bulunmak için oraya kasten bırakılmış gibi görülmektedir. Belgeleri çözen insanırkunların Tah-Um tarafından yok edilmiş bir ırktan geniye bırakılmış, tehlkiye anlatan ipuçları olduğunu anlar. Bu sırada insanların uzaydaki direniş noktalarını büyük bir hızla kırılır ve düş-

men son darbeyi vurmaya hazırlanmaktadır. Sirian'ların bıraktığı belgelerden geriye bırakılanlar bir zaman gemisi olduğunu öğrenen insanlar son çare olarak seçkin bir birliğin tecrübeli üyesi Sam'ı geçmişe gönderip Tah-Um'u henüz güçsüzken yok etmeye ve böyleslikle geleceği değiştirmeye karar verirler.

İşte hikaye bundan ibaret. Oyun 2001'in ilk çeyreğinde hazır olacakmış. Yapımcılar eğer iddialarını gerçekleştirebileceklerse çok büyük ve yorucu savaşlar bizi bekliyor demektir. Bir haritada 1000'den fazla düşman demek adım atacak yer kalmayacak demektir. Sanınız biraz yer açmaka bize düşecek.





id: Team Arena çok yakında

Id Quake III: Arena için yeni bir genişleme paketi olan Team Arena'yı hemen hemen bitirdiğini ve çok yakında piyasayı süreceğini ilan etti. Paketten önce bir demo ve hemen arkasından da Quake için bir patch yayınlayacak olan firma bir çok hatayı onarmış. Genişleme paketinde multiplayer için yeni modlar bulunuyor. Bu modlar dan birinde takımlar bir oyuncu ölçü zaman arenanın ortasında beliren eşyalar için birbirleriyle çarpışıyorlar. Bu eşyalardan birini alan oyuncu skor yapmak için onu rakip takımının kaleşine götürmek zorunda. Bir başka mod'da ise takımlar kendi kalelerinde duran bir heykeli korumak ve rakip takımın heykelini yok etmek zorundalar. Heykeller ise vurulmadıklarında yavaş yavaş sağlıklarını yeniden kazanıyorlar.

Bu mod'lara ek olarak pakette

yeni silahlar ve power up'larda geliyor. Bu yeni power up'lar size takımında belli bir görev verecek nitelikte. Biri siz daha hızlı yaparak keşfetmenizi kolaylaştırırken bir başkası ise vuruş gücünüzü iki katına çıkarıyor. Power up'ı taşıyan oyuncu olduğunda power up kaledeki yerine geri dönüyor. Ayrıca her oyuncu yalnızca bir power up kullanabiliyor. Silahlarda ise güncelleştirilmiş eski dost nallı gun geri dönüyor. Bunun

yanında yeni bir mine launcher etrafımayın döşemenizi sağlayacak. Team Arena, oyuncuların kendi takım elementlerini daha kolay tanıyalımaları için kendi önceden dizayn edilmiş logolarını ve texture'larını kullan-

malanna izin verecek. Aynıca oyun içindeki



menüler, haberleşme ve stratejik planlamada daha kolay olacak. Genişleme paketini kullanmak için tabiki bir Quake III: Arena sahibi olmalısınız. Bakalım tüm burular Quake'in Unreal'la arasında fark açmasını sağlayacak mı?

God Games Stronghold peşinde

Tepe üstündeki kalenizin en yüksek kulesine çırıp güçlü duvarlarınızın arkasında, söyle azmettle topraklarınızı seyretmek nasıl bir duygudur acaba? Bunu öğrenmek için biraz daha sabretmek zorundayız. Çünkü God Games Stronghold adlı bir strateji yaptığını yeni açıkladı. Söylediklerine göre oyun Caesar III'ün şehir inşası ve

Age of Empires'in oynanışının bir karışımı olacakmış. Yer olarak ortaçağ Avrupası'nda geçecek olan oyunda yapmamız gereken kendi yerleşimlerini ve kalelerini kurmak ve kuşatmalara girişmek ya da kuşatmalara karşı koymak olacak. Oyun savaştan daha çok binalarınızı kurmak ve halkınizi yönetmeye gelecek. Yani bir devrebeğinin tüm sorumluluklarını real time olarak yerine getirece-

ğiz. Ayrıca 30'dan fazla duvar,

kule ve kuşatmaya karşı koymak için gereken tüm silahlar oyunda olacak. Bunun yanında 50'den fazla bina ve asker çeşidi de bulunacak. Stronghold'da yaptığınız kaleler içinde kendi lordlarınızı, soyutanları, köylülerini ve hatta bitkilerini bile içerecek. Oyunun içindeki tüccarlar, satılan mallar hatta eğitilecek askerler bile kaleyi inşa edis şeklinde göre değişecek.

Oyundaki savaş meydan müharebelerinden daha çok kuşatmalara dayanacak ve toplam

20'den fazla tek kişilik görev içerecek. Oyunu isterseñ online olarak arkadaşlarınızla da oynayabileceksiniz.

Stronghold'u yapan takım daha önce Caeser ve Lords of the Realm oyunlarını yapan takımların as elemanlarından oluşuyor. Neler yaptıklarını 2001 sonbaharına doğru göre bileyeciz.



Infantry: Acknowledged !

Büyük multiplayer oyunlarının hep aynı isimler etrafında dolaşacağını da kim söylemiş? Verant Interactive'in Everquest'i kadar iddialı olabilecek bir oyun çok yakında piyasada. Adı Infantry. Konu olarak gelecekte insanların tüm galaksiye yayıldığı ve, şu sıralar çok moda olan, büyük şirketlerin gezegenleri paylaştığı bir ileri teknoloji çağında geçiyor. Oyun şu anda Internetten kolaylıkla indirebiliyor ve ücreti bütün online oyuncılarda olduğu gibi yalnızca aylık 10\$. Infantry çok geniş oyuncu sayısına na hitap edebilmesi için yapılmış ve içine geliştirebileceğiniz 500 civarında yetenek barındıyor! Bu diğer online oyuncularla karşılaşmadığınızda dev gibi bir yeteneğin ağaç demek. Oyun içinde en fazla 150 oyuncunun barına-

bileceği arenalarda oynanıyor. Bu arenalar dışında isterseniz kendi takımlarınızı oluşturabiliyorsunuz. Yani diğer oyuncularda olduğu gibi guild'ler kurup birbirinizle meydan savaşları yapmanızda mümkün. Savaşçı sınıfları dışında isterseniz tamirciden sağlıkçıya ya da şoföre kadar bir çok rolü oynayabiliyorsunuz. Bunların dışında bir psionic olup beynin gücünüyle rakiplerinizin beynlerini bir domates gibi patlatmanızda mümkün. Gözle gorunmeyen alanları görüp saldırı planları da yapabilirsiniz. Bir çavuş olup tüm çarpışmayı planlamanızda mümkün. Oyunda elinizin altında 200 civarında da silah bulunacak. Bunların içinde ağır silahlar var yanı ba-



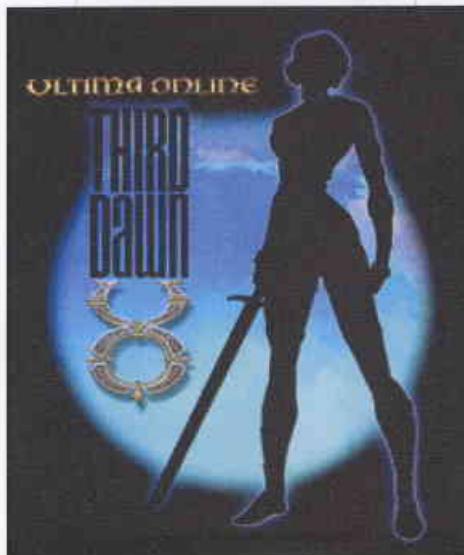
zuka kullanabileceksiniz. Ambulanstan hava araçlarına, duvar delen arabalardan taşıma araçlarına kadar bir çok araç kullanabilmenizde mümkün. Oyunda ayrıca oynayabileceğiniz birkaç mod da var, bunlar bir nevi maç yaptığınız Gravball, Capture the Flag'in adı değiştirmiş hali Ambush, meydan savaşı yapacağınız Skirmish, Team Deathmatch ve oyunun asıl oynanış yeri olan Infantry CTF. Yapımı Harmless Games olan oyun şu anda son test aşamasında ama yakın zamanda Multiplayer köşemize konuk ta olabilir.

Ultima Online: Third Dawn

Electronic Arts 2001'in ilk çeyreğinde Third Dawn'ı piyasaya sürecekini açıkladı. Third Dawn 200.000 Ultima aktif oyuncusu için çok büyük değişiklikler içeriyor. Her biri kendine has animasyonları olan 3D karakterler, motion capture tekniğiyle yapılmış 700'den fazla animasyona sahip 200 farklı karakter modeli oyunun içinde yer alacak. Ayrıca geliştirilmiş ışıklandırma ve gölge efektleri, keşfedecek çok büyük yeni topraklar, bir düzineden fazla yeni yaratık, yeni büyümefikler ve daha geliştirilmiş müzik ve ses efektleri oyunun hayranları için hazır. Oyundaki yeni toprakların adı lishenaur olacak. Bu toprakları 3D görmek için maalesef bir 3D kartına ihtiyacınız ola-

cak ve eski oyundaki hesabınızla oyuna giremeyeceksiniz yanı yeni hesap açmak zorunda kalacaksınız. Fakat Third Dawn yapı itibarıyle bir add on olduğu için eski oyundaki karakterinizi bu oyuna

aktarabileceksiniz ve 3D kartınız olmasa da oyunu oynayabileceksiniz. Ultima Online dünyadaki en büyük online eğlencelerinden olsa da yer yer büyük problemler yaşandığı ve bazı hataları acı tecrübelerden sonra kapattıkları da bilinen bir gerçek. Ayrıca oyuna yeni bir 3D add on yapmak eskisiyle oynamaya hala devam edebilseniz de bir takım problemlere yol açabilir. Dileriz bu kez her şey eksiksiz olarak yolunda gider ve bizde geceler boyunca harcadığımız emekleri aptal bug'lara yüzünden bir gecede kaybetmeyiz.



NOKIA 3310

Chat yaparken de

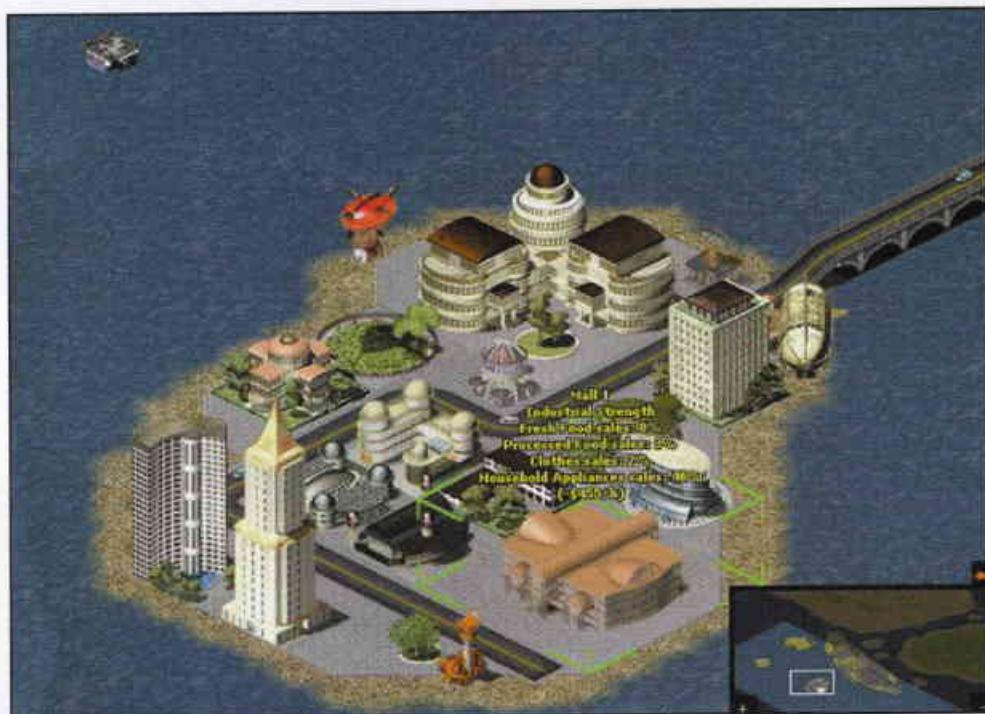


her şeziyle
sizin

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Starpeace

Hayat ve Para



Düzen, insanoğlunun sevdigi bir özelliktir. İnsanlar karmaşadan ve belirsizlikten korkarlar. Mutlu insanlar, gelecekleri garanti altında olan, güçlü, mutlu toplumlarda yaşarlar. İnsanları mutlu etmek ise, ihtiyaçlarını karşılamakla mümkündür. İnsanoğlunun ihtiyaçları ise, hepinin bildiği gibi, neredeysse sönüzdür. Her zaman daha fazlasını istemeyi bir yana bırakın, ihtiyaçların çeşitlileri bile, bir insanın ömr boyunca çalışıp karşılayamayacağı kadar çotur. Karnı açkan insan yiyecek bulmak zorundadır. Karnı doyan insan bu kez üzür, giycek ve barınma sağlamak zorundadır. Daha sonra temizlenmesi gerekir. Sonra yine yemek, içmek ihtiyacı doğar ama insanoğlu tek başına tüm bunları biceremez. Bu yüzden insanlar ilk çağlarından beri sosyalleşmek zorunda kalmıştır. Toplumlarda bir birey yiyecek üretirken, başka bir birey giysi üretmiştir, başka bir birey evleri yapmıştır. Yiyecek üreten, topluma yiyecek vermiş karşılığına giysi almıştır. Barınma imkani bulmuştur. Giyecik ya-pan, üretiklerini topluma vere-rek, o toplumun ürettiği diğer

iyiyeç malzemelerini kullanmaya hak kazanmıştır. Bu şekilde, ekonomi dedigimiz dinamik ortam oluşmuştur. Malların ve hizmetlerin el değiştirdiği bu ortamda, kimin ne kadar üretim yapıp, ne kadar harcamaya hak kazandığı gösteren bir birime ihtiyaç duyu-lduğunda da ortaya "para" çıkmıştır.

Çoğuımızın aslında sevmediği, konuşmaktan çekindiği ya da çok değer verdiği, hayatını adadığı "para" aslında toplum hayatındaki ilişkilerin ölçütüdür. Biliyorum "delikanlıca" bir laf gibi gelmeyecek size ama, "parasız mutluluk olmaya-cağını" da yukarıda anlattıklarım-dan sonra anlamışsınızdır umarım. Paranızın olmaması, yaşamak için ihtiyaçlarınızı giderirken baskalarından karşılıksız mal ve hizmetler almak zorunda kalmanız, bunun sonucunda da insanların bir müddet sonra siz

yük olarak görmeye başlaması, siz itmesi anlamına gelir. Bir düşünün, siz giyecek üretiyorsunuz ya da üretmekle görevlisiniz ama üretmiyorsunuz. Lakin, mağradaki diğer insanlarla oturken onların ürettiği yiyeçleri yiyor, onların yaktığı ateşe isnmaya çalışı-yorsunuz. Ama giyecek üretiyorsunuz bu yüzden avcılar, kiş gelince av peşinde koşarken üşütüp hasta oluyorlar ve belki bazları ölüyor veya yeterince yiyecek bulamıyorlar, çünkü üz-

yorlar ve bir an önce mağraya dönmek istiyorlar. Bir müddet sonra yiyecek de azalıyor ve insanlar hastalanıp ölmeye başlıyorlar. Sonunda, sizinde bir parçası olduğunuz toplum, görevlerinizi yerine getirmeyiniz için karşılaşıkları aksaklılar nedeniyle yok oluyor. İşte belki de bu ilkel dönemlerden kalma, herkesin topluma katkıda bulunması zorunluluğu, içgüdüsü, o katkinin günümüzdeki ölçüsü olan para ile birleştiğinde, ister istemez insanlar, parası olmayanları hor görüp, aşağılayabilmektedirler. Çok kez insanların da paraları olmamasından utanıp, bunu saklamaya çalışıklarına tanık olabiliriz. Ya da gösterişli malikeneerde, pahali oyuncaklarla oynarken, hem kendilerini rahata erdirmek, eğlenmek, bolluk içinde mutlu olmak ihtiyaçlarını gidermeye çalışırken hem de topluma, kendilerinin parası olan, yani topluma katkısı olan onemli bir insan olduğu mesajını vermek isterler, farkında olmadan. Dedigimiz gibi tamamen ilkel bir içgüdüdür bu. (Ama en çok kadınlarında kendini gösteriyor, o apayı bir yazının konusu.)

Para Kazanma Hırsı

Star Peace, bu içgüdünün, insanoğlunun daha çok, daha çok, daha çok para kazanıp, daha çok daha çok, daha çok zen-

	1. Kamahat \$6 892 271		2. Iinsul \$4 554 022		3. Julie MacCoy \$4 342 703
4. dranım \$4 005 748	5. David \$2 690 094	6. bigsmurf \$1 823 630	7. Pepe \$1 386 372		



gin olma dürtüsünün üzerine kurulu bir oyun. Oceanus isimli bir firma tarafından üretilen oyun, görünüşte, Alpha Centauri'ye veya Sim City'e benziyor.

boş verip, çığırınca üretme geçmeleri ile birlikte dünya artık yaşamaz bir çöp yığını, zehirli atıkların ve güneş radyasyonunun tehdidi altında bir tuzağa



Oyunun arkasındaki senaryoya göre, gelecekte, dev uluslar arası şirketlerin, olumcul rekabet ortamı içinde ayakta kalabilmek için dünya ekolojisini mekolojisini

dönüşüveriyor. Ancak şansa bakın ki tam da bu sırada, Isveçli bir matematikçi evrenin sırrını çözmekte çok önemli bir adım sayılabilecek bir buluş yapıyor ve

geliştirdiği v-sayıları sayesinde, zamanda ve uzayda paralel boyutlar yaratarak, "portal" adı verilen kapılar sayesinde binlerce yıl süreblecek yıldızlar arası yolcuların mümkün olabileceğini kanıtıyor. Bu aşamadan sonra ise, yeni gezegenlerin kolonileştirilmesi ve bu yeni pazarlardan kar elde ederek, kolonileri "tüketen" konumdan, insanlığa yararlı hale, "üretir ve para kazanır" hale getirme yarış başlıyor. Oldukça vahşi bir kapitalizme tanık olduğumuzu sandığımız oyun, ileride çıkacak yeni bölümleri ile de yeni senaryolar ve yeni heyecanlar katarak önune genişleme sözü veriyor oyuncularına.

Geliştirelim

Görünüm olarak fazlaıyla Alphacentauri ve Sim City'i andıran oyun binalarınızı izometrik perspektiften görebileceğiniz gibi düzenlenmiş. Kurduğunuz binaların, ekonomiz gelişikçe zaman içinde büyüp yükseldiklerine, gelişiklerine tanık olacaksınız, aynı söz konusu diğer iki oyunda olduğu gibi.

Oyunun özünü, onlarca değişkeni bir birlere ile uyumla işler bir düzende tutmak oluşturuyor. İşçilerin moralleri, ücretleri ile bağlantılı, ücretler sizin karlılığınıza bağlantılı, ama işçilerin üretimi de işçilerin morallerin bağı ve üretim sizin karlılığınıza da etkiliyor. Dolayısı ile nereye ne kadar önem vermeniz gerektiğini, nereden kisip nereden artıracağınızı belirlemeniz gerekecek. Tipik bir ekonomik simülasyonu aslında.

Oyunda elbette bilimsel araştırmalar da önemli bir yer tutacak. Her gün, yeni bir buluşla, yeni bir gelişmeye karşı karşıya kalabileceksiniz. Elbette bunlar sadece sizin tarafınızdan değil rakipleriniz tarafından da gerçekleştirilecek. Rakibin, halkın, yanı pazarın daha çok beğeneceği bir ürün ürettiğinde satışlarınızın ve ekonomik imparatorluğunuzun nasıl sallandığını hissedecəksiniz.

Süpürz

Şimdide kadar okuduklarınız belki de hoşunuza fazla gitmedi. Geliştir geliştir dur. Enind sonunda bilgisayar yenecek ve pes et-

tireceksiniz değil mi? Hayır! Size oyunun online olduğunu söylemeye unuttuk. Yanı dünyanın her yerindeki ticaret dehaları, sizinle yarışacak. Yeni dünyalar yeni yerleşimler açıldıça hem ticaretin boyutu hem de heyecanı büyüyecek. Herşeyden ote yapımı firma oyuna bir senaryo ekleyecek ve aynı EverQuest'te olduğu gibi, oyun dünyası değişik eklemelerle genişleyecek ve tabii senaryo da

Öyle görünüyor ki, yakında online iş adamları, internet üzerinden, dünya ticareti ele geçirmeye simülasyonu oynayabilecekler. Benzer bir deneme Cryo'nun Venice oyununda görülmüştü. Orta çağda Venedekite bir tüccarı canlandırdığınız oyun da Cryo server'larına bağlanarak diğer oyuncularla ticaret yapıyor ve büyümeye çalışırdınız. Ancak sistemin çok kullanışlı olması nedeniyle Venice kendisinden fazla söz ettiremedi. Oyun en son girdiğimde mallarımı satacak bir tek tüccar bulamamıştım. Umarım Star Peace da aynı aksiyetle karşılaşmaz.

Cem Şancı

Bunları biliyor musunuz?

Bu ay dergiyle verdigimiz anketi cevaplayıp göndermezseniz size dergicek kırılacağınız. Aşk olsun. İki kutucuga çizgi atamayacak misiniz yanınız?

Starpeace

Yapım: Oceanus/Monte Cristo

Çıkış tarihi: Ocak 2001

Tahmini Sistem İht:

P 133, 32 MB RAM, 3D Acc. Ekran kartı

İlk İzlenim: Temkinin yaklaşmak lazımdır.

Bize Göre: Ekonomik simülasyonlar şimdide kadar hep ilgi çekti. Ancak bu oyunların tekrar oynanabilirlikleri çok düşük oldukları için kısa sürede kendilerini unutturdular. En başıları, Sim City'ler, Capitalist'ler bile ilk heyecandan sonra sonüp gitti. Star Peace'ı ise giz Online tadi başka olur belki?



İLK İZLENİM

Stupid Invaders

Hey dünyalı, biz gerçekten dostuz!

Su soruya cevap vermenizi istiyorum: Son oynadığınız oyundan kaç tanesi sizin guimekten kirdi geçirdi? Eğer siz de benim gibiyseniz, cevabınız sırı olacaktır. Mizah, sanal alemden kaybolmak üzere olan bir unsur; tasarımcılar daha çok görünen gerçeği sayısallaştmak (veya kopyalamak) ile uğraşıyor, hem de çok ciddi bir şekilde. Gerçek bazı oyuncularda birtakım esprili diyaloglara veya birkaç garip yarıştıra rastlayabiliyoruz, ama hiçbirisi o yoğun gerilimden kurtarınca kahkahalara boğacak kadar komik değil. Sizi bilmem ama günlük hayatın yoğun ekonomik ve duygusal streslerinden sonra bir de gerilim dozajı yüksek, zamana karşı yılanın ve kan givedeyi goturen oyular oynamak hiç bana göre değil (gerci katlam olayının arada sırada insanı rahatlattığını kabul edebilirim). Tüm bunlar yerine tebessümü hatırlayacağınız birkaç esprili veya yolda yürürken oyundaki bazı absürd sahnelerin aklına gelmesiyle anımsızca gülmekten katılmayı tercih ederim. Bence bu tip oyular, insana insan olduğunu hatırlatıyor, tıpkı eski siyah-beyaz Türk filmlerinin yaptığı gibi. (Daha oyun çıkmadan duygusallaşma ya başladığımı gore herhalde oyun çıkışına esprilere gözüştürü içinde gülelim.)

İlginc ama adı çok duymamış bir firma olan Gaumont Multimedia, işte tüm bunları değiştirmek üzere 1995 yılında kuruluyor. Gaumont Multimedia aslında bir film produksiyon firması; Luc Besson'un yönetmenliğini yaptığı The Fifth Element bu firmanın elinden çıktı. Gaumont Proje Müdürü Sébastien Hamon günümüz oyuncularının çoğuluğunun çok ciddi olduğu kanısında ve ben de ona katılıyorum. O ve ekibi, Lucas Arts'ın Day of

the Tentacle ve Sam & Max gibi klasik adventure'larından yola çıkarak, oyuncuların tekrar güdürebilmeyi amaçlıyor. O günlerde unutmak mümkün mü? Özellikle Day of the Tentacle'in o acayıp bulmacalarını çözerken ciddi anlamda kafayı yemek üzereydim; zamana yayılmış karakterleri kullanarak bir şeyler yapmaya çalışmak beni bir hayli zorlamsı. Yine de beyin Jimnastiği yapmanın yanı sıra kahkahalı dolu dakikalar geçirdiğimi de oldukça net hatırlıyorum. Anlayacağınız tasarımcı ekip adventure türune sağlam bir hayat öpücüğu vermek istiyorlar.

Ve kollar sıvanır...

Yine bir Fransız firma olan Ubi Soft ile anlaşarak Stupid Invaders için çalışmalarla başlıyorlar. Bilgiyorum bunu daha önce söyledim ama Fransızlar bu adventure oyununu gerçekten iyi kıvınlıyor. Oyunun isminden de anlaşılabileceği gibi ciddiyet kesinlikle söz konusu değil; hatta oyunun basın açıklamasında şu ibare yer alıyor: "Hassas bünyeler bu oyundan kesinlikle uzak durmalı. Son derece ciddi gülme krizlerine yakalanabilir." Hamon en çok karakterler arasında geçen diyalogları başarılı buluyor. Aslında Stupid Invaders'ın esin kaynağı

gi yine aynı eki-bin ürünü olan "Space Goofs (Les Zinzins de l'Espace)" bir çizgi film. Tasarımcılar bu çizgi filmde yer alan karakterleri canlandırmak istemiş; tabii kişiliklerine uygun bir senaryo ile. Ve bir bilgisayar oyununun bu canlandırma operasyonu için biçilmiş kaftanı olduğunu düşünerek kolları sıvamışlar. Stupid Invaders, uzaylıların insan irkinin kökünü kazımayaya uğraştığı eski bilim-kurgu filmlerinin adeta bir parodisi.

Absürd bir hikaye...

Hikaye gerçekten olağanüstü bir kurguya sahip. Kötülerin kötüsü Dr. S (veya Dr. Sakarine) uzaydan gelen yaratıkları yakalayıp korkunç deneylerinde kullanıp psikopat. Olabilecek bir uzaylı istilasını engellemek için yakaladıklarını bir güzel kesip biçiyor, analiz ediyor ve onları formaldehit dolu kavanozlarda muhafaza ediyor. Aslında Dr. S için bir tur koleksiyoncu diyebiliriz. Tabii piknik yapmak için dünyaya gelen Gorgeous, Candy, Stereo, Etno ve Bud isimlerindeki beş kafadar uzaylı Dr. S'in bu koleksi-

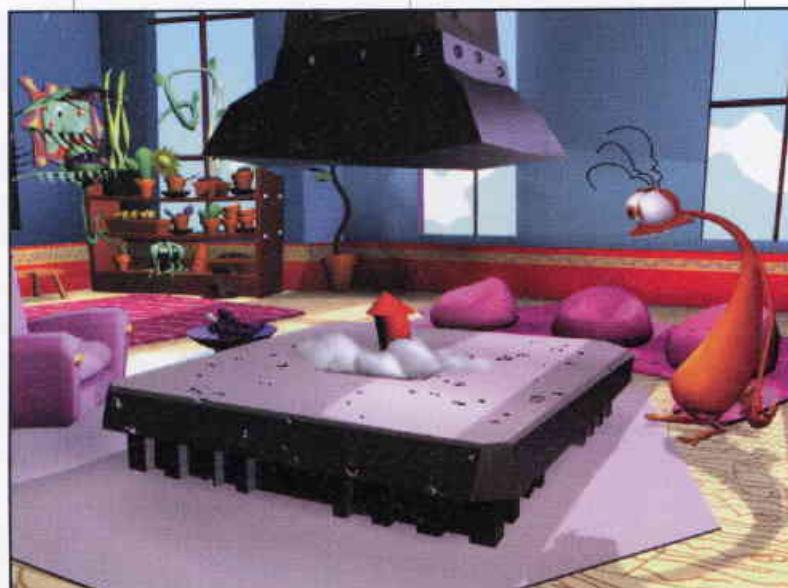
yon tutkusundan habersizdir. Uzay gemilerini inşaparken çakılan, bu beş kafadar bir anda Dr. S'in bir numaralı hedefi haline gelir. Dr. S bizimkileri yakalamak için Bolok adında en az kendisi kadar psikopat bir ödül avcısı kiralar. Bizimkilerin çok zeki (!) olduğunu söylemem gereklidir. Oyun boyunca birçok tehlikeli durumla karşılaşacaklar.

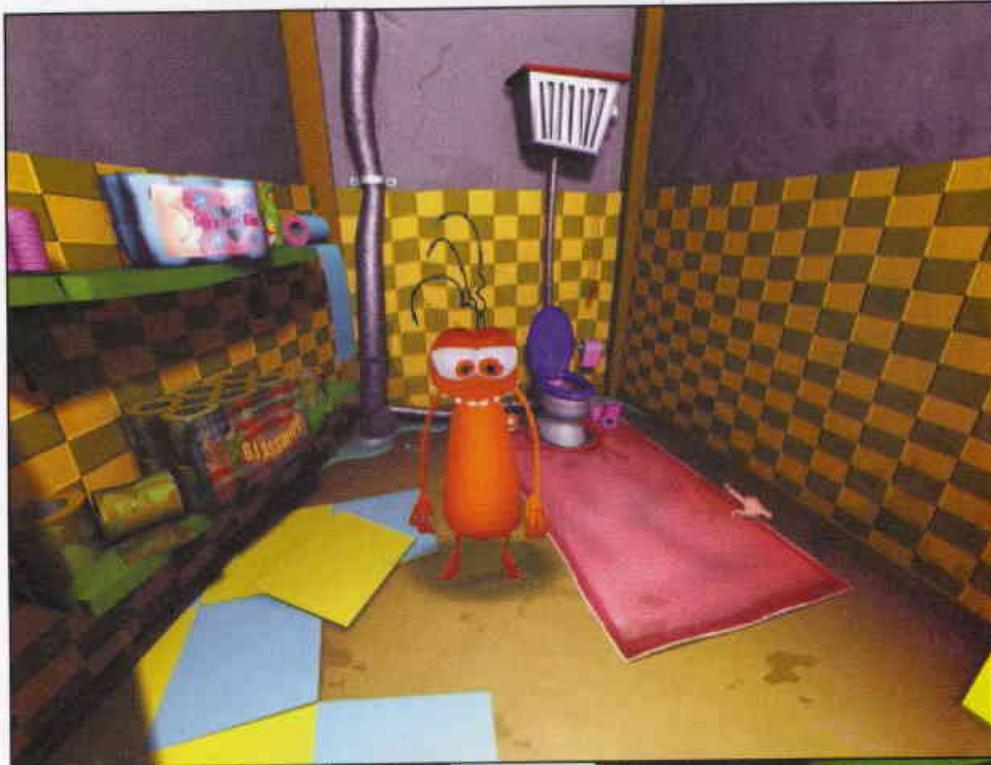
Onları neler mi bekliyor? Patlayıcı dolu bir gübre fabrikası, bürokratik bir kabusa dönünen bir buhar banyosu ve kesim odasında karlı bir terapi akılma ilik gelenler arasında. Zaten oyunun başında uzaylılardan dördünün Dr. S tarafından yakalandığını görüyoruz. Tabii ki beşinci uzaylı olarak arkadaşlarını kurtulması sizin elinizde...

Karakterlerimiz oldukça karizmatik desem...

Aynı anda beş uzaylı oynuyorsunuz; gerektiğinde karakterler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Joynanış tarzı Day of the Tentacle'a çok benzeyen, neye kibu sefer karakterlerimiz farklı zamanlarda değişir. Uçuk kaçık bulmacalarla kafayı yerken yaklaşık 500 çok renkli arka plan da size eşlik edecek. Maceranız boyunca 50'den fazla yan karakterle karşılaşacaksınız. Oyunda sürekliliği sağlayan 100 kadar ara demo ve tanınmış animasyon uzmanları tarafından Amerika'da kaydedilen 2000'ün aşkınlı diyalog olacakmış (oldukça iddialı rakamlar). Kısacası oyunun alt yapısı oldukça sağlam.

Karşılaştığınız bulmacalar absürd olduğunu kadar mantıklı da. Geliştirici ekip özellikle oyuncunun anlamasız ve kafa yorarak aşılması imkansız olan engellerle karşılaşmamasına çalışmış. Yani garaj kapısını açmak için kalemi test makinesine





sokup ışığı açmanız gerekmeye. Bu tür senaryolar oynamabilirliği öyle bir uzatıyor ki çoğu zaman oyunu bırakmak zorunda kalmışsunuz. Stupid Invaders'in bu tarz saçılıkları içermediğini belirtmeliyim. Zaman baskısı denilen olay hemen hemen yok gibi bir şey, karşılaşığınızın bulmacaları çözerken genellikle saatinize bakmak zorunda kalmıyorsunuz.

Motor nedir ki ya?

Stupid Invaders öyle acayıp süper bir grafik motoru içermiyor. Stupid Invaders'in özellikle teknolojik bir oyun olmamasına çalışılmış. Yine de motor birtakım 3D özelliklere sahip; Z-buffering kullanarak sprite'ları düzgün ölçlemek gibi (donanım desteği) oyunun seçeneklerinde yer alacak. Gaumont Multimedia'nın bizzat geliştirdiği motor, tam ek-



tan animasyonları görüntü kalitesinden ödün vermeden oynatabiliyor. Yalnız oyunun çözünürlüğü 640x480 ve renk derinliği de 24 bit. Sabit bir arka plan ve orada burada takılan sprite'lar yerine, tasarımcı ekip uygun mizah

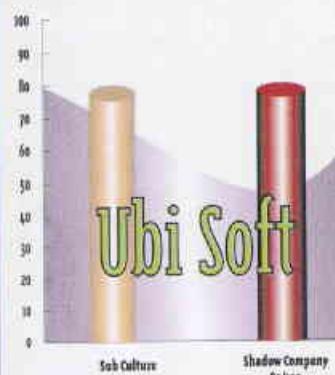
anlayışına sahip interaktif bir çizgi film ortaya çıkarmış. Rengarenk arka planlar ve karakterler oyuna gerçekten bir çizgi film havası katıyor.

Yapay zeka diye bir olayın oyunda yer almazığini söylemeye gerek yok sanırım. Hatta Hamon yapay zekanın eksik olmasıyla gurur duyuyor. Karakterlerimizin pek zeki olmadığını daha önce söylemiştim ama oyundaki kontrol edemediğiniz diğer karakterlerin saf gerizekali olduğunu söylemiş miydim? İnanın bana, gerçekten öyleler. Günümüz oyunlarındaki sofistike karakterlerden sonra, bu dellerle uğraşmak insanı oldukça rahatlatacak.

Pek yakında

Stupid Invaders tabii ki bir Quake 3 değil, zaten olmasın da! Kim bir tane daha first-person shooter istiyor ki (en azından

FİRMA KARNESİ



ben kesinlikle istemiyorum)? Bu oyunda bayrak yarışı, mikro birim yönetimi veya aralıksız tıklama cinnetleri yok ama biraz önce dediğim gibi, zaten olmasın da! Oyunun şu anlık sadece demosuya yetinmek zorundayız. Stupid Invaders'in, 2001'in başında piyasaya çıkışması bekleniyor (hatta bir söyletiye göre çıkış tarihi 20 Ocak). Öğrendiğime göre oyundaki tüm odalar ve arka planlar tamamlanmış. Ekip şu aralar daha çok animasyonlar ve ara demolar üzerinde çalışmış. Bu oyunu sabırsızlıkla beklemiyorum desem yalan olmaz herhalde. Umarım bulmacalar mantık çerçevesinde kalır da kafayı tütüşümeden oyunun son ekranını görebiliriz. The Fifth Element'in konsept anlamında oldukça başarılı bir film olduğunu düşünürsek, Stupid Invaders hakkında şimdiden iyi şeyler düşünmeye başlayabiliriz..

Güven Çatak

Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Gaumont Multimedia

Cıkış Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium II-300, 64 MB Ram

İlk izlenim: Kahkahalı tufan!

Bize Göre: Bilgisayar oynarken

gerilmek yerine gülmeye kitzilerine

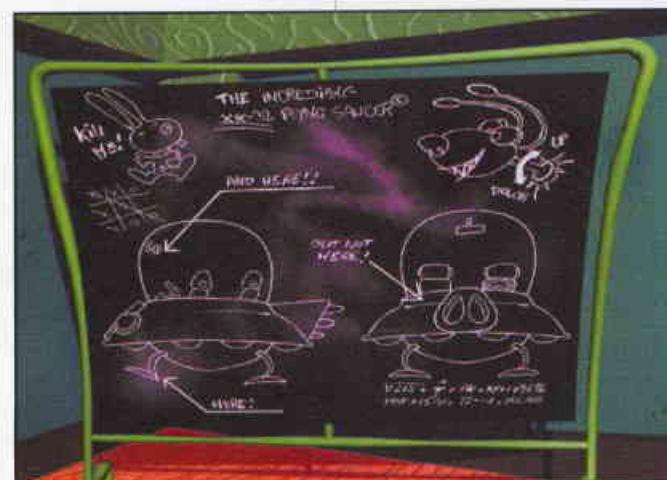
girmek gerçekten iyi olurdu. Günü-

müz koşularına da göz önüne alın-

ca insanın böyle bir kaçamağı ka-

çırmasası gerektiğini düşünüyo-

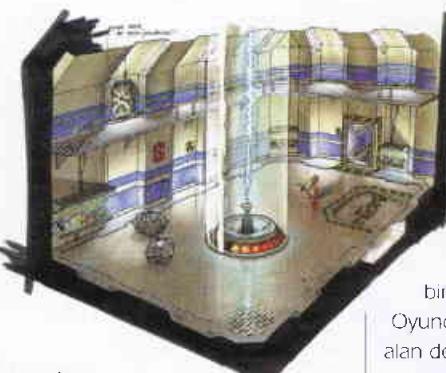
rum.



Gift

O bir muzur anti-kahraman!

Kimdir bu Gift? In midir, cin midir? Gift, Cryo'nun Devil Insiders'in yolundan giden yeni 3D bombası. Cryo Interactive'ın son gözdesi Eko Software, yaratığı bu yeni karakterle adventure ve aksiyon oyuncularını tam oniki-



den vurmaya planlıyor. Proje, Dune'un yaratıcısı Philippe Ulrich ile Fransa'nın önde gelen ilustratörlerinden Régis Loisel'in bir araya gelmesiyle ortaya çıkmış. Aslında Gift konsepti yaklaşık on yıldır Ulrich'in kafasındaymış ama ancak Loisel'in tanımıyla yüzeye çıkmış. Loisel'in grafik bilgisi, hikaye anlatım gücü ve video oyuncuları geçmiş, Gift için gerçekten çok yararlı olmuş. Daha sonra bu ikilinin liderliğinde, Eko Software oyunun atmosferine tipatıp uyacak bir 3D motor oluşturmak için kolları sıvamış ve böylece bir rüya daha gerçek olmuş...

İşte ben buna senaryo derim!

Senaryoya gelince, güzel prenses Lolita Globo'yu kurtarmak için görevlendirilmiş olan kahramanların hepsi, yeni bir oyunu test ederken oldukça yorgun düşmüştür. Koca ağızlı, şişko Gift ise bu macera için gönüllü olmak isteyen en son kahramandır. Elde avuçta kahraman kalmadığı için Gift, büyülü asasını da yanına alarak yola koymuyor. Görevi, Karan-

lık Derin Gecenin Gölgesine påbucunu ters giydirmektedir. Bunu yapmak için de ünlü oyunların ve filmlerin parodileriley dolu yedi çığın dünyadaki yedi căuceyi bulup kendini Pamuk Prenses sahan prenses Lolita Globo'ya karşısına çıkarmalıdır.

Yedi dünyanın her biri de özgün bir yapıya sahip; içerdikleri birbirinden uçuk mekanlar gerçekten görülmeye değer. Gift, bilgisayar oyunu karakterleri ve filmlerde dalga geçerek 3D aksiyon/adventure türünü bir kez daha keşfetmekte.

Oyuncuların arka planda yer alan detayları farketmemeleri nedeniyle imkansız gibi bir şey: Lara Croft'un güneş gözlükleri ve kısa safari şortu, Darth Vader'in boyundan büyük işin kılıcı, Matrix cep telefonu, Ouake makinelili-



si ve Mario'nun tutulu oyun boyunca karşınıza çıkacak tanıdık simalardan sadece bazıları.

Yedi dünyanın yedisi de nereden geleceğini bilemediğiniz tehlikelerle dolu. Anlayacağınız Gift'in işi bir hayli zor; bir yandan karanlık güçlere hadlerini bildirirken bir yandan da karşısını çakan bulmacaları



çözmeli. Azgin prenseste yedi cuce bulabilmesi için Tiptanic, Alcatraz, Star Stress, Drakoland, Iceland, Paztec ve Mine of Horror bölümünü tek tek tamamlamak zorunda.

Her dunya bulmak zorunda olduğunuz cücelerin biri tarafından yönetilmekte ve her căucenin kendine has bir karakteristiği var (bu karakteristikler nedeniyle yedi gunahla tipatıp ortusuyor). Cüceler, Gift'e güzeller güzel Lolita'yi nerede bulacağınız konusunda ipuçları veriyor. Yedi căuceyi de bulup sekizinci (ve son) dunyadaki prenseste etrafını çevirince, Gift birincik aşkı: Karanlık Derin Gecenin Gölgesinin ellerinden kurtarmış oluyor.

On Parmağında On Marifet

Kahramanımız Gift'in oyun boyunca geliştirebileceği bazı özel yetenekler var. Uçmak, yüzmek, tırmanmak ve ziplamak gibi fiziksel özelliklerinin yanı sıra kendini korumak için bir büyülü asaya, su jetlerine, toplara ve bir

dizi yaratıcı silaha sahip. Oyunda görsel anlamda oldukça etkileyici 3D çevreler ve onların içine yerleştirilmiş eş zamanlı bulmacalar var.

Oyundaki başka özgün bir nokta da ışığın kullanılabilirliği. Oyun boyunca Gift, 'Little Clears' ve 'Little Darks' isimli düşmanlarla karşılaşıyor. Little Clears karanlıktan korktuğu için, Gift'in aydınlatır bir yerde bulunması gerekiyor ki Little Clears kendisini farketmesin. Little Darks'ı halledebilmek için de Gift bir ateş topu atarak küçük düşmanın bulunduğu yeri saptamalıdır. Oynanabilirlik için söyle veya söyle demek çok zor; oyun çok de-



gişken bir yapıya sahip. Oyuncular maceraları boyunca önerine çıkan power-up'ları ve ipuçlarını toplayarak hikayeyi adam etmelidir. Oyunda bakış açınızı üçüncü şahıstan birinci şahısa geçirebilirsiniz. Bu seçenek, özellikle bazı silahları kullanırken oldukça işinize yarayabiliyor. Gift'ta aslında bazı yönlerden Heart of Darkness'a benzetebiliriz ama içerdeki karakterlerle ve akıcı oynanabilirliğiyle Gift çok daha sağlam bir oyun. Gift sadece çocuklara göre bir oyun değil. Mucadeleyi seven herkes Gift'in yerine geçebilir.

Güven Çatak

Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Eko Software

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P II-266, 32 MB Ram, 4 MB 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Tombik ama sevimli.

Bize Göre: Birçok oyun karakteri

ve film ile dalga geçmesi orijinal bir

fikir. Grafikler ve senaryo oldukça

eglenceli gözüküyor. Oyunlar içinde

mizah kullanımı her zaman

geçerli bir yöntem olmuştur. Gift'in

de ilgi çekeceğini umuyoruz.

Arthur's Knights: Origins of Excalibur

Arthur ve şövalyeleri bir kez daha iş başında...

Aşağıda Kral Arthur ve eşrifi son on yılda, güncelleştirilmeye ca- lişan fantastik destanlar ve "First Knight" İhanı su Sean Connery babamızın bütün heybetiyle boy gösterdiği film) gibi büyük büt- çeli Hollywood produksyonları sayesinde bir hayatı yipranderler. Özellikle Excalibur konsepti o ka- daр çok kullanıldı ki kılıçın insan- ların kafasındaki o ihtişamlı imajı gitgide kaybolmaya başladı. Tam Arthur ve şövalyeleri o set be- nem, bu set senin diye koştur- maya ara vermiş ve rahat bir nefes almışken, bu sefer de Fransız Cryo Interactive, Arthur'u sanal alemede oluşturduğu beşinci yüz- yıl Britanya'sında yeniden can- landırdı.

Delikanlılığın kitabı baştan yazılıyor...

Arthur's Knights serisi boyunca bir İngiliz lordunun gayrimes- ru oğlu olan genç Bradwen'i canlandıryorsunuz. Babası ol- duktan sonra Üvey kardeşi Mor- ganor çeşitli dolaplar çevirerek Bradwen'i miras ve isim hakkından mahrum eder. Bradwen hakkını kazanmak için bir Yuvarlak Masa Şövalyesi olmalı ve Kral Arthur'un güvenini ve saygı- sini kazanmalıdır. Bir Şövalye ol- bilmek için çok çalışmalı ve Üvey kardeşinizin önlüğe koyacağı engellen tek tek aşmalıdır. Ön- celiğe alınızdaki sütçü beygirinden kurtulup bir Yuvarlak Masa

Şövalyesine yakışır bir "küheylanı" edinmelisiniz. Daha sonra oyun boyunca hayatınızı emanet ede- ceğiniz o kılıcı bulmalısınız; tabii bulacağınız kılıçın geçmişinde es- saneler yer almış. Gerék kılıçınız gerekse de atınız dövüş perfor- mansınızı (ve oyunda canlı kılıç sürenizi) yakından etkileyir.

Ayrıca esaslı bir Yuvarlak Masa Şövalyesi olmak için soylu bir ha- nımefendinin gönlünü çalmalısun- siz. Bu konuda pek endişelen- menize gerek yok; zira güzel peri Melangell'den tutun da şeyta- na tapan, büyüğün Isatı'ya kadar birçok hanım peşininde olacak (hadi iyisiziz). Karşılaştığınız her kadın kendine özgü bir ka- rakteri var; inanışlarınıza en çok hangisi uyuyorsa, onun kâlbini kazanmak uğruna bir dizi kahra- manlıklar göstermelisiniz.

Aslında Arthur's Knights'ı öz- gün kılan en önemli şey, serinin her bölümünün iki ayrı oyundan oluşması. Her bölümün başında bir Kelt Şövalyesi mi yoksa bir Hi- ristîyan Paladını mı olacağınız sorusuya karşı karşıya kalıyorsunuz ve bir tercih yapmak zorunda kalıyorsunuz. Seçtiğiniz yola göre oyunun gidişatı ve ana karakterlerden bazılarının size olan tepki- si radikal bir biçimde değişiyor. Hiristîyanlığı seçtiğiniz zaman Lancelot size çeşitli konularda destek olacaktır ama öte yandan Kelt dinini benimserseniz de Ga- wain sizin tarafınızda yer alacak- tir.



Kral Çiplak!

Oyun boyunca birçok tanık- isimle karşılaşacaksınız. Kadroda kimler yok ki? Merlin, büyüğü Morgana ve Kralice Guinevere bunlardan sadece birkaçı. Bu ka- rakterler oyun boyunca size ya- dim edecek veya onlar için bazı görevlere çekmanız isteyecek. Tabii Morgana bu konuda bir iş- tisna; ondan yardım alabilmek için karşılığını vermelisiniz. Oyun genellikle Britanya Adası'nın hü- kümdarı Kral Arthur çevresinde



dönüyor. Oyun ilerledikçe Arthur size görevler vermeye başlaya- cak. Her zaferle sonuçlandırdığınız görev ile Arthur'un size olan güveni bir kat daha artacak. Gö- revlerinizi tamamlayış sekillinize göre oyundaki karakterlerin size karşı tutumları değişebebilir.

Eğer kötülüğü secereniz, Merlin ve Lancelot en güçlü düşmanlarınız haline gelir; dikkat olma- sanız, Arthur'un şövalyeleri kafa- nızı vücutunuza bir anda ay- rabılır. Bu noktada oyundaki ha- reketterinizde ne kadar özgür ol- duğunuz tartışılır ama en azından klasik adventure'tarda olduğu gibi tek bir yolu izlemek zo- runda değilsiniz. Görüleştirmiş arka planlarla eş zamanlı 3D ka- rakterleri bir araya getiren CryEn- gine, oynanabilirliğin en sağlam destekçisi. CryEngine, Time Mac- hine ve Odyssey de oldukça tu- tulmuştur. Bence bu motor, Bri- tanya'daki Roma İmparatorluğu kalıntıları ve adanın rutubetli or- manları için uygun bir seçim; aynı- ka Kelt mitolojisini ifade etmek için de iyi bir atmosfer yaratabı- lır.

Cryo, Faust ve Ti- me Machine gibi ka- liteli adventure'ların yanı sıra Devil Inside ve yakında çıkacak olan Gift gibi oligin oyulara imza atarak piyasanın nabzını elinde tutmayı basa- rabilen bir firma. Arthur's Knights'in da- iyi bir oyun olaca- glandan şüphemiz yok. Benden duymuş olmayın ama serinin ikincisi "The Hidden King" de 2001 için hazırlanıyor mu...

Güven Çatak

Arthur's Knights

Yapım: Cryo Interactive

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Savaş ve Osur

Bize Göre: Klişe bir konsept ama-

PC alemine daha önce bu kadar de- taylı bir şekilde uyarlandığını san- miyorum. Kötü olarak Arthur ve o- unlu şövalyelerine karşı savaşmak gerçekten çok güzel olacak!

Yuvarlak masayı kılıçınızla ortadan ikiye bölebilirsınız.

Lineage: The Blood Pledge

Online prensi oynamak...

Internetin ortaya çıkışını kimleri bilgi çağının en büyük devrimi olarak görürken, kimileri de can sıkıtlarını gidermek için uğraşacak birşeyler olarak görüyordular. Bu sürekli çok sıkılan grup ne şanstr ki aynı zamanda bilgisayar dünyasına oyun kavramını soğan insanlar. Zamanında boş vakitler doldurmak için çıkardıkları oyun denen illeti alışkanlık yapma derecesine kadar geliştirildikten sonra herşey gibi onu da internetle buluşturdular. Eskiden oyunları bilden akıllı olup olmadığını anlamadığımız bilgisayarın yönettiği düşmanlara karşı oynardık. Sonraları yeni bir opsiyonla artık bizden akıllı olup olmadığını anlamadığımız arkadaşlarımıza karşı da oynayabilemeye başladık. Yakın zaman içinde çıkmaya başlayan sadece online yanılı interneti kullanarak oynanabilen oyunlar yavaş yavaş çoğalmaya başladı. Artık oyuncuların multiplayer seçenekleri olup olmadığını değil, single player modu olup olmadığına bakacağız.

Tarih dersi

Bilgisayar oyun tarihi hakkındaki kısa özetiinden sonra anladığınız üzere online oynanan bir oyun olan Lineage: The Blood Pledge hakkında bilgi vermeye başlayayım. Lineage aynı isimli romandan uyarlaması.

Son zamanların ünlü Ultima Online'ı, Everquest'ı ve Asheron's Call'u ardından çıkmaya hazırlanan Online – RPG türündeki oyunun işi çok da kolay olmayacağı.

Konunun dizileri aratmayacağı bir gerçek. Bir RPG oyunu için oldukça detaylı yazılmış senaryo bir artı olarak kabul edilebilir. İyi niyetli kral Dekem, Aden Krallığını yönetmekte fakat ülkesini

Prince/Princess demonstrates general ability in battle. They can wear most of weapon and armor except special things and have elemental magic ability. Most important feature of them is they can make "Blood Pledge". Only they can do this. They are the main role in Lineage. Prince/Princess must gather his fellows and defeat "Anti-King".



kötü niyetli düşmanlardan koruyamamaktadır. Bu sıralarda ortaya çıkan Duke Depilli şeytanın kökünü kurutarak halkın gözünde kahraman olmuştur. Bu sayede Prences Gardria ile de evlenmiştir. Ama ne tesadüftür ki bu evliliğin hemen ardından önce kral sonra da Prences'in yeni sevgilisi olmuştur. Halk yas tutarken Gardria yeni koca bulmakta vakit kaybetmez ve ilk kez Depilli'nin cenazesinde gördüğü genç ve atık delikanlı Ken Rauhel ile evlenir. Güzel prenes bu evlilik devam ederken sonradan Depilli'den olduğunu anlaşılan oğlunu yetiştirmesi için... Sonu belli olmayan bu hikayenin içinde kaybolup gitmemek elde değil. İyisi mi siz hikayeyi bırakıp oyunun yeni bireyleri var mı ona bakın.

Her RPG'de olduğu gibi burada karakter seçimi oldukça önem

taşıyor. Bir ucundan sizi bu uzun hikayenin içine atıp doplap beygiri gibi dönenizi bekleyen yarımcılar hangi rolü oynayacağınızı çok merak ediyor olmalıdır. Oyunun bana en değişik gelen yeri karakter olarak Prens ve Prences seçebiliyor olmanız. Bu RPG standartlarını altüst eden karakter sınıfı ileri düzey savaşçı becerilerine sahip olduğu gibi minimal düzeyde de büyüğün yeteneklerine sahip olacak. Seçtiğiniz Prens veya Prences oyunun isminden de geçen "blood pledge" isimli hiyerarşik bir düzeni yönetiyorlar. Bu düzende karakterinizin yaşadığı kaledeki insanlar karakterinize saygılık duyan bir topluluğu oluşturuyor. Siz de onları mutlu etmek için elinizden gelinen yaparsanız onlarla beraber sahip onlarla beraber mutlu yaşayabilirsiniz. Herhangi bir şehrin yönetimine geçebilmek için en az 15. level olmanız gerekiyor. Tabii bu sistemin biraz daha detayı mevcut. Şehrinizde size bağlı yaşayan insanları değişik şekillerde görevlendirebiliyorsunuz.

"Blood Pledge" sistemi

Diğer bir sorun ise online oyunlarda hep karşılaşılan bir problem olan PK'lar (Player-Killer)

Bu kişilerin etkinliğini azaltmak için oyna eklenen birkaç özellik oyunun gidişatını nasıl değiştirir; bunu hep birlikte göreceğiz. Oyunun grafikleri 2D bir motor üzerine kurulmuş. Online oyunlarda 3D'ye geçmeye başladığımız şu dönemde ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadıyla rakiplerine kıyasla iyi grafiklere sahip.

Konu itibarıyle diğer oyunlara kıyasla daha politik bir içeriğe sahip oyunun getirileri çok fazla yenilikçi görünmüyordu. Yine de değişik oyun sistemi açısından oyunu görmemek olmaz. Bir topluluğun başında prens veya prense olmak ilk başta çekici geliyor. Oyun gelince ne olacağını ise hiçbirmiz bilmiyoruz.

Onur Bayram

Bunları biliyor musunuz?
Onur, bu ayki ankette vereceğimiz hediyeleri, orjinal oyunları görüdüğünde, "derginin yazarları ankete katılabilir mi, onlara biraz torpil yapılabılır mı?" diye sormuştur.

Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: NC Interactive

Çıkış tarihi: ??

Tahmini sistem ihtiyaçları:

P75, 16MB RAM, Win95/98/2000

İlk izlenim: Değişik olabilir...

Bize Göre: Oyunun en sağlam tutulan kısmı, konusu gibi gözüküyor.

Böyle bir entrika zincirini online bir dünyada Prens ve Prences olarak yönetebilmek eğlenceli olabilir. Zehirleyeceğiniz akrabalarınızın listesini çıkarmaya başlayın.



Tomb Raider: Chronicles

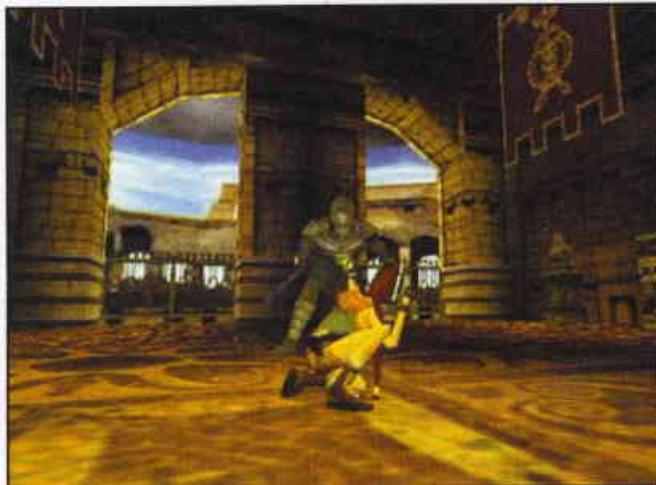
Doymadım, doyamadım, oynamaya seni ben...

Aman ne kadar çok beklediniz öyle yeni bölüm çıkmak için. Ben de diydüm nerde kaldı Lara. Gözlerimiz yollarla kaldı. Bekleye bekleye bi hal oldu. Neymiş efendim, Lara çöken tapınağın altında kalmışmış. Yok yaaaaf! Kim inanır??? Hani olmuştu? Hani bitmiş bu hikaye? Hani bi da ha mission pack, gold edition pack, ultra mega super pack olmayacaktı? Eminim elinizde daha en az 24 bölümlük senaryo vardır. Zaten bu hikayenin de başının nereklere dayandığını ögrenmek sonunda. Tarihin o 4 sa-

Ya bu Lara yaşlanmaz mı?

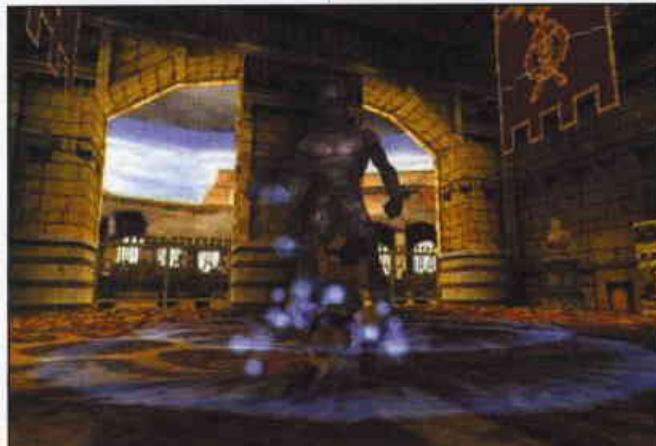
Bu yeni bölümünden birazdan bahsedeceğim ama önce berim için en önemli olan yenilikten bahsetmemeliyim. Tomb Raider: The Lost Artifact yazımı okuyanlar hâlâ hatırlarlar. Yayımcı firmaya şakalaşan bir önende bulunmuşum. Bana olması oldukça zor geldiğinden amma bir senaryo editör koyun da yeni oyun çıkarmayı demistiğim..... Yaptılar...

Ama bu yeni oyun çıkmayaçık anlayışına mı geliyor? Tabiiki hayır. Mutlaka çıkacaktır. Neden bu kadar düşmansız diyeceksiniz, Lara'yi kimseden kıskanmıyorum.



İn büyükliğindeki ilk bilgisayarda ilk oynanan oyun Larasımiş. Kasparov'u yenen Deep Blue'da boş zamanlarında Tomb Raider oynarak alıştırma yapıyorum.

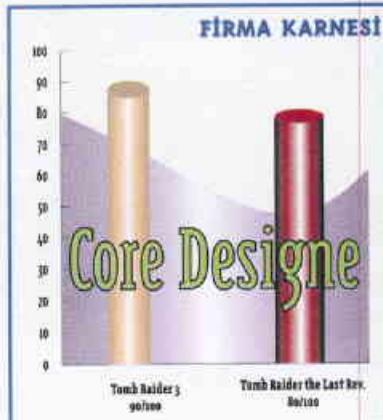
Her yeni oyunun bir öncekinden yüzde 0,02'lik farkı varsa o oyunun bir değer yoktur. Fakat Eidos hala bu oyunu çıkarmaya niyetli olduğuna göre satın alındı olmalı.



Şimdi sıra geldi klasik soruya. Neler yeni? Oyunun kendisi veya demosu ortaklarda olmadığı için yapımcı ve dağıtıçı firmaların dedikleriyle yetiniceğiz. İlk bahsedilen sey tabii oyunun konusu. "Lara öldü mü?" sorusunun cevabı şimdilik verilmiyor. Oyuna başladığınızda da bu sorunun yanıtını ne yazık ki alamayacaksınız. Üstü kapalı olarak olduğu belirtilen Lara'nın arkadaşları, Lara'nın geçmiş maceralarını araştırmalarak bunlardan 4 tanesi onların ilgisini çekiyor. Oyun da bu 4 bölümde oluşuyor. Bunlardan ikinde Lara'nın 16 - 17 yaşlarında İrlanda'nın ormanlarında yaşadığı bir macerayı oynayacağız. Bu bölümün özelliği Lara'nın hiç silah kullanmayacağı olması. Diğer bölümler ise eski Roma'da, bir alman denizalısında ve gelecekteki İleri teknolojik çağda geçiyor. Roma'da geçen bölümün bildik bir Tomb Raider bölümü olacağı söylüyor. Fakat diğer bölümlerde ufak tefek değişiklikler var. Denizaltı dolandırılmış bölüm SAS komando kıyafeti içinde yüksek tempoda geçecek. Ormanda 16 yaşındaki Lara silahsız, hayaletler ve başka yaratıklarla uşaracak. Hi-tech çağında ise Matrix'in o unutulmaz siyah kanzmatik kostümü ile koşturacağız. Bu bölümde ZIP adlı bir cihaz bize yol bilgisayarlığı yapacağı da söylüyor.

Yaşlanırsa da aşk dizisi çekerler

Diğer bir garip olay ise Lara teyzenin bir kaç oyunda bir yeni kabiliyetler edinmiş olarak karşımıza çıkması. Kimin öğrettiğini bilsem... Serinin 5. oyunu olan Chronicles'da da Lara yeni hareketler yapabiliyor. Bunlardan biri ip üzerinde yürüyebilmek. Fakat yürüyebilmek çok kolay olmayacağı. Alıştırma bölümlerinde yaptığımız atlama zıplama sürünme yüzme gibi akrobatic hareketlerin dozunu abartmışlar ve Lara'yi çift barda sallanabilir hale getirmişler. Bunun oyun içinde ne gibi yararı olacak bilmiyorum ama



puanlamayı yapmak çok zevkli olacak. Dolap ve çekmecede karıştırılabilir özellikleri oyunu lüke action/adventure yapmaya çalıştıkları anlaşıyor. Son olarak da boru ve sütunlara tırmanan Lara'yı yakından görmek gerek.

Tomb Raider serisinde bir devrim olarak kabul edilebilecek Senaryo Editörünü kullanmak çok kolay olmayacağı. Detaylı bir arayüzle karşımıza çıkacak olan program uğraşmak istiyenler için sınırsız Lara sunuyor.

Onur Bayram

(Onur Bayram anketi cevaplayanlara küsseğini beyan eder.)

Hellboy: Dogs of the Night

Yapımı: Core Design

Cıktı Tarihi: Bu aralar...

Tahminiz sistem ihtiyaçları:

PIII-450, 128 RAM, 3D Ekran kartı

İlk izlenim: Gerek yoktu...

Bize Göre: Bu seri gereğinden

fazla ilerlediği gibi aynı türde bir

çok oyun daha var. Hem kendi tü-

rüyle hem kendi serisiyle zarar et-

meden yarışma azmi için tebrikler.

FIFA 2001

KAPAK KONUSU



E
SPO



2001



Sinan Akkol

Dört harf. Dört rakam. Tam yedi senedir "koltuk sporcuları"nın dilinde, kalbinde, beyninde başka bir kavrama yer bırakmayan bir oyun. Her geçen yıl rakam bir artırıyor, daha iyisi yapılamaz dedikçe birçok şey değişiyor. Dünya üzerinde milyonların bağımlısı olduğu, ülkemizde sırf Galatasaray yok diye 2000'de cingar çıkartılan FIFA serisinin 2001 versiyonu, en acımasız hayallerinizden öte bir halde ülkemize gelmiş bulunuyor. (En acımasız hayaller??? Allam! Sinan, askerde nasıl fanteziler geldiğinden yavrum?-Cem) Ama (büyük bir AMA...) (Arkadaşım bu benim lafım...-Cem)

Fifa serisi hakkında daha önce söylememeli, yazılmadık, tartışılmadık yeni bir şeyler bulmak imkansızdan da öte bir şey. Ama genel olarak herkesin kabul ettiği bir gerçek var ki, o da 1996'da patlayan Fifa serisi, yedi senedir oyun piyasasının "futbol kralı" olduğu. Bunca zamandır birçok rakibi oldu, ama hiçbir FIFA serisinin tâtnâulaşmak şöyle dursun, ona yaklaşmadı bile. Bazı futbol oyunları ise kimi zaman oynamabilirliği, kimi zaman grafikleri, kimi zaman da menajerlik yönüyle FIFA'yı yakalamayı basardı. Ama katıksız futbol heyecanını oturdukları yerden yaşamak isteyen oyuncular için her zaman, sadece FIFA vardı.



FIFA 2001

Sinan'ı askerden döner dönmez, Fifa 2001'i incelemeye memur ettik...

Fifa serisinde her sene yeni gelişmeler, yeni devrimler görmeye alıştık. Ama, şunu da kabul etmek lazım, zaten ideale çok yakın olan bir oyunu daha da iyileştirmek çok zordur. Özellikle de oyuncuların gözü kapalı alımaya hazır milyonlarca genç bilgisayarcılar kâğıtlarını her yıl oyun çıkmadan bir ay önceden tırmalamaya başlıyorlarsa. Gerçekten, Fifa 97'den sonra Fifa 98'i ilk oynadığında şok olmuşum. "Her-



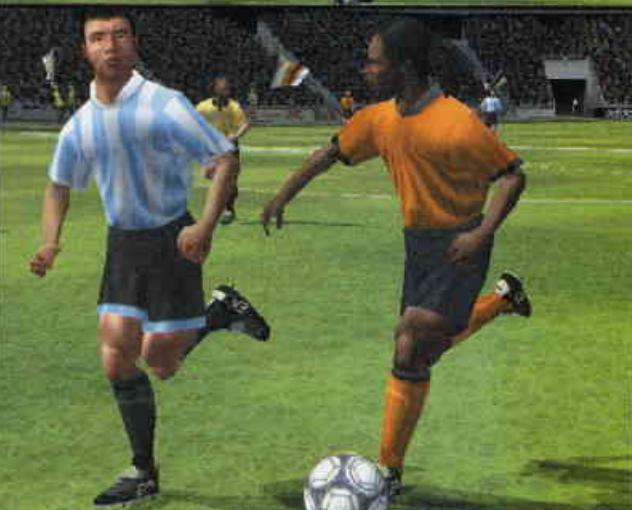
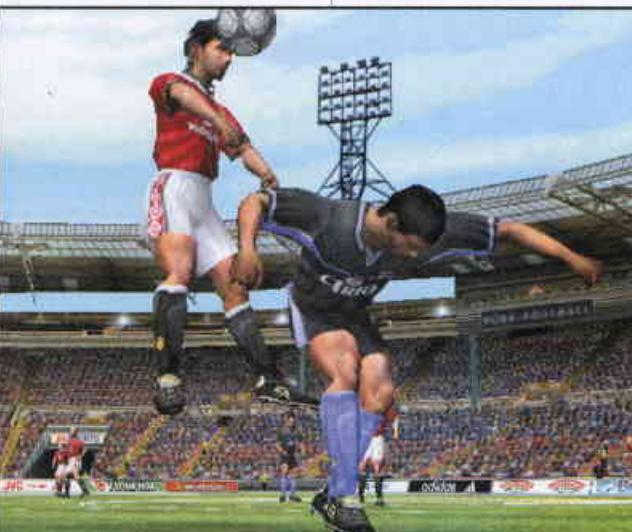
şeyi 3D yapmalyız" mantığı uğruna berbat edilen oynamabilirliği Fifa 97 tam bir fiyaskoydu bizi... zimizden. Ama EA Sports hatalarını çok iyi ve zamanında anlamış olmalı ki Fifa 98'de neredeyse 97'deki hatalannı hiçbirini yoktu. Buna ek olarak oyunun grafik motoru tamamen yenilenmiş, oynanabilirlik ise 97 ile karşılaşamayacak kadar artırılmıştı. Fifa 98'den sonra çıkan versiyonlarda

devrim yaratacak nitelikte bir gelişme yoktu. Bu arada, kanımcık, kendilerini kapitalizmin güçlü kolonlarına bırakın yapıcıların yıllık Fifa dozajlarının arasına o yılın en önemli futbol organizasyonlarının konu alındığı "ara versiyonlar" hazırlandı (World Cup 98, Euro 2000). Hakkını vermek lazım, Fifa logosu altında çıkan bütün oyunlar futbol oyununun bilgisayar ortamında o zamana kadar hazırlanmış en iyi simülasyonları oldular. Ama birinin üzerrinden altı ay geçmeden piyasaya sürülen her yeni Fifa, yazının başında beri bilerek yazdım gibi, yeni bir oyun değil, önceki Fifa'nın geliştirilmiş bir versiyon gibi oluyordu. Tabii, bu konuda adamın güzel bir deyişi var ki, bunu Fifa için prensip haline

getirdiler: "Eğer bozulmadıysa, tamir etme".

Eski Köye Eski Adetler

FIFA 2001 de önceki versiyonları gibi, oldukça görkemli tanıtım şovları ile dünyaya lans edildi. Ve bu şovlardan ülkemizde nasibini aldı. İlk defa bir oyunun tanıtımı bütün basın kuruluşlarının katıldığı bir toplantı ile, Florya Metin Oktay spor tesislerinde yapıldı. Fifa 2000'e telif ücreti fazla bulunduğu için dahil edilmeyen Galatasaray, Fifa 2001'de bu sefer tam olarak mevcut. Ama bu sefer de sanırım oyunu hazırlayanlar Galatasarayı listeyle dahil ederken Türkiye'yi tamamen boş vermişler! Nedenini, nasıl yazının sonuna doğru tartışırız. (Belki adam





KAPAK KONUSU



olup, artık bir uzay gemisi yapmamızı ve futbolu boşvermemizi istiyorlardı. Bu gizli bir meşas olabilir mi sence? -Cem) Önce FIFA 2001'de neler yeni onlardan bahsedelim.

Her şeyden önce sahanın genişletilmiş olması, FIFA kurtları için yeni oyun taktiklerinin kurulması demek oluyor. Artık, orta sahadan topu aldıktan sonra depar atarak rakip kaleye ulaşabilmek pek mümkün olmuyor. Daha organize ve planlı oynamak, ayağa pas ve top saklama özelliklerinin kullanılması zorunlu olmuş. Ayrıca, eski FIFA'larda oyun çoğunlukla orta sahada gelişirdi. Sadece topu boşça çıkartmak için

kanatları kullanma devri FIFA 2001 ile kapanmış oluyor, çünkü tipki gerçek futbol karşılaşmalarında olduğu gibi rakibin defansındaki açıkları çok iyi takip etmek ve bu boşluklara atacağınız kısa ve uzun paslarla gole ulaşmaya çalışılıyor. Bu da kanatların çok verimli kullanılması ve sadece defansın boş bıraktığı anlarda kaleyi zorlamak anlamına geliyor. Özellikle bilgisayara karşı oyarken bunun getirisini goruyorsunuz, artık oyun sahanın iki kalesi arasındaki düz hatta geçmiyor.

Kalelerden bahsetmişken, kalecilerin daha da bir panterleştiğini söylemeyeceğim. Hatalı gol yemeleri

imkansızlaşmış, gollerin çoğu ceza sahası içindeki karamboller, yan paslar ve röveşata, vole gibi özel hareketlerle atabiliyorsunuz. Özellikle röveşata ile gol atmak mithiş kolaylaştırılmış, kanatlardan ceza sahasına gelen herhangi bir pasa şöyle destekli bir röveşata çökübilirseniz kesin gol oluyor.

Eski FIFA'larda, özellikle FIFA 99 ve 2000'de bir türlü onarılmayan kabus gibi bir bug vardı. Ofsayıtlar. Sanıyorum bilgisayarınızın içindeki işlemcilerde de rüşvet işliyordu bir sene öncesine kadar. En olmadık anlarda çalınan ofsayıtları, dündükleri, FIFA'daki futbol zevkiminiz içine ediyordu. Aynı şekilde, gün gibi ortada olan bazı pozisyonlarda daofsayıtları

çalmayarak beni cileden çıkartıyordu. Neyse ki FIFA serisi ni uzun zamandan be-

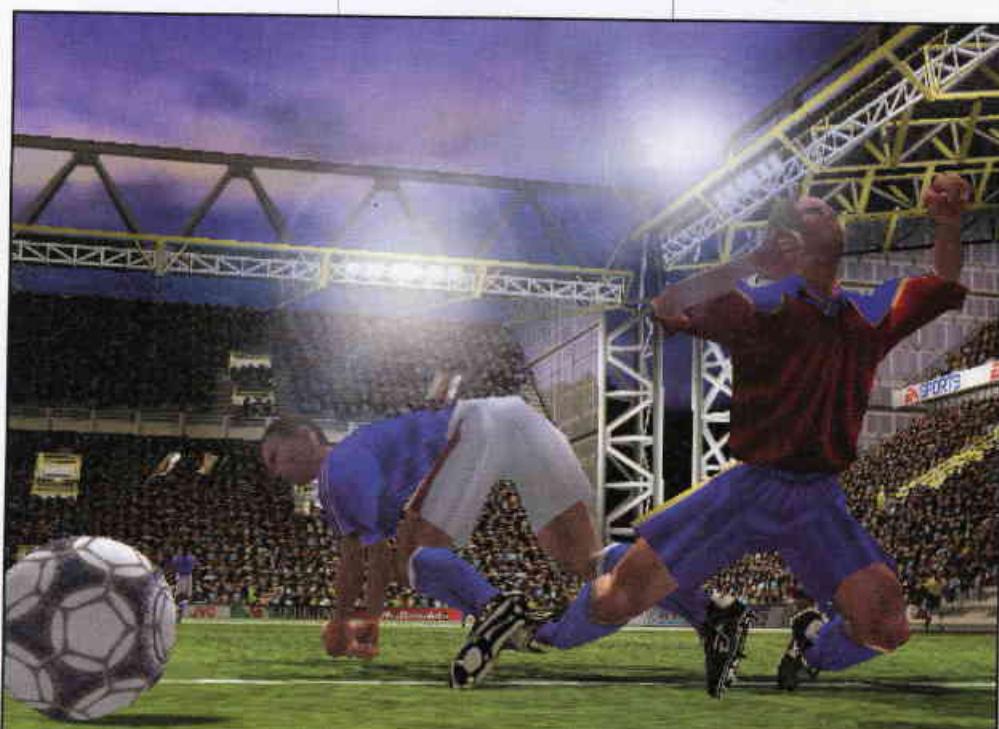
ri lanetlemiş olan EA Sports programları bir Undo büyüsүyle bu ofsayıtları saçmlığını düzeltmişler. Çok da iyi olmuş.

Eğer Season oynamaktan hoşlanıyorsanız, sizi hoş bir sürpriz daha bekliyor. Büyük liglerden birisinde (English Premier League, German Bundesliga, Spanish Premier League ve Italy Serie A) oynarsanız, sadece lig maçlarıyla işiniz bitmiyor. Ülke içindeki önemli kupa maçları, UEFA Şampiyonlar Ligi gibi kupalarla başarınıza göre katılıbiliyor, sezon sonunda kürme düşebiliyor veya atlayabiliyorsunuz.

Boylece oyuna büyük miktarlarda bağlanmamız sağlanmış. Devamlı gelişen bir takımı sahiplenmek çok daha kolay oluyor. FIFA gibi bir oyunda atmosferden bahsedilebilirse, transfer imkanlarının da genişletilmesi ile birlikte gerçek bir sezonu başından sonuna yaşayabilme imkanının tanınmış olması atmosferi büyük ölçüde artırılmış diyebilirim.

Beyler, İyi Olan Kazansın!

FIFA aynı zamanda kainatin en çok multiplayer oynanan oyunlarından birisi. Bu özelliğini de en çok tek bir bilgisayarda uygun sayıda kontrol cihazıyla dört kişinin aynı anda oynamasına izin vermesine borçlu. Futbol sevsin sevmesin, (Sevmiyorum-CEM) bilgisayar oyunlarıyla az çok ilgim var diyen herkes bir kez olsun yakın bir arkadaşına karşı FIFA oynamıştır (MUHAHAHAHA!!!-CEM). Yani kısacası, FIFA, Hotseat Multiplayer alanında eline su dökülemeyecek bir oyun. Eğer elinizde iki veya daha fazla bilgisayar varsa, yerel ağ üzerinden ve modem üzerinden oynamaya imkanınızvardı. Ama Internet üzerinden FIFA oynamaya şansınız hiç olmadığı kadar. FIFA 2001 ile birlikte FIFA serisi artık Internet üzerinden de oynanabiliyor (Aferin! Ben de sana internet üzerinden uzay istasyonu nasıl yapıılır kurs-





KAPAK KONUSU

İarinin adresi verim mi? - Cem). Oyunun kurulum aşamasında opsiyonel olarak yüklemeyi seçebileceğiniz FIFA Internet Matchup programı sayesinde, istediğiniz anda kendinize FIFA oynayacak bir rakip bulabilirsiniz mümkün. Üstelik performans olarak Internet üzerinden oynamak ile yerel ağ üzerinden oynamak arasında hissedilir bir fark yok. Bu da bağlantı hızlarının denkleştirilmesi sayesinde gerçekleşmiş. Yani sizin ISS'ınızle arasındaki hız değil, sizin ISS'ınız ile rakibinizin ISS'ı arasındaki hız önem taşıyor. Tabii gelişmiş ülkelerde bu iyi bir özellik, ama hat kapasitelerinin hala cilali taş devrinden kalma olduğuümüzde, herhangi biri ile Internet

üzerinden FIFA oynamamız bir süre daha imkansız olacak gibi gözüküyor.

Oynanışı büyük ölçüde etkileyen değişikliklerin yanı sıra, oyna-na görsel ve işitsel olarak da ba-yağı makyaj yapılmış. Mesela, ar-tık sizinle birlikte saha boyunca at misali koşturan yan hakemlerim var. Oynanışa herhangi bir katıkları olduğunu söyleyemem (aslında haklarını da yemeyelim, belki de ofsayt saçılığının dü-zeltmiş olması onların varlığına bağlıdır) ama herkesin dostu yan hakemlerin de artık aramızda olduğunu bilmek güzel bir şey. Tabii, sa-



hanın yanında yegane in-sanlar da yan ha-kemler değil. Takım-ların yedek kulübe-leri, isınan futbolcu-

lar, sarı yağmurlukları içinde koruma görevlileri, maçın her anını kare kare görüntülemeye

çalışan cengaver kameralar falan saha kenarının al-şıksız olduğu-muz o mo-noton boslu-ğunu doldurmuşlar.

Canlanan saha kena-rından, tri-bünler de na-sibini almış. Tribünler artık eskisine gore daha canlı gözüküyor. Salla-nan bayraklar, hoplayıp duran seyirciler bir yere kadar güzel gözüküyor. Ama belki açılarından bakıldığından hala karton kukla gibi görünen seyirciler üzerinde biraz daha çalışılsa iyi olurmuş.

Futbolcuların animasyonları geleneksel olarak yine motion-capture teknigi ile alınmış. Lot-har Matthaus, Paul Scholes, Thi-

erry Henry, Edgar Davids, Ga-izka Mendieta ve Shimon Gershon gibi günümüzün futbol ustalarının

elekt-

rodları takip yaptığı çeşitli maymunlukla-rın, pardon (yok yok özür dilemel-Cem), hareketlerin göre ol-dukça hoş gözüküğün soleyebilirim. Ama animasyon cephesinde FI-

FA 2000'e göre çok büyük bir gelişme olmuş, ki bu da çok doğal çünkü zaten animasyonlar olabildiğince gü-zeldi. Grafik olarak yapılan mak-yajların arasında, hava muhalefetinin daha güzel gözükmesi de sayılabilir. Açık havalarda gözü-nüzü alan güneş, yağmurlu ha-valarda yerini kasvetli bir grilige bırakıyor. Tabii, bu bir uçuş si-mulasyonu değil, haliyle sizin gözünüz de sürekli olarak tepe-nizde değil, sizinzdaki yeşil saha-da olacağından bu güzellikleri





KAPAK KONUSU



pek fazla fark edemiyorsunuz, yine de her zaman dediğim gibi, detaylar mükemmel yaratır.

Bu Gece Çok Gerçekçi Görünüyor

Grafik çözünürlüğünü istediğiniz gibi abartığınız FIFA 2001'de, özellikle 1024 x 768 ve üzerindeki çözünürlüklerde futbolcular gerçekten GERÇEK gibi gözükyorlar. Sunu abartmadan söyleyebilirim ki, bilgisayardan pek anlamayan ama futbol meraklısına tanıdıklarına FIFA 2001

ile çok hoş şakalar yapabilirsiniz. Ama çok yakından baktığında, özellikle faul, gol sonrası sere-



moniler gibi sahneerde sevinçten bağırmıştır. Kaçırarak koşturan futbolcuların su-

ratları deformasyona uğruyor. Ve bazı kelebeklerin futbolcuların kafalarındaki poligonlar belli oluyor. Yine de kedi kızıyla ilgili atasözümüzü hatırlatırı-

(Her yeni paragrafa "yne" diye başlayan cümlelerle girmekten ben sıkıldım, bilmem siz neler hissediyorsunuz) Siz ne düşündürdiniz? Bilemem ama bence iyi bir FIFA, söyle adrenalini pompalayan hızlı birkaç müzik olmadan olmaz. Müzikler YINE ünlü gruplardan seçilmiş ve çok guzeller. Özellikle giriş müziği olarak seçilen MOBY'nin Body-rock'un remix'i şimdiden kadar FIFA için seçilmiş müzikerler arasında bence en başarılı olanı. Diğer parçalar arasında Utah Saints'den "Power to the Beats" ve "Funky Music", Grand Theft Auto'dan "We Luv You", Curly ve'den "Chinese Burn" ve The Source'dan "Fly Away". Gerçek bir müzik şöleni.

Problem sadece bende mi bilmemiyorum ama bir türlü spiker John Matson ve ekibi Lawrence her ne kadar çok iyi ve yerinde yorumlar yapsa da,

her ne kadar İngiltere'nin en ünlü ve sevilen futbol sunucusu olsalar da bana oyuncuya sahadaki oyunun içine sokmakta biraz zorlanıyorlar gibi geliyor. Bu yüzden FIFA 2001'e eklenen spiker ve yorumcunun seslerini tamamen kapatıp sadece sahadaki sesleri duyabildiğiniz On The Pitch özelliği eklenmiş. İşte bul Tamamen oyuncunun içindeyiz, ne spiker, ne de yorumcunun ukalıklarını dinlemek zorunda değiliz artık. On The Pitch seçeneği açıkken Fifa 2001'i oynarsanız duyacaklarınız seyircilerin tezahüratları, topa atılan tek melerin sesleri, adamlarınızın bağırmaları olacaktır. Tavsiye ederim.

FIFA'nın Ardındaki Gerçekler

Gelelim FIFA 2001'in bizi, yani Türkleri çok çok yakından ilgilendiren özelliklerine. Bir kere, daha önce Galatasaray ile EA Sports arasında problem yaratan bir telif meselesi vardı. GS oyunun takım listesine girmek için bayağı yükü miktarda telif ücreti istemişti. EA Sports da haklı olarak "Hadi canım, hadi yavrum, biz seni aranız" diyerek amcalara kapıya göstermişti. Ama gelgelelim bu sene roller değişti, kozlar oynandı, iyi olan taraf kazandı fakat final, GS bileğinin hakkıyla, soke soke aldığı UEFA ve Süper Kupa'yı (Galatasaray - Arsenal maçı sırasında yaşadığım duyguları hayatım boyunca unutamayacağım) (Uluslararası Uzay İstasyonuna ilk astronotların yerlestiği günkü duygularımı ben de hala unutamam-CEM) EA Sports'un masasının üzerine Drankill diye vurunca, FIFA 2001'de kendine yer buldu (yalan olmasın ama sanırım telif paralarını da almış olmaları lazım soke soke). Yanlılız, burada yazının ilk paragrafinin sonun bahsettiğim BÜYÜK AMA faktörüne gelmiş bulunuyoruz. Şimdi, kimseye garezimiz veya art niyetimiz olmadığını peşinen belirtmeliyim. Yani bu noktadan itibaren söyleyeceğim tamamen gerçeklere dayanan şeyler. Yorumu size bırakıyorum.

1) FIFA 2001'e Kore ve Avustralya liglerinin dahil edilmesiyle oyunda katılabileceğiniz lig sayısı 17'e çıktı. Buraya kadar güzel, buraya kadar hoş. Amma velakin, oyundan Türkiye ligi çıkartılmış. Yani Fifa 2001'de, gayet kullanışlı hazırlanan Editör'ü kullanmadığınız sürece, GS harici bir Türk takımıyla oynamama imkanınız yok. YORUMSUZ

2) GS'in listeye dahil olmasına hepimiz sevindik, evet. Ama GS'yi sadece dostluk maçlarında (Friendly) seçebilmeniz çok ilginç ve gözümüzden kaçmayan bir detay. Yani ne Şampiyonlar Ligi'nde (ECC), ne de UEFA kupa'sında (UEFA Cup) Galatasaray ile oynamayı yorsunuz. Sadece rakip olarak karşınıza çıkıyor... YO-





KAPAK KONUSU

RUMSUZ

3) Hadi GS'ı istedigimiz kupa seçe memeyl de anladık, peki geçen sene nın

UEFA Şampiyonu ve Süper Kupa sahibi olan bir takımın birçok kıytırık takımdan (özellikle de İngiliz takımlarından) daha zayıf olması, dolayısıyla gerçekte olduğundan çok daha güçsüz ve oynaması keyifsiz hale gelmiş olmasız bizi biraz gerdi doğrusu... YORUMSUZ. (Okulda dersleri kırıp futbol maçlarına gitmeyi marifet saymayıp, derslerimize çalışıp adam olsak, futbola ayıracığımız zamanı program yazmaya harcasak, bu oyunları bizim çocuklar programları dünyaya satardı, o zamanda Hakkari Köy Hizmetleri takımının, Arsenal'i yenebildiği futbol oyunları yapıp yapıp, dünyaya satındı. Sesimi duyan var mı? -Cem)

4) FIFA 96'dan beri süreğelen spiker ve yorumcu birlikteliği FIFA 2001'de çok daha geliştirilmiş. Sunucular yerinde ve doğru yorumlarda bulunuyorlar. Hemen hemen bütün takımlardaki



oyuncuların isimlerini doğru olarak söyleyiyor.

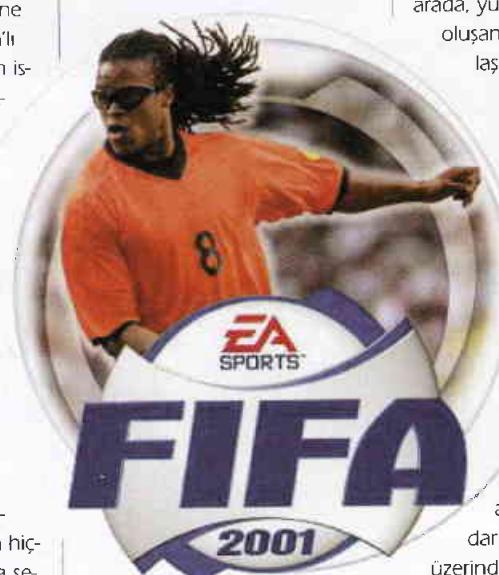
Hemen hemen dedim, çünkü ne GS'daki bir futbolcunun, ne de eski GS'lı, yeni Inter Milan'lı futbolcumuz Hakan Şükür'un ismi oyunda bir kere olsun zikredilmıyor. GS'a karşı oynanan maçlarda sanki isimsiz adamlarından kurulmuş bir mahalle takımıyla oynuyormuş gibi hissettim kendimi... [Adam 30 sene çalışmış programcı olmuş, istediği yapar. Oyunlarda sanat eseridir sonunda. Sanatçının yorumuna karışılmaz Sınan -Cem] YORUMSUZ.

5) Milli takımlar, fantezi takımlar, ulusal liglerin dışında hiçbir kategoriye uymayan ama seçilebilir takımların bulunduğu yeri bir kategori var FIFA 2001'de. Eski FIFA'larda Rest of the World adlı bu kategori, FIFA 2001'de

Other olarak isimlendirilmiş ve bu kategori altında sadece bir tek takımın adı var. Hangisi olduğunu tahmin ettiniz mi? Size bir ipucu vereyim: Baş harfi GALATASARAY...

YORUMSUZ

Evet Türkiye'nin ve Galatasaray'ın Fl-



FA 2001'deki durumu bu. FIFA 2001 mükemmelle bu kadar yakın bir oyun olmasına rağmen,

böylesi minik detaylara (I) dikkat edilmediği için umarım tepki almasın. Futbol adına yapılan bu yanlışların tamamen ihmali veya unutkanlıktan kaynaklandığına, bu eksiklerin FIFA 2001'in geliştirici ekibinin çoğunu İngilizlerin oluşturmasıyla ve İngilizlerin de son bir sene içinde Galatasaray ve Türkiye fobisi geliştirmiş olmasıyla herhangi bir ilgisi olduğunu zannetmiyorum. Ha, bu arada, yukarıdaki maddelerden oluşan İngilizce bir maili yaklaşıktır.

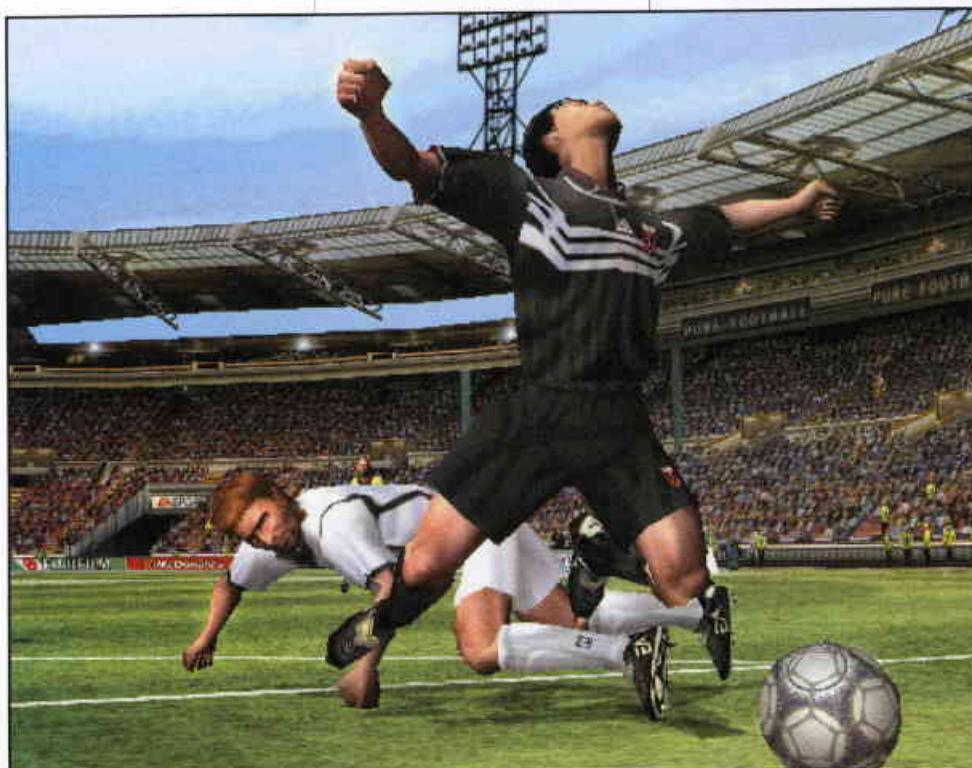
10 gün önce EA Sports'a gönderdim ama yazıyı yazdıktan sonra herhangi bir cevap gelmemiştir.

Sonuç olarak, Fifa 2001 herşeyde rağmen futbol oyunu severleri kendisine bağlayacak bir oyun. Oyunun teknik özellikleri neredeyse mükemmelle yaklaşır (en azından Fifa 2002'ye kadar...) ve abartısız dünya üzerindeki en güzel futbol oyunu. Galatasaray ve Türkiye konusunda biraz daha dikkatli olunsaydı hevesimiz kursağımızda kalmayacaktı ama olsun. Biz yine de İngilizleri utandırmak ve onlar gibi medeniyetsiz, kindar, intikamçı olmadığımızı ispatlamak için oyunu alıp oynayalım ve EA'nın İngiltere'deki merkezine de eşeflerimizi bildiren mailer yağdırıralım. Utandıralım. (Anketi cevaplayıp göndermeye unutmayın -Cem)

Not: Bu arada, FIFA 2001'in piyasaya çıkan ilk versiyonlarında GeForce 2 ekran kartı ile ilgili bir problem olduğu EA Sports tarafından kabul edildi ve yakında bunu düzeltcek bir yama dosyası çıkartacağını duyurdu. Eğer bu ekran kartına sahipseniz ve FIFA 2001'i çalıştırıma problem yaşıyorsanız www.fifa2001.net ve http://turkey.fifa2001.net adreslerini düzenli olarak takip edin.

Sinan Akkol

(Sinan Akkol, anketi cevaplayıp göndermeyenlere çok darılacağını israrla belirtir.)



Kasım ayı bekleyemediğimiz kadar yoğun geçti. Öyle çok oyuna karşılaştık ki, bazlarını incelemeye yer bile bulamayıp önumüzdeki aya bıraktık. "Oyunların çıkış tarihlerini bilmiyor musunuz? Neden şasirdiniz ki?" diyenlerinizi duyar gibi olup onlara hemen, "Ülkemize bu kadar çabuk ulaşmalarını beklemiyorduk, güzelim!" şeklindeki cevabımızı yapıştırıyoruz. Yoksa elbette Kasım

ayı içinde çıkan her oyunu incelemeyi biz de bilir ve beklerdim ama çoğu zaman, bu ay Starship Troopers örneğinde olduğu gibi, bir oyun çıkar çıkmaz ülkemize ulaşıyor. Dolyası ile şasirdik işte. Elbette bu şashkınlığımızı kimse fark etmedi çünkü yazı işlerindeki herkes, bilgisayarlarının başına geçip oyunları test etmeye koyuldu, büyük bir zevk içinde...



Red Alert 2

Command & Conquer serisinin en sevilen oyunu Red Alert'in kaldığı yerden devam ettiğini görüyoruz. Müttefikler zaman makinesi yapıp Hitleri daha Dünya'nın başına bela olmadığı gençlik yıllarında öldürmelerinden sonra Sovyetler Birliği ortağı boş bulup bütün Avrupa'yı ele geçirmeye başlamıştı. Ama müttefikler yine bir yolunu bulup Sovyetlere de haddini bildirmiştir. İşte oyunun ikinci bölümünden başlıyor. Sovyetlerin başındaki kukla başkan, gizlidən gizliye büyütüğü Sovyet ordusunu bir gece vakti Amerika'nın üzerinde salar. Ve Red Alert 2 burada ortaya çıkar.



Rune

Vikinglerin efsanelerini coğunuza biliyordur. Savaşarak ölmeyi ve Valhala'ya, yani savaşçı tanrıları evine gitmeyi bir şeref sayan Vikingleri anlatan, viking efsanelerini ve büyülerini konu alan bir oyun: Rune. Güzel grafikleri, kolay ve surukleyici oynanışı kadar içindeki vahşet sevlyesi de dikkatınızı çekecektir. Aman diliyoruz, oyun 30 yaşındakiixin altındakiler için sakıncalı olabilir. O kadar yanlı...



Wizards & Warriors

Büyücüler ve savaşçıların hikayesine hoş geldiniz. Partinizi toparlayıp maceramızda bodrumlama dağacınızın bu oyun özellikle Might & Magic hayranlarının hoşuna gidecektir. RPG severler kadar, türk yabancılar da ilgisini çekeceğini düşündüğümüz yazılımı, ortaçağ kalelerinde, büyülü dolu mağaralarda gezinen gizemli yazanız Aragorn hazırladı.



Zeus

Cesär oyunlarının devamı dolu dizin geliyor ama sağlam geliyor. İki 1990'ların başında yayınlanan Cesär serisinin son oyunu, Yunan medeniyetini ve mitolojisini konu alan Zeus: Impressions, şehircilik veya tanrıcılık (istediğiniz ismi verin) oyunlarındaki ustalığını bir kez daha gösteriyor. Serinin diğer oyunlarından, tarz olarak biraz farklılığı gözenen oyun hakkında bilgi edinmek isteyeceğinizi düşünüyoruz.



Heroes: Chronicles

Heroes 3'den sonra, oyun için yapılan pek çok görev paketinden ikisi. (Ya da dördü mü demeliydi acaba?) ancak bu kez fazla bir yenilik yok. Sadece senaryoya ağırlık vermiş gibi görünen yapımcılar, Heroes ismini lekelemişler mi yakında göreceğiz.

Close Combat 5

Saving Private Ryn ya da Türkçesyle Er Ryn'ı Kurtarmak diyoruz. Spielberg'in savaş anlatan bu klasik filmine hayran kalınlar için, şimdilerin Omaha Beach'i, Normandiya Çıkarması yaşamak mümkün. Savaş/Strateji oyunları arasında klasik sıfatını hak etmiş ender oyunlardan Close Combat serinin beşinci oyununda, Normandiya çıkışmasının konu alıyor. Almanlar mı yaralı bekliyor? (Yani taktik olarak) veya Müttefikleri geldikleri dilleğe geri yollayabilecek misiniz?



Crimson Skies

İşte Burak Akmenek'i bir aydır mesgul eden, dolayısı ile www.Level.com.tr adresinde hala "yapıldayız" yazmasına neden olan oyun. Paralel bir dünyada, 1930'ların Amerikasına benzer bir ortamda, Indiana Jones tadında bir kahraman. Zakkari Metyu... Yok. Ayzek Zatar... her neyse, kahramanın ismi önemli değil, önemli olan, ay sonunda artık oyunu bırakıp yazısını yazabilmesi için Mad Dog, Burak'ın elinden Crimson Skies cd'sini aldığından Burak'ın gözlerinde beliren iki damla yaştır. Bu nasıl bir oyun sizce?



Oddysey

Tip sınıflarında kadavra kesip bıkmekten arta kalan zamanında oyularını cynayıp yazılarını yetiştirmeye çalışan Batu'nun dergi basılıp piyasaya sürüldükten sonra getirip teslim ettiğim Oddysey yazısını begenerek okuyacağımızı umuyoruz çünkü Batu'nun, oyumun özünden olsa gerek, yazılı edebi açıdan süslümek için her türlü laf cambazlığına üşenmeden girdigine şahit olacağımız.



Delta Force 3

Bir zamanlar, Counter Strike'ın Ka'sı bilirmezken, Level ofisinde herkesin çığlıklar gibi ekranada hareket eden siyah minik bir piksele ateş etmeye çalıştığı bir oyun vardı. Network üzerinden sekiz kişiye kadar çok oyunculu destekleyen Delta Force, Multiplayer FPS anlamında, pek çok Level yazmanın ilk göz ağırsıydı. Sonra bir aralar ikinci çıktı, şimdilerde üçüncüsü. Ama ittifat edelim, ofiste artık oynayanı çok az. Gözü körölyeCounter Strike!



Wartorn o Breakout o Sanity o Superbike 2001 o

Wall Street Trader o Egypt 2

HIT

RED ALERT 2

Sovyetler Amerika'yı işgal etmeye kalksalar...

Yapım: Westwood

Dağıtım: EA/Aral

Tür: RTS

Web: www.westwood.com

Bu oyunu bilmeyen, beklemeyen, duymayan herhangi bir bilgisayar oyuncusu var mı bilmiyorum, ama varsa:

- 1- Ya bilgisayarını alalı bir iki gün olmuştur.
- 2- Ya okyanustaki minik bir adanın 3-5 sakininden bir tanesidir.
- 3- Ya da bilgisayar oynamayı, kağıt katlama sanatıyla karıştırıyor.

Kısaltası çok arandı, çok beklenmedi, olmazsa olmazdı, teslahıdı, Einstein'ydı, kırmızı alarmıydı, batı odunuuydu, ara demolarydı, bir tür kültü bu Real Time Strateji. Gerek Dune 2 ve Warcraft dedelerinin gizli mirasçısı, gerekse de askeri stratejinin ekranlarındaki ilk gerçek yansımısydı Command&Conquer ve kuzeni Red Alert. Serinin tüm oyunları büyük bir devrim yaşatamamanın eziğliği içerisinde sürünenmesine rağmen her biri yüz binlerce satıp programcılarının araba markaları üzerinde birinci dereceden bir faktör olmayı başardılar. Geleneğin bozulmayacağı Red Alert 2 isimli oyunumuzda da büyük bir ihtişamla gözle çarparken, oyunun bize yüksek sesli fısıltıları beyinlere görünmez bir hipnoz gibi kazınıyordu: Beni alacaksın.. Beni alacaksın.. Beni alacaksın..

Fısıltılar sadece oyunu alırtacağından, sonrasında ihtiyacınız olanın aslında sadece Level olduğunu fark etmeniz için hiç bir fi-



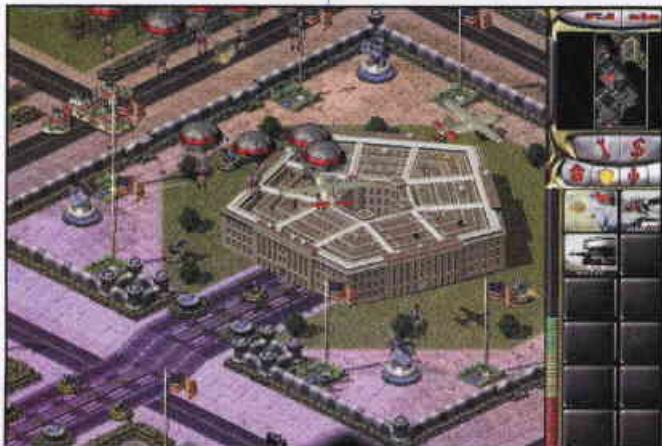
sılıya ihtiyacınız yoktur. Tek yapmanız gereken, sakin sakin nefes alıp, onunüzdeki sayfaya odaklanmak; ve inanın sizden yapmanız istediklerim arasındaki en kolay is bu.

Red Alert 2'ye hoşgeldiniz, Level halkı. Bu yazında biraz değişiklik yapacağım. Vermeyi düşündüklerimin hepsini yazmak istedimden ve yerim de olmadığından yazıyı boleceğim. Kimi tanımlamaları, tecrübelerimi ve yorumlamamı burada yapacakken, bazı teknik bilgileri ve çok özel multiplayer stratejileri gelecek ay strateji ustasında vereceğim.

Hepsinin işinize yarayacağınıza dan ise adım gibi eminim.

Bu yazıyı okuyan herkesin daha önce en az bir C&C oyunu oynayarak okuduğunu varsayıarak söylemek istediklerime başlıyorum. Öncelikle oyuna başlar başlamaz Sovyetler'in apar topar varolan tüm ordularıyla Amerika'yı işgal etmelerini izledikten sonra iki şey dikkatinizi çekecektir. İlkı demolardaki olağanüstü DVD kalitesi; ikincisi de oyun içeriğinin ve dizayının diğer oyunlardan neredeyse hiç bir farkı olmaması. Bunlardan ilk konusunda söylenecek çok bir şey yok. Şu ana kadar bir oyunda gördüğüm en yüksek kalitede film teknolojisi kullanılmış. Oyunculuk ise kesinlikle bence kesinlikle beklenenin üzerinde. İnce espriler ve oyünün sonlarına doğru bazı şöpirmaların gözden kaçmaması mümkün değilken, esas gözüme giren, hatta girmekle kalmayıp oradan bir turlu çıkmayan diğer bir konu var ki, o da demodaki sevgili bayan arkadaşlarımlı Kesinlikle güzellik konusunda (tabii kozmetik sanayinin de etkisiyle) bence uç noktalarda gezen bu harika bebekleri west-

wood'un nereden bulduğunu bilmiyorum, ama kumandan yardımıcılığı ve komando sıfatlarını almış en güzel yaratıklar olduğu kesin. Ikinci konu ise oyun motorunun tamamen aynı olması. C&C yeterince güzel bir oynamış sahipti zaten ve bunun üzerinde herhangi köklü bir değişiklik hiç bir zaman getirilmedi. Grafik motorunun ve ses efektlerinin de neredeyse hiç bir değişiklik göstermediği sevgili Red Alert'imiz bu sefer birlik türü konusunda ilginç bir atakla bizi hâyal kırıklığına uğratmadı. Genel olarak, oyundaki her iki tarafında hemen her birliği farklı. Bazıları ise farkedebileceğiniz gibi, basit şekil-güç-zarar farklılıklarından öte "orjinal". Yani Sovyetler'in bir terror drone'una karşılık Allied'larda hiç bir şey yokken, Allied'lar da (mesela) Chrono Legioner'leriyle Sovyetlere taş çıkartıyor. Birlikler arasındaki maksimum farkın ve cesidin Real Time Stratejilerin oynanabilirliğini etkileyen en önemli faktör olduğunu düşünürsek (Şekil 1a. Starcraft, ki RTS tarihinin her şeyi baştan sona farklılıklarla oluşan tek oyunudur ve hala büyük bir





zevkle bir çok yerde oynanır); RAZ buna dikkat edilmesi güzel bir haber bence. Üstelik bazı farklar da çok hoş olmuş. Örneğin ilk defa oyunun ore truck'larınız ipsiz sapsız aptal ore toplayıcıları değil. Allied'inkiler de chrono aletiyle kuşanmışken (yani oreları topladığında rafineriye otomatikman işinlənilər!), Sovyetlerinkinde ağır bir makineli tüfek bulunuyor, öyle her önüne gelen saldırmasın diye.

Oyun için herhangi bir bina ve birlik ağaç vermeyeceğim. Her şey zaten siz görevleri sırasıyla oynarken ortaya çıkacak. Campaign konusunda ilk gözé çarpan bölümlerin aşırı derecede kisa olusu. Ortalaması bir bölüm en zor seviyede 30-40 dakikada bitiriyorsunuz. (kimileri 10 dak. sürüyor) ve oyunda oynayacak yüzlerce bölüm yok. Dolayısıyla oyun bence çok kısa. Ve en zor zorluk seviyesinde allied'ların son bölümyle, sovyetlerin sondan bir önceki bölümü haricinde, ki o da biraz, adam akılı uğraştıran hiç bir bölüm yok. Kısa surede son demoları izlemeniz mümkün diğer bir deyişle. Zaten anladığım kadarıyla Westwood, oyunun multiplayer kısmına bir hayatı önem veriyor olmalı ki, oyunun hem sağlam bir multiplayer yapısı var, hem de dünyanın her yerinde oynanan ve tüm skorlarınızın hemen o veya tüm istatistik bilgileriyle beraber tutulduğu bir ladder sistemi var. Bu ladder

hakkında daha fazla bilgiyi www.westwood.com dan bulabilirsiniz. Kisaca sıralamada ne kadar yüksek bir insan yenerseniz o kadar çok puan alırsınız, ve ne kadar düşük bir insana yenilerseniz o kadar puan kaybedersiniz. Her oyun bir tür puan çalma yarısı

yani. Oyunun hemen bir çoğunuza ilgilendirmesi gereken multiplayer kısmına daha sonra geleceğim; ama önce oyun içerisinde bulunan tüm birliklerin teknik bilgilerini strateji ustasına saklayıp şimdilik kısaca tanıtımlarına bakalım. Her birliğin beli sayıda birlik öldürdükten sonra rütbe atladığını ve veteren veya elite seviyesinde bazı yeni yetenekler kazandığını unutmayın.

Allied Birlikleri

GI

Allied'ların en kuvetsiz birliği olan piyadelerin esas gücü "d" tuşuna basıncı ortaya çıkıyor. O zaman etrafında kum torbalarından bir duvar örüp elindeki silahı ağır makineli bir tüfeğe dönüştürüyor. Dolayısıyla hem silah, hem menzil hem de defans gücü artıyor. Ama tabii bu sırada hala hareket edemediğini ve tankların paletleriyle hiç de hoş anıları olmadıklarını hatırlayın.



Engineer

Mühendisler özellikle multiplayer oyunlarda sıkça kullanılan oyunun dengesini alt üst eden bir birlik. Girdiği binanın enerjisini tamamen yenilemesi ve oraya

konan bir Crazy Ivan



Battle Lab'sa bazı özel birliklerini üretmeyi başarabilirsiniz: (allied'lar için Psi-Commando ve Chrono Ivan; sovyetler için Yuri Prime ve Chrono Commando.)

Tanya

Ne diyebilirim ki? Bu süper güzel hattunu biraz abartımlar. Oyundaki tüm askerleri uzak bir

menzilden tek vuruşa inanılmaz seri bir şekilde vurabilmesinin yanında, tüm binaları tek bir dokunuşla havaya uçurmakla da kalmayıp suda da yüzebiliyor. Ayrıca boş zamanlarında portakalli ördek yapıp, pentagon'un sitesini kırıyorum. Denilenlere göre yakında da Nasa'nın ilk Mars pilotu olacakmış. Bu arada sadece bir insan unutmayın, ve insanların kolay ölen varlıklardır.

SEAL

Tanya'nın erkek versiyonu bu vatandaşların tek farkı menzilinin biraz daha kısa olması.

Attack dog

Çok seri ve hızlı olan bu birlik her türlü askeri tek bir pençede öldürebilirken casusları da tanıyalıyor. Özellikle multiplayer oyunlarda karşınızda Amerikay-

nun ilerlerinde işe yarayacakları en büyük iş, gelen sovyetlerin Kirov Airship'ını uzaktan ussunize ulaşmadan durdurmaya çalışmak olur.

Spy

Casus hızlı bir şekilde rakip askerlerin kılığına girerek rakibinizin üssünde istediğiniz gibi dolaşabilir. (Tabii her askerin korkulu ruhyası köpeklerin yanına yaklaşmak koşuluyla). Casusların asıl yeteneği, girdiği düşman binasına göre size bazı yetenekler kazandırmaktır. Eğer girdiği bina,

War Factory'ye ürettiğiniz tüm araçlar bir üst rütbeden oyuna başlar.

Barracks'sa tüm askerleriniz bir üst rütbeden oyuna gelir.

Ore Refinery'ye o rafinerideki tüm ore'u çalarsınız.

Power Plant/Tesla Reactor'sa rakibinizin elektrik enerjisini bir sureliğine kapatırsınız. Doğru bir zamanlamayla çok etkili olabilecek bir özellik bu.

Air Force Command Headquarters/Radar Tower'sa rakibinizin görüş alanını kaparcaktır.

Battle Lab'sa bazı özel birliklerini üretmeyi başarabilirsiniz: (allied'lar için Psi-Commando ve Chrono Ivan; sovyetler için Yuri Prime ve Chrono Commando.)

Ne diyebilirim ki? Bu süper güzel hattunu biraz abartımlar. Oyundaki tüm askerleri uzak bir

menzilden tek vuruşa inanılmaz seri bir şekilde vurabilmesinin yanında, tüm binaları tek bir dokunuşla havaya uçurmakla da kalmayıp suda da yüzebiliyor. Ayrıca boş zamanlarında portakalli ördek yapıp, pentagon'un sitesini kırıyorum. Denilenlere göre yakında da Nasa'nın ilk Mars pilotu olacakmış. Bu arada sadece bir insan unutmayın, ve insanların kolay ölen varlıklardır.

SEAL

Tanya'nın erkek versiyonu bu vatandaşların tek farkı menzilinin biraz daha kısa olması.

Attack dog

Çok seri ve hızlı olan bu birlik her türlü askeri tek bir pençede öldürebilirken casusları da tanıyalıyor. Özellikle multiplayer oyunlarda karşınızda Amerikay-



veya rush yapmayı düşünen yorsanız epey etkili olacak bir birlik.

Chrono Legionnaire

Bu fantastik ve benim çok hoşuma giden birlik haritada açmış olduğunuz herhangi bir yere işinlendiğinden sonra uzaklığı göre bir süre beklemeniz gereklidir. Bu "ortaya çıma" süresinde ise tüm düşman mermilerine karşı bir ordekk yavrusu kadar savunmasız. Ama Neutron silahı sayesinde tüm rakip binayı



veya birliği zamandan silebiliyor. Tabii bu da rakibin gücüne göre bir miktar süre tutuyor, ve bu süre içerisinde de hedef hiç bir şey yapamıyor.

Psi-Commando

Eğer bir casusunuza Sovyet battle lab'ına sokabiliyorsanız yapabileceğiniz bir birlik türüdür. Yuridenden tek farkı binalara C4 yerleştirdiğinde onları tek vuruşla havaya uçurabilememisidir.

Grizzly Battle Tank

Allied'ların ilk ve en kuvetsiz tankı, ama multiplayer oyunlarında oyunun ilk bir iki dakikasında hızlı 5-10 adet üretip rakibe rush yapabileceğiniz çok güzel bir birlik tipi de aynı anda. Ama sadece oyunun başı için geçerli bu kuralı, unutmayın.

Infantry Fighting Vehicle (IFV)

Normalde havaya ve yere etkisiz roketler fırlatabilen, düşük zırhlı ama hızlı bu birlik aynı anda asker taşıyabiliyor ve eğer asker taşıyorsa roketatarı düşman askerlerine karşı daha etkili olan makineli tüfeye do-

nüşüyor.

Mirage Tank

Allied'ların en eğlenceli birliklerinden biri. Yüksek teknoloji ürünü olan bu birlik eğer hareket etmez veya ateş etmezse karizmasını falan sallamadan bir ağaca dönüşüyor. Zırhi çok değil, ama ateş gücü tank ve askerlere karşı çok çok iyi, binalara karşı düşük

Prism Tank

Allied'ların en etkili tankı olan prism tanklarının binalara karşı inanılmaz etkili ve gayet uzun bir menzili var. Ayrıca düşman askerlerine de göz açtırmayan bu tank aynı anda bir kaç birliği lazerde kızartma yapabiliyor. Multiplayer'daki en genel taktik bunalardan 9 tane yapıp düşman üsünün ortasına chorosphere'le işinlemektedir.

MCV

(Mobile Construction Vehicle)

Adı üzerinde, ayaklı yapım aracı Dikkatli oynarsanız pek ihtiyac duymazsınız.

Chrono Miner

Ore'ları topladıktan sonra üsse işinlanması tek bir anlama gelbilir, o da Sovyet'lerden daha çok para kazanacağınız!

Harrier

Oyundaki tek uçak türü. Bir tane füzesi var, ve o da çok etkili değil, eğer 8-10 gruplar halinde saldırmazsa tabii.

Night Hawk Transport

Taşımacılık yapmasının yanında hafif makineli bir tüfek de emrinize amade olacak.

Amphibious Transport

Hem karada hem havada gitmenin bu birliklerin tek işlevi taşımacılık. Çok hafif zırhı ve öldüğünde içindeki tüm birliklerinde gitme gerçeği göz önünde bulundurulursa dikkatli kullanılması gereken bir taşıma metodu olduğunu düşünülebilir.

Destroyer

Tek bir uçağı olan bu minik gemi denizaltıları karşı çok etkili. Kendi topu ise ne yazık ki aynı başarıyı gösteremiyor.



Aegis Cruiser

Karadaki veya sudaki birliklere dokunamayan bu gemicik sadece havadaki tehlikeleri için yarılmış

Aircraft Carrier

İste sulardaki en büyük silahlınız. Üç tane jet barındıran bu uçak gemisinin hem menzili uzun, hem zırhı büyük, hem de kaybettığınız uçakları bedava yeniliyor. Yanında her zaman Aegis Cruiser veya Destroyer bulunur. Çünkü su altı veya su üstü birliklere karşı pek savunmalı olduğu söylemez.

Dolphin

En ilginç su birliğiniz. Üzerine bağlanmış bir aletin ürettiği sonar dalgalarda saldırın bu birlik dalğanın yolundaki her şeye zarar verebiliyor ve sadece denizaltılarla mürekkep balıkları tarafından görülebiliyor.



birliği etkileyebilir, ama kontrolü altındaki birlik ne olursa olsun kendi malınız mı gibi kullanabilirsiniz.

Chrono Ivan

Casusunuza Allied'ların battle lab'ına sokmanız lazımdır. Oradan oraya işinlenen bir Ivan işte, o kadar da kullanışlı olmayı bilir (en azından yapması zahmetli)

Rhino Heavy Tank

Rusların ilk tankı ve oyunun başında inanılmaz işe yarıyorlar, özellikle multiplayer'da bunlardan 5-10 tane yapıp saldırmanız inanılmaz işe yanyor.

Apocalypse Assault Tank

Bu ölüm kusan makine, hem havaya hem karaya ikişer kere



ateş ediyor. Çok etkili, çok dayanıklı ama çok yavaş ve çok pahalı. Ama eğer bir de iki kere rütbe attırmayı başarısızsanız, aynı anda dort kere ateş edecek, vurulan birliği doğmuş doğaçagına pişman edecektir.

Flak Trooper

Bozuka taşıyan bu amcamların normal Conscripten en büyük farkı havadaki birlikleri de yalayıp yutabilmeleri.

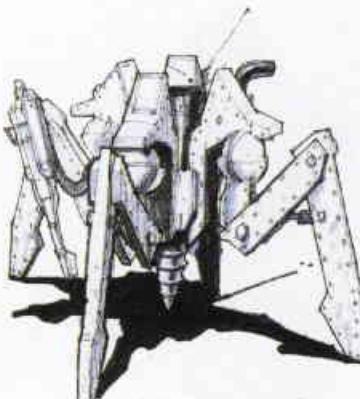
Yuri

Sovyetlerin en ilginç askeri birimi. Oyundaki demolarda da epey karizmatik bir sese sahip bu vatandaşın en büyük marifeti bir birliğin zihnine girip onu kontrol edebilmesi. Saldırılamaz, çok çabuk ölü ve aynı anda sadece bir

V3 Rocket Launcher

Dayanıksız ve yavaş ama çok uzun menzile etkili füzeler göndererek. Daha düşman askerleri tarafından ele geçirilen binaları yok etmeye kullanın.

Terror Drone



Sovyetlerin en ilginç ve oyunun başında etkili silahlardan biri. Düşman asker ve köpeklerini bir kere de öldürmesinin yanında, düşman araçlarına



yapıyor ve öldürener kadar bırakmıyor (bir bakıma içeren keşmiriyor). Düşman aracının tek kurtuluş yolu, repair bay'e gitmesi. Oyunun başında rakibinizin ore mimerlerini böyle öldürerek, daha baştan ciddi bir ekonomik zarar verebilirsınız. Ayrıca bir aracı öldürdükten sonra başka bir araca da saldırabilirsiniz (kamikaze yapmıyor yanı).

MCV

(Mobile Construction Vehicle)

Bu aslında Marul Cüccük Vakas demek.

War-Miner

Üzerinde makineli tüfeği olan bir adet ore toplayıcısı

Kirov Airship

Bu çok pahalı ve ariy়i yavaş birlikleri üretip rakibin üssüne kadar götürübilirseniz, şenlik vakti demektir; çünkü bu dev balonlar inanılmaz zarar veren bombalar taşıyorlar, ve bu bombardardan iki-üç tanesinin yok edemeyeceği bina yok. Üstelik ölümlerde düşükleri yerde ufak bir patlamaya neden olmanın da kabası. Eğer rakibinizin hava savunması kotuyse ilia ki yapın!

Amphibious Transport

Bkn. Allied.

Typhoon Attack Sub

Herkesin göremediği bu denizaltılarından çok sayıda yapmak aslında bir yerde tüm su kontrolünü ele geçirmek anlamına gel-

ebilir.

Dreadnought

Bu süper uzun menzilli, iki füze muhteşem alet bina yok etmek için yaratılmış bir ölüm canavarı. Hava ve su altı saldırılara karşı onu koruyan birlikler ölçüde sürecek birinci dereceden kağınlı!

Sea Scorpion

Sudan havaya saldırı. Deniz ürünlerinin hepsin de olduğu gibi bunun da çok önemli bir yer var aslında. Ayrıca hızlı olması başlangıçta su yollarını keşfetmeniz demek.

Giant Squid

Bu dev mürekkep balığının en büyük olayı gemileri kilitleyip bırakması. Yunuslar en büyük düşmanıyla, yunusları rahatlıkla harcaması da izlenmesi gereken bir durum.

Bunlar single player'da karşısına çıkan birlikler. Eğer netten oynuyorsanız, sizden ülke seçmeniz istenecek. Seçtiğiniz ülkeye göre ise şu özel birlikleri yapabiliyor olacaksınız:

Amerika: Allied'larda en çok seçilen ülke bu. Çünkü size belti aralıklarla haritada istediğiniz yerde indirebileceğiniz 5-6 tane paraşütü GL veriyor. İster savunma da kullanın, ister düşman üssüne arkadan supriz yapın.

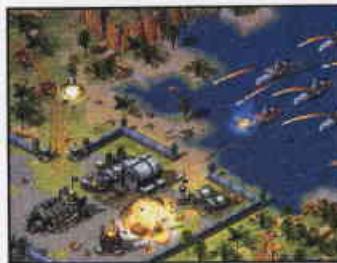
Fransa: Karaya karşı çok kuvvetli savunma bir savunma binası yapar. Sadece bazı haritalarda etkili olabilecek bir bina. Unutmayın ki, en iyi savunma ilk saldırdır.

Almanya: Tank zırhına karşı etkili olan tanklar üretir. Allied'larin



mırage ve prizm tankları varken, gereksiz bir birlik. Pek seçenek de görmedim zaten.

İngiltere: Uzun menzilli ve tek vuruşla düşman askerini öldür-



bilen keskin nişancı yapar, ve ne kullanın gördüm ne de işe yarıyabileceğin bir durum düşününebilirim. Çok gereksiz.

Kore: Normal Harrier'ların iki katı gücünde ve etkisinde jetler yapar. Havadan oynuyorsanız, ve en azından 8'li gruplar halinde saldırımı düşünüyorsanız, epewe etkili olabilir. İlk hedefiniz con.yard.lar olsun.

Rusya: Tesla Trooper'in tank versiyonunu üretir; ama sovyetlerin de güçlü tankları varken, ne kadar ihtiyaç duyabilir ki?



100'den fazla multiplayer oynamama rağmen, bir tane bile üreten görmedim, kullanmadım.

Küba: Üzerinde C4 taşıyan intihar timi. Etkili kullanılırsa belki belki....

Libya: Evet işte, nette delicesine seçilen ülke bu. Neredeyse küçük bir nükleer reaktör taşıyan kamyonetler üretmenizi sağlıyor. Tahmin ettiğiniz gibi herhangi bir saldırının gücü olmayan bu kamyonetler düşman üssüne yakın

bir yerde olurse, ya da bir düşman binasına çarptırırsanız, büyük bir patlamayla epewe bir zarar verip bir kaç tane düşman binasını yok edebilirsiniz. Üzgünüz, yanında sonradan yayıldığı radyasyonla düşman askerlerini

de eritebilirsiniz. Oyunun hemen başında yapıp düşman war-factory'sine veya ore-refinery'sine yollamak için ideal. Eğer size karşı bu taktiği kullanırlarsa, en iyisi oyunun hemen başında düşman üssüyle sizin üs arasındaki yolu açmak ve hemen bir tane uçak üretmek. Haritada size doğru

gelen bir kamyonet gördüğü nüzdé ise tek yapmanız gereken uçağınızın o sizin üsse gelmeden gidip onu vurmazı.

Irak: Bulunduğu gölgeye ısı ve radyasyon yayarak, oradan herhangi bir birlik veya hafif zırhlı taşıdan geçmesini engeller.

Red Alert 2 genel olarak daha uzun uzun istatistik bilgi verilecek ve daha bir çok konuda anlatılacak bir oyun. Ama gerek yerdarlığından, gereksiz de bazı önemli noktaları strateji ustasına bırakmak istedimden, burada kesmek zorundayım. Son olarak bu oyunun multiplayer'in dan çok daha fazla

zeka

ve strateji

sıkıcı

olacağınız unutma

yapın. Strateji ustası

sında

ve Westwood'un server'ında

görüşmek üzere..

Gökhan & Batu

(**Batu** anketi cevaplayanların bazlarını 5-10 yıl sonra ücretsiz tedavi edebileceğii sözünü verir gibi oldu ama ne kadar samimiymi anlayamadık.)

Grafikler

Grafiklerde neredeyse hiçbir değişiklik yok, ve günümüz teknolojisi ile çok düşük. Ama kesinlikle kötü değil.

Ses ve Müzik

Hell March'ın yeni hali güzel olmuş, müzipler biraz daha sert. Eşyalar ise fena değil; olağanüstü bir şöyler beklemeyin.

Oynamabilirlik

Arabim ve oyunu oynamamı öğrenmem çok basit. Zorluk seviyesi olarak da çok düşük.

Atmosfer

Özellikle bölüm arası ve bölüm içindeki mini demolar single player'a epewe bir atmosfer katıyor.

LEVEL Notu

Bu oyunu alıp en azından bir kez oynayınca bir kere de allied'ları bitirin. Hocalıza giderse multiplayer oynamaya gitmeyin ki, orası zaten aşaysın bir dörtlü!

Minimum: Pentium 266, 64 MB bellek, 350

M&B sabit disk, 4x hızlı CDROM

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 350

M&B sabit disk, 4x hızlı CDROM

Multiplayer: 1-8 player, Network, Internet

Grafik Destegi: 32 MB ekran kartı

RUNE

Efsaneyi Ragnar'ın dirilen bedeninde yaşayın...

Yapım: Humanheads

Dağıtım: Godgames

Tür: 3D aksiyon

Bilgi için: www.runegame.com

Tarihin tozlu rüflarında yalnız yaşayan Vikingler, mitolojinin en fazla kan dökmen toplumları arasında sayılır. Avrupa'nın kuzeylerinde bir yerde gemilerle sahil sahil dolaşır koyları yağmalayan Vikingler bu kez gerçekten iyi söylemeye girmeye gidiyorlar. Human Head tarafından yapılan Rune, siz kesinlikle bu halkın yaşadığı zamanı götürebilecek ve o ruhu hissetirebilecek kalitede bir oyundur.

Rune dünyasında, Ragnar adında genç bir Viking savaşçısını kontrol ediyorsunuz. Ragnar koyun en iyi savaşçı ünvanını kazandıktan sonra diğer savaşçı Vikinglerle beraber bir grubu katılıyor. Rangar ve arkadaşları komşu köye düzenlenen saldırıyı bastırmak için yardıma gidiyorlar. Köye saldıran grubun başı Conrack, mitolojideki Vikinglerin kötülük tanrıları olan Loki'ye tapan bir savaşçı. Conrack Loki'nin de gücünü alarak Ragnar ve arkadaşlarını öldürüyor. Fakat Vikinglerin iyilik tanrıları olan Odin Conrack'ın durdurulması için Ragnar'ı tekrar hayatı döndürüyor. Bu efsanevi olaydan sonra yeniden hayatı donen Ragnar öc almak için yerin merkezine doğru yola çıkarıyor.

UT Motorunun başarılı kullanımı

Oldukça sağlam bir senaryo üzerine kurulan Rune giriş demosuyla beraber heyecanı başlatıyor. Loki'ye kadar uzanan yolda Ragnar'ı birçok değişik turde yaratık, tuzaklar ve zorluklar bekliyor. Bu yolda alışılması gereken

ilk şey tabiki kontrol sistemi. Kolay sayabilecek kontrol sistemi Heretic II oyununkine benziyor. İstediğiniz şekilde modifiye edebileceğiniz kontroller size zorluk çıkarmayacaktır. Oyunun başında sonuna her karesinde Unreal Tournament motoru kullanıldığını fark edebilirsiniz. Bu kontrol sisteminden oyunun fizik motoruna ve grafiklerine kadar belli oluyor. Oyunu Ragnar'ın omzunun hemen üstünden görerek oynuyorsunuz. Görüş açısından hiç bir sorun bulunmuyor. Kameranın yakınığını ayarlamaz



mümkin. Bunun dışında kameraları açıları genel olarak oyunda bir iki gözardı edilebilecek istisna dışında zorluk çıkmıyor.

Ragnar'ın zıplama ve dönüşlerindeki animasyonlar ve hatta derin nefes alıp vermesi bile izlemeye değer. Bu grafik teknolojisinin doğal getirişi olan sistem konfigürasyonunu yüksek tutmaya bakın.

Yeterince combat!

Rune en iyi atmosferi combatlarda yakalıyor. Üç sınıf silah kullanabiliyorsunuz. Kılıç, çekiç ve balta sınıflarında 5-6 tane kadar silaha sahip olabiliyorsunuz. Bunları oyun ilk basıldıktan sonra ilerledikçe bulacaksınız. Her silahın hızı ve verdiği hasar farklı. Ayrıca her silahı fırlatıp atabilmeniz mümkün. Yavaş ve ağır silahları daha yakına hafifleri ise daha uzağa atabilmeniz mümkün. Silahsız kababileğiniz bir hal var ki onun ne işe yarıdığını anlayabilmek değilim. Çünkü silahsız girmeniz gereken yer yok. Mouse'unuzun sol tuşunu silahlarınızla ortaklı dağıtmak için kullanabilirken sağ tuşıyla da kendinizi koruyabilirsiniz. Bunun için de ortalıkta farklı boy ve güçlerde birçok kalkan bulunuyor. Her kalkan gücü bitince par-



Oynaması Tomb Raider veya F.A.K.K. 2'ye benzemek mümkün. Çözülmesi gereken bulmacalar abartılmamış. Fakat oyunun ilk bölümleri biraz sıkıcı olabiliyor. Bunun sebebi de değişen fakat kaplamaları hep aynı olan ortamlarda yaratıkları bicererek ve enerji toplayarak ilerlemeniz. Fakat oyunun ileri bölümle-



çalanıyor veya elinizden düşüyor. Fazla darbe alırsanız elinizdeki silahı da düşürmeniz mümkün. Almaya çalışırken ise düşmanınız siz çok uğraştırabilir.

Sıra oyuna asıl ismini veren Rune sisteminin ne olduğunu açıklamaya geliyor. Ekrannızda sağ tarafta gordüğünüz sarı ibre sizin sahip olduğunuz Rune'u gösteriyor. Elinizdeki silahların özel Rune güçlerini kullanabilmek için bu ibrenin o silah için yeteri kadar dolu olması gerekiyor. Bunu da etrafta gördüğünüz Rune'leri toplayarak sağlayabilirsiniz. Silahların Rune güçleri bir nevi büyüğ olarak kabul edilebilir. Bu çok çeşitli güç-

lerin

ince de düşmanın uzaklaşmasını sağlayan, düşmana vurunca donmasını veya yanmasını sağlayan ve elinizdeki kalkanı bir boy buyutenler de var. Combat sırasında karşınızda düşmana vurdükça ekranın ortasındaki yatay kırmızı "berserk" ibre ni doluyor. Combat bu ibre tam dolmadan biterse berserk özelliğiniz yavaş yavaş tükeniyor ve bi dahaki combatta tekrar artıyor. Eğer bu ibre sonuna kadar dolarsa karşınızda kalkanı tam bir facia demektir. Dokunduğunuzu yaralırsınız. Farklı yerlerden vurmanın farklı etkileri var. Kafa kopabileceğiniz gibi sırtınızdan darbe yemek de yeterince kötü hasar almanız sebeb olacaktır.

Baltamdan damlayan kan

Farklı cinslerden yaratıkların kendi aralarında birbirlerine girebileğini hiç unutmayan. Bazen içinden çıkışması çok zor mekanlarda bu özgürlüğü kullanarak kurulabilirsiniz. Böyle durumlarda

diğer bir etken ise olabildiğince zarar veren şeyleri yaratıklarda kullanmak. Mesela sağdan soldan düşen kayaların altına veya onceden gördüğünüz tuzaklara bu yaratıkları denk getirmek. Combatlar hakkında son söylemeyecek şey ve bence oyunun iyi olduğu yerlerden biri olan yapay zeka. Karşınızda yaratıkla karşılaşırken karşı karşıya gelince iki tarafın birbirine saldırmıyor. İlkinden biri diğerinin boş kala-

mak için bekliyor. Çünkü zamanlama ve saldırının yönü oldukça önem taşır. Kalkana denk gelin bir atak sırtınızda bir tokmak hissetmenize sebep olabilir.

Ses efektleri ve müzik çıkışları inisi bir grafik çiziyor. Yer yer hayran bırakan müzik eşliğinde çok iyi diyaloglarla veya heyecan en üst düzeyde tutan combatlar sırasında çok iyi efektlerle karşılaşırken bazen müzik sönüklük efektler cansız kılıyor. Genel olarak değerlendirilirse ortalan üzerinde not verilebilir. Grafiklerin

iyiliğinin tartışılmazı ise Unreal Tournament'un tartışması demektir ki bunu da yapmaya pek niyetim yok. Biraz kaplama sıkıntısı dışında bütün görüntü efektleri modeler ve animasyonlar kurumsa yakını. Görünüş olarak beğenmediğim arabirim yine de oldukça kullanışlı.

Rune, kendi turunun iki jenerasyonunu nge-

cış döneminde çıkış eserler arasında önemli kategorisine rahatlıkla konulabilir. Action oyun sevener için pek fazla kusuru bulunmayan oyun konu ve onu destekleyen atmosferle denemesi gerekliler listesinde.

Onur Bayram

Bunları biliyor muyduñuz?: Onur, son dakikada yazısını yetiştirmek için çabalayan yazarları sabote etmek için ortalama 1.3 dakikada bir yeni bir geyik çevirebilmeye yeteneğine sahiptir.

Grafikler

UT motorunun modifiye şeklini kullanın oyun kusursuz bir modellemeler, animasyonlar ve efектlerle sahip.

Ses ve Müzik

Cıktı ve iniş gösteren ses ve müzik diálogları ve combatlarda öpmeye çarken oyun içinde sönüklük kılıyor.

Oynamabilirlik

ilk bölümün biraz sıkıcı olması dışında kontroller ve yapay zekayı ilgili bir sorun bulunmamaktadır.

Atmosfer

Human Head efsanevi Viking'e yakışır bir atmosferi yakalayabilmiş. Combatlar daki performansı başarılı.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

88

Teknik hantesi oyunun konusuyla birlikte Rune kesintili ve ahanmayacak bir action sunuyor. Vücut efsanevi tek efsanelerdeki işi öğrenmiş.

Minimum: PII 300 Mhz, 64 MB RAM, 3D Acc

Önerilen: PIII 450, 128 RAM, 32 MB Ekran Kartı

Grafik Desteği: 1024x768 Çözünürlük

Multiplayer: Var

Extra: Yok



WIZARDS & WARRIORS

Büyü ve savaş

Geliştirici: Heuristic Park

Dağıtım: Activision

Türü: RPG

Bilgi için: www.wizard&warriors.com

Yeni nesil roleplaying oyunları Bioware ve yandaşlarının egemenliği altındayken Bard's Tale veya Wizardry serisini hatırlayanlara bir zamanların efsane ismi ve Wizardry V-VII yaratıcılarından biri D.W. Bradley'in kendi projesi Wizards & Warriors'la dönüşünü müjdeleyebiliriz. 4 yıllık bir geliştirme süresinden sonra oyun niha-yet karşımıza çıktı.

Şimdiden söylemeye fayda var, Wizard & Warriors RPG'ye yeni başlayanlar veya türde yabancı olanlara göre bir oyun değil, bu oyun özellikle grafikler gibi görsel öğelere fazla önem vermeyen, kendini oyun derinliği, bulmacalar ve karakter geliştirmeye adamış gerçek RPG profesyonelleri için tasarlanmıştır.

Oyun Gael Seran Ülkesinde geçiyor, kahramanımız burada gözlerini açıyor. Uzak bir geçmişte kötü büyüğün Cet ülkede kaos ve ölüm rüzgarları estirmiştir. Güçü o kadar şiddetliymiş ki sadece ona denk bir kahraman onunla baş edememiş. Büyücü Anephias, Cet'i büyülü silahıyla durdurmayı başarmış.

Ancak Mavin Blade adlı bu ef-

sane kılıç bu son savaşta hem iyi büyüğü Anephias'ın büyüsünü, hem de Cet'in kara büyüsünü kendinden birleştirmiş ve geride hiçbir iz bırakmadan ortadan kaybolmuş. Bu olayın üzerinden yüz-yıllar geçmiş ve efsane unutulma-yaya yüz tutmuş. Ancak birden ortaya yeni bir düşman çıkar, görünen odur ki efsane kılıcı bulmuş-tur ve o da karanlık güçlerin ve hükümdarlığın peşindedir. Yaratık ordular Gael Seran Ülkesini guve-nilmez bir hale getirmiştir ve birsey-ler yapmanın zamanı gelmiş de-geçmiştir.

Kahramanlarımızı yaratıyoruz..

Öncelikle kendi karakterimizi yaratıyoruz. Burada birçok ırktan biri seçilebiliyor. Tipik insanların, cücelerin ve elflerin yanında Wizards & Warriors'a özgü karakter sınıfları da var. Kedigillerle benze-yen birirk, Ohmpas'lar ve fare soyundan gelen birirk. Herirk elbette kendine özgü avantajları ve dezavantajları var, belki arماç-lar için diğerlerine göre daha uygunlar.

Ana karakterinizi yaratırken bile çok dikkatli olmanız gerekiyor.



Tüm yetenekler ve özellikler akilli-ca seçilmeli. Burada acele etme-yip karakter yaratmaya uzun za-man ayırmak sizin ilerde daha bü-yuk dertlerden kurtaracaktır. Zira burada yapacağınız her hatanın bedeli ilerde fazlaıyla ödüyorsunuz. Karakterlerin stat değerleri ise RPG'lerden alışık olduğumuz üzere zar atarak belirleniyor. Partiniz altı üyeden oluşabiliyor. Ancak bunların hepsi oyunun başında yaratmak zorunda değilsiniz, hatta ilk görevleri tek başına da hal-ledebiliyorsunuz. Ayrıca partideki diğer elemanları silah ve zırhla

donatmak da hayli pahalıya ma-lolabiliyor.

Karakterlerinizi yaratıktan sonra ana zırhınızı temin etmeye ca-lişmalısınız. Karakterin sınıfına gó-re (savaşçı, büyüğü, rahip veya hırsız) bu elbette çok farklı olabili-yor. Köyün demircisinde her türlü silah ve zırhı, büyüğünde ise scroll ve potion iksirlerini bulabili-yorsunuz.

Her köyde ayrıca bir kilise veya tapınak bulunuyor, buralarda kü-cük bir bedel karşılığında yaralarını iyileştiriliyorsunuz. Oluları de tekrar diriltebiliyorsunuz, an-cak bunun için daha yüklü bir miktarda parayı gözden çıkarma-nız gerekiyor.

İlk görevlerimizi Town Hall'dan alıyoruz. Mesela mezarlığı iskelet ordusundan temizlememiz veya acımasız Troll liderini öldürmemiz isteniyor. Görevleri yerine getirdikçe para ve experience (tecrüb-e) puanları kazanıyoruz. Ayrıca köyün tavernasında macerape-restlerden bazen işinize yarayıbilecek dedikodular veya ipuçları öğrenebiliyorsunuz.

Estetik problemi...

Oyunun dış perspektifi ise pek etkileyici değil. Wizards & Warriors burada saf bir 3D kullanıyor. Oyuncu partisi Might and Magic'in son oyunlarında olduğu gibi kendi perspektifinden görür. Eski Eye of the Beholder zaman-lannda olduğu gibi dünyayı ekranın ortasında görürsünüz, sağda partinizi, solda ve altta ise me-





nü çubuklarını, quick item'ları ve durum bilgilerini. Ancak bunlar çok fazla yer kaplıyor ve rahatsız ediyor, daha geniş bir dünya görmek istiyorsunuz.

Wizards & Warriors gerçi D3D grafik kullanıyor, ancak sonuç pek de iyi görünmüyör. Işık ve gölgelik efektleri yok denenecek kadar kötü. Yine de grafikler atmosferi yaratmak için yeterli oluyor ve Gael Seran dünyasını etkileyici bir şekilde bize sunuyor. Gece ve gündüz geçişleri gibi, az ışıklı yerlerde sisli görüntüler de göz alıyor. Güneş de ufukta çok etkileyici bir şekilde gözden kayboluyor.

sadece software modunu kullanmak gerekiyor, yine de donanım destekli moda göre yazılım modeunda farklar pek de büyük değil.

Devasa dünyalar, zorlu bulmacalar

Maceranın kalanı için de aynı şeyler geçerli, zira Wizards & Warriors'un dünyası gerçekten de çok geniş, keşfedilecek çok fazla şey var. Hikaye gerçek bir RPG'deki gibi akyor, hiçbir şekilde linear hale bürünmüyör. Partiniz her köşesinde yaratık ordularının sizi beklediği devasa ormanlık alanla-

Hack'n Slay RPG'den çok daha farklı olduğunu ortaya koyuyor. Ancak bu demek değil ki oyuncu zorlu savaşlardan mahrum kalaçak, tam tersine. Belli bir artifact'ı veya anahtarı bulmak için kaba kuvetten çok daha fazlasına ihtiyacınız olacak. Bradley'in öngördüğü en az 220 saatlik oynama süresinin abartılmadığını da belirtelim.

Hiç de basit değil

Saldırılar 3D penceresinde point and click (İşaretle ve tıkla) yöntemiyle gerçekleştiriyor, burada düşmanın büyüğüğünde de dikkat etmek gerekiyor, küçük goblinler için savaşçınızın biraz eğilmesi gerekebilir.

Automap fonksiyonu gerçi var ama oyunun arayüzünün kalanı gibi biraz kullanışsız ve eski kalıyor. Hayati önem taşıyan potion ikşirlerinin içilmesi için sadece fare ile seçmek gerekiyor, bu da kısa bir süre için en iyi geri kaçmayı gerektiriyor. Inventory ve büyük kitapları ise daha iyi ve toplu bir etki bırakıyor. Silahların ve büyülerin sayısının Baldur's Gate 2'den aşağı kalır yanı yok. Ancak savaş sırasında silah değiştirirken çok dikkatli olunmalı. Gerçi inventory ekranındayken üstte sağda oyun ekranının küçük bir penceresini görebiliyorsunuz, ancak burada sadece o an büyük bir tehlike içinde bulunduğuuzu görebiliyorsunuz, hızlı ve rutin kullanım gerekiyor.

Faydalı özelliklerden biri de eşyaların yarı otomatik olarak alınması. 3D penceresinde bir defa eşya üzerine tıkladığınızda kahramanız otomatik olarak eşayı giyip alıyor. Bulunan silahlar veya eşyalar böylece kullanılabilir ve ilerde satılabilir. Ancak bunun için de yine para karşılığında identify edilmeleri gerekiyor.

Save fonksiyonu ise pek de başarılı değil: Tehlikeye açık bölgelerde istediğiniz gibi oyunu kaydedebiliyorsunuz, ancak şehirlerde değil. Buralarda oyunu sadece Load ile yükleyebiliyorsunuz. Bu yüzden önemli görevleri almadan önce hemen şehirden gikan ve oyunu kaydedip şehrde geri dönün.

Köklerde dönüş

Wizards & Warriors'un harika bir roleplaying oyunu olduğunu bir şüphe yok. Devasa dünyalar, zorlu bulmacalar, yaratık orduları,

harika karakterler, sürüklüyor bir hikaye, sayısız silah ve büyüler, bir RPG fanatığının aradığı herşey var bu oyunda.

Sadece oyunun dört yıldır geliştirilme aşamasında olmasını fark ediyorsunuz ve bu rahatsız ediyor. Grafikler ne kadar hoş olsa da bir Baldur's Gate kalitesinde değil, sadece amacına uygun, daha fazla değil. Yine de Might & Magic 8 gibi daha kötü ornekler var karşımızda. Yine de atmosferi sağlamak ve oyuncuyu fantezi dünyasına çekmek için yeterli. Sadece iyi okunamayan Journal ve Automap pencerelerinde gerçekten de negatif bir etki bırakıyor. Ayrıca can sıkıcı save fonksiyonu da zamanla biktirici olabiliyor. Neden şehirlerde kaydedemiyorum diye soruyorsunuz bir süre sonra, zira oyun için önemli kararları şehirlerde veriyorsunuz, geri dönde şansınız olmayıpabiliyor bu durumda. Oyunun arayüzü de yeni yetme maceraperestleri urkutabilir, burada biraz daha ince ayar yapılması iyi olurdu, neye ki klavye tuşlarının yerleşimini değiştirebiliyorsunuz.

Herşeye rağmen Wizard & Warriors iyi bir oyun ve türün fanatiklerine veya meraklılarına kesinlikle tavsiye edilir.

Aragorn



Birçok yaratık ve NPC de sizde iyi bir etki bırakıyorlar, zamanla hareketleri çok odun gibi gelse de. Silah ve büyülü efektlere ise pek de spektaküler değil. Grafikler için genel bir şey söylemek gerekiyor oyunun dört yıllık geliştirme süresi kendisini belli ediyor. Özellikle yeni GeForce ve hatta kısmen TNT2 kartlarında problemler çıkabiliyor. Scroll'lar burada bazen düzgün olarak gösterilmiyor ve 2D şehir ekranında takımlar ve atlamlar meydana geliyor. Bu durumda

rin içinden geçiriyor. Sürekli olarak da terkedilmiş barakalarda, evlerde, rüzgar değişimlerinde veya gizli adalarda kendinizi bulabiliyorsunuz. Journal'ı böyle yerlerde ve konuşmalarda sürekli gözden geçirin, zira o an keşfettiğiniz yer veya kişi hakkında bilgiler içerebiliyor.

Wizards & Warriors böylece bir

Alternatif

Might & Magic 7

Sayı/Puan: Ağustos 99: 80/100

Grafikler

4 yıllık bir geliştirme süresi kendini belli ediyor, ama grafikler genel olarak güzel ve atmosferi bozmuyor.

Ses ve Müzik

Sesler iyı, ancak konuşmalar çok az. Müzikler oyunun atmosferine sürükleyle etkili kazandırıyor.

Oynamabilirlik

Arabirim ve kaydetme problemleri dışında bir sorun yok, ancak oyunun gerçek RPG şeritlerini hibat ettiğini tekrar belirtelim.

Atmosfer

Atmosferi yakaladığınızda başından kalımıyorsunuz, save fonksiyonu zamanla çok sıkıcı olabiliyor.

LEVEL Notu

80

Daha iyi bir Might and Magic oyunu isteyenler Wizard & Warriors'ı aradıklarını bulabilirler, ancak bir klasik olduğunu söylemek mümkün değil.

Minimum: PII-433, 32 MB RAM, 880 MB sabit disk, 4X CD-ROM

Önerilen: PII-500, 64 MB RAM, 12X CD-ROM, 800 MB sabitdisk

Multiplayer: Yok

Grafik destegi: 480x320 to 16 Bit ten 1024x768 16 Bit e kadar

HIT

ZEUS

Tanrıların nefretini kazanmak**Yapım:** Impressions**Dağıtım:** Sierra**Bilgi İçin:** www.sierra.com

Impressions, uzun zamandır oyun dünyasına harikalar kazandıran bir yaratım firması, Sierra ile birlikte önmüze hep kaliteli oyunlar koydukları için olacak belki, Impressions etkisi taşıyan oyunları gönül rahatlığı ile satın alabiliyoruz. Çoklu strateji oyunları üzerine yoğunlaşmış firmanın, ünlü Caesar serisi o derece başarılı oldu ki, oyunun devamı niteliğindeki pek çok oyun daha gördük. (tamam sadece iki taneydi. Pharaoh ve Cleopatra.)

Geçen ay, Reach For the Stars yazısında benim tüm galaksiye hükmetme arzusunda aç gözülü biri olduğum iftirasını sallamış olan Maddog'un, bitmek tükenmek bilmeyen hükmetme içgüdü-



sune hitap edecek türden bir tanrıcılık oyunu Zeus.

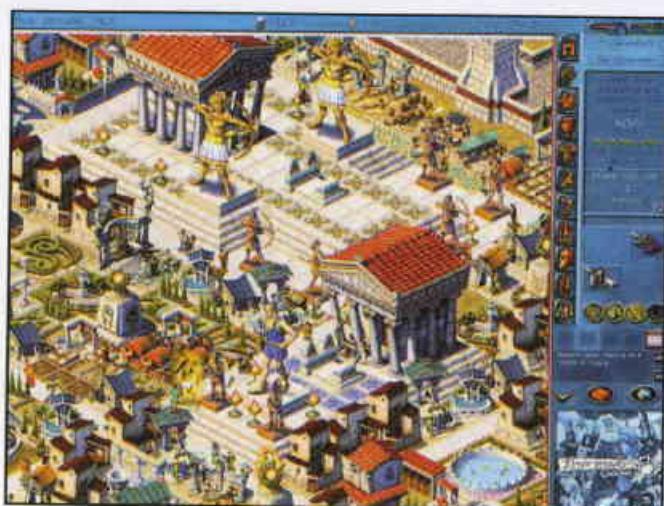
Dağdan indim şehrime

Olympos dağında yaşayan ve herbir başka bir işe yarayan eski Yunan tanrılarının –ki bu kadar çok tanrıların aynı yerde, milletvekili lojmanları veya bakanlıklar misali, bir arada yaşaması fikri banâ hep mantık dışı gelmiştir. Düşünsemeye, koskoca tanrı olmuşsun, sonra sosyal konutlarda oturan orta sınıf insanlar gibi, kalk diğer tanrılarla aynı yerde otur. Insanoğlu bile eline para geçer geçmez kendisi için, yalnız

kendisinin yaşayabileceği, yabançların uzak olacağı, villalar, malikaneler, şehir dışında super lüks çiftlikler satın alırlarken, her gücü sahib, insanların efendisi tanrıların bir dağın tepesinde, saraydan bozma, bol sütunlu minik bir yere nasıl sığıştıklarını anlayamam... neyse konuya keskin dönüş yapıyoruz, Caesar'da Roma, Pharaoh'da Mısır uygarlıklarını konu alan, "şehir geliştirme" stratejilerinin devamı Zeus'da, Eski Yunan'lıları söyle bir elden geçirip, adam etmeye çalışıyor.

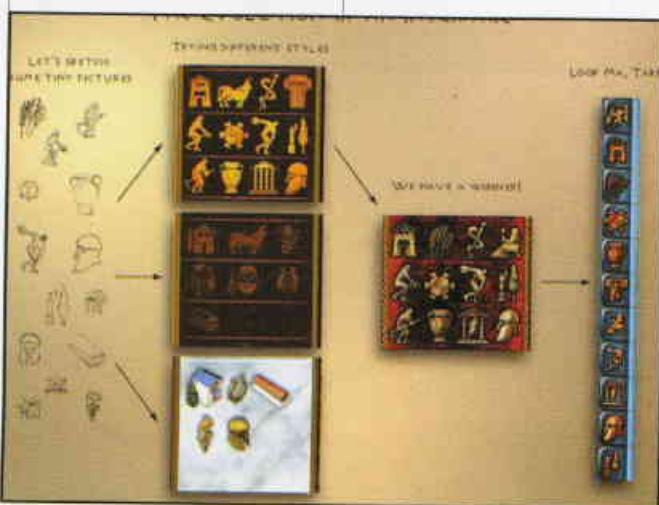
Sezar ve manası**Cleopatra**

Caesar ve Pharaoh'u bilmenler için bu oyun dizisi hakkında kısa bir bilgi vermek, bir oyun dergisinde olmazsa olmaz şartlardan bırdır. Turuncu başlangıcı olan Caesar, aslında 1992'lerde farklı bir aksi-



ne, İngiltere adasına falan filan gönderiliyordunuz. Emrinizdeki onbeşyirmi askerle bölgeyi fethetmek üzere bir RTS'nin içine dalıyordunuz bu aşamadan sonra. Yani aynı zamanda ilk RTS'lerden biriydi de Caesar. Görev aralarında Roma'ya donup biraz adventure takılıp, sonra tekrar misri falan fethetmeye gidiyor- dumuz. Sonunda da Sezar, yani Roma'nın imparatoru oluyordunuz. Oldukça etkileyici, sürükleyici bir oyundu. Devamında gelen oyun, bugün Zeus'a kadar uzanan, şehir kurmaca oyunlarının ikisi olan Caesar 2'yi ve oldukça primitif sayılırdı. Yani Türkçesi, bu gün kulerle karşılaşmaya bile gelmez demek istiyoruz.

Caesar III ise, serinin yeniden doğuşu gibi oldu. Gerçek bir hit olan oyunda, küçük çaplı bir Roma valisi olarak, imparatorun size verdiği görevleri başarılarak Roman'ın imparatoru olmayı çalışığınız oyun hem grafik, hem ses, hem hikaye hem oynanış açısından micro-management türünden bir devrim oldu. Şehrinizdeki her insan bilgisayar ekranında, şehirde yürüken veya işyle uğraşırken izleyebiliyor- dumuz. Oyunda nüfusunuz on binse, ekranda da saydırınızda onbantane küçük romalı görevlileriniz. Üzerlerindeki kıyafetlerden, ürettikleri ürünlere kadar her şey enince ayrıntısına kadar görsel olarak ifade ediliyordu ve kendinizi gerçekten, yönettiğiniz şehri yakından bir tepe nin üzerinde izleyen bir lidermiş gibi hissediyordunuz.



yon/adventure olması düşünülecek yaratılmıştı. Pompei kentinde bir köle olarak başladığınız oyun da, Sahibiniz olan aristokratin Sezar'a suikast düzenleyecektir. Çetenin üyesi olduğunu öğrenip doğruca Roma'ya gidiyordunuz. Ama Sezar'a ulaşıp bunu haber vermek bir köle için, ancak bir adventure oyununa konu olabilecek kadar zor bir maceraydı ve bu macerayı yaşıyordunuz. Sezari kurtardıktan sonra, sezar sizin ordunun komutanı yapıyordu ancak köle geçmişinizden rahatsız olan yanındaki danışmanları sayesinde, o dönemin en gelişmemiş ve barbar kalmış yöreleri-



Kadınlar niye şapır şupur öpüsür?

Zeus'un grafik açısından da oynanış açısından da, serinin önceki üç oyunundan biraz farklılığını gözlemliyoruz. Hersey-

mem lazımlı ki, alt yapı sorunlarını çözmeye öğrendiğinizde unutulmaz bir oyun deneyimi yaşayordunuz.

Zeus'da bu handikapın üstesinden gelmek için, oyundaki alt

Yani, önceki oyunların aksine, bu kez bilgisayar pek çok alt yapı problemini sizin için hızla çözzerken siz kendinizi insançıklarınıza adam olmasına adıyzorsunuz.

Oyundaki bir diğer önemli değişiklik ise savaş sisteminde gerçekleşmiş. Eskiden, savaşlarda kullanmak için askeri birimler üretmek gereklirken artık buna gerek kalmamış çünkü şehre bir saldin olduğunda, tüm vatandaşlar ellerindeki silahlarla şehrin gönüllü bir koruyucusu haline geliyorlar. Ancak öncekilerden farklı olarak bu kez ana haritada ki diğer şehirlere saldırıyor ve onları ele geçirip sömürgé haline getirebiliyorsunuz. Bunun içinde bir silah fabrikası kurup silah üretmeniz gerekiyor. Siz silah ürettiğe, yönetim binanızın çevresinde yeni askeri birlikler

paratorlu genişletmek hoş bir yenilik olmuş ancak, Caeser ve Pharaohda olduğu gibi, dev kahveler inşa ederken, düşmanın kalenin neresinden saldırabileceğini düşünmek, birimlerini ne reye yerlestirebileceğinizi ve kalenin konumundan nasıl yararlanabileceğinizi tahmin etmeye çalışmak savaşlarda özel eğitimi askerlerinizle kıyasıya karşılaşmanın tadı bir başkadır. Kimi zaman, Sezar romadan sizi yok etmek için özel birliklerini gönderirdi ki o savaşın tadına doyun olmazdı.

Onceki oyunları oynamayanlardansanız, Zeus'dan çok hoşlanacağınızı tahmin ediyorum. Ne de olsa oyun öncekilerle oranla biraz yumuşatılmış. Ama serinin ilk oyunlarında deneyim kazandıysanız bu kez de fazla basit bir oyunla karşılaşmanız düşünecek olmanızdan korkarım. Yine oyun oynamaya değer. En azından, Tanrı olmayı kafaya takmışlarınız için, asla gerçekleşmeyecek hayallerinizi yaşama şansı veriyor Zeus. Ve de iyi bir micro-management deneyimi. Oynayın.

Cem Şancı

(Cem Şancı anketi cevaplamamızı hür iradenize bırakarak demokratik bir tutum takımıyor)



den önce grafikler'e biraz daha "mizahi" çizgiler eklediğini fark edeceksiniz. Oyunun demolarında, ara yüklemelerinde ve oyun içi grafiklerinde görüntünün, önceki oyunlardaki "gerçekçilik"ten biraz sıyrılp, "çizgi film" havasına büründüğünü göreceksiniz. İkinci önemli farklılaşmayı ise oyunun oynanışındaki değişimler oluşturuyor. Caeser ve Pharaoh'da canınızı en çok sikan sorunlar, sağda solda yanan, yıkılan binalar, hastalıklar gibi alt yapısı sorunlarıydı. Buralarla uğraşmak, bir müddet sonra oyunun tadını kaçırmıyordu ama kabul et-

yapı sorunlarını minimumda tutmaya çalışmışlar. Artık, nerelere polis veya mühendis yerlestireyim ki binalarım çökmesin, insanlar suç işlemesin diye kara kara düşünmek yerine, şehrinizi nasıl daha güzel bir hale getirebileceğinize odaklıyorsunuz. Çünkü oyunun içindeki "binlerce" küçük insanlığın en çok önem verdikleri konu, toplumun kültür düzeyi, çevre tasarımları, daha entelektüel ve daha lüks bir yaşam olmuş.

Alternatif

Pharaoh

Sayı/Puan Ocak 2000 80/100

otomatikman oluyorlar. Bunlarla ek olarak, savaş gemisi ve tanrı üretebiliyorsunuz. Evet oyunun güzel yanı, şehrinize bir tanrı için özel bir mabet yaptırığınızda o tanrıının askerleri ve kendisi de sizinle birlikte savaşlara katılıbiliyor. Zaten, oyunun ana teması, bu tanrıları mutlu etmek üzerinde kurulmuş.

Dünyaya Açılin

Kimileri için bu yeni sistem hoş görünse de, kişisel görüşüm, askeri yapıdaki değişimim, serinin tadını kaçırdığı yönünde olacak. Başka şehirlere saldırmak ve im-

Grafikler

Serinin ilk iki oyununa oranla, daha renkli ve canlı grafikler. Gerçek hala 3D ama burası soruna neden olmuyor.

Ses ve Müzik

Antik Yunan esgilleriliğinde oyun oynamaktan hoşlanıcaz. Oyunun her biriminin ve birimin sesleri duyuluyor.

Oynamabilirlik

Önceki oyunlara oranla kolaylaştırılmış. Çöken, yanınan binalarla daha az uğraşın kendinizi sanata veriyorsunuz.

Atmosfer

Muzik ve grafikler eşliğinde gelinen dinamik bir oyun, sizin şehrin sokaklarının içine çekicek. Süslülilik çok yüksek.

LEVEL Notu

83

Impression's'un şehir yapım stratejisi, Sim City'lerin tamamı gibi. Oyunun detay seviyesi yükseliş olmasının rağmen oynanabilirliği de yüksek.

Minimum: P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı.

Önerilen: P3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik

karti, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplayer: Var.

Grafik desteği: 1024x768, 32 bit.

LEVEL KARNEŞİ

HEROES OF THE MIGHT&MAGIC 3 : CHRONICLES

Heroes of the Might&Magic 3 : Chronicles

Yapım/Dağıtım: 3DO

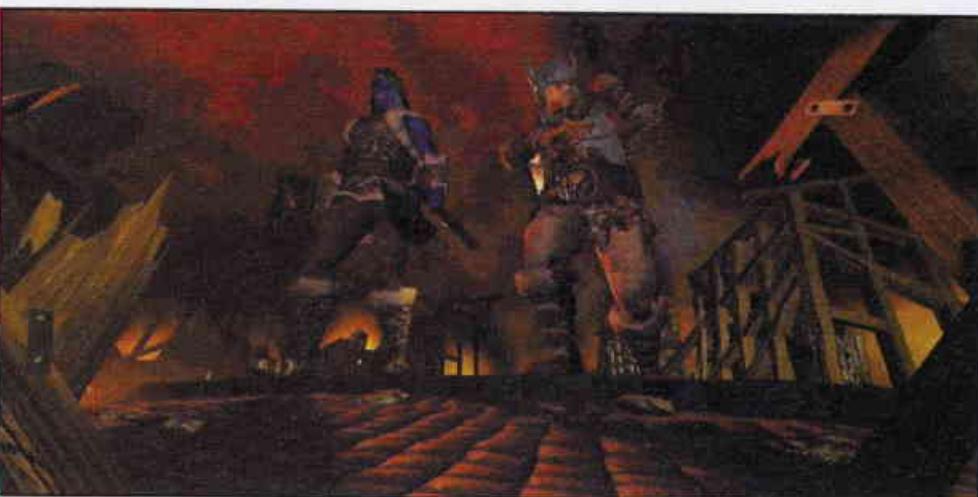
Tür: turn based strateji

Bilgi İçin: www.3do.com

Sıhır ve Güçün Kahramanları hakkında söylemek çok şey vardır aslında. Yüce bilgisayar oyunu kanunları onu tüm zamanların iyi strateji oyunlarından biri ilan ettiğinden bu yana, bu şaheser çok evrim geçirdi. Heroes 1 ve Heroes 2 arasında devrim oyunu saatler yerine günler boyunca aralıksız oynamamızı sağladı. Heroes 3'te ise oyun tam anlamıyla guzelleşmiş, oyun dünyasının nirvanasına doğru büyük bir adım atmış, kendi gerçek formunu yakalamıştı. Kale, artifact ve diğer oyun öğelerinin çeşitlerinin artışı oyunu manzıla renklendirmiş ve zevk kat sayısının sonuna sıfırlar eklemezmiş. Bu güzelleşme operasyonu, hemen ardından gelen Heroes III: Armageddon's Blade'de de devam etmiş, yeni bir campaign serisi, elemental kaleyi, ve ejansiyeli Armageddon's Blade artifact oyuna tam bir heyecan fırtınası çevirmiş (merak etmeyein bu kılıç bile Cloak of Undead ve Power of Dragon gibi yeni artifactların yanında koca bir hıç kalır!). Ve şimdi ejansiyemiz aynı zamanda bir expansion'ı da devam ediyor. Sıhır ve kılıç yine aynı belki ama bulunması gereken inanılmaz artifactları siz bekliyor olacak.

- Haziran 2000
(Shadow of Death açıklaması)

Hiç bir dergide yazı yazmıyorumken, o ay aldığımdan derginin sayfalarını karıştırduğumda, bazı oyunların açıklamalarını, haberlerini veya sadece ismini bile gördüğümde bir deneyimden heyecanlanır, o oyunu bir an önce oynamak için ne yapacağımı bilemezdim. Bunlar çok ender olan anıları ve yüzde doksan daha önce oynadığım klasikleşmiş (en azından benim için) muhteşem oyunların devamı veya yeni bir versiyonuydu. Gerçi hala bu hissi ara ara yaşamanı mümkün oluyor, ama yine



de o ilk güzelliklerin yerini hiç bir şey tutamaz olayı var ya, incidenten dokunuyor gibi. Neyse sonuçta, sizi bilmem ama bilgisayarım bana Heroes 3'ün yeni expansion'ları çıkacak dediğinde de artık yavaştan azalan o çocukça sevinmeler harketlenir gibi oldu bir an. Bir süre sonra piyasaya geldiğinde de çocukça sevinmeler, çocukça hüsranlara kanıtsa, elde avuçta parlak ve yeni bir çerçeveye sahip eskimiş güzel bir tablodan fazlası yoktu (muydu?)

Gerçekleri en ufak derecede saklamadan söyleyebilirim ki bu oyunda yine bir senaryo dışında yeni hiçbir şey yok! Zaten Heroes 3: Chronicles bir tane oyun değil, 4 ayrı senaryodan oluşan 4 farklı oyun.

Bunlardan ilk ikisi Warlords of the Wasteland'le Conquest of the Underworld. Diğer ikisi de yakında piyasalara çıkacak ve böylece Chronicles serisi tamamlanacak. Serinin tamamında Tar-



barbiken kendi topraklarını yüzlerce yıl kontrol eden büyütülerden kurtarmasını konu alıyor. Daha sonra büyük ve güçlü bir barbar kralı olan Tarnum öldürülüyor ve Tanrılar tarafından cennete kabul edilmiyor. Oyle ki ancak bazı görevleri yerine getirerek ve belli koşulları sağlayarak Tanrıların gözüne girebilecek olan Tarnum böylece tekrar dirilmek zorunda kalır ve oyunun geri kalan 3 bölümünün senaryosunda görev yapmak üzere yola çıkar.

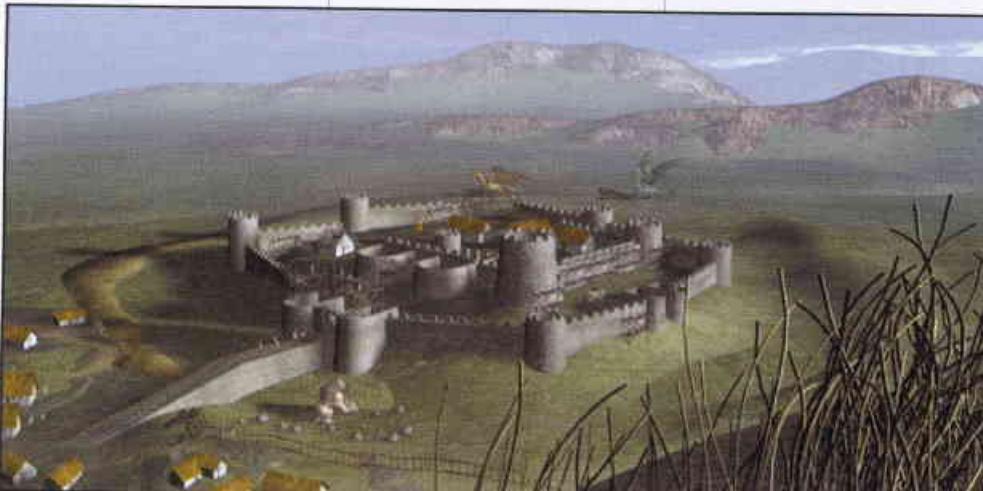
Senaryolara doğru yola çıkarken dostum Tarnum'un bana uğramaması ve sizler için soracağım bir kaç soruyu yanıtlamaması olmazdı zatem.

- Selamlar Tarnum'cuğum, 4 CD'lik yolculuguına gitmeden önce neler düşünüyorsun bakalım?

- Valla ne düşünüyim be Gök, (Gök? - CEM) o maceradan bu maceraya koşturup duracağız, hiç ara vermeden Tanrı'ların bana verdiği görevlerin hepsini bitirmem gerek.

- Güzel valla ne diyeyim, yorucu tabii 4 CD'lik Heroes kahramanı olmak. Şimdi hangi macea gidiyordun da uğradın böyle habersiz?

- Şimdi yeniden canlandırıldım ve tam da Conquest of the Underworld'daki macea gidiyordum. Orada kraliçeye yalan





söylediğimde kendimi gerçek ve soylu bir şovalye gibi gösteriyorum. Sonra da kötü ruhlar tarafından cennetten kaçınan babasının ruhunu kurtarmaya yeraltı dünyasına inecem. Bu arada işin ilginç tarafı kadının babası beni öldürdüren zibidil. Ve ben onu kurtarmak zorundayım! Olfit Şimdilik iki saat, iskeletiydi, dragonuydu, şeytanıyordu uğraş dur. Hem kötü de kokuyordur oralar. Ulen.. Ulen.. Başka görev mi yoktu, ikinci ulan yeraltı dünyasından. Zaten çocukların de arkadaşları sahilde çukur açardı, ben kumdan dağ ya-

guran falan olurdum.

- Ona da sıra gelir, takma kafana. Sen bize biraz yeniliklerden bahsetsen, ne bilim büyüyüd, yaratık falan?



- Ohooo! İnanımasın tam 7 tane yeni kale tipi, her birinde de 82 yeni yaratık türü var. Her yarauk 5 kere upgrade ediliyor,



pardım, sevmiyorum istee alacaklar, derinlikleri ill Böhü... Bu arada, nasıl sakal yakışmış mı?

- Harbiden tam bir şovalyeye benzemişsin Tarnum'cuğum; çok yakışmış, kızlar eriyerek karşısında, hepsi sana hasta olacak bak gürsün.

- Hadi be, zaten ben de şans olsaydı, gider Tomb Raider'da fi-

ve yaratıkları birleştirip daha büyük yaratıkları yapabiliyorsun volt-randaki gibi. Üstelik büyüğünü 246' e çıkardık. Ayrıca oyunun yanında bir kilo patlicanla, ikiyüzelli gram tuzlu fistik veriyoruz.

Alternatif

Heroes 3

Sayı/Puan

Nisan 99 50/100

Böylece bölümler arasındaki 3,5 saatlik demolarda sıkılmazsınız. Patlicanı ne yapacağınızı bilemem tabii...

Güzelim, ne diyorsun sen be? Nenin? Yok oyle bir şey! Uzak bu gibi kavramlar 3DO programolarına. Adamlar rahatça para kazanmak için maksimum uğraşıyorlar. Tek ekledikleri bir kaç saniyelik bölüm arası görsüntüleriley, şöyledi uzuncana bir konu ve bir dolu text. Her an ne yaptığımı ve günlüklerime falan ne yazdım? Yüksek sesle söylememi istediler ki oyuncular duyalıysa. Belki böyle benim konuşmalarına da oyunda ne redeye hiçbir yenilik olmadığını farketmezmiş de, falanmış da扁an.

- Oha bel Hem bu kadar dört gözle oyunun gelmesini bekleyen de sadece bir yığın senaryo yiğiniyle karşılaş. Eski hamam eski tas yarıl

- Aynen öyle! Hatta bölümler bile senaryo editöründe yapılabılır. Gerçi profesyonelce hazırlamış haritalar ama yine de o kadar bağırdım çağrıldım, bakın arkadaşlar koskoca programınız iki üç tane yeni yaratık, büyük falan sokuşturun şunun bir yerlerine insanlar sevinsin, yavruları gülşün, hadi olmadığı gibi bir şebe adam gibi bir iki tane hanım köyün da benim canım silmesin! Bakın westwood'a adamlar RA 2'yi nasıl yapmışlar.

- Hmm, durum gerçekten açıklandı. Yine de sonuçta bu bir Heroes 3! Ve her Heroes fanının alması fazlalık olacaktır.

- Eh, bu da doğru tabii! Neyse, artık benim kaçmam gereki, şu kraliçenin babası beni bekler. Dönüşte söz yine uğramış, hem sana da belki Chronicles'dan hatırlı niyetine bir şeyler getirirsem. Var mı özel bir isteğin?

- Valla, oralarda bulursan bir Power of the Dragon Father çok makbul geçerdı Tarnum'cuğum.

Hadi kendine iyi bak, çok yarananlara oralarda.

Tarnum'u uğurladıktan sonra akıma takılan çok şey vardı sevgili okurlar, Heroes 3'un geleceği, yeni senaryoların neler getireceğini, her oyunda bù-

yük bir yenilik aramaya hakkımızın olup olmadığını. Sinan'ın geri dönüşüyle artık tam kadro Dünyanın en iyi dergisi olmuş olamayacağımız gibi sorularla dalgın ortaklığını toplarken, bir den gözümme Tarnum'un oturduğu koltuktan bir pınlı çaptı. Yanından baktığında hayretle bunu gördüm! Eski dostum, her geldiğinde benden yediği bir dilim pastanın bile karşılığını verecek kadar kibardı. Yanında da Batu için Elixir of Life vardı. Batu'nun tip okuduğunu da öğrenmiş olmalı, öncə koşturmasının arasında.

Sevinçle ismini bitirirken, aklımda geçenler net ve eksiksizdir.

Bu oyuncu oynamalı. Yenilik olmasa da, sırı Tarnum için oynamalı. Onun şerefine oynamalı.

Gökhan & Batu

(Gökhan, anketi cevaplamayanlarla uzun raporlar yapacağı tehditini savurdu.)

İKİNCİ GÖRÜŞ:

İlk sokuştaramadan durmadım. Oyunda yeni bireylerin olmamasını bekleyen kader anladım ama senaryolarındaki başı tozukluğa da bir Heroes hayranı ve oyuncusu olarak borulum. Nasıl mı? Conquest of the Underworld senaryosu neredeyse tamamen yer almaktaki tünellerde geçiyor ama savaş ekranı çokta, temede güzel, gökyüzü falan göründüyor. Yahu dedim. İnsan en azından orta seviyeye uygun bir iki yimi savaş alıp özendir. Yanzıklar olsun 300!

CEM SANCIL

Grafikler

Heroes oyuntarında ne grafiğin...

Ses ve Müzik

Ne de müziğin öze bir yeri yoktur.

Oynamabilirlik

Onun için önemli olan oynamabilirlik vs.

Atmosfer

Atmosferdir, ki o da zaten yeterince güzel, heyecanlı ve eşsizdir.

LEVEL Notu

70

(*) Yukarıda not beklediğim kadar yenilik getirmediği için Chronicles'in notu, ikinci de Heroes 3'ün notudur, haberiniz ola!

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 320 MB

sabit disk, 4 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium 166, 64 MB bellek, 320 MB

sabit disk, 16 hızlı CDROM

Multiplayer: modem/internet/network

Grafik Desteği: 800x600 16-bit

CLOSE COMBAT 5

Küçük Kurşun Askerler Geri Döndüler

Yapım: Atomic Games

Dağıtım: Mattel Interactive

Tür: Savaş

Bilgi için: www.atomicgames.com

Microsoft'un oyun dün-yasınaarmağan ettiği sıkistrategy oyunu, Close Combat serisi, yavinci değiştirek, Mattel etiketiyle çıkarıldığı beşinci oyunu ile tekrar karşımızda.

Close Combat'ın tadına bugüne kadar baktmamış olanlar için, oyunun strateji oyunları içinde ayrı bir yeri, ayrı bir tadi olduğunu anlatarak başlayalım. Kendi başında bir strateji oyunu olan Close Combat'da, alışılmış RTS kalıplarının dışında, kaynak toplamadan, fabrika kurmadan, üs kurmadan savaşıyorsunuz. Yani kısacası bütün gücünüzü, ikinci dünya savaşı sırasında emrinize verilen askerlere kanalize ederek, görevlerinizi başarmaya çalışıyorsunuz. Oyunun can alıcı noktası, tamamen gerçek hayatı simule etmeye çalışmasından kaynaklanıyor. Yani oyundaki her silah, her araç gerçeğine yakın modellenmekle kalmıyor, askerlerinizin üzerindeki silahların menzilleri, cephaneleri, etkileri, çevredeki ağaçların, evlerin, çalıların, tepelerin çukurların savaşa en gerçekçi şekilde etkilemeleri sağlanmış.

Bir manga askeri, üzerinize mermi kusan bir makineli tüfek yuvasına doğru sürdürüğünüzü düşünün. Diğer RTS'lerdekinin aksine, askerlerinizin bir güç çubuğu bulunmadığından, mermiyi yiyenin pat diye yere düşüğünde şahit olacaksınız. Büyük bölümü aldığı yaralarla iptal olacakken, yaralananlar, hayatı kalmak için son güçleri ile çabalamaya başlayacaklar. Bundan sonrası kısım daha da heyecan verici... Arkadaşlarınızın çata çuta vurulup yere düşüğünü gören mangadaki diğer elemanların morali bozulacak ve onlarda saldıryi bırakıp kendilerini yere atarak en yakınlarındaki siper "te-eykiin faaayiiirr" diye bağıra bağıra kaçmaya çalışıklarını göreceksiniz.

Omaha Beach'de Küçük Dürmek

Close Combat serisinde oyuncular, Avrupa'nın ortasından Rusya'nın dplerine kadar yolculuk ettikten sonra, serinin beşinci oyunu oyun severleri, ikinci Dünya savaşının son günlerinde, Normandiya çıkarmasına götürüyor. Alman veya Müttefik tarafla-



rinden birini seçebildiğiniz oyun, serinin dördüncü oyunundaki gibi, ana haritada birliklerini bölgelere göre hareket ettirebilmenizi olanak sağlıyor. Aslında tam olarak bir stratejik harita sayılmasa da ana harita dediğimiz meret Ana harita daha çok görev seçme mönüsünün grafiğe dokülmüş halı gibi duruyor. Yani, haritadaki bölgelerin üzerinde bazı bilgiler yer alıyor ki bunlar tipik bir görev briefingini andırıyor. "Bu bölgede çok önemli bir alman nakliyat birliği yerleşmiş durumda, Eğer ele geçirebilirseniz, Al-

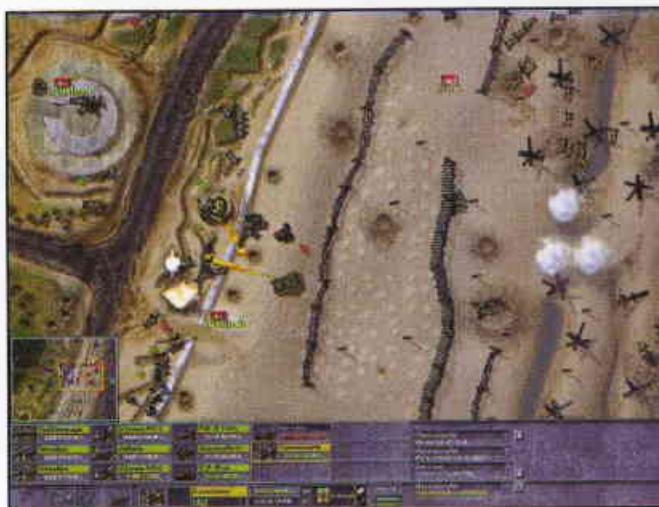
manların ilerleyişini durdurmak ve sahile indirilen askerlerimi muhafeme bir karşı saldırından korumak mümkün olacaktır... Bölgedeki Alman varlığı ve direnişi ust seviyede olacaktır. Tank ve ağır silahlarla karşılaşacağı da kesin," gibi şeyler yani. Bunları arasından en beğendiğinizi seçip o bölgeye aktaracağınız birliğimi hareket ettirerek göreveye başlayabileceğinizden. Ama elbette, her birlik hareketi çatışmaya sonuçlanmak zorunda değil. Bazı birliklerinizi boş bölgelere veya diğerlerinin yanına hareket ettirebilmek gibi, stratejik kararlar hala size bırakılmış.

Ders: Tarih

Close Combat 5'de, şartlar olabildiğince gerçeğe yakın tutulmaya çalışılmış. Normandiya çıkarmasının yapıldığı tarihteki hava durumu, müttefik ve alman askerlerinin pozisyonları, kritik operasyonlar oyuncuya yansıtılmasına çalışılmış.

Hazırlıkları sırasında Overlord Operasyonu olarak kodlanan Normandiya çıkarması, insanlık tarihinin gördüğü en büyük askeri operasyon olarak bilinir. Müttefiklerin, tüm Avrupa'yı işgal etmiş olan Almanya'nın savunma hatlarını delerek Avrupa'ya girebilmesi için gerçekleştirilmiş operasyonda, 5000 gemi, 10 000 uçak ve 250 bin piyade İngiltere'den, Fransa kıyılarına akmış, önüne gelene Alman askerlerini ezip geçerek Avrupa'ya girmiştir.





dir. Tam bir taktik başarısı olan operasyonda kullanılan askeri güç çok büyük olduğu için başarısı kaçınılmaz gibi görünse de, başarısının en büyük nedeni, Almanları aldatmamış olmaktan kaynaklanıyordu. Almanya'nın işgal ettiği ve İngiltere'ye girmek için bir kapı gibi gördüğü Fransa ile İngiltere arasında neredeyse bizim boğazındaki büyük adanın sırkicie uzaklılığı kadar bir mesafe vardır. Ve insan utanmasa, karşı kiyıda gezinen düşman askerlerine, narek yapabilir. Hazırlıkları aylar önce başlayan Overlord operasyonunda, İngiltere kıylarına, Almanlara göstermeden 5000 gemi, 10 bin uçak ve 250 bin askeri konuşlandırmak, ope-

kukla gemiler ve uçaklar yerleştirilmiş, Almanlar'a saldırının kuzey İngiltereden Almanya'ya doğru yapılacak izlenimi verilmiştir. Bu na aldatmacayla, Almanya'nın Normandiya sahilinde bir kaç güçsüz birlik bırakıp gücünü kuzeye yöneltmiş olmasına rağmen, Normandiya'da Almanların kurdukları barikatlar yüzünden müttefikler acı kayıplar vererek Avrupa'ya girebilmişlerdir.

Komtanım Çok Karizmatiksınız

Close Combat 5'i oynarken, Saving Private Ryn filminin içine girmiş gibi hissedebeksiniz kendinizi. Sahildeki kıyımdan, iç taraflara ilerlerken karşılaşığınız pusu-

plana çıkıyor. Askerler, etraflarında arkadaşlarının öldüğünü gördukçe moral kaybediyorlar. Hele, komutanlarının öldüğünü gören bir birlik kolayca dağılıyor. Bu aşamada liderlerin rolü devreye giriyor. Karizmatik bir lider, etki alanı içindeki birimlerin moralini yüksek tutarken, onlara en zor emirleri bile kabul ettirebiliyor. Bu noktada, askerlerinizin emirlerinize uymasının tamamen mırallere bağlı olduğunu hatırlatmamalıyım. Yani ağır makineli tüfek ateşi altında bir sipre girdip başını toğraja sokmuş adamları yerlerinden kipirdatmak oldukça zorken, karizmatik lider faktörü devreye girdiğinde, o adamların ayağa kalkıp, mermi kusan makineliğin üzerine koşarak, düşman

rine tanıklık etmenize yardımcı oluyor ve yine eski oyulara oranla bir değişiklik göze çarpıtmamakla birlikte, sesler henüz kulağı tırmalamıyor

Oyunun, arabirim de hala eski arabirim. Gerçi her yeni oyunda mutlaka herşeyin değişimini gerektiği düşünmemek lazımlı çünkü arabirim kullanımı ve anlaşılmalarının en üst seviyesinde görünüyor. İlk bakışta karışmış görünse de göz alıktan sonra, savaş ekranının altındaki o konsoldan takip ettiğinizi fark ediyorsunuz. Aslında Close Combat serisini de bu kadar başarılı bir savaş oyunu yapan etkenin, bu arabirim olduğunu kabul etmek lazımdır.

Savaş oyunlarını sevenlere tavsiye edilir. Ama biraz daha hafif ve hızlı bir şey arayanlar için, Sudden Strike daha uygun olabilir.

Bariş içinde yaşamamanız, saldırıyla uğramamanız, kendinizi savunmak zorunda kalmamanız ve ilimli fente uğraşın, adam olmanız, uzay gemileri yapıp fezaya açılmamanız, futbol yüzünden kimseyi öldürmemeniz dileyile...

Cem Şancı

(**Cem Şancı İstatistik**
bölmünde bütün gün anket hazırladığı öğrencilik günlerini hatırladı.)



rasyonun esas sorunu olmuştur. Çünkü alman keşif uçakları bunları görüp girmek bir saldırı olacağını anlayacak ve hemen bölgeye Almanya'nın o dev savaş sanayininin, inanılmaz güçteki tankları, topları, askerleri yığılcaktı. Bunun önüne geçilebilmek için, İngiltere'nin kuzey tarafına, suntadan, kontrplakdan yapılmış

lara, teker teker kaybettiniz askerlere kadar her şey insana savaşın acı yüzünü tattırıyor.

Daha çok piyade savaşına ağırlık verilmiş olan oyunda, ister istemez insan psikolojisi de ön

Alternatif

Close Combat 4

Sayı/Puan Nisan 2000 85/100



askerinin böğrüne sığusunu sapladıgına, düşmanın cüccüğünü durdüğüne şahit olabiliyorsunuz. Ama tabii, şunu da kabul etmek lazımdır, ayağa kalkıp húcuma geçen bölüğün bir kısmı da delik desik olup yere yiğili vaziyette geride kalmıyor. Yani buradan çıkan sonuç, elalem gazına gelip, ateş kusan makineliğin önüne atlayan insanlar kavgaya donebilirler oluyor. Aynı Saving Private Ryn'daki gibi, komutanları Tom Hanks'in gaz verici konuşmalarına aldıran, Alman hatlarının gerisine giden birlik, sonunda hacamat olup, mezarı boyluyordu, hatırlarsınız.

Osu busu...

Oyunun grafikleri detaylı ve renkli olmasına karşın, hala önceki Close Combat'ların motorunu kullanıyor. Fazla bir gelişme göze çarpıtmıyor. 2D grafiklerde, çevrenin etkisi oyuna başarıyla yansıtılışırken, birimlerin grafikleri artık yetersiz kalıyor. Askerlerin grafikleri vasat ve yüksek çözünürlük devreye girdiğinde anlaşılması zor olabiliyor. Yapımcıların serinin bir sonraki oyundan farklı grafikleri geliştirmesinin şart olduğu anlaşılıyor.

Sesler ise, oyuna tat katacak kadar başarılı. Hala savaşın sesle-

Grafikler

Hala 2D kullanıyor. Yüksek çözünürlük desteklemesine rağmen, birimlerin detayları az kalıyor.

Ses ve Müzik

Ses efektlerinde de bir değişiklik yok gibi. Yine de kulağa hoş geliyor. Adamlarımızın bağrılarını dikkat çekiyor.

Oynamabilirlik

Serinin meğer arabirimini nedemeye oynamabilirlik üst seviyede. Savajın kontrollü basit ve anlaşılır.

Atmosfer

Oyun sürüklüyor. Görevler uzun sürüyor olsa da bunu farketmiyor, savaşa odaklanıyoruz.

LEVEL Notu

Close Combat serisi artık bir klasik olduğunu gösteriyor. Grafiklerde biraz farklılığı daha başarılı olabilir. Oynamaması zekvi ve oyuncu sınırlığı.

Min. Cont: Pentium II 266, 64 MB RAM, 8MB
3D Grafiğ Kartsı:

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 16 MB 3D
Hafıza

Multiplayer: LAN, Internet. Maksimum

Grafik Desteği: Max 1024 X 768

LEVEL KARNESİ

72



CRIMSON SKIES

Gökyüzünde korsanlık! Görmesem inanmazdım.

Yapım: Zipper Interactive

Dağıtım: Microsoft

Tür: Simülasyon / Adventure

Bilgi için: www.microsoft.com/games/crimsonskies

yunu ilk çalıştárdığım andan itibaren beni çok etkilediğini itiraf etmeliyim. Hani Errol Flynn ya da Burt Lancaster'ın korsantlık filmleri veya şu en eski ve ünlü Robin Hood vardır ya. Hani koca koca adamlar yesil tight giyler ellerinde uzun yarylara zenginleri soyup fakirlere verirler falan. İşte Crimson Skies'ta da tam bu hava var ve Microsoft gerek senaryo gerekse müziklerle bu atmosferi tam on ikiden yakalamış. Siz oyunda Nathan Zackary adlı bir hava korsanını canlandıryorsunuz. Yanınızda sizin gibi bir çok hava korsanı arkadaşınız var ve uçaklarınızla üs olarak dev bir zeplin kullanıyorsunuz. Pirpirleriniz bu zeplinin karnından uçuşa geçiyor ve gene karnındaki bir kancaya takılarak zepline geri dönüyor. Oyunu geçtiği dönemde 1930'lar ama o zamanın havayı teknolojiyle biraz oynamış tabii. O yüzden oyunda aerodinamik diye bir anlayış pek görülmüyor. Zaten oyundan bu kadar oynanmasa bol bol stall olan uçaklarla böyle fantastik bir havayı korsanlığı da yapamazdık.

Oyunun konusu ve müzikiinden sonra en çok hoşunuza gidecek yanı ise kendi uçaginiizi

yapabilmeniz. Başlarda oynayacağınız birkaç görev sonrasında elinize bir hazine geçiyor. Buradan elde ettiğiniz para ile kendinize yeni uçaklar yapabiliyorsunuz. Daha doğrusu mevcut modeller üzerinde modifikasyon yapabiliyorsunuz. Ayrıca görevler bittikçe rakiplerinizin de teknolojisini ele geçirdiğiniz için hangarınızda uçak sayınız çoğalıyor ve bunları sıtarak para yapmak elinizde. Benim size tavsiyem paranızı harcamak için acele etmemeniz. Biraz sabredip oyunda 6-7 görev ilerleyin. Özellikle İngilizlerin gizli uçağı Bloodhawk'ı çaldıktan sonra kendinize yeni ve gücü modeller planlayabilirsiniz. Oyunda bir avcı uçağı için en önemli özellik agility yani uçağın manevra kabiliyeti. Eğer iyi bir nişancı iseniz az silah ve güçlü bir motora sahip çevik bir uçakla düşmanlarınızı ağıtlabiliyorsunuz.

Görevler birbirine bağlı olarak ilerliyor ama eğer bir görevi üst üste üç defa geçemezseniz ki oyun görevi başarmış gibi kabul edip bir sonraki görevde geçmek isteyip istemediğinizi size soruyor. Bunu her başarısız üç seferden sonra tekrarlıyor. Bence onur meselesi etmemip geçin

çünkü görevlerde bazen her şey it dalaşı ya da zeplin vurmak olmuyor. Bazen çok zorlu akrobatic hareketlere yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Hatta hedeflerinizi vurmak için son hız hangara girmek zorunda bile kalabiliyorsunuz. Hangara girmek kolayda içerisindeki bir çok şeye takılıp çikamamak gerçekten yüksek bir olasılık. Kanadınızı bir yere takabiliyorsunuz. Ayrıca vurdugunuz hedefler parçalanırken size de çarpabiliyorlar. It dalaşı yaptığınız rakipleriniz bile bazen kendini kurtarmak için böyle manevralara kalkabiliyorlar. Sizde onları izlemek zorunda kalyorsunuz tabii.

Ben de bir daha...

Oyunda campaign dışında instant action seçeneği ile kendi görevlerinizi uretебiliyorsunuz. İstediğiniz haritada istediğiniz kadar filolya kapişabiliyorsınız. Ayrıca masanızın üstünde duran memento seçeneği de oyuna başka bir "hosluk" katıyor. Bu seçenek sayesinde gelecek görevleri büyük bir "heyecanı" beklemeye başlıyorsunuz. Oyunda başarılarınız görevlerden sonra çıkan resimleri de isterken masa üstünüzde save edebiliyorsunuz.

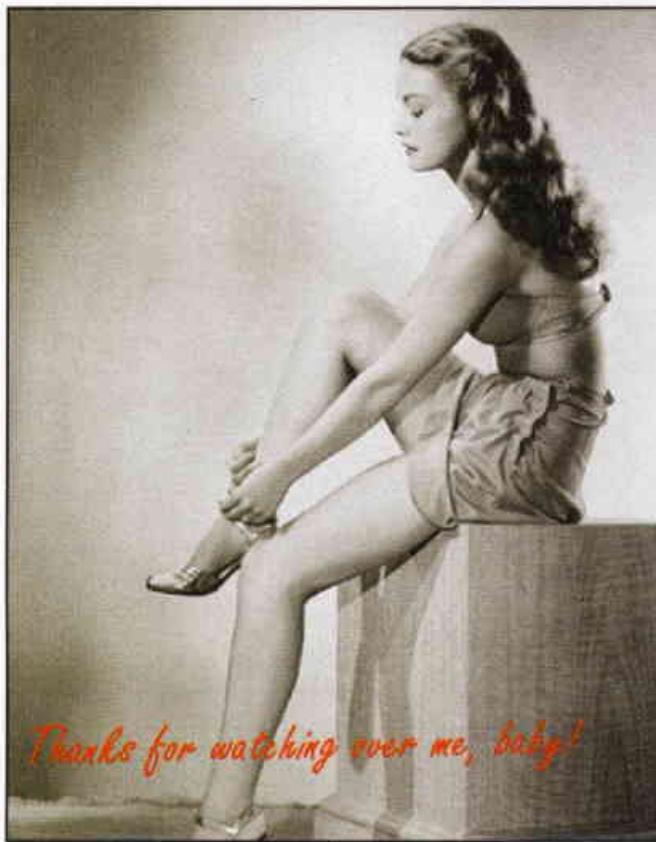
Seslendirmeler ve çarpışma içinde kanat pilotlarınızla yaptığıınız konuşmalarda güzel düşünmüştür. Her şey kısa ve basit. İngilizcesi çok iyi olmayanlar brifingi anlamakta biraz zorlanabilirler ama sonuçta görev sırasında waypoint sistemi olduğu için görevleri rahatlıkla arlayabiliyorsunuz. Yalnız rakiplerinle yaptığı uzun meydan okumalar siz zorlayabilir. Ayrıca ileri görevlerde görev içi değişimler oluyor. Mesela kurtaracağınız muhasebeci zeplinin yanında kancası bozuk olduğundan zeplinin üstüne çıkıyor ve onu oradan merdiven sarkıtım almak zorunda kalabiliyorsunuz ve bu size görevin ortasında üstelik muhasebecinin üstünde bulunduğu zeplin düşmek üzere olduğundan çok az zamanınız varken söyleniyor. Ama onun dışında oyun içerisinde mantık çok basit. Kırmızılar kötü, yeşiller ve maviler ise vurulmaması gerekenler.

Şimdı size oyunda işinize yarayacak ipuçlarını vereyim. Öncelikle en çevik uçağı alın ya da güçlü ama daha az çevik bir uçak alıp ona nitrolu bir motor takın. Oyundaki en iyi makinelî tüfeklerde biri olan 60 mm lik chayen den kısa zamanda bir tane edinin ve bunu ne yapın edin ucagınıza takın. Oyunun ilerisinde nasıl üzerinde bir çift 70 mm lik goliath bulunan uçaklardan ediniyorsunuz.

Ara başlıklar

Her zaman uçarken sağınızı solunuzu kontrol edin. Özellikle zeplinlere saldırırken saldırıizi ayarlamamanız için bu çok gereklidir. It dalaşı yaparken düşmanınızı mutlaka hedefin içine almak zorunda değilsiniz. Uçtuğu yöne doğru önüne ateş ederseniz tutturabiliyorsınız. Düşmanlarınıza hep arkadan yaklaşın veya görüş alanınıza aldığımda eğer karşılıkla uçmuyorsanız yavaşlayın ve ateş açın. Zaten oyun boyunca en yüksek hızda uçarak rakiplerinizi vurmak çok zor olabilir çünkü rakiplerinizi yavaş olabilir bu yüzden bir eli-





niz hız tuşlarında olsun. Zepplinlere saldırırken ise, eğer torpidolarınız yoksa, ilk yapmanız gereken şey üstünden geçerek savunma silahlarını vurmaktır. Bir zeppline tüm savunma silahlarını yok etmeden saldırının içinde sizi yıprattıklarından görevi tam bitirmek üzereken düşebilirsiniz. Eğer torpido atacaksanız o zaman yandaki ufak savunma silahlarını vurun yoksa torpidolarınızı vururlar. Eğer göreviniz zepplini yok etmekse o zaman yanlardaki top kapaklılarına ateş edin. Yok yavaşlatmaksa o zaman motorları vurmalarınız. Bunun için gene yavaşlayın ve motorları tek tek vurun. Unutmayın nişangahınız bu defa hedefin üzerinde olmalı. Hedefin menzilde olup olmadığını ise ufak kutunun belirmesinden anlayabilirsiniz. Zaten oyuncu içerisinde hiç bir hedefe üzerinde kutucuk çıkmadan ateş etmeyin boş mermi harcamış olursunuz.

Unutmayacağımı

Oyun bazen zorluğundan dolayı çok sıkıcı olabiliyor ama bundan daha da kötüsü söyleme araları. İşte bu aralar siz oyun dan bezdirebiliyor. Tam kendinizi

sıkmış görevi bitirmek üzereken düşürülüğünüzde uzun bir süre yeniden söyleme için bekleyebiliyorsunuz. Bu üst üste olunca bu defada çıldrmaya başlıyorsunuz. Buhun için tavsiyem eğer



görevi başaramayacağınızdan eminseniz ya da tam bir yere çarpmak üzereyseñiz escape tuşuna basmanız. Buradan restart derseniz görev söyleme süresi

Alternatif

Ultra Fighters

Sayı/Puan

Haziran 99 30/100

en az yarıya iniyor.

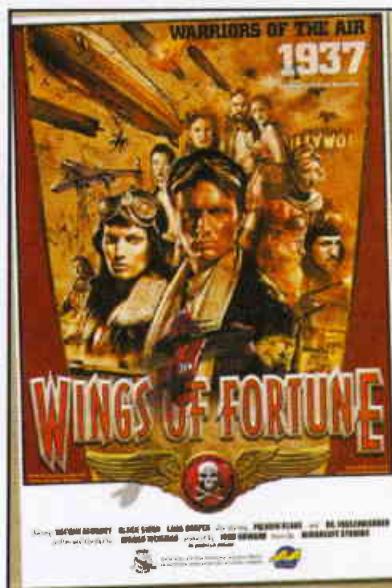
Görevler ilerledikçe mekanlar değişiyor. Bnlardan özellikle Hollywood Studioları çok hoş düşünülmüş. Zaten oyunun gelininde planlanan mekanlar çok hoş. Eğer oyunu multiplayer oynamak istereniz önce sitesine girip en son yamasını indirin yoksa single playerdaki tüm save dosyalarınızı kaybedebilirsiniz. Crimson Skies Zone'da ya da LAN'de gayet sorunsuzca oynanabiliyor. Zaten oyuna en çok tat katan yerlerden biriside burası. Single player modda modifiye ettiğiniz uçakla multiplayer oynamak çok zevkli. Burada size bir ipucu vereyim. Mutlaka arkasında taret olan bir uçakla multiplayer oynayın. Ben Zone'daki ilk oyunumda 7 kişiyle beraber bir deathmatch arenaya girdim ve arkasında taret olan tek bir uçak hepimizi defalarca düşürdü ve biz onu bir defa bile düşüremedik. Yani taret rulez!

Söz veriyorum

Crimson Skies oynanabilirliği ile bana biraz Freespace serilerini hatırlattı. Hani biraz daha uğraşsalardan neredeyse yerçekimini durdurup uçakları havada asılı bırakacaklar gibi. Bunu en güzel bir zeppline saldırın Warhawk'lar da goruyorsunuz. Siz uçağın etrafında vurmak için dört dönerken o inanılmaz bir şekilde zepplinin karına yapışıp kalabiliyor. Hadi şimdi yanışip kendi zepplinize zarar vermeden vurun bakalım. Ayrıca başka bir saçılım kendi

kanat adamlarımın oyun boyunca bana bir iki defa çarpması. Bu beceriksiz yapay zekalar ben uçarken güya bana eşlik etmek için pike yapıp bana çaptılar. Bazen zarar gördüm bazen ise gitmediğim yön tamamen şaşırttı zor kurtuldum. Uzun söyleme aralarının dışında en çok rahatsız olduğum noktada bu oldu.

Eğer uçarken hızlı manevra yapmak istereniz uçağın burnunu yukarı çekmek yerine gideceğiniz yeri alınız alarak öyle de. Böylelikle daha çabuk dönebiliyorsunuz. Düşman filo halinde üstünüze geliyorsa önce e tuşıyla hızlı bir şekilde aralarında dolasın ve içlerinde bir ace olup olmadığına bakın. Eğer varsa önce onu dü-



şürün çünkü ace'ler arkana geçince onları kolay kolay silmek yorsunuz.

Oyunda yapılabilecek çok şey olabildi. Böyle bir senaryo ve motor ile daha bir çok sevin üretebileceğine eminim. Zaten oyunu bitirdiğinizde size ikincisiň afiş ile veda ediyor. Crimson Skies kesinlikle arşivinizde bulunmalı paranızın her kuruşuna değer.

Burak Akmenek

(**Burak Akmenek anketi cevaplamañlara çok kırlaçagını üzürerek ve üstüne basarak belirtti.**)

LEVEL KARNEŞİ

Grafikler

Gayet başarılı ve makineleri zorlamaması için optimizasyon yapılmış. Her şeyi en düşük ayırtıma kadar görebiliyorsunuz.

Ses ve Müzik

Ses efektleri çok güzel ama müzik güzel olmasına rağmen tek parçadan olabileceği için bir yerden sonra sıkıyor.

Oynanabilirlik

Gerçek dinamikleri aramazsanız gayet iyi. Bazen o kadar çok akrobasi gerektiriyor ki oyun çok zorlaşıyor.

Atmosfer

Dört dörtlük! Kendinizi tam bir kahraman gibi hissediyorsunuz. Pencereden atlayıp koşusunuz geliyec.

LEVEL Notu

85

Bir klasik odayı. Kesinlikle eğlenceli de bulunmak. Oyunun ikincisiň ekstra gişelerde daha iyi olacağının şüphesi yok.

Min. Cihaz: Pentium II 266, 64 MB RAM, 8MB

3D kartı gereklidir.

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 16 MB 3D

hizlandırıcı

Multiplayer: LAN, Internet. Maksimum

Çiftlik Destegi: Max 1024 X 768

HIT

ODYSSEY : THE SEARCH FOR ULYSSES

Ithake'ye uzanan yolda Akka komutanını izleyin...

Yapım/Dağıtım: Cryo

Tür: Adventure

Bilgi için: www.cryinteractive.com

Troya'nın düşüşünden sonra Akkaların büyük komutanı, Ithake kralı Odysseus evine, karısı Penelope'ye doğru yelken açtı. Kivrak zekasıyla tanrıça Athene'nin gözdesi olan bu insanoğlu, ülkesine gemiler dolusu seçme adamlarıyla birlikte zaferle dönmeyi düşünüyordu. Ama tann Poseidon'un gazabını üzerine çeken Odysseus'un yolculuğu hiç de beklediği kadar kolay geçmedi.

Elbette on iki bin dizelik bir destanı bu kadar kısa şekilde özetlemek adil değil. Hem şaire, hem okuyucuya haksızlık etmek gibi boylesi. Ama Cryo da yine tarihten alıntılarını allayıp pullayıp oyun biçiminde sunmaya devam ediyor. Üstelik bu kez Atlantis ya da Pompei gibi tarihin biraz daha hasır altı ettiği, üzerinde daha fazla serbestlik sahibi olabilecekleri bir konuya değil, Homeros'un Odisseya'sını işliyorlar. Dolayısıyla ellerindeki senaryo nerdede sezarız. Onlara kalan aynı şekilde üzerrinden geçip biraz da bulmacalarla süslmek. Aslında mitlerin bu şekilde renklendirilerek popüler edilmesini çok da onayladığımı söylemeyeceğim. Burada canı sikan, mitolojik olay ya da kişi-

lerin oyunlarda konu edilmiş olmaları değil. Elbette destanlardaki kahramanlar, tanrılar, mekanlar bilgisayar oyunlarında iyi bir atmosfer yaratmak için bulunmaz malzeme, ancak özgür bir senaryo yazmak yerine insanlık tarihinin en ünlü destanlarından birini birebir kopyalamaları beni rahatsız ediyor. Neyse, asıl yapmam gereken oyunu değerlendirmek, bunlar başka tartışmalar, başka yerde yapılacak

Athena, Odysseus'un omuzlarına bir de eski geyik postu attı...

Oykümüz, destanın giriş kısmından, ama Odysseus'un (ya da oyunda kullanılan adıyla Ulysses'in) değil, karısı Penelope'nin tarafından başlıyor. Ithake'deki evi, Odysseus'un öldüğüne kendisini inandırıp evlenmek isteyen taliplerle dolup taşarken, kocasından umudunu kesmeyen Penelope, Odysseus'un can dostu Heritias'tan onu bulması için yardım istiyor. Tahmin edersiniz, biz de elinde Penelope'ye adanmış kılıçıyla Odysseus'un izini süren Heritias'ı canlandııyoruz. Troya kıyularına vardığımızda bizi Odysseus'a götürürecek Mikis adlı biryle karşılaş-

şıyoruz (Ve bizi Odysseus'a götürüyor, oyun da bitiyor dermişim!). Ama Mikis'in başına çok da beklenmedik bir durum olmayarak kötü şeyler geliyor. Dahasi onu cansız yere seren trident şeklindeki biçak (Yunan mitolojisi ile uzaktan yakından ilgisi olan okuyucular bu işte kimin parmağı olduğunu anlamakta pek güçlük çekmeyeceklerdir. Ama çok israr eden varsa tridentin üç sıvı ucu bir mızrak olduğunu ve sularla pek yakından ilgili bir tanrı ile özdeşleştiğini çitlatalım!) bizim üzerinden çıktıığı için cinayette suçlanıyoruz. Bundan sonrası, kaçışımız ve Odysseus'un izinden giderek adım adım ona yaklaşmamızı konuşuyor.

...eline bir değnek verdi...

Oyunda Heritias'ı 3rd person olarak kontrol ediyor ve tüm hareketlerini klavye kullanarak gerçekleştiriyorsunuz. Tipki Grim Fandango'da olduğu üzere mouse'a hacet kalmıyor. Ayrıca yine Grim Fandango'daki gibi oyunu kopuk kopuk ekranda değil, değişen kameraları ile birbirine bağlanan, bütünlüğü olan bir mekanıda oynuyorsunuz. Fakat bu kameralar değişimlerinin yer yer ol-

dukça kafa karıştırıcı hale geldiğini söylemeye yarar var. Bazı yerlerde kamera açısı bir anda tam ters yöne dönüyor ve çevreye dikkat etmezseniz yolunuza şaşırmanız ve kendinizi başladığınız yerde bulmanıza neden olabilir.

Inventory'nizdeki eşyalar arasında da kılıcınıza özellikle dikkat etmelisiniz. Çünkü oyunun kimi sahnelerinde kılıcınızı çekip "enter" tuşıyla rakiplerimize karşı savuruyor (Gorduğun gibi olayın aksiyon boyutu da var!), kimi sahnelerinde ise bulmacaları çözmekte kullanıyorsunuz. Aynı zamanda Thief oynar gibi kendinizi belli etmeden geçmeniz gereken yerlerde karşınıza çıkarak sizin hareketinizde dikkat olmaya zorluyor.

...koluna da delik deşik bir heybe taktı...

Odyssey, 1024x768'e kadar çababilen çeşitli çözünürlüklerde çalışıyor. Mekanlar ise 3 boyutlu cisim ya da karakterlerin 2 boyutlu bir ard alan üzerine oturtulması ve bu 2 boyutlu alanın çeşitli efektlerle 3 boyutlu gibi gösterilmesiyle elde edilmiş. Bu yöntem, genel olarak pek sorun çıkarmasa da bazı sahnelerde 3 boyutlu cismi çok keskin hatlarla görünüren arka plandaki texture'ların flu olması gözü rahatsız ediyor. Mekanların renkli ve geniş tasarımı ise oyuncuya rahat ettirmesi açısından başarılı.

Karakter dizaynı ve animasyonlarda bir takım eksiklikler kendini yok değil. Örneğin karakterlerin poligon sayılarının az olması, mimiklere gereken önemini verilmemesi, hareketlerin canlılık ve akışkanlığından uzak olması oyun atmosferini yaralıyor. Inventory'de her cısmın üç boyutlu olarak tasarlanması ve kendi eksenleri etrafında dönmesi de elinizdeki eşyaların sayısı artmaya başladığında oyun hızını düşürüyor.

Oyun akışı içinde öyle anları oluyor ki, kendinizi amaçsızca ortada dolaşıyor gibi hissediyorsunuz. Ne yapacağınızı biliyor (ya da en azından hissediyor), ama neden yapacağınızı tam olarak





...İşte yıllar sonra Odysseus evine bu kılıkta döndü.

Her zaman olduğu gibi Cryonun en güçlü silahı oyun müzikleri. Hatırlarsınız, Atlantis'in müzikleri oyle başarılıydı ki, Cryo onu ayrı bir CD halinde de piyasaya sürmüştü. Gelenek bu kez de bozulmamış. Odyssey, oyunu oynamanızın zamanında bile dînlenebilecek kalitede müziklere sahip. Özellikle oyunda o an yaptığınız eylemlere göre müziğin yükseliş alması, denizde açılır ya da bir tann ile konuşurken destansı bir şekilde coşması siz oyuna sıkı sıkıya bağlıyor. Né yazık ki ses efektleri aynı derecede kadar çikamamış "Kötü" olarak nitelendirmek pek doğru olmaz belki ama çoğu yerde ses efektleri "uygun değil". Orneğin başkahraman Herkiasın gürleyen bir ses tonuna sahip olacak yerde daha Amerikanvari konuşması, kumda koşarken "hâşır hâsus" diyerek seslerin gitmesi gülünç olabiliyor.

Oyunun menüler de arkaplan müziği ve orjinal tasarımla çok estetik bir hale getirilmiş. Hatta sîrîf müzik için menüyü açtığım zamanlar da olmadı değil. Tek başına menüler de bir aferini hak ediyorlar.

Odyssey, oynanabilirlikteki kaça karışınca bazı noktalarda göz ardı ettiğinizde yararına zıllacak bir

oyun değil. Aslında çıkış tarihini Escape from Monkey Island'dan önceye getirmekle çok iyi ettikleri söyleyebilir (Gerçi şu an ikisi de piyasada ve insanların Monkey Island'dan başlarını pek kaldırdıklarını sanıyorum, ama ekim sonu ve kasım başında Monkey Island ortalarında yokken Odyssey edinmiş olanlarının vardır). Cryo'nun diğer yapımlarına göre Odyssey biraz daha "hafif" kılıyor, bunun nedeni firmının tarihi adventure'ları seri hâle üretmeye başlaması olmasın? Belki. Ama oyukuyu bilenler için Lotus Yiyenler Ulkesinden, Tepegoz'un Mağarasından, Büyücü Kirke'nin Adasından geçmek, bu mitolojik varlıklarla konuşmak ve Odysseus'un izini sürmek liginc olacaktır. Haydi durmayın, yıldız yeli ak yelkenlerinizi şısrınsın, siz Ülkenize sağ salım götersün!

Bunları biliyor muydunuz?:
Batu'nun çoğu kez yazılarını son dakikada getirdiğinihatta bazan, dergi çıktıktan sonra testimatta bulduğunu...

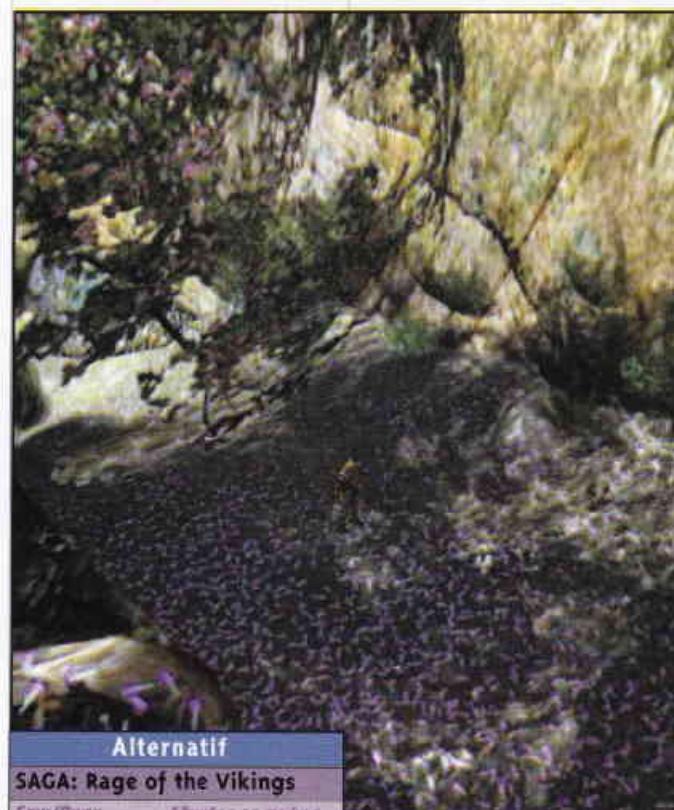
Batu & Gökhan

Not: Ara başlık Odiseya kusatılmış versiyondan (Can Yayınları) almış olup, Athene'nin Odysseus'a evine varmadan önce kılık değiştirmesinde yardım etmesini anlatmaktadır.

kestiremiyorsunuz, Bunun nedeni de oyunda herhangi bir logbookun olmadığı, hadi logbook'u geçtim, yapmanız gerekenlerin bir adventure'a göre çok üstü kapalı belirlenmesi. Üstelik kimse yerlerde basit bir eşyayı almak ya da kullanmak için doğru yerde durmak bile göbeğinizi çatlatıyor. Birçok konusmadan önce oluşan üç saniyelik duraklama süreleri de motivasyonunuza kırabilecek etkenler arasında. Konuşmalarınızda doğru ya da söylemeye sebebiliyorsunuz. Bu aşamada yapımcılar oldukça mantıklı bir yol izlemişler. Orneğin yan yana duran iki adamlan birine doğru yanıt verirseniz diğerine aynı konu hakkında yalan söyleme şansınız kalıyor. Belki küçük, ama çok sık bir yanıtı. (Bu ayaklı ödüllü anketimizi mutlaka cevaplayıp gönderim. Hem manyak ödüller, orjinal oyunları falan var, hem de derginizin daha iyiye gitmesi için bizim, sizin görüşlerinize ihtiyacımız var-CEM... Araya reklam koydum batucum.)

Dikkat etmeniz gereken bir nokta da oyunda hiç beklemediginiz bir anda olme olasılığınızın bulunması. Orneğin geçiş kağıdzınızı vermeden nöbetçiye bir adım fazla yaklaşmanız, ya da zararsız

(!) bir su birikintisinin kenarına sokulmanız ekranın üstünde Game Over yazısını görmemiz için yeterli. Bu nedenle sınırlı sahibi olmak için sık sık save sahibi olun derim.



Alternatif

SAGA: Rage of the Vikings

Sayı/Puan Ajustos 99/100

Grafikler

3D ile 2D'nin ilginç bir karışımı. Karakterler ise özensiz gibi. Daha fazla dikkat sarf edilmeliyim.

Ses ve Müzik

Ses efektleri idare eder durumda ama müzikler, ah o enes müzikler... Oyunun başından kaçırmanızı engelliyorlar.

Oynanabilirlik

Bir Atlantis ya da Monkey Island olmasa da oyucusu ve atmosferi için oynanabilecek bir oyun.

Atmosfer

Müziğe ve Homeros'a teşekkür, başarılı bir atmosfer yakalayabilmişler. Sürükleyici olduğu kesin.

LEVEL Notu

85

Ekrandaki ormanın rağmen güzel bir oyun. Konusu işte çekici, sunukleyici değil. Macera seviyeleri ihsaliye eden.

Min Conf: Pentium II 366, 64 MB RAM, 8MB

3D Grafik Kartı:

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 16 MB 3D hızlandırıcı:

Multiplayer: LAN, Internet, Maximum

Grafik Dostlığı: Max 1024 X 768

LEVEL KARNESSI

HIT

DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR

Savaşmak çok ciddi bir istir! Gümleyin yahu, sahiden de öyle ama...

Yapım/Dağıtım: Novalogic

Tür: 3D Taktik Savaş

Bilgi İçin: www.novalogic.com

Hmmm, tamam, tamam, savaşmak asılın da çok basit bir istir. Yapılmış olan herşeyi havaya uçurur, yaşayan her canlıyı katledersiniz. Sonra da oturup tüm bunları nasıl kahramanca yaptığı nizi anıtlarak övünürsünüz. Birileri de kalkıp boynunuza madalya takar. Herhalde insanoğlu olarak ölüm ve yıkımı bu kadar meraklı bir tür olmamızın bir sebebi vardır, ama ne olduğunu ben şu yaşama geldim bulmadım. Bulan varsa da beri gelsin, alnından opeceğim!

Neyse, geyiği kesip elimizdeki işe dönelim, konumuz Delta Force 3: Land Warrior. Oyun yeni çıktı tabii, yoksa burada ne iş var, oyle değil mi? Eğer bundan önceki iki Delta Force oyununu oynamış ve beğenmişseniz, o zaman şüphesiz bunun yolunu gozluyorunuz. Şahsen Delta Force serileri benim oldukça hoşuma gitti ve gitmeye de devam ediyor. Sanırım burnun sebebi oyunların coğulukla alabildiğine açık alanlarda geçiyor olması. Demek ki neymış? En kasvetli ve antisosyal koridor faresi bile gün

gelip de dar, rutubetli zindanlardan, loş, sonsuz görüninen tünellerden sıkalıbılıyormuş Ama tabii bu DF serilerinin ferah feza ortamlarda geçen, neşeli oyular olduğu anlamına gelmiyor. Land Warrior serinin en sonucusu olarak öncekilerden daha gelişmiş ve detaylı olduğunu her fırsatta ortaya koymuyor. Bu bazen durbunlu tüfekten çıkan bir kurşunla kafası dağılan nöbetçinin sessizce devrilisinde, bazen de bir yeralı tünelinde karşılaşığınız düşmanların vücutlarına giren ağır makineli mermileriyle yaptıkları olum dansında kendini gösteriyor.

İslimler Farklı, Ölüm Hep Aynı...

Dört gözle Land Warrior çıkışını bekleyenlere öncelikle şu ıylı haberi vermek istiyorum, oyun tamamen yeni bir grafik motoruna sahip ve artık bir avuç para verip aldiğiniz 3D hızlandırıcı grafik kartını DF oynarken kullanabileceksiniz. Serinin önceki oyunlarında kullanılan Voxel32 grafik motoru terkedilmiş, yerine tamamen yeni vektor bazlı bir motor kodlanmış. Voxel32 moto-



ru özellikle oldukça gerçekçi görünen bir zemin sağlıyor, ancak bunu yaparken 3D hızlandırıcı kartlardan doğru düzgün faydalananmadığından en güçlü sistemi bile olesye yavaşlatıyordu. Aynı sebepten grafiklerin son derece kaba görünmesi ve bina gibi poligon bazlı çizimlerde sorunlar yaşanması da söz konusu oluyordu. Yeni grafik motor ise tamamen poligon bazlı ve 3D grafik hızlandırıcılara tam destek veriyor. Ancak grafiklerin poligon

bazlı olması sizi yaniltmasın, arazi son derece yumuşak ve gerçekçi bir görünümne sahip. Ayrıca yeni motor çok geniş binalar ve yeraltı dehlizlerinin tasarılanmasına imkan veriyor. Seferberlik senaryosunun ilk görevi Misir piramitlerinin etrafında ve içinde geçiyor dersem sanırım yeterli olur. Ayrıca su ve sis gibi efektler de oldukça iyi bir hal almış.

Ve Geçip Giden Tabutlar...

Land Warrior sadece daha yeni grafiklere sahip olmakla kalmıyor, oynanış biçiminde de önemli değişiklikler var. Öncelikle ilk iki oyununda görev içinde oyunu kaydetmek gibi bir şansınız yoktu, ama artık var. Böylece tam zor bir bolumu bitirmenize birkaç adım kala nereden geldiğinizi beli olmayan bir kurşunla devrilmek, bu yüzden tüm görevi yeni baştan oynamak ve hatta yine tam aynı noktada yeniden ölmek, bunu birkaç defa tekrarladıkten sonra da delirip elinizdeki tüm kurşunları haritada gördüğünüz her ota, böceğe sıkmak zorunda kalmıyorsunuz. Aslında bir noktada bu biraz kötü olmuş, çünkü bazı görevler gerçekten oldukça kısa ve zaten genel olarak tüm Land Warrior içinde insanı biraz olsun terleten pek fazla görev yok. Bu yüzden bilgisayarın başına bir geçtiniz mi yaklaşık 6-7 saat içinde tek görevler dahil bütün oyunu bitirebilirsiniz. Gerçekten de kısa olmuş





yani oyun, bunun en az iki katı uzunlukta bir seferberlik olmalıdır.



çok büyük verimlilikle kullanabilir, ya da farklı ortamlarda daha rahat hareket edebiliyor. Mesela Longbow herhangi bir durbunlu aletle kesinlikle iskalamıyor, Gas Can ise patlayıcı ve bomba ataları mükemmel kullanıyor. Beş karakterin de kendine has özellikleri var, eğer isterseniz oyunu baştan sona birleştirebilirsiniz, ya da görevde görev karakter değiştirebilirsiniz. Görevlerde duruma göre bu elemanlardan bazıları ve diğer orduları birlüklerine mensup elemanlarla çikiyorsunuz, ama emin olun çoğunlukla işin büyük kısmı size kılıyor. Bu arada düşmanlarda da bir hali değişiklik var. Oncelikle birazlık daha zeki sayılırlar, ama bundan da önemli artık sadece AK-47

üst rutbeli bir Rus subayı kurutmaya dek değişiyor, bildik karşılık olayları anlayacağınız. Görevleri farklı tiplerde değişik yollardan bitirebilirsiniz, mesela haritadaki her düşmanı öldürmeyi ya da sessizce aralarından geçmeyi deneyebilirsiniz. Ancak



Yalanlar, Lanet Yalanlar...

Oyundaki en köklü yeniliklerden biri de artık adı ve yüzü belirsiz bir askeri değil, beş seçkin Delta Force üyesinden birini canlandırmınız. Tabii bu elemanlar hayal ürünü kişiler, ama oyunda herbirine bir geçiş, ka- rakter ve de özel yetenek veril-



kullanmıyorlar. İçlerinde bomba atar ya da ağır makineli ile donanmış bir sürü tip var ve dikkatli olmazsanız sizi zevkle tepeleyip- lar. Silahlara gelince, Land Warrior pek çok alışılmadık yeni silah içeriyor. Bunlardan bazıları AK-47 ya da Steyr gibi tanındık aletler, G11 gibi bazıları ise az sayıda üretilmiş ileri seviye prototipler. Silah sayısı pek fazla sayılmaz, ama yine de çoğu oyuncuya memnun edecek olur, üstelik artık görevde giderken fazladan bir silah daha taşıyorsunuz.

çoğu olay onceden script edilmiş, bu da esnekliği azaltıyor. Mesela bir görevde ne yaparsanız yapın yardımcıınız kek gibi avlanıyor, ya da tam nehri geçerken belirli bir noktada devriye botu çıkıp geliyor. Yanlış anlamasın, onceden script olaylara karşı değilim, bunlar iyi kullanılrsa oyunun tadını artırır. Ama esnekliği ve yeniden oynanabilirliği de azaltıyor, bu da iyi sayılmaz.

Paralı Asker Pazarı

Delta Force serilerinin en tutulan tarafı Multiplayer oyuncuların çok zevkli olabilesi, şahsen biz dergi çalışanları olarak DF 1 ve 2'de geceler boyu birbirimizin girtığını az kesmedik. Oyunun geniş bir arazide geçmesi, gerçek dünyadan gerçek silahların kullanılması ve tipki gerçek hayatı gibi tek kurşunda işinizin bitmesi olayı çok çekici kılmış. Ni- tekim Land Warrior da gelişmiş



mış. Oyunu isterseniz özel yetenekler olmadan oynayabilirsiniz, ama bunlar açıkken iş daha zevkli. Her eleman yeteneği doğrultusunda ya belirli silah türlerini

Uluslararası Terörizm

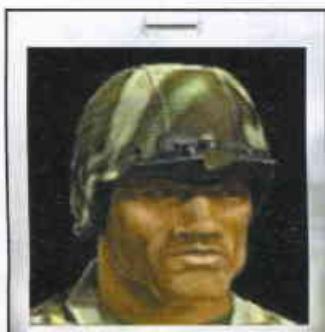
Oylar sizin dünyanın değişik yerlerinde farklı terorist ve organizelerin suç gruplarına karşı karşıya getiriliyor. Bu görevler bir terorist kampını basıp liderlerini ele geçirmekten tutun da, rehin alınan

Alternatif

Delta Force 2

Sayı/Puan

Aralık 59.70/100



bir Multiplayer destegine sahip ve yapımcı firmaların NovaWorld sunucuları üzerinde aynı anda eli kişiye kadar oyuncu destegileyile oynanabiliyor. Ama tabii bunun için oyunun orijinali lazım. LAN destegine gelince, maalesef henüz dergide bunu test etme imkanı bulmadık, ama yakında ederiz sanırı.

Sonuç olarak Land Warrior gelişmiş grafik yapısı ve farklı karakterleriyle serinin en son, en iyi oyunu, ancak maalesef oyun yerine büyük değil. Uzun ve yorucu bir seferberlik bekliyordum, fakat hem görev içinde kaydetme, hem de görevlerin nispeten kısa olması yüzünden oyun çok kolay, çok çabuk bitti. Ayrıca görevlerin çoğu karakterlerin özel yeteneklerini yerine ortaya koymak biçimde tasarılmamış, bu da bence biraz yazık olmuş. Ama yine de hiç fena söylemez, bir de düşmanlar çadır bezi ya da tahta duvarlarının ardından ne rede olduğumu göremese işler bir hali gerçekçi olacaktır.

M. Berker Güngör

(Berker Güngör okuyuculara doğrudu kükreyerek anketi cevaplama yanları eşek sudan gelene kadar sopalarlaştığı hakyrmak istedigini yazmamızı nazik bir dile beritledi.)

Grafikler

Tamamen yeni grafik motoru sayesinde oyun hem hızla çalışıyor, hem de oldukça güzel görünüyor.

Ses ve Müzik

Ses efектleri yerine iyi, ama çok da mükemmel sayılmaz. Müzik ise ana menü hâlinde mevcut değil.

Oynanabilirlik

Bir kere oynamaya başlayınca durmak çok zor. Ama oyun ilk kezne günde çok daha kolaylaştırılmış.

Atmosfer

Genellikle fena değil, insan sıkımı, hatta bazen heyecanlı bile olabiliyor. Yine de gerilmeli bir hava daha iyi olurdu.

LEVEL Notu

80

Farklı karakterler ve yeteneklerin her yerde iyi işlenmemesi, sırada oyun süresi çok kısa. Ancak multiplayer Delta Force DE zamanında olsa gidi yine zevkli.

Minimum: P3-266, 64 MB RAM, 5 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı.

Önerilen: P3-300, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplayer: Var.

Grafik desteği: 16/24/32/32 bit.

LEVEL KARNESİ

WARTORN

Bir başka RTS ve bir başka zaman kaybı

Yapım: Eyst Entertainment

Dağıtım: GT/Virgin Interactive

Tür: Real-Time Strateji

Bilgi için: www.wartorn.com

Alaşılan şu ki 3D olayı, real-time strateji türü için yeni bir umut kapısı olmuş durumda. Hemen her turun 3D kartların egemenliği altına girdiğini düşünürsek, RTS için de böyle bir gelişmenin kaçınılmaz olduğunu söyleyebiliriz. Şu an üretim aşamasında olan birçok 3D RTS oyunu var ve şüphesiz zaman ilerledikçe, bu kervana başkaları da katılacak. Umarım üçüncü boyut karşılaşlığımız sorunları çözmek konusunda köstekten çok destek olur. Tahmin edeceğiniz gibi işin en zor kısmı kontrollere hakim olabilmek ve daha da önemlisi arayuzun oyuncu için bir karmaşa (ve kargasaya) dönüşmemesini sağlamak. Bu yeni eğilime kendi ni kapılarını arasında Wartorn'un yapımcısı Eyst Entertainment da var (keşke olmasaymış)

olarak görev alıyor ve gönüllülerin katılarak büyük ödüller kazandığı büyük bir turnuva düzenliyor. Yarışmalara katılanlara yirminci yüz yıl silahlarından tatmin edici bir yelpaze sunuyor ve daha sonra arenanın kapıları yarışmacılara açılıyor. Bu konsept bana doğrudan "Koşan Adam" filmini hatırlattı (hanı şu Arnie'nin oynadığı film); tabii Wartorn'un ölçüği çok daha büyük.

Bazı şeyler hiç değişmiyor

Wartorn'da bu yarışmacıları kontrol ediyorsunuz. 32 ülkelik bir seçim yelpazesи var; her ülke kendine göre pozitif ve negatif özelliklere sahip. Düşmanınızı



Bu işlem için karşınıza bir tasarım arayüzü çıkıyor; oldukça dengeli ve pratik bir arayüz. Tabii bu sistemin de belli limitleri var. Örneğin, taret topu taşıyan motosikletler gibi saçılıklar yok. Emrinizde keskin nişancıların olması Wartorn için yerinde bir karar. Oldukça fazla birimi aynı anda üretebiliyor veya elinizde yeterli kaynak olm时候 ile sırparınızı onceden verebiliyorsunuz. Birim formasyonlarının kontrolü fena olmamış ama bence daha iyi olabilirdi. Bildiğiniz gibi birimlerinizi belli formasyonlarda tutmayı başarabilirliğiniz surece, düşman birimlerine çok daha iyi konsantre olabiliyorsunuz. Sizi bilemem ama birbirinin yolunu tikeyan asalaklarla uğraşmak beni bir hayli yıpratıyor. Sadece çerçeveye içine aldiğiniz düşmanların birincil hedef olması iyi bir özellik. Birimlerin formasyona uymamasından başka bir de emirlerin dışına çıkması gibi bir durum söz konusu olsayıdı, Wartorn herhalde bir 'kaybeden' olurdu.

Poligonlar her yeri sarmış durumda

Grafik anlamında oyun fena değil ama çok daha iyileri görduğumu söyleyebilirim. Peyzaj olarak oyunda çok esaslı gözükken 3D repeler ve vadiler mevcut. Birimler de oldukça detaylı gözüküyor (tabii çok yaklaşmadığınız surece). Zoom ve pan olayı iyi kotarılmış dersem düpedüz yalan söylemiş olurum. Birimlerin aldığı hasarları iyi itade edilmiş; dumana başlayan bir hasar parçalara ayrılmaya kadar gidebiliyor. Gece çalışmaları da birçok



Aslında Wartorn 1998 yılının bir oyunu ama çeşitli nedenlerden dolayı aramızda katılması iki yıl (!) kadar gecikmiş.

Savaştan çok sporu andırıyor...

Wartorn'un arka planı oldukça ilginç sayılabilir. Kurguda standart bir şekilde çeşitli irkların veya fraksiyonların birbirini yemesi durum söz konusu değil. Olay her şeye rağmen hüküm sürdüğü gelecek bir zamanda geçiyor. Spor çok sıkıcı bir hal almış ve insan dedigimiz tür gerçekten kari istiyor (aksi de düşünülemezdi zaten!) Medya bu savaşta arena

yenmek için kaynak toplama ve birim üretme gibi standart RTS prosedürlerini uyguluyorsunuz. Kısacası bazı şeyler hiç değişmiyor...

Eyst firması, Wartorn'un diğer RTS'lerden farklı olması için bir hayatı kaçırmış (tabii ne kadar başarılı olduğu ayrı bir tartışma konusu). Birimlerin üzerinde birçok ayar seçeneği var. Örneğin silahlar ve zırhlar için birçok seçenek düşünülmüş. Birimleri görevlerine göre şekillendirebiliyorsunuz.

Alternatif

Earth 2140

Sayı/Puan

Ocak 98 80/100

şık aydınlatma efektile beraber oyunda yer alıyor. Bulutlar oyun için sisli bir atmosfer meydana getirmiş, özellikle paraşüt birlilerinin bulutları yarak alcalmasını izlemek insana ayrı bir keyif veriyor. Gelelim kötü habere, tüm bu 3D oylara şahit olabilmek için keseyi açmanız gerekiyor. Grafiklerden verim alabilmek için iyi bir 3D kart şart. Tabii ki Wartorn multiplayer seçenekleri içeriyor.

En ilginç olanı da multi-player oynarken birimlerini satabiliyor olmanız. İstemediğiniz birimleri de bu şekilde elden çıkartabiliyorsunuz. Bu özelliğin oyuna yeni takıtlar getirebileceğini düşünüyorum. Peki Wartorn yeterince iyi mi? İşte buna siz karar vereceksiniz, ben de bu arada Homeworld oynamaya devam edeceğim.

Güven Çatak

(**Güven Çatak da trende uyup anket hakkında bir iki çift laf söyleyecekti ama vakit bulmadı.**)

Grafikler

Grafikler coşunluğun hakimini veriyor. Silah içindeki 3D repeler jalan hoş ama askerler Starship Troopers'daki böcekler benzeyen.

Ses ve Müzik

Müzik namına bir şey olduğumu sanıyorum. Sesler fena değil. Amerikan veya İngiliz aksanını sezebilmek iyi bir özellik.

Oynamanabilirlik

Kontrolü bir türlü alışmadım. Zoom ve pan insanı gerçekten deliye çeviriyor. 3D olmasının oyuna hiçbir getiri yok.

Atmosfer

Başlangıç insanları siki golmesi konsepti fena değil ama oyuncunun atmosferiyle pek örtüşmüyordu.

LEVEL Notu

Birçok 3D RTS ekiminin yeri bir surban dahası olmaya. Oyun 3D olmasına olsa ama aynı zamanda kontrollü edilebilirsin de. Konseptin oyunda sıcağından söylemek çok zor.

Minimum: Pentium-II 233, 16 MB bellek, 70 MB sabit disk, 3D加速卡

Önerilen: Pentium-II 300, 64 MB bellek, 130 MB sabit disk (Netspawn için)

Multiplayer: Max: 8 kırı (LAN/PPX/TCP-IP)

Grafik Destek: Makinamız 1024x768 ve 16 bit renk destekli

BREAKOUT: THE GREAT ESCAPE

Geçmişe yolculuk devam ediyor...

Yapım: Supersonic

Dağıtım: Hasbro Interactive

Tür: Arcade

Bilgi İçin: www.atari.com

Aranızda hatırlayanlar var mı bilemiyorum ama Breakout, Amiga'nın klasiklerinden biriydi. Hatta Breakout'un geçmişi daha da eskilere, Atari 2600'lerin olduğu zamana dayanıyor. Ben bu işe Commodore 64 ile başladığım için o dönemde hakkında pek bir şey söylemeyeceğim (o kadar da yaşı değilim yanılı). Breakout'un Amiga'da çıkışlarıyla beraber adeta yeni bir dönem başlamıştı. O rengarenk ekranın başında saatlerce kalkmak biliyorduk. O zamanlar yeni yeni İngilizce öğrenmeye başladığımız için (kendi kuşağımı kastediyorum) oyunları orijinal isimleriyle anmak yerine onlara kafadan undurma isimler takıyordu. Örneğin Breakout oyununa da 'Duvar Topu' ismini yakıştırılmıştı (ne dense?). Tabii 486'lar çıktıktan



avuçta ne varsa 3D bir ambalaja sokmaya başlar; Pac-Man, Frogger 2 derken sıra Breakout'a gelir ve ortaya The Great Escape çıkar. Zaten boylesine büyük bir firmmanın piyasadaki en büyük eğilime karşı soğuk kalması düşü-



sonra Amiga tahtını PC'ye bırakmak zorunda kaldı. Hele Pentium'ların çıkışıyla Amiga iyice piyasadan silindi. Aramızda hala Internet'ten Amiga emülatörleri ve oyunları indirip bilgisayarını Amiga'ya dönüştirmeye çalışan arkadaşlarımızın (bkz. Cihan) olduğunu biliyorum. Tanrı onları (ve akıllarını) korusun...

Piyasadaki en büyük eğilim...

Hasbro Interactive, Pong'dan sonra 3D oyununu çok tutmuş olsa gerek. Çünkü Pong'dan sonra Hasbro kolları sıvayarak elde

nülemez. Aslında eskilerin bu yeni 3D versiyonlarını çok iyi bulduğumu itiraf etmemiyim. Pong çıktıktı zaman saatler boyunca bilgisayarın başından kalkamamış ve network üzerinden oynamaya başlayana kadar kimin mouse kimin klavye ile oynayacağına kavgasını yapmışızdır. Oyun dünyasının yapı taşları sayılabilcek bu klasiklerin yeniden gündeme gelmesi güzel bir olay

Alternatif

Tanktics

Sayı/Puan

Aralık 1999 8a/100

icin öncelikle piramiti yerle bir etmelisiniz. Piramiti aşağı indirirken gelişigüzel bir yaklaşım içinde olursanız, mezarlara inmeniz çok daha uzun sürecek. Eğer işe belli blokları yıkmakla başlarsanız, çok daha rahat edersiniz.

Piramitlerde lanetli bir mummyaya uğraşmaktan başka bir Ortaçağ kaleşinde esaslı bir ejderhaya karşılaşacak, kafayı yemiş hayvanlarla dolu bir çiftlikten (kafayı yemeden) kaçmaya çalışacak ve hatta uzayın derinliklerine uzanacaksınız. Bir dev ve vahşi bir kurt tarafından kovalandığınız bölgeler de olacak ki bunlar standart Breakout bölümlerinden oynanış anlamında oldukça farklılar. Her bölümde birçok sürpriz ve bonus sizi bekliyor. Ayrıca oyunun multi-player seçenekleri de gayet yetерli; iki kişi aynı ekranda rahat rahat oynayabiliyor. Breakout: The Great Escape, zevkle oynanabilecek türden bir oyun. Tabii her zamak gibi son söz sizin...

Güven Çatak

Grafikler

Grafikler oldukça renkli. Oyunun 3D olması konsepte aynı bir havası katmış. Demirler kurguya iyi tamamılıyor.

Ses ve Müzik

Bence seçilen müzikler oyunu pek gitmemiş. Ses efektleri bir Atarı oyununa göre fazla zayıf katılmış.

Oynamabilirlik

Kontroller oldukça pratik. Hem mouse hem de klavye ile oynamabilmesi oyun için artı bir puan.

Atmosfer

Mekanları çok çeşitli olsa da oyunu aynı bir dinamizm katmış. Piramit faları derken oyunu kendinizin bir hayli kaptırabilirsiniz.

LEVEL KARNESİ

LEVEL Notu

75

Bu tariç klasiklerin üç boyutlu olmasının gizemini öğretmeli ve sıradan bir hikayeyi anlatıyor. Oyunu bulenler nostalji yayıyor. Hikayemizle birlikte sahne sahibi oluyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 64 MB sabit disk

Önerilen: Pentium-II 300, 64 MB bellek, 32 MB hızlandırıcı

Multiplayer: 4 oyuncu-Hotseat, 2 oyuncu-TCP/IP, IPX, Modem

Grafik Desteği: Makinamız 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

SANITY - AIKEN'S ARTIFACT

AKLINI YİTİRMEK İSTEMİYORSAN...

Yapım/Dağıtım: EA

Tür: 3d Aksiyon

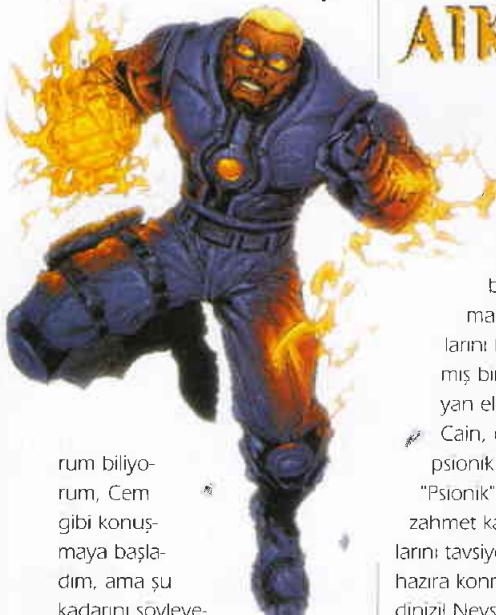
Bilgi için: www.ea.com

Ben çokçukken çok çizgi roman okurdum. İşin güzel tarafı, "büyükmek" beni pek değiştirmeden, hâlâ çizgi roman ve karikatür bağımlısı bir adam olmaya devam ediyorum. Çoğu insan çizgi romanları "boş" ve "yararsız" olarak değerlendirdir.

Özellikle de koca arayan evde kalmış kızlar, Aaaah, biliyo-

görüntüleri için film seyreden. Araya en ufak diyalog girse kafaları karışır, filmden "bir hali" anlamaz olurlar. Yazık aslında, ve ben ne desem bos...

yor, ayakkabı numarası kaç? Oyun yakın bir gelecekte geçiyor, ama ortam şimdikinden o kadar da farklı değil. Bir önemli detay dışında, bazı insanlar kor-



rum biliyor-
rum, Cem gibi konuş-
maya başla-
dim, ama şu
kadarını söyleye-
yim ki adam her za-
man o kadar da haksız değil.

Neyse, işin en komik tarafı nedir biliyor musunuz? Çizgi romanları zaman kaybı olarak gören insanların çoğu zamanlarını sinema- dan sinemaya koşmakla geçiriyorlar. Tamam, sinemayı ben de severim, ama bana söylem misiniz, filmlerin nesi çizgi romanlarından daha "faydalı", ya da harcanan zaman değer? Yani olaya bu yönünden bakarsınız ve yaptığıınız herseyden kâr etmemi umuyorsanız eğer, o zaman şüphesiz ikisi de para ve zaman kaybidir. Aslında sorun algılamada, bu çağda çoğu insan dev bir ekranın karşısına geçip şakır şakır akan görüntülerini bomboş bakışlarla seyretmeyi tercih ediyor. Sinemadan çıkmayan tiplerin her seyrettikleri filmi anlamadıklarını tecrübeşimle biliyorum. Hele bazıları sîrf havada ucusun kurşunlar ve etrafa dağılan enkaz

SANITY AIKEN'S ARTIFACT

NEDİR, NEDİR?

Peki giriş geyigiy-
le bu oyun arasında
ne bağlantı var? As-
linda çok basit, Sanity
bir çizgi roman Kahra-
manının ve onun macera-
ları temel alarak hazırlan-
mış bir oyun. Başrolu oyna-
yan elemanınızın adı Agent
Cain, özellikle ise korkunç bir
psionik güç sahibi olması.
"Psionik" nedir diyenlere bir
zahmet kalkıp sözslüğe bakma-
larını tavsiye ediyorum, bu kadar
hazira konmaya alıştırmayı肯
diniz! Neyse, Agent Cain güçlü
bir karakter, burası tamam, ama
nasıl o hale gelmiş, ne iş yapı-

kunç psionik güçlere sahipler.
Bunun da tek sorumlusu Doktor
Aiken, kendisi Orta Doğu'da ya-
pılan kazılarda bulunan önemli
bir kalıntı üzerinde çalışırken in-
san beyni hakkında inanılmaz
bilgiler buluyor. Bu bilgileri kullan-
arak yaptığı serum ise insanların
beynlerinin neredeyse tamamen
aktif olarak kullanılmasına imkan
veriyor, bunun yan etkisi de
ortaya inanılmaz psionik güç-
lerin çıkması oluyor. Başka bir
yan etki ise bu güçleri yoğun
olarak kullanan insanların delir-
mesi. Bunun üzerine Doktor Ai-
ken bu serumu doğmamış ch-
ocuklar üzerinde denemenin da-
ha iyi etkiler sağlayacağını düşü-



nüyor ve bir miktar da haklı çı-
kiyor. İlk deneme iki çocuk überinde
yapılıyor, bunlardan biri de
Cain oluyor.

YARI KAÇIK

Cain büyündüğünde devlet
onu "zhin polisi" olarak eğitiyor.
Bu polislere ihtiyaç duyulmasının
sebebi her psionik gücü olanın
bunu iyi amaçlarla kullanmaması.
Eh tabii ki kötülerin olmadığı





erde kahramanlara da ihtiyaç olmaz. Ne var ki Cain sütten çıkmakla ak saçık sayılmaz, önceki bir görevde delirip yoldan geçenleri canlı canlı kızartmış ve geçici olarak "askiya" alınmış. Bu olaydan sonra tekrar görevde dönebilmek için beynine özel bir mikroçip takılmasına razi olmuş. Eğer Cain herhangi bir şekilde masumlara

zarar verirse bu çip onun beyini tamamen devre dışı bırakacak, yani oyunda kimin hazırladığınıza çok dikkat etmeniz gerekiyor. Oyunda psionik güçler çeşitli alt disiplinler şeklinde sınıflandırılmıştır.

Alternatif

Omicron

Sayı/Puan

Ocak 2000 80/100

tü elemanlar ise seviyelerine göre farklı psionik yeteneklerle donanmış durumda. Boss sınıfı olanlar gerçekten ölümcül kombin saldırları yapabiliyor, sizin de uygun karşıtlar vermeniz lazımdır. Neyse ki kendi kombinasyonlarınızı kısa yol tuşlarına atayabilir ve gerektiğinde çabucak secebilsiniz.

İLGİNÇ...

Sanity birkaç farklı unsuru bir arada bulunduruyor, bol harenin yanısıra çok sayıda NPC ile diyalog kurma ve araştırma yapma işi oyunu sıkıcı bir Diablo kopyası olmaktan kurtarıyor. Bunun yanında grafiklerin tamamen üç boyutlu olması ve özellikle psionik efektlerin güzelliği işe renk katıyor. Sanity aynı zamanda oldukça detaylı hazırlamış bir Multiplayer desteğine de sahip, özellikle Death Match ağırlıklı oynamırsa eğlendirici olabiliyor. Buradaki tek sorun Multiplayer haritalarının az ve nispeten küçük olması. Kisacısı bu fena bir oyun değil, bu tarzdan hoşlanırsanız sizi bir süre oyalayabilir.

Mad Dog

(Mad Dog kükreyerek anketi cevaplamaşanları isıracagini belirtmemizi nazik bir dile rica etti.)

Grafikler

Lith Tech grafik motorunun performansı oldukça iyi, özellikle psionik ağırlıklı çalışmaları bir hayli latmın edici görünüyor.

Ses ve Müzik

Müzikler Techno ağırlıklı, bir kısmını Ice-T yapmış. Ayrıca Agent Cain'in de Ice-T seslendirmesi, eylemler de Jena sayılmasız.

Oynanabilirlik

Sadece fare ile bile oynanabilecek bir oyun, arabamın da oldukça kullanışlı. Zarlık seviyesi artırıcı işler de bir hayli rehberlik katıyor.

Atmosfer

Fena sayılmasız, özellikle Ice-T'nin ses tonu bağradeki karaktere bir hayli gerçeklik katıyor.

LEVEL Notu

*70

Alınır oynanabilecek bir oyun, ancak kesinlikle bir claslı değil. Hatta biraz fazla "piyasa malı" ama bunun karşılıkta bir zarar olduğunu sanıyorum.

Minimum: P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı.

Tavsiye edilen: P2-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D grafik kartı.

Multiplayer: Var.

Eksik: Internet üzerinden yeni "yetenekler" satın alabilirsiniz.



SUPERBIKE 2001

Bağdat caddesi gençliği için özel bir oyunumuz var.

Yapım/Dağıtım: EA Sports

Tür: motosiklet

Web: www.easports.com

EA Sports, klasikleşmiş oyunlarının her yıl yenisiğini çıkartmaya özen gösteren, bunun sadece futbol ve araba yarışlarıyla kısıtlı kalmasını sağlamak dışında, programladıklarının tamamen gerçek koşullarda, gerçek marka ve isimlere ait olması konusunda titizlikle çalışıp her zamanki gibi grafik bakımından piyasadaki en büyük rakibinini bitcikleriyle dalgaya geçen, güzel demoları olan, hani neredeyse kuilanacağımız aracın atom dizilişlerini ve şoförün DNA kombinasyonlarını belirletecek düzeyde ayrıntı derinliği sunan, genelde uzaktan oda�ında bir stadyum ya da yarış pisti olmadığını kimseyi söylemeyeceği gerçeklikte ses efektlerine sahip oyunlar yapma konusundaki tutkusunu ilelebet koruyacak gibi gözüküyor, ki rekabet piyasasıartsın, diğer firmalar da ha iyilerini programlasın ve en sonunda biz oyuncular paramızın sonuna kadar hakkını veren, EA'nın kimi oyunlarında yaptığı gibi süper bir makyajın altında eğlence katsayısı eksilerde gezen oyunlar oynamayalım, oynatmayalım. [ne yani? Sadece Cem'in mi uzun cümleler kurabildiğini düşünüyordunuz yoksa?].

Oyunun ismi superbike 2001. Türü motosiklet yarışı. Spesifik tür hiz motoru yarışı. Grafikleri olabileceğinin en iyi Müzikleri yok. Efektler kesinlikle yetersiz. Ayrıntı konusunda eşsiz. En profesyoneller bile tatmin edilir. Motorunuzun her vidasıyla oynanabilir. Eğlence ise bence çok değil. Çünkü oyun gerçekçi. Çok gerçekçi. Yani zor. Sürmesi ve kontrolleri zor. Denge ve zamanlama zor. Split screen özelliği çok hoş. Ama yine de genelde yetersiz. Oyuncak bebek gibi Süslü. Ama boş [Inanın ortasını tutturacağım]

motorciklet

Oyunu başladığınızda bir kaç tane seçenek olduğunu göreceksiniz. Bulardan Quick match hiç bir ayar ihtiyacı hissetmeden hızlı bir şekilde oyunu geçmenizi sağlayacaktır. Bu modda her tür hava koşullarında oynarsınız. Ustelik her pistte önce bir kere pratik yapmak ve sonra da eleme müsabakalarına katılmak zorundasınız. Ayrıca yarışma



lar [galiba başardım]. Bu modda hiç bir eleme turu ve pratik yapmadan direk oynarsınız ve en sonuncu olarak başlarsınız. Bu daha pek zaman olmayan veya uzun uzun oynamak yerine tamamen eğlenmek için kısa sürede oynayan insanların için geçerli bir mod. Biraz daha vaktiniz varsa, ya da daha "ciddi" bir oyuncusunuz single round'ı seçip burada bir kaç gün boyunca sürecek pratik ve eleme turlarını oynarsınız. Eğer eleme sırasında belli bir başarı yapabilirseniz de gerçek normal yarışlara katılabilirsiniz tabii ki (bu arada bu eleme ve pratik yapma olayları mecburi değil, isteyen girmeyebilir). Eğer daha çok vaktiniz varsa ve canınız söyle esası ve uzun bir yarış çektiyse, sizler için de bir seçenekimiz var: Championship modül. Bu modda oyundaki tüm pistlerde ve her türlü hava koşullarında oynarsınız. Ustelik her pistte önce bir kere pratik yapmak ve sonrasında da eleme müsabakalarına katılmak zorundasınız. Ayrıca yarış-

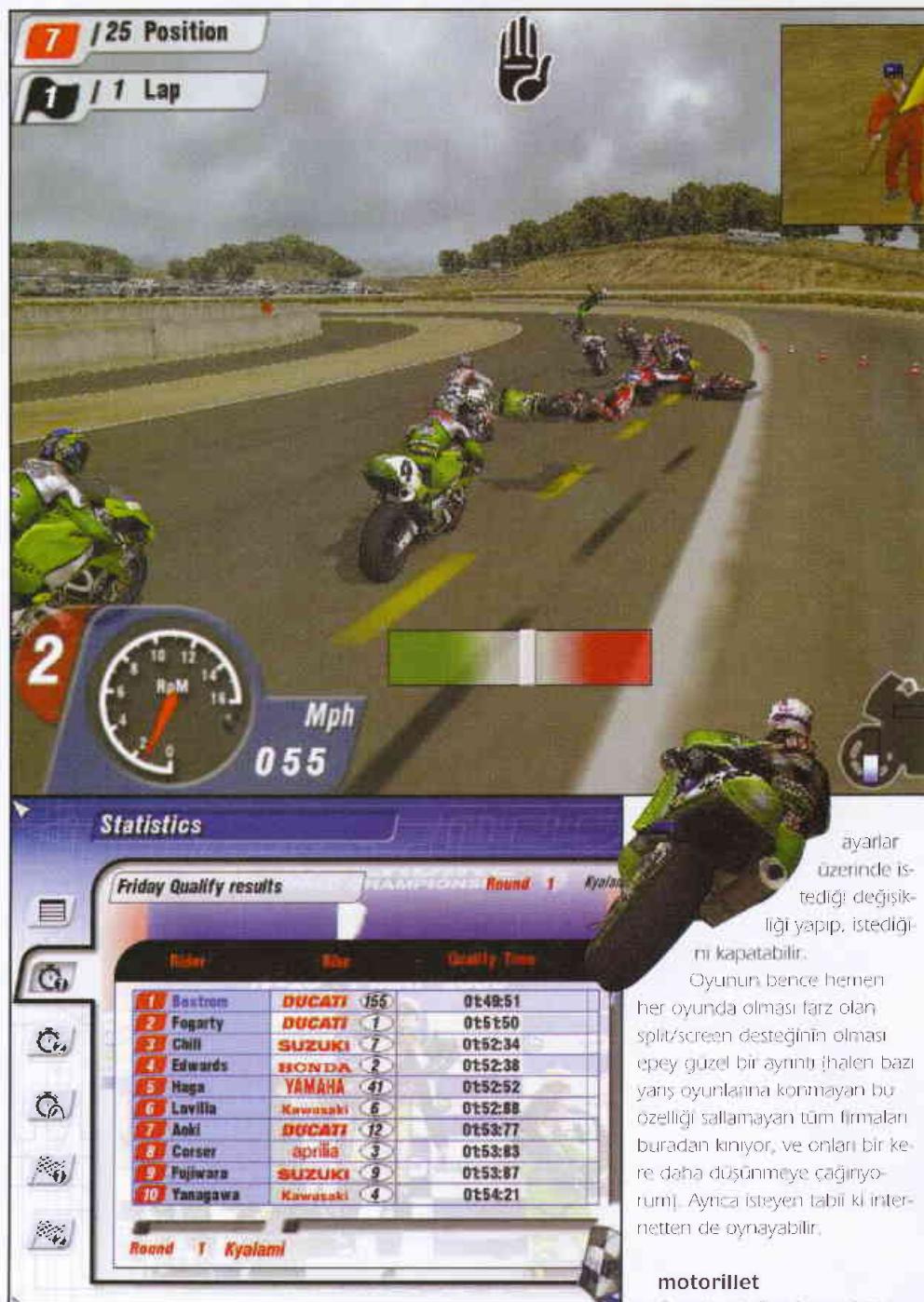
lar
dan
sonra si-
ze sunacağ-
mız çok özel replay
sistemiyle performansınızı-
zi yakından ve dikkatle görebilir,
bir sonraki yarışta ne gibi hatalar
yapmayacağınızı öğrenebilirsiniz

EA Sports daha önceki oyunlarında da olduğu gibi oyunla ilgili her türlü firma ve kişinin isim hakkını almaya çalışmış. Toplam 7 tane motosiklet üreticisinin lisansını almayı başarmış oyunda Ducati, Honda, Kawasaki ve Yamaha gibi ünlü firmaların hız canavarı bebekleriyle yarışacaksınız. Her biri 150'yle 185 beygir arasında değişen bu yavrular tımin ettiğiniz üzere maksimum pahalı kolay kolay göremeyeceğiniz aletler. Tabii ki sadece motosikleti seçmekle kalmayısunuz, dünyanın en büyük takımlarındaki en iyi oyuncular da sizin için bekliyor olacaklar. Oyundaki tüm sürücüler, 2000'de yaptıkları dereceler ve puanlarıyla geldiği

İçin rahatlıkla her birinin performansını görebilir ve isimleri dahil istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Araç ve sürücü seçiminden sonra ise karşınıza gelecek pist seçiminde de, gördüğünüz her yolun ve haritanın sonuna kadar gerçek olduğunu, Almanya, Amerika ve İtalya'ya giderseniz o pistlerde dolaşabileceğinizi de unutmayın. Son olarak ise isteyen tabii ki hava koşullarını da ayarlayabilir, arlayabilir, bilir, lir, r..

motorkicklet

Ayarlamak Bu oyunu kısaca anlatan kelime bu. Çünkü benzerlerinden en büyük farkı gerçekten motosiklet profesyonellerine bile hitap edecek (hatta motosiklet kullanmayan birisi anlayamayacağından bir tek onlara hitap edecek) derecede ince ayrıntılara girebilmeniz, ve bu minik ayrıntıların oyun içine direkt etkisi olması. Tabii aracınızın her parçasıyla böyle uğraşınca, pist/sürücü/motosiklet seçimleri-



niz de tamamen gerçeklerinin aynısı olunca tahmin edeceğiniz üzere oyunun oynanışının gerçek bir hız motosikleti kullanmak kadar zor olacağını tahmin eder siniz. Bilmiyorum kaçınız daha önce hız motosikleti kullandı ama, 87-88 dünya şampiyonası final yarışı tecrübeme dayanarak söyleyebilirim ki, inanın bu karpuz arabası kullanmaya benzemiyor. Denge ve hızın uyumu tangoda partnerinizin size uyumu kadar önemli. Bu uyundaki ufaçık bir kayma, tangoda partnerinizle bacaklılarınızın karışmasına ve düşmenize neden olabilecekken, burada uzun atlama atletlerine taş çıkartan bir uçuş

yapmanızı neden oluyor. Özellikle virajlarda işiniz daha da zorlaşıyor. Virajı girmeden önce belli bir uzaklıkta hız kesmeye başlamalı ve doğru zamanda motosikletinizi doğru ölçüde yatarak virajı almalısınız. Tabii bu konuda tecrübeşiz veya bireysiz bir kişi için bunları yapmak oldukça zor olacağinden oyuna oyuncuya yardımcı olacak bir yığın işaret ve bazı otomatik ayarlamalar getirilmiş (virajlardan önce hızınızın kendiliğinden düşmesi gibi). Ve tabii ki isteyen bu

Alternatif
Superbike World Championship
Sayı/Puan Mart 99 İla/100



ayalar üzerinde istedigi değişikliği yapip, istedigi ni kapatabilir.

Oyunun bence hemen her oyunda olması fârız olan split/screen desteğinin olması epey güzel bir aynîti. Halen bazı yanış oyunlarına kommayan bu özelliği salamayan tüm firmalar buradan kınıyor, ve onları bir kez daha düşünmeye çağırıyorum. Ayrıca isteyen tabii ki internetten de oynayabilir.

motorillet

Oyunun grafiklerine gelince, tahmin edeceğiniz gibi EA bu konuda hiçbir fedakarlıktan kaçınmamış. 3D ekran kartınız olmadan bile oynayabileceğiniz oyunda motor ve pist detayları gerçekten çok güzel. İsteyenler bazı grafik detaylarını kapatarak da performans artışı yapabilirler tabii...

Oyun içi müziğinin olması müzik hakkında yorum yapmamızı engellerken, ses hakkında bir iki çift laf etmeden duramayacağız. Kardeşim o ne öyler be? Senin gibi koşkoca bir firmaya yakışıyor mu? Sen git yüzlerce klasik oyun yap, hepсинin teknik özellikleri super olsun, bir motosiklet oyuna adam gibi bir ses efekti ya-

pamal. Olacak iş mi bu yani? Hiç yakıştıramadım EA'ya.

Son olarak oyun içi yapılmış hoşuma giden ve gitmeyen iki aynittan bahsedeyeceğim. Gerçek çok onemsiz bir ayrıntı olsa da oyun içerisinde nerde "esc" e basarsanız motosikletinizin ve sizin o anda yakından ve her açıdan üç boyutlu olarak gösterilmesi çok iyî düşünülmüş bir özellik bence. Ortaya muhteşem bir görüntü çıkarıyor. Diğer aynîti ise, kaza yaptığınızda ve araştırdığınızda düşüğünüzde, şoförün ayaga kaçıp uzun bir süre motonun ve yavaş bir şekilde aracınıza doğru koşması. Bence orada şoförü de biz kontrol etsek çok tatlı bir aynîti katılmış olurdu oyuna. Kazalar sırasında motosikletinizin göreceği zarannı da tamamen opsiyonel olduğunu unutmamanız iyi olur bence.

Sonuç itibarıyle Superbike 2001 motosiklet fanları için alınması gereken bir oyun. Gerek grafikleri gerekse de, detay yoğunluğu uzun bir süre fanları oynayabilir. Ama daha sırada oyunculara biraz fazla ağır gelebilir.

- Gökhan & Batu

(Anket diyorlar)

Grafikler

Kesimlik birinci sınıf ve çok çok iyi. Makinen kaldındığı sürece, kimse grafiklerin detay seviyesinden şikayetçi olamamalı.

Ses ve Müzik

Müzikler konusunda olmadığı için pek bir şey söyleyemem. Eşyalar ise açıkçası beni hayalkırklama uğratı.

Oynamabilirlik

Oyundaki tüm yardımcıları kapatırsanız #øy zar ve bir o kadar da gerçek olacak bir oyun.

Atmosfer

Superbike' a arik olsalar için gayet tatmin edici. Grafikler atmosferi doruk noktasına çıkartmaya zorluyor.

LEVEL Notu

81

Motosikletçiler için alımıza fazla, ama normal oyuncuların geleneler için timizde de olur.

Minimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 16 bitli CDROM, 8 Mb 3D ekran kartı.

Önerilen: Pentium II-400, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 bitli CDROM, 32 Mb ultra TNT2.

Multiplayer: Internet/splitscreen

Cariçik Desteği: hardware

LEVEL KARNE'Sİ



WALL STREET TRADER 2001

Borsazedelerin avunabilecegi türden bir ale...
...

Yapım: Monte Cristo

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Strateji/Simülasyon

Bilgi için: www.montecristogames.com

Bir zamanlar bir banka reklamı vardı; yanlış hatırlamıyorum iki yuppie birbirlerine 'borsada kote' falan gibi laflar sıkı para hırsı dolu kahkahalar atıyordu. Reklamda geçen diyalogdan bir şey anlamamıştım; şu an hala ne konuşurları hakkında bir fikrim yok. Bir de aklıma "Pi" filmi geliyor; filmde ana karakter borsadaki iniş ve çıkışların Pi sayısının açılımıyla orantılı olduğunu çığırca ispatlamaya çalışıyordu (bu arada filmi ve soundtrack albumunu kesinlikle tavsiye ederim). Peki bunları neden mi anlattım? Borsa ile ne kadar ilgili olduğumu anlayın diye. Tabii Wall Street Trader 2001'den (veya kısaca City Trader da diyebiliriz) sonra ilgimin inanılmaz bir yükseliş göstergesini söyleyebilirim. Fransız Monte Cristo firması bu tarz strateji veya iş simülasyonu oyunlarını gerçekten iyi kıvırıyor. Özellikle Airline Tycoon ve TV Star oyunları dört gözle bekliyorum (City Trader bu oyunların demo videolarını içeriyor; göz atmanızı tavsiye ederim).

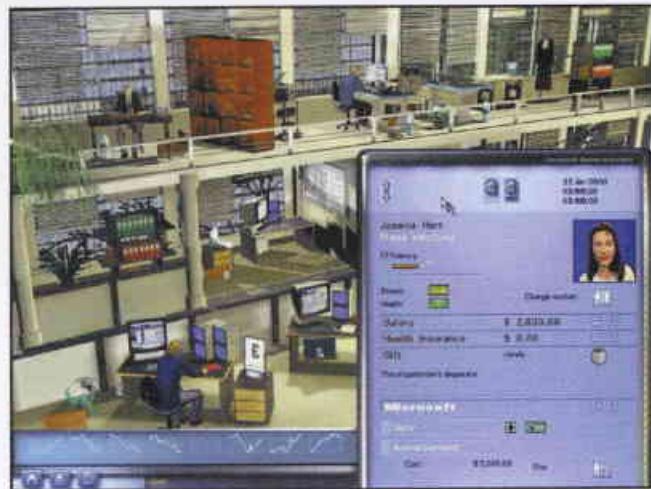
Yükselen değerler...

Bu tarz oyunlara tutorial ile başlamak gerçekten işleri kolaylaştırıyor. Juliette Fleming eşliğinde kısa bir Wall Street turu yapıp kontrollere isindikten sonra manşınız başına geçebilirsiniz. Oyunun başında video ortada neler döndüğünü size gayet iyi bir şekilde açıklıyor. Wall Street imparatoru Lord Fleming talihsiz bir uçak kazasında vefat eder. Kızı Juliette o gece sabaha kadar uymaz ve şirketin başına geçerek babasının yolundan gitmeye karar verir. İşte bu noktada siz devreye giriyorsunuz. Juliette sizi şirketin başına geçirir ve bir anda Wall Street denilen kurtlar sofrasına adım atmış olursunuz. İmparatorının neden böylesine sorumluluk isteyen bir iş için sizi seçtiğini sorarsınız, bilmemiyorum. Ama tahminimse, siz bir tür Michael Douglas'sınız

(bkz. Wall Street filmi)

Farklı İş kolları...

Şık ofisimize yerleşir yerleşmez, karşınıza bir iş kolları tablosu çıkar. Buradan ilgilenmek isteğiniz sektörü seçerek oyuna başlıyorsunuz. Sektorların bazıları başlangıçta pasif durumda. Oyun ilerledikçe başarı grafiğinize göre diğer sektörler de aktif hale geçebiliyor. Her sektörün içeriği hakkında bir fikir sahibi olmanızı sağlayacak bir videosu var (bu arada oyundaki tüm videolar gerçekten özenle hazırlanmış). Örneğin, ben @ ikonunu seçerek kendimi çok hızlı bir şekilde yükseltmeler ve düşüslər gösteren Internet aleminde buldum. Hisselerinize değer kazandırmak ve doğru girişimlerde bulunmak için yapmanız gereken bazı şeyler var. Öncelikle borsadaki en sağlam brokerları tutmanız gerek. Broker ekibiniz ve istihbarat servisi (News Centre) sayesinde borsadaki gelişmeleri ve eğilimleri yakından takip etmeniz gerekmektedir. Treni tam zamanında yakalamanız ve daha da önemlisi hangi durakta inceğinizi önceden bilmeniz gerekmektedir. Kisacasi pratik zekanızı hızlı bir şekilde kullanarak ekibiniz iyi yönlendirmelisiniz.



geçirmelisiniz. Tabii dünya borsalarını da takip etmemi unutmayın

Aslında kar etmenin çok basit bir mantığı var; düşük alıp yüksek satmak. Sizi en çok zorlayacak şey, borsa fiyatlarının hangi yönlerde eğilim gösterdiğini bilmek olacak. Treni tam zamanında yakalamanız ve daha da önemlisi hangi durakta inceğinizi önceden bilmeniz gerekmektedir. Kisacasi pratik zekanızı hızlı bir şekilde kullanarak ekibiniz iyi yönlendirmelisiniz.

SEC (Borsa Güvenlik Komisyonu) için de dikkatli olmalısınız. Tüm bu ekibi ve işlerinizi masanızdan kalkmadan teknoloji kullanarak yönetiyorsunuz. Borsayla ilgili olup da oynayacak parası olmayanlara şiddetle tavsiye edilir...

Güven Çatak

("Anketi gönderenlerin portföyündeki hisseler tavana vurur inşallahaaaah" dedi.)

Grafikler

Grafikler (özellikle videolar) gayet guzel. Üçgen boyutlu devreye sokup oyuncunun içiniğini bulandırmamışlar.

Ses ve Müzik

Karakterlerin sesleri üslendikleri görevlerde uyum içinde. Müzik var mıydı? pek hatırlamıyorum.

Oynamabilirlik

Arayüzün tasarımını oldukça pratik. Masanızdan kalkmadan dünyayı yönetebiliyorsunuz.

Atmosfer

Hic fena değil. Renkli mekanlar ve tablolar bu tarz bir oyuna iyi gitmiş.

LEVEL Notu

85



Alternatif

Ruthless.com

Sayı/Puan

Sübat 99 70/100

yenilerin geleceğine ve bireysel gelişimine borsa ile ilgiliyiniz, Wall Street Trader 2001'in maden uzun bir süre oynayabileceğiniz.

Minimum: Pentium 300, 32 MB Bellek, 400 MB

sabit disk, 2 MB ekran kartı

Önerilen: Pentium-II 300, 64 MB Bellek

Multiplayer: Maximum 8 kişi (Internet:

TCP/IP)

Grafik Destekli: Makinamızın 624x768 ve 16 bit renk derinliği

EGYPT 2: THE HELIOPOLIS PROPHECY

Bir kez daha güneşin ülkesi Mısır'dayız...

Yapım: Réunion des Musées Nationaux

Üyegrup: Cryo Interactive

Tür: Adventure

Bilgi için: www.cryo-interactive.com

Süphesiz Eski Mısır uygarlığı uzmanlar tarafından birçok kez ele alınmıştır. Bu da sanırım en gizemli uygarlıklardan biri olmasından kaynaklıyor. Çözülemeyen sırlar ve açılamayan mezarlardan sayesinde Eski Mısır uygarlığı gündemdeki yerini koruyor. Hollywood da uymanlardan geri kalmamış ve bu konsepti büyük bütçeli produksiyonlarına bir güzel malzeme yapmıştır (zaten sömürmediği bir temanın olduğunu zannetmiyorum). Hatta Eski Mısır ve sırları, Erich Von Daniken'in kitapları şeklinde evlerimize kadar girerek, bizi "Acaba piramitleri uzaylılar yapmış olabilir mi?" sorusuya karşı karşıya bırakmıştır (Hollywood bu soruyu da ihmali etmeyecek Stargate filimiyle cevaplampasır). Bir zamanlar Nil'in kıyısında varolmuş bu imparatorluk benim de ilgimi çekmiyor değil; zamanına göre çok gelişmiş bir uygarlık olması ve farklı inanışları hep akılma takılan konular olmuştur. (Tabii bir de açılamayan mezarlardan var ki onların içinde ne olduğunu açıkçası ben de merak ediyorum.) Neyse ki Cryo Interactive, inatla bu uygarlıklar ele almayı ve tarihi adventure'lar halinde sunmaya devam ediyor.

Kehanet doğru mu acaba?

Güneşin üzerinde doğduğu şehir olarak bilinen Heliopolis, M.O. 1350 yıllarında eğitim ve öğretim alanında birçok aşama kaydetmiş ve Mısır'ın en önemli şehirlerinden biri haline gelmiştir. Birdenbire, kendini güneş tanrı Ra'ya adamış olan bu şehri garip ve korkunç bir bulaşıcı hastalık saran. Şifa tanrıçası, Sekhemet'in genç rahibesi Tifet hastalıkla yakalanan babasını ve Heliopolis halkını iyileştirmenin çaresini bulmak için yola koyulur. Tifet, yolculuğu boyunca tedirgin edici olaylara ve garip ortadan kaybolmalara tanık olur. Takip ettiği izler onu en sonunda dinin gücü dönüştüğü Atum-Ra tapınağına götürecektir.

Bugün Heliopolis'den geriye



hiçbir şey kalmamış. Mısır imparatorluğunun dini başkentinin kalıntıları arasında bir dikilitaş ayakta durmaktadır; 4000 yılı aşkın bir süre önce Mısır topraklarında önemli bir yeri olan o şehrden geriye kalan tek şeýdir bu dikilitaş. Bu şehri tekrar kurmak Cryo için başlı başına bir olay olmuştur. Arkeolojik kazılarından faydalananmadan bir pazar yerini, bir limanı, şehir sokaklarını, bir tapınağı ve insanların günlük hayatlarını nasıl mı canlandırmışlar? Tabii ki hayal güçlerini kullanarak Kazılardan, tasarımçı ekibi en ufak detayına kadar sıkı sıkıya bağlı kalmaya zorlayacak bulgular elde edilmemişinden dolayı, yapısal strüktürleri tekrar kullanabilmek adına çağdaş mimari örnekler üzerine daha rahat bir şekilde yoğunlaşabilmişler. Aslında eski Mısır'da da 'yapısal strüktürlerin tekrar kullanılması' yaygın bir teknikmiş. Herhalde bunu öğrendikten tasarımçı ekibi bir kat daha rahatlaşmıştır.

Bir kenti tekrar canlandırmak...

Yeniden yapılanma sırasında esnek bir yaklaşımın izlenmesi, senaryoya da rahat bir nefes al-

dirmiştir, tabii senaryonun bu kadar özgür olması oynamabilirlik için de önemli bir avantaj. Aslında oyun için, tarihsel noktaları uzmanlar tarafından belirlenmiş destansı bir adventure tanımını yapabiliriz. Olabildiğince yoğun ve gerçekçi bir atmosfer yaratılmak için arkada plandaki ses efektlerine, ışıklardırmaya ve renklere özel bir ilgi gösterilmiş. Senaristler eski uygarlıklardan en muhtesemi canlandırmak için oyunda tıbbın kullanımı, Mısırlı kadınların toplumdaki yeri ve mitoloji gibi temalara yer vermiş. Oyundaki kurgunun ve yeniden yapılanmanın tarihte yer alan olaylarla birebir örtüşmesine özellikle dikkat edilmiş; bu konuda uzman olan kişilerden Egypt 2 için danışmanlık yapmaları istenmiş.

Egypt 2: The Heliopolis Prophecy'de Omni3D teknolojisi kullanılmış. Birinci şahıs perspektif ile 360 derecelik bir bakış açısına sahipsiniz. Oyuncular belli bir dereceye kadar yukarıya ve aşağıya da bakabiliyor. Omni3D teknolojisinin en büyük avantajı mekanların içine iyi sokulabilmeniz. Ara demolarda ve karakterinizin belli aksiyonlarında bakış açısı üçüncü şahsa geçiyor. Bir tür uğur böceğiñin eşlik ettiği inventory ve ana menü gerçekten çok sık. Oynamabilirlik klasik adventure özellikleri taşıyor; nesne-

ler buluyor (nesnelere büyütę ikonunu kullanarak daha yakın dan bakabiliyorsunuz), insanlarla konuşuyor, bilgi toplayıyor ve Eski Mısır'daki yaşıntıya tanık oluyorsunuz. Mısır fanatiklerinin kaçırılamaması gereken bir oyun.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler üzerinde özenle çalışıldığı belli oluyor ama oyunun çözümüyle destek biraz zayıf kalır. İt mekan aydınlatmaları yetersiz

Ses ve Müzik

Seslendirme çok başarılı olmuş; sesler karakterlerin oldukça uyumlu. Arka plandaki derinden gelen Arap eğlencesi oyuna aynı bir hava katmış.

Oynamabilirlik

Bu oyunda arayüzle sorununuz olmayaçığı garanti edebilirim. Hareketler için mekanları daha fazla kamera yerleştirilmesi gerekiyor.

Atmosfer

Şehrin varolan strüktürlerin kullanılarak yeniden kurulması gerçekten dehset bir olay!

LEVEL Notu

70

Bazı ufak tefek teknik aksaklıklarla rağmen Egypt 2'nin eski Mısır'a gönlübüçes nitelikte bir oyun olduğunu söyleyebilirim.

Minimum: Pentium 110, 32 MB bellek

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB bellek, 32 bit hızlandırmacı

Multiplayer: Yok

Craft Desteği: Makrom 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

KISA KISA

Bu ay kısa kısada yine ciddi takıldık.

ASTERIX

-Galyatılar!

-Yaaa kesinlikle Galyatılar ve gözünde kocamaaaan bir morluk askercim.

-Hadi biraz Romalı dövelim.

-Bize de biraz bırakın.

-Romalı uçurmaca oynayalım mı?

Asteriks çok eski ve güzel bir çizgi romandır. Zaten coğunuza mutlaka Asteriks okumuş veya çizgi filmin seyretmişsinizdir. Hatta geçen senenin bir filmi bile oynamıştı. Yoksa bu senemiydi? İşte elimizdeki



oyunda bu ünlü kahramanları biraz hoplatıp ziplattığınız biraz kafanızı kullanıp strateji ayarları yaptıığınız ve Sezar'ı çıldırtığınız bir oyun. Oyle çok derin grafikleri super zeka gerektiren bulmacaları falan yok ama özellikle Roma atmaca gibi bir oyun içerdiği

Firma : Glü Şerbeti
Saçmalık Derecesi: 80
Tür: Romalı atmaca

için çok eğlenceli. Bir Romalı askeri ayaklarından tutup, olimpiyatlarında çekici atar gibi çeviriye sunuz ve uzağa atmaya çalışırsınız. Onun dışında eğer çok fanatik bir Asteriks sever değilseniz ya da yaşınız 9-10 dolaylarını aşılıya bu oyun sizin en fazla 1 saat oyalarsınız. Geri kalanında ise "belki son ekranında bir şeyle vardır

CAESARS PALACE

Firma : Şeytan Corp.
Saçmalık Derecesi: 99
Tür: Ciss oyun

Bu ismi okuyunca ilk akma gelen şey elimde tuttuğum oyunun bir strateji olduğunu söyleyebiliriz. Oysa yükler yüklemez ilk şashkınılığını yaşadım. Her şey tamam ama bilgisayarın bir casino oyunu oynamak akılının ucundan geçmezdi. Bilgisi varsa kumarhaneler kapatıldı ve bu yüzden bu alandaki turizm potansiyelini kaybetmiş bulunmaktayız. Tabii böyle yazmadan sahip kanunlara karşı geldiğimizi falan düşünmeyin. Sonuçta kumarhaneler başka sebeplerden kapatıldı. Bu durumda en

azında evinde kumar oynamak isteyen olur diye böyle bir oyun yapılmış. Tabii ortadaki para sağlan olunca ve mekanda açık büfe de olmasınca bu tür bir oyunu oynamanın hiçbir manası kalmıyor. Hani ajan filmlerinde gördüğümüz smokinli psikopat katiller ve süper yakışıklı ajanların ar-

kasında duran gene süper "elbiseli siz" hanımlarda bu oyunda yok. Zaten bu dergiyi okuduğu halde kumar oynayın yok. Yani oyunda artı bir şey arıyorum ama bulamıyorum. Hani hala心脏病 oynamışınız ha CD'sine dünyanın parmasını verip bu oyunu oynamışınız aynı şey. Siz bunları bırakın eve arkadaşlarınızı toplayıp 51, pişti, papaz kaçı, King ya da okey falan oynayın. İstanbul'daysanız Ortaköy'in sahilde hem çay için hem kağıt oynayın. Ya da yaz gelsin plajda kumların üzerinde King çevir-



mekten bütün gün güneşin altında kızıldırı olun. Ne biliyim kağıtlardan kule yapın ya da çatı şeklinde ard arda dizin sonra bir vuruşta hepsinin seri olarak dizilişini izleyin ama sanal kumar falan takılmayın hele para hiç vermeyin. Zaten bu CD'ye para vermek başlı başına kumar olur.



RACING DAILY FORM HORSE RACING

MALVINAS 2032

(Bahisçi)

Kos kımız Ginalı Kuzu kımız kooosoş ülen. Seni eşek seni geçen hafta sipa gibi koşuyodun bu ay ineklini tuttu. Ülen senin yüzünden sigara paramdan kışımı ko dedim kooş. Bak ne güzel geçen hafta Safi Hulya ve uzun yeleli Sibel'i geçmiştir, üç boy gibi açık bir farkla birinci gelmişsin şimdidiye gerilerdesin lan koşşana. Zaten senin gibi ata para yatırından kabahat. Hangi adam bir ata Ginalı Kuzu adını verir? Hadi öküzlük etmiş vermiş ben neden para yatırıyorum acaba? Semen yerine açi biber yiyp ben koşsam daha hızlı giderdim. Zaten eve gidip hanımın bileziklerini bozdurup saria yatırırdıǵı söylemekten sonra kaçmak için bi-

Firma : Behçet abi
Saçmalık Derecesi: 90
Tür: Digidik digidik

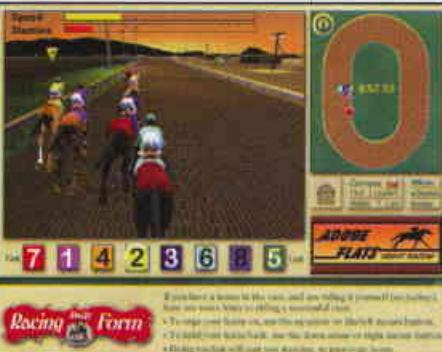
mutlu oluyorum arkadaş. Zaten hoplayıp ziplamaktan bir yerden sonra adı lazım olmayan yerlerimiz nasır bağılıyor. At fazla debelemeyince mutlu oluyorum arkadaş. Zaten fırınında taksitler bitti, bu yanrı kazanmasak ta olur artık. Ama biraz kasalımda üçüncü olalım en azında sonra atın sahibi dir dir etmesin. Zati adam kironun Allahı. Kim bir ata Kinalı Kuzu adını verir?

(At)

Yandık yandık bu kez kesin suçuk yapacaklar beni. Koşayım biraz barı en azından su Leydi'nin arkasından ikinci olalım. Bir daha yanstan evvel arpa yemiyecim arkadaş adamları ağırlaştırmıyor bu. Puff puffff.

(At sahibi)

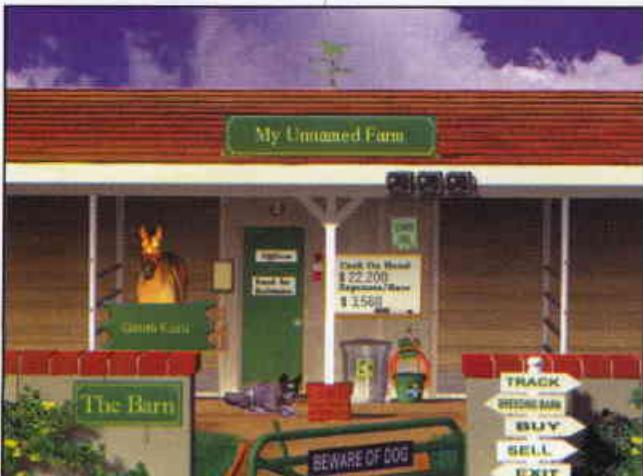
Ahh bee benim ufakken bir kuzum vardi köyde. O da aynen bu at gibi bakardı. Aynı böyle geçer karşıma saatlerce mahzun mahzun birbirimizi izledik. Yıllar sonra büyündük, is adımı oldu kendimize çiftlik kurduk ama o koyunu hiç unutmadım. Hep nüyalanma girdi o mübarek koyun. Ah Ginalı Kuzum ah sen kosmasan da yeter ki böyle bak bende saria bakanım.



ber sümmede gereklilikte kalmayaç. Hanım direk oklavayı alıp beni dürte dürte arap atı gibi koşturacak. Lan koş son düzük bu kooş.

(Jokey)

Oh bee dünya varmış. Böyle yavaş atlara bindigim zaman



Firma : Sabarasa
Saçmalık Derecesi: 100
Tür: Hare basma iz olur

Haho ha haaaaaaaa. Çok komik çok, bu oyun kesinlikle bir komiklik abidesi. Neden mi? Hemen anlatıym: Oncelikle oyunu Arjantinliler yapmış. Ha bu yetmezse sunu da söyleyeyim oyun İngilizce ve içindeki tüm konuşmaları da Arjantinliler İspanyol lehçesiyle yapıyorlar. Yani adam söyle diyor. Di beeeed Inglısh keymm tu

yorsunuz bir ara bu iki ülke yakın bir geçmişte Falkland adaları için birbirine girmiştir ve İngiltere Arjantin'i yenmişti ama İngiltere rezil olmuştu. Ekonomisi bu kadar kötü olan bir ülke İngiltere'yi rezil etmesinin yanında ekonominin bile düzeltti. Şimdi PC oyurlanın el atmıştır ama çok acemi bir çalışma yaptıklarından bu konuda henuz dünyeyin hiçbir ülkesiyle hatta bizimle bile yanışmacılar ortada. Oyun bir real time strateji ama grafikleri ve ses efektleriyle tamamen Commodore 64 dönemini hatırlatıyor. Hadi diyeelim ki bu oyunu yapan Sab-

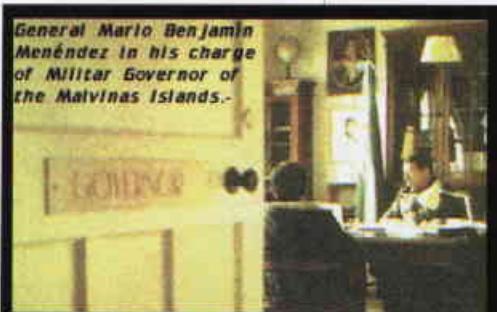


inveeyed. Birde ses tonunu etkili yapmaya çalıştığımız somayı git sin. Tabii siz bu lehçeyi duyunca gülmekten kırılıyorsunuz. Dünya üzerinde iyi İngilizce telaffuzıyla onları bile şartabilen bir ülkenin evladı olarak bu konuda gülme hakkını sonuna kadar kullanıyorum. Oyun ise Arjantin - İngiltere arasındaki savaş konu alıyor. Bili-

rasa adlı firma bu alanda yer edinmeye çalışan bir grup amatorden oluşuyor. İlyde oyununda düşman olarak savastığınız taraf İngilizler ve oyunun dili İngilizce. Yani İngilizler oyunu alıp kendilerini mi öldürcekler? Hadi diyeelim dünyaya aylmak için bunu yapınız. O zaman karşılaşacığınız oyunlar C&C ya da AoE gibi

oyunlar. Eh Malvinas bunlara rakip bile olamaz. O kadar isterseniz internetten Commodore 64 emülatörünü indirip sonra eski Commodore oyunlarını bulup onları oynayın da iyi.

Burak Akmenek



April 3: The Task Force

It is officially reported that the Malvinas, Georgias and South Sandwich Islands are under Argentinian sovereignty. London warns that economic sanctions will be applied and decides to send the Task Force as a punitive action to the South Atlantic. The United Nations Security Council approves resolution

BALDUR'S GATE 2

Çok detaylı ve derin bir oyun olan BG2'ni tam çözümü emrinizde.

Yıllar önce oyunu Baldur's Gate 2 ile karşımdaydım. Aslında bu oyun hakkında resmen sayfalar dolusu yazı yazabilirim (ki büyük ihtimalle de yapacağım). Yani eğer yazı dizisi beklediğim gibi giderse, üç sayı boyunca bu oyunla birlikte olma ihtiyamız var. Yazı uzun olacak, çünkü bu oyun muazzam derecede geniş bir oyun. Size elimden geldiğince tüm questleri anlatmaya çalışacağım. Ana karakterinizi neye dikkat ederek yaratmaya çalışacağınızı, grubunuza alabileceğiniz NPClerin özelliklerini, oyundaki tüm artifact'ları, yaratıklarla ilgili genel stratejileri ve oyun hakkında bilmek istediğiniz neredeyse her şeyi bu yazı dizisinde bulacaksınız. Peki yazda neler olacak? Şimdi tüm sınıfların stronghold questlerini veremeyeceğim. Bununla ilgili açıklamayı yazı içerisinde zaten bulacaksınız. Lafi daha fazla uzatmadan destanımıza başlayalım.

İYİ BİR GRUP NASIL YARATILIR?

Baldur's Gate 2'deki ilk ve en önemli karar ana karakterinizi yaratırken vereceksiniz. Bundan önceki oyun-

lardan farklı olarak BG2'de oldukça fazla ırk ve sınıf bulunuyor. Ayrıca özel sınıflar olarak adlandırılacakımız ve FRP oyuncularına yabancı olmayan kitler de bu oyunda mevcut. Peki ama bunca ırk ve sınıf arasından nasıl seçim yapacaksınız? Oyundaki kitler hakkındaki bilgiler zaten hem oyuncun kılavuzunda, hem de oyuncun içinde oldukça ayrıntılı olarak verildiğinden bunları bir kez daha tekrar etmeyeceğim. Ama eğer oyuncun özellikle başlanırsın,Half Orc – Barbarian seçebilirsiniz. Çünkü açıklama da bu karakter üzerinde gelicek. Farklı karakter seçtiğinizde özellikle stronghold quest ve guild wars kısımlarında farklılıklar meydana gelebilir. Elbette bu başka bir karakter seçmenizi engellemesin. Zamanla her şeyi çok güzel toparlayacağız, merak etmeyin...

Eğer ana karakter olarak büyüğü tercih eterseniz size tavsiyem oyuna Fighter kitisi olan Kensai ile başlamanız ve daha sonra dual ile Mage'ye geçmeniz. Böylece hem dövüş, hem de büyü olarak ol-

dukça güçlü bir karakter yaratabilirsiniz.

Karakter yaratırken dikkat etmeniz gereken en önemli noktalardan biri alignment (hayat görüşü). BG2'de alignment olayına oldukça önem verilmiş. Yani seçtiğiniz hayat görüşü oyundaki karakterlerin, satıcıların ve grup elemanlarınızın size olan tepkilerini doğrudan etkiliyor. Mesela Good (iyi) bir karakterseniz ve grubunuzda Evil (kötü) karakterler varsa bazı konularda görüş ayrılığına düşebilir ve bu karakterlerin siz terk etmesine neden olabilirsiniz. İyi karakterler daha ucuza eşya satın alırken, Kötü bir karakter şehrde girdiği anda başına muhafizler düşebilir. Bunun dışında seçtiğiniz hayat görüşü oyuna başlarken sahip olduğunuz reputation (saygınlık) derecesini etkiliyor. En yüksek saygınlık puanıyla başlamak (12) için Lawful Good seçebilirsiniz. Saygınlık puanı şehirdekilerin size davranışlarını ve dükkanlarda size satılan malların fiyatlarını belirler. Eğer saygınlığınız 20 ise, tüm dükkanlarda özel 'kahraman' indirimini olan %50 indirim alırsınız. Saygınlık düşükçe bu oran da azalır. Saygınlığınız 18'i geçtiği anda grubunuzdaki

evil karakterler grubu terk ederler. Bu yüzden saygınlığı 18 civarına-

da tutmaya çalışın. Ayrıca oyuna başlarken ana karakterin hayat görüşünü belirlemek de kazanacağı yetenekleri de göz önünde tutabilirsiniz. Bu yetenekler şunlardır:

Lawful Good: 2 Cure Light Wounds, 2 Slow Poison, 2 Draw Upon Holy Might

Neutral Good: 2 Cure Light Wounds, 2 Slow Poison, 2 Draw Upon Holy Might

Chaotic Good: 2 Cure Light Wounds, 2 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Lawful Neutral: 2 Larloch's Minor Drain, 1 Horror, 1 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

True Neutral: 2 Cure Light Wounds, 1 Horror, 1 Slow Poison, 2 Draw Upon Holy Might

Chaotic Neutral: 2 Cure Light Wounds, 2 Horror, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

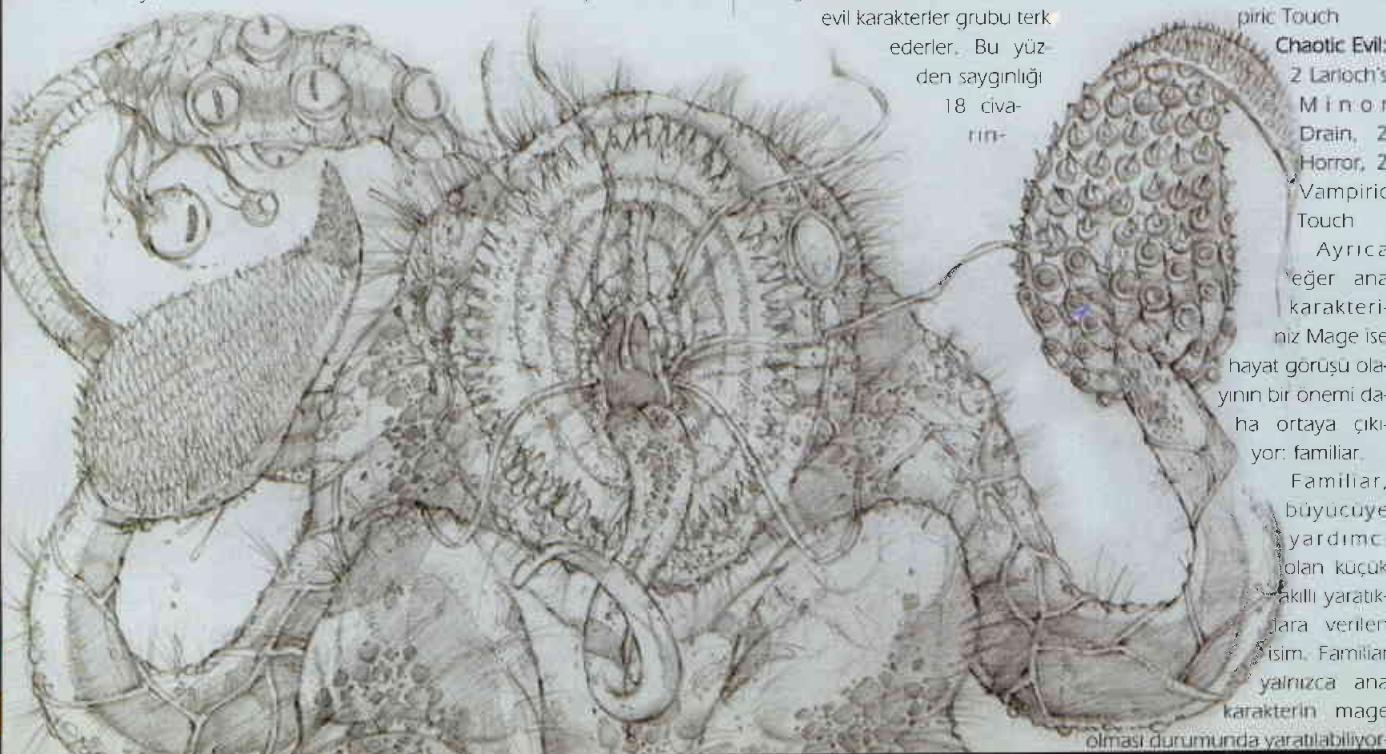
Lawful Evil: 1 Cure Light Wounds, 1 Larloch's Minor Drain, 1 Horror, 1 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Neutral Evil: 2 Larloch's Minor Drain, 1 Horror, 1 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Chaotic Evil:
2 Larloch's Minor Drain, 2 Horror, 2 Vampiric Touch

Ayrıca eğer ana karakteriniz Mage ise hayat görüşü olayının bir önemi daha ortaya çıkıyor: familiar.

Familiar, büyüğücüye yardımcı olan küçük akıllı yaratıklara verilen isim. Familiar yalnızca ana karakterin mage olması durumunda yaratılabilir.



Tablo 1

Hayat Görüşü	Familiar	AC	HP	Yetenekleri
Lawful Good	Pseudo Dragon	-2	24	%50 büyü direnci, kurbanı bayıltabilir, Blur büyüsü yapabilir
Neutral Good	Pseudo Dragon	-2	24	%50 büyü direnci, kurbanı bayıltabilir, Blur büyüsü yapabilir
Chaotic Good	Fairy Dragon	4	24	%32 büyü direnci, günde 1 kez Invisibility 10' Radius ve Mirror Image büyüleri yapabilir
Lawful Neutral	Ferret	0	24	%50 büyü direnci, %75 pickpocket, %40 stealth, %20 detect traps
True Neutral	Rabbit	-4	16	%50 detect traps, %30 stealth, %75 ateş, soğuk ve elektrik direnci
Chaotic Neutral	Cat	0	24	Pickpocket, %99 stealth, %50 büyü direnci
Lawful Evil	Imp	2	18	Polymorph yapabilir, %25 büyü direnci
Neutral Evil	Dust Mephit	6	24	Günde 2 kez Glassdust, günde 1 kez Glitterdust büyüleri yapabilir, %10 büyü direnci
Chaotic Evil	Quasit	2	24	Horror büyüsü yapabilir, %25 büyü direnci

lar. Yani oyuna bir thief, paladin, druid vs. ile başlarsanız oyun boyunca familiar sahibi olma imkanınız kesinlikle yok. Eğer ana karakteriniz mage ise 1. seviye mage büyüsü olan find familiars ile bu kalıcı yaratığı çağırabilirsiniz. Pek familiars sahibi olmanın avantajları nelerdir? Bir kere familiars'lar mage'in HP'sine, kendi HP'lerinin yarısı kadar bonus eklerler. Yani 24 HP sahibi olan bir familiar, büyüğüsüne 12 HP kazandırırlar. Çok hızlı hareket ederler, bu yüzden özellikle görünmezlik büyüsü yapılmış bir familiar ile bütün bir haritayı rahatlıkla açabilirsiniz. Ama familiarı kesinlikle savaş yaratığı olarak kullanmamalısınız. Çünkü familiar ölüse büyüsüsü kalıcı olarak 1 Constitution kaybeder. Familiar ile işiniz olmadığından onunla konuşup çantanıza girmesini sağlayın. İstediğiniz zaman üzerine sağ tıklayarak dışarı çıkarabilirsiniz. Büyücünün çağırıldığı familiars, büyüğünün hayat görüşüne göre değişir. Asaşa bu listeyi bulacaksınız: bkz: Tablo 1

Familiar'ın pickpocket yeteneği ile yürüttüğü eşyaları onunla koşturarak isteyebilirsiniz.

Gelelim oyunda karşılaşacağınız NPCler'e. Oyunda grubunuza

alabileceğiniz 16 karakter bulunuyor, grubunuz 6 kişiden fazla olamayacağı için tercihinizi çok iyi yapmalı ve dengeli bir grup kurmalısınız. Önce size bu NPClerin özelliklerini ve bulundukları yerleri venip, sonra da benim en iyi sonuç aldığım grubu anlatacağım. Bkz: Tablo 2

Yazılımları takip edenler bilirler. Genellikle fighter ağırlıklı, arkadaş büyütürlerle desteklenen gruplarla oynamayı severim. Şu anda oynadığım grubu bu açıdan oldukça dengeli. En zor savaşlarda bile 'ah keşke grubumda şuda olsaydım' demiyorum. Gelelim bu kadar ballandırdığım grubu ve niye bu gurubu seçtiğime:

Frost – Ana Karakter – Half Orc – Barbarian - Lawful Good

Korgan: Resmen bir savaş makinası. Axe yeteneğil sonda olduğundan her iki eline de balta ve rip 'two weapons' yeteneğine yüklendiğinizde oyundaki en güçlü savaşçıya sahip oluyorsunuz. Tek dezavantajı Evil karakter olması. Bu yüzden fazla "ily" olup reputation'ınızı 18'ün üzerine çıkarmanız gruptan ayrılr. Böyle dumruklarda reputation azaltmak için bir eve girin ve normal vatan-daşlardan birine bir iki tokat atın J

Bu işi dışında yapmayın, çünkü o zaman tüm bir şehir size düşman oluyor

Minsc: Oyundaki en sıkı karakterlerden. Oldukça yüksek str'te sahip ve ilerde priest büyülerini de yapmaya başlıyor.

Jan: Oyundaki en neşeli karakterlerden biri. Özellikle Minsc ile anlaşmaları çok komik (Minsc'den Boo'yu calmaya çalışıyor). Her grupta bir hırsız olmalı: ilkesinin yanı sıra ileri seviyelerde oldukça güçlü de bir mage haline geliyor. Ayrıca menzilli silah konusunda da çok başarılı.

Viconia: Oyundaki en iyi cleric. Dex ve wis seviyesi çok yüksek. Herhangi bir str artırıcı eşya kuşandığında bu tek dezavantajından da kurtulmuş oluyor. Ayrıca eğer ana karakteriniz erkekse 6. chapter'dan sonra aralarında ask doğabiliyor. Eğer karakter erkekse olsası ask durumları Viconia, Jaheira veya Aerie ile kadınsa Anomen ile olabiliyor.

Edwin: Eski dostumuz Edwin kısaca özetleyeceğ olursak

oyundaki en iyi mage. Her grupta olması lazım.

Elbette her zaman olduğu gibi grubunuzu kurarken de vereceniz tüm kararlarında serbestsiniz. Ama bu grup, oyundaki en dengeli gruplardan birini oluşturuyor. Eğer bu tür oyumlarda yeniyorsanız bu grubu kullanmanızı tavsiye ediyorum.

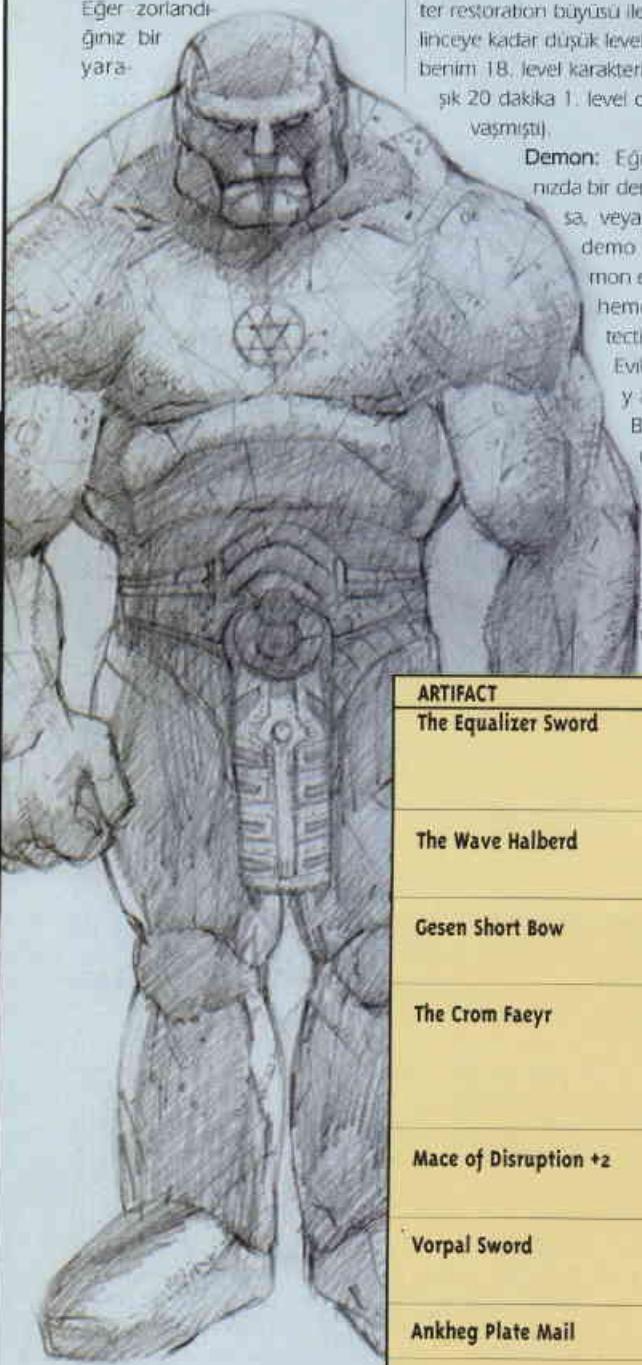
YARATIK STRATEJİ-LERİ



İSİM	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	İrk	Sınıf	HG	Yer	Table 2
Imoen	9	18	16	17	11	16	Human	Thief/Mage	NG	Irenicus Dungeon	
Minsc	18/93	16	16	8	6	9	Human	Ranger	CG	Irenicus Dungeon	
Jaheira	15	17	17	10	14	15	Half-Elf	Fighter/Druid	TN	Irenicus Dungeon	
Yoshimo	17	18	16	13	10	14	Human	Bounty Hunter	TN	Irenicus Dungeon	
Aerie	10	17	9	16	16	14	Elf	Cleric/Mage	LG	Waukeen Circus	
Anomen	18/52	10	16	10	12	13	Human	Fighter/Cleric	LN	Copper Coronet (Slums)	
Edwin	10	10	16	18	10	10	Human	Mage	LE	Shadow Thieves Guild (Docks)	
Haer'Dalis	17	17	9	15	13	16	Tiefling	Blade	CN	Sewers	
Jan	9	17	15	16	14	10	Gnome	Thief/Mage	CN	Government District	
Keldorn	17	9	17	12	16	18	Human	Paladin	LG	Temple District Sewers	
Korgan	18/77	15	19	12	9	7	Dwarf	Battlerager	CE	Copper Coronet (Slums)	
Nalia	14	18	16	17	9	13	Human	Thief/Mage	CG	Copper Coronet (Slums)	
Viconia	10	19	8	16	18	14	Drow Elf	Cleric	NE	Government District	
Cernd	13	9	13	12	18	13	Human	Shapeshifter	TN	Trademeet	
Mazzy	15	18	16	10	13	14	Halfling	Fighter	LG	Temple Ruins	
Valygar	17	18	16	10	14	10	Human	Stalker	NG	Umar Hills	



BG2'nin daha önceki Infinity Engine oyunlarından çok önemli bir fark var. O da hem sizin karakterlerinizin levellerinin yüksek olması, hem de buna bağlı olarak karşınıza daha önce hiç karşılmadığınız güçteki ve seviyedeki yaratıkların olması. Mesela beholder'lar, dragon'lar, demon'lar, vampire'lar, demi-lich'ler (ki bu en güçlerinden), çeşitli golem'ler ve daha bir sürüsü. Bu tür yaratıklarla savaşırken çeşitli stratejiler kullanmanız mutlaka gerekecektir. Eğer zorlandığınız bir yara-



tik varsa, belki buradaki stratejiler bir nebeze de olsa işinize yarayabilir.

Vampire: Eğer clericiniz yete-

rince ileri seviyeye ulaşmışsa mutlaka Sunray büyüsünü ezberleyin. Bu büyüyü yaptığınızda etrafa vampirler zavallı birer kül haline dönüşeceklərdir. Eğer vampirler saving throw yapmayı becerirlerse bile tamamen savunmasız kalyorlar. Ayrıca vampirler genellikle çok hızlı hareket ettilərindən bunları teker teker üzerinde cekip hemen tüm fighter'lannıza öldürmeye çalışır. Břaz geç kalsanız bile ard arda level drain yapıyorlar (level drain olan karakter restoration buyusu ile ılıkleştirilinceye kadar düşük levelde kalır, bəri 18. level karakterim yaklaşık 20 dakika 1. level olaraq savämiştəm).

Demon: Eğer karşınızda bir demon varsa, veya size bir demo summon ettiyseniz hemen Protection from Evil buyusunu yapın. Böylece çok büyük bir intimalle demon sizə saldıramaya-

caktır.

Dragon: Oyundaki en güçlü yaratıklardan biri olan Dragon'lardan 4 tanesi bulacaksınız. Eğer dragon size saldırıyor ve etrafında konuşma halkası (mavi) varsa konuş-öldür stratejisini kullanabilirsiniz (bu stratejiyi aşağıda bulabilirsiniz). Aksi halde ejderhadan uzak durun ve önüne 1-2 yarattır summon edin. Bu sırada nə siz ejderhayı görün, nə de o siz görün. Ejderha korunma büyülerini yaptıktan sonra mage'inizle önce Breach, sonra da Pierce Magic büyülerini yapıp fighter'lannıza saldırın. Birkac deneme yapmanız gerekebilir.

Lich: Lich'lerin de en büyük silahları Time Stop gibi mühim bir büyüğe sahip olmalan. Eğer bir mezara tikiadiğinizda ekranın başka bir yerinde lich çıkyorsa oyunu önceden kaydedip nerede çıktıığını dikkat edin. Mezara tikilamadan önce lich'in pikacığı yere bir sürü yaratık summon edin ve bir karakterle mezara dokunup oradan uzaklaşın. Lich en güçlü büyülerini bu yaratıklar üzerinde kullanacaktır. Eğer yaratıklar çok çabuk olursa birkaç tane daha summon edin. Son olarak Breach ve Pierce Magic yaparak lich'e saldırın.

Clay Golem: Golem'ler arasın-

da en güclülerden biri olan Clay Golem'e pek kolay zarar veremedenizi fark edeceksiniz. Bu tür Golem'ler üzerinde kılıç, balta gibi kesici silahlar işe yaramazlar. Onlara club, mace, morningstar, fist, stave gibi blunt silahlarla saldırmanız gerekdir. Bunun yanı sıra eğer silahınızda bonus zarar varsa (mesela +2 elektrik gibi) bu zarar da golem'e yansır. Golem silahınız vurduğu için değil, bonusu sahip olduğu için zarar görür. Eğer golem size saldırıyor ve etrafında konuşma halkası varsa konuş-öldür taktiği bunda da işe yarır.

Mage: Mage'ler BG'dekilerden çok daha zorlu düşmanlar olarak karşımıza çıkyorlar. Bir kere Contingency gibi bir çok büyüyü yanında yapabilmelerini sağlayan büyülerle sahipler ve ileri level büyüler mutlaka Protection from Normal Weapons, Protection from Magic Weapons gibi oldukça etkili koruma büyüleri yaptıktan sonra size saldırıyorlar. Bu büyülere karşı hemen Breach ve Pierce Magic büyülerini kullanmalı ve tüm fighter'lannıza dalmalısınız. Bunun dışında özellikle Irenicus gibi oyun sonu büyülerinden çok işe yarayan iki tane summoning buyusu var. Birinci 6. level Summon Nishruu, diğeri ise 7. le-

ARTIFACT	PARÇALAR	YERLERİ	Tablo 3
The Equalizer Sword	Pommel Jewel of the Equalizer Hilt of the Equalizer Blade of the Equalizer	Irenicus' Dungeon Mind Flayer City, Underdark Beholder City, Underdark	
The Wave Halberd	Wave Blade Wave Shaft	Sahuagin City Planar Prison	
Gesen Short Bow	Gesen Shaft Gesen String	Tanner's House, Bridge Spellhold	
The Crom Faeyr	Scroll of Crom Faeyr Hammer of Thunderbolts Gauntlets of Ogre Power Girdle of Frost Giant Strength	Shadow Dragon Illithid Lair, Sewers Planar Sphere Underdark	
Mace of Disruption +2	Mace of Disruption +1 Illithium Ore	Bodhi's Lair Athkatla, Bridge District	
Vorpal Sword	Silver Hilt Silver Blade	Bir Githyanki'de, Chapter 6, Slums Saemon Havarian, Spellhold	
Ankheg Plate Mail	Ankheg Shell	Windspear Hills	
Shadow Dragon Leather	Shadow Dragon Scales	Abandoned Temple	
Red Dragon Plate	Red Dragon Scales	Windspear Hills	

vel Summon Hakaeshars büyülerini. Bu yaratıklar büyük saldırılardan iyileşiyorlar ve büyütücerin büyütürünü unutmalarını sağlayabiliyorlar.

Konuş-Öldür stratejisi: Bu strateji özellikle Dragon ve Golem'lerde oldukça işe yarıyor. Dikkatinizi çekmiş olabileceğiniz gibi oyundaki bazı yaratıklar size durup dururken saldırmıyorlar. Etraflarında düşman olduklarını gösteren kırmızı halkalar yerine, konuşabileceğinizi gösteren mavi halkalar var. Şimdi yapmanız gereken şu: Yaratıkla konuşmaya tıklayın ve oyunu pause edin (space tuşu). Pause durumundayken force attack modunu seçin (sağdan silah simgesini veya silahın bulunduğu slota göre F2-F5 tuşları kullanabilirsiniz). Pause durumundan çıkışın, Yaratığa başarılı şekilde vurdugunuz anda hemen space tuşuna basın. Oyun durmuş haldeyken konuşma simgesine tıklayıp yaratıkla konuşun. Oyunu pause durumundan çıkışlığınızda yaratıkla sanki hiçbir şey olmamış gibi konuşmayı deneyeceksiniz. Konuşma geçince tekrar saldırın ve vurdugunuz gibi tekrar pause edin. Bu taktikle en zorlu yaratıkları kısa sürede öldürübilsiniz. Bu taktiği özellikle grubunuzda en kuvvetli fighter ile kullanmanız tavsiye ederim. Bu taktik sırasında yaratık düşman konumunda olmadığı için ne kadar sağlığını kalıcılığını gö-

remiyorsunuz. O yüzden biraz sabırlı olun.

ARTIFACT'LER

BGZ'de bazı yerlerde artifact parçalarıyla karşılaşacaksınız. Bu parçaların Athkatla'daki Docks kısmında yaşayan Cromwell the Smith'e götürdüğunuzde sizin için birleştirilecek. Bu işlerin karşılığında 5000 altın alırsınız ve genelde 1 veya 2 gün onunla birlikte çalışmanız gerekiyor. Aşağıda Cromwell'in yapabileceği artifact'ların listesini, ve bu artifact'ler için gerekli parçaları nerede bulacağınızı görebilirsiniz. Bkz: Tablo 3

LIMITED WISH BÜYÜSÜ

Bu 7. level mage büyüsünü kullanırken oldukça dikkatli olmalısınız. Oyundaki en zeki büyüllerden biri olan bu büyüyü yapmaya karar verdığınızda, bunu wish puanı en yüksek büyüğünüzle yaparsanız iyi olur. Bu büyüyü yaptığınızda bir cin belirir ve bir dilek dilemenizi ister. Burada seçebileceğiniz iki tür dilek bulunuyor. Birincisi tek seferlik (one-time) dilekler, diğeri ise tekrarlanabilir (repeatable) dilekler. Tekrarlanabilir dileğin araları, o dileği tekrar dileyebilmenizdir (mesela tüm grup için Globe of Invulnerability istemek gibi); tek seferlik dilek ile dilendikten sonra kaybolur. Dileyebeceğiniz dileklerin sayısı wish puanınıza bağlı olarak değişir. Bakalım hangi dilek için kaç wish

puanı gerek, ve hangi dileğin sonucunda ne oluyor? Bkz: Tablo 4

TAM ÇÖZÜM

Evet yazımızın asıl kısmına ulaşmış bulunuyoruz. Burada okuyacağınız questlerin çok büyük bir kısmı oyunda ilerlemeniz için yapmanız gereken questler değil. Size kazandıracakları exp. puanlarına bakarak bu questlerden hangilerini yapacağınızı karar verebilirsiniz. Bu exp. puanları çoğunlukla yalnızca yaptığıınız işler karşılığında alacağınız puanlardır ve bu sırada ödeyeceğiniz yaratıkların exp'leri buna dahil değildir. Ayrıca çoğunlukla size gitmeniz gereken yerleri de ayrıntılı olarak anlatmayacağım. Mesela oyuncunun başındaki ciné ulaşmadan önce bir elektrik makinalı odadan geçmeniz ve bu odadaki makineyi kapatmanız gerekiyor. Açıklamada bunu göremeyeceksiniz. Zaten cinli queste ulaşmak için bu odadan geçmiş olmanız gerekiyor çünkü. Açıklamada göremeseniz bile girmiş olduğunuz odalardaki tanımlı yerleri mutlaka araştırın. Böylece cepheane, para, büyülü sıkıntısı çekmemesiniz.



oluşturana
kadar daha
rahat ilerle-
yebilirsiniz.
O y u n a

başladığı-

niz yerin hemen sağ tarafındaki iki kafeste Minsc ve Jaheira buluşuyor. Minsc ile konuşarak onu sınırlendirin (1,2,3,1). Sınırda kapıyı kıracak, sonra da kabul ederseniz grubunuza katılacak. Jaheira için ise önce anahtar bulmamız gerekiyor. Alt kısımdaki bisiklet odadaki mas-

dan anahtarları alın
ve Jaheira'yı kurtarıp gruba katın.

Cin Aataqah (4150 xp)

Cinle karşılaşığınızda size bir soru soracak ve cevap bekleyecektir. Sorduğu soruya 'Push the Button' cevabını verin. Bir Ogre Mage summon edince yaratığı öldürün. Size Rielev'i bulmanız söyleyecek.

Quest: Rielev'i bul (7000 xp)

Bati koridorunda size goblinter salıracak. Bu kon-

TEKRARLANABİLİR DİLEKLER

- I wish for my entire party to be healed.
- I wish that none of my party would die of their wounds.
- I wish that spells I have cast would be restored, that I might cast them again!
- I wish for my spells to be restored!
- I wish to make my party invulnerable.
- I wish that magic would fail to affect me or my party.
- I wish to summon a horde to overrun my enemies.
- I wish to be protected from the undead.
- I wish to be protected from undead right now

WIS

- 10+
- 9-
- 16+
- 15-
- 12+
- 11-
- 10+
- 9-

SONUÇ

- Grup iyileşir
- Grup zehirlenir
- Büyüler geri kazanılır
- Ezberlenen büyüler kaybedilir
- Grup için Globe of Invulnerability yapılır
- Grup büyü yapamaz
- Tavşan summon edilir
- Gruba Negative Plane koruması yapılır
- Vampire summon edilir

TEK SEFERLİK DİLEKLER

- I wish to be rich.
- I wish for a powerful magical item.
- I wish to be more experienced.
- I wish to see all as it really is.
- I wish for an adventure like none I've ever experienced before.
- I wish for control over time.
- I wish to be anything I desire.
- I wish to be prepared for anything.
- I wish that all my enemies will die.

WIS

- 10+
- 11+
- 3+
- 12+
- 10+
- 14+
- 6+
- 10+
- 11+

SONUÇ

- 2000 altın ve çeşitli mücevherler verir
- Full Plate +2 verir
- Savaşacak çeşitli golem'ler summon eder
- Glasses of Identification verir
- 'Gong' questini başlatır ve size bir parşömen verir
- Time Stop büyüsü yapar
- Sınırlı sayıda Polymorph verir
- Contingency büyüsü yapar
- Wail of the Banshee büyüsü yapar

dorun sonunda yol üçe ayrılıyor, önce kuzeydoğuya gidin. Bu odada bir Sewage Golem var, onunla konuşarak efendisizmişiniz gibi davranışın. Size bir iş yapmak için özel bir mücevhere ihtiyacı olduğunu söylüyor. Diğer yola girin, kapidan girince içerde Clay Golem'ler göreceksiniz. Bunu size durup dururken saldırıyorlar, bence siz de onlara saldırmadan önce biraz daha iyi silahlar ve zırhlar edinmeye bakın. Koridoru takip edip içerişinde tüp olan odaya girin, Rielev sizinle konuşacak. Onu ve tüpteki diğerlerini kurtarmayı kabul ederseniz size mücevheri verecek. Masadan Sewage Golem Activation Stone'ı alın. Sewage Golem'e geri dönün ve efendisizmişiniz gibi davranışınactivation Stone'u verin. Golem kapalı kapıları açmaya gitindice son yola girip Tüp odasına ulaşın ve dokunabildiğiniz tüplere dokunup içindekileri serbest bırakın.

Anahtarlar

Kütüphaneye girin ve güney kapısından çıkışın. Koridoru takip ederek bu bölgenin kanalizasyon kısmına ulaşın. Buradaki Ottuugh'u öldürün. Uzerindeki Wand of Frost Key'ı alın. İlerlemeye devam edin ve Irenicus'un odasına ulaşın. Bu odadaki tuzakları etkisiz hale getirdikten sonra çekmeceden Wand of Lightning Key'ı ve Air Elemental Statue'yu alın. Doğu tarafından çıkışın ilerlerken bahçeye çıkacaksınız. Buradaki Dryad'larla konuşun (bkz. Dryad quest). Hemen güneydeki odaya girin ve odayı araştırıp Pommel Jewel of the Equalizer ile Portal Key'ı alın. Şu anda bu levelden çıkışlıyoruz. Ama önce kalan questleri tamamlayın. Sonra Irenicus'un odasından kuzey batıya giderek Portal odasına ulaşın ve portaldan geçerek bir sonraki levele ulaşın.

Quest: Dryad'ları kurtar (42000 xp)

Bu quest iki kısımda tamamlayacağız. İlk kısım meşe palamudu bulma kısmı, ikincisi de bunları Windspear Hills'e götürme kısmı. İkinci kısmı tamamlamamıza çok var.

Kütüphaneden kuzeybatıya gidin ve içinde 6 Duergar bulunan odaya ulaşın. Hepsini öldürün ve

Ilyich'in üzerinden palamutları (acorns) alın. Bunu Dryad'lara geri götürün ve ne yapacağınızı öğrenin. Eninde sonunda Windspear Hills'e yolunuz düşecektir. Bu haritanın güneydoğusundaki kraliçeye palamutları vereceksiniz.

Quest: Cini serbest bırak (15000 xp)

Duergarları öldürdüğünüz odanın kuzeyinde bir kapı göreceksiniz. Bu kapıya Irenicus'un odasından aldığındır Air Elemental Statue ile açacaksınız. Bu bölge de birçok çeşit Mephit ile karşılaşacaksınız. Bölgenin kuzey batısındaki lambaya dokunarak cini dışarı çıkarın. Sizden bir Flask isteyecek. Dryad'lara dönün ve onlarla konuşup Flask'ı alın. Cine dönüp Flask'ı verin.

Irenicus Dungeon Level 2

Bu kata ulaştığınızda Yoshimo ile tanışacaksınız. Onu da şimdilik grubunuza alın.

Mephit Portal Odası

Sağdaki kapidan portal odasına girin. Buradaki tüm mephit portallarını kırın (20000 xp). Bu odadaki her yeri araştırın ve Wand of Cloudkill Key'ı, Wand of Fire Key'ı ve Wand of Summoning Key'ı alın. Kuzeydoğu duvarında iki tane kapı bulunuyor. Soldaki kapidan girin ve size saldıran kadını öldürün. Üzerinden Wand of Missiles Key'ı alın. Mephit odasına dönüp diğer kapıya girin. Biraz ilerleyince tuzak odasına ulaşacaksınız. Sol taraftaki duvarın önünde sütunlar bulunuyor. Bu sütunlardan her biri, odadaki karşısındakı bulunan tuzaklı etkisiz hale getiriyor ve bu iş için uygun anahtara sahip olmanız gerekiyor. 6 sütuna da dokunun ve tuzakları kapatın. Bu odadan dışarı çıkan dört koridor bulunuyor. Sağ taraftaki oda girişine en yakın koridor çıkışa gidiyor. Diğer koridorlarda ise çeşitli yaratıklar ve questler var. Birinde Doppleganger, birinde Vampire, birinde ise Duergar'lar bulunuyor. Bu leveli terk etmeden önce eşya ve exp için bu üç koridoru da temizleyin.

Irenicus' Dungeon'dan çıkışıyoruz

Diğer üç koridoru temizledikten sonra ibuna zorunlu değişti-

niz çıkışa giden koridora girin. Yolda size saldıran assassin'leri öldürün ve ilerleyin. Athkatla kanalizasyonunda ilerleyin ve dışarı çıkmadan önce oyunu kaydedin. Dışarı çıktıktan sonra bir daha bu raya gelemeyeceksiniz.

Chapter 2: Waukeen's Promenade

Bu Chapter'a başladığınızda tüm karakterleriniz 34500 xp kazanacaklar. Bu Chapter'da yapmanız gereken temel şey çeşitli questleri tamamlayıp para kazanmak olacak. Yeterince para kazandıktan sonra istediğiniz zaman Chapter 3'e geçebileceksiniz.

Quest: Sirk Çadırı (72000 xp)

Haritaya bakıp sirk çadırına girin. Harold ve Fearghus ile konuşun. Girişin yanındaki Giran ile konuşun. Nöbetçi ile konuşup içeri girmenize izin vermesini sağlayın. İçeride karşılaşacağınız cinin sorusuna 3. cevabı verin. Eğer ilk soruya yanlış cevap verirseniz ikinci soruya 6. cevabı verin. Cin yoluzdan çekilince içeri girin.

Karşınıza ile olarak
Ogre kılığında Aerie
çıkıyor. Onunla konuşun. Once sola, sonra kuzeye giderek iki normal görünen insanı bulun. Onları öldürüp üzerlerindeki kılıcı alın. Kılıcı Aerie'ye götürüp insanlığını geri verin. Aerie size katılmayı teklif edecek. İsterseniz şimdilik kabul edin. Kuzeye gidip merdivenlerden yukarı çıkin. Shadowları öldürün. Merdivenlerin yanına gidince cin tekrar belirecek. Dönlendikten sonra yukarı çıkin. Tüm elemanlarınızla Kalah'a saldının. O öлünce tüm illüzyonlar da kaybolacak.

Çadırın solundaki Hannah (Giran'ın annesi) ile konuşun. Dışarı çıkışın Giran ile konuşun. Kapıdan asker ile konuşun.

Ring of Regeneration

Eğer Adventurer's Mart'ın sahibi Ribald üzerinde başarıyla yan kesicilik yaparsanız Ring of Regeneration bulacaksınız (6 saniyede 1 HP).

Mencar Peeblecrusher'ı öldür (28000 xp)

Seven Vails'in ikinci katında bir odada Mencar Peeblecrusher ve arkadaşlarıyla karşılaşacaksınız. Size hakaret edecek. Karşılık verirseniz hemen savaşmanız gerekiyor. Bunu yapmak yerine önce onu alttan alın. Sonra mage ve clericiniz kapıda kalmak üzere diğer elemanlarınızı Mencar ve adamlarının önlere yerleştirin.

Quest: Sirk Çadırı (72000 xp)

Haritaya bakıp sirk çadırına girin. Harold ve Fearghus ile konuşun. Girişin yanındaki Giran ile konuşun. Nöbetçi ile konuşup içeri girmenize izin vermesini sağlayın. İçeride karşılaşacağınız cinin sorusuna 3. cevabı verin. Eğer ilk soruya yanlış cevap verirseniz ikinci soruya 6. cevabı verin. Cin yoluzdan çekilince içeri girin.

Karşınıza ile olarak
Ogre kılığında Aerie
çıkıyor. Onunla konuşun. Once sola, sonra kuzeye giderek iki normal görünen insanı bulun. Onları öldürüp üzerlerindeki kılıcı alın. Kılıcı Aerie'ye götürüp insanlığını geri verin. Aerie size katılmayı teklif edecek. İsteseniz şimdilik kabul edin. Kuzeye gidip merdivenlerden yukarı çıkin. Shadowları öldürün. Merdivenlerin yanına gidince cin tekrar belirecek. Dönlendikten sonra yukarı çıkin. Tüm elemanlarınızla Kalah'a saldının. O öлünce tüm illüzyonlar da kaybolacak.

Çadırın solundaki Hannah (Giran'ın annesi) ile konuşun. Dışarı çıkışın Giran ile konuşun. Kapıdan asker ile konuşun.

Ring of Regeneration

Hic konuşmadan force attack yapın, oyunu pause edin ve her bir elemanınıza bayrı bir kişiye saldırma görevi verin. Kalanlara da mage ile hold person, chromatic orb gibi buyuler yapın. Bir iki deneme mede hepsi çok temiz öldürübilirsiniz.

The Slums

Slums'a ilk girdiğinizde Gaelan Bayle isimli hırsız yanımıza gelecek. Onu dinleyin ve evine gidin. Size Imoen bulmanız için yardım

etmeyi teklif edecek, ama bunun için 20000 altın ihtiyacınız var. Şimdi para kazanmaya başlayacağınız. Paranz 1500'e ulaştığında size yardım etmek isteyenlerin sayısı artacak. Burada hangi tarafla oynamak istediğiniz karar vermeniz gerekecek. Şimdilik yapacağınız questleri anlatacağım, ana quest Chapter 3'te devam edecek. Evden dışarı çıplı Brus ile konuşucu ana karakterinizin sınıfına göre belli bir Stronghold questine yönlendirileceksiniz:

Fighter – Copper Coronet'teki Nalia

Priests – Temple District'teki New Cult

Mage – Government District'teki Cowled Wizard

Ranger – Government District'teki yaratıklardan şikayet eden Delon

Paladin – Copper Coronet'teki Lord Jierdan

Thief – Dock'taki Shadow Thieves

Bard – Bridge'deki Five Flagon's Inn'in altındaki tiyatro

Druid – City Gate'teki adam

Bu questlerden sizinle sizinle ilgili olanı tamamladığınızda olursa iyi exp ve altın kazanacaksınız.

Quest: Copper Coronet'teki esrar

(58250 xp)

Copper Coronet'e girin ve sahibi Lehtinan ile konuşun. Ona paranızı harcamak için iyi bir yola ihtiyacınız olduğunu söyleyince size arka odaları几何学 izni verecek. Anomen'in yanındaki kapıdan girin, nöbetçi sizi içeri alacak. İçeride biraz dolasın ve burada olup bitenler hakkında bilgi alın. Nöbetçiden

etmeyi teklif edecek, ama bunun için 20000 altın ihtiyacınız var. Şimdi para kazanmaya başlayacağınız. Paranz 1500'e ulaştığında size yardım etmek isteyenlerin sayısı artacak. Burada hangi tarafla oynamak istediğiniz karar vermeniz gerekecek. Şimdilik yapacağınız questleri anlatacağım, ana quest Chapter 3'te devam edecek. Evden dışarı çıplı Brus ile konuşucu ana karakterinizin sınıfına göre belli bir Stronghold questine yönlendirileceksiniz:

kuzeye doğru gidin ve zorunu kaldığınız hallerde dövüşün. Ortadaki hücreye gidipli Hendak ile konuşun. Odanın güneydoğusuna gidipli güney kapısından çıkış. Gladyatör kısmındaki hayvanları öldürün. Son olarak Beastmaster ile kaplansı Tabitha'yi öldürmeniz gerekecek. Beastmaster'ın üzerinden Beastmaster Key'sini, Hendak'a dönüp onu serbest bırakın. Hana geri dönün ve Lehtinan'ı öldürün.

Quest: Köleleri serbest bırak (44000 xp)

Copper Coronet'in arka odalarının haritasında Sewers merdiveni göreceksiniz. Kanalizasyonda ilerleyip çıkışa gidin. İçerideki düşmanları öldürün ve Captain'ın üzerinden Haegan's Key'sini. Kuzeydoğudaki kapılı açın ve buradaki troll'leri öldürerek köle kızla konuşun. Kız 100 altın verin ve geri dönün. Kuzeybatı doğrularak her iki tarafında hücreler olan bir koridor geleceksiniz. Köleleri serbest bırakın. Odalarda gezmeye devam edin ve karşılaşmanızda yaratıkları öldürün. Tüm köleler serbest kalınca Hendak'a geri dönün ve ödülünü alın.

Quest: The Sentient Sword (Lilarcor) (Herkese 18000 xp)

Coronet'ten Sewers'a indikten sonra güneye doğru gidin ve oradaki Hobgoblin'ler temizleyin. Batıya gidipli Otyugh'u öldürün. Odanın odasındaki izgaraya iki kez tıklağınızda ilk obje olan Hand'i alacaksınız. Ana koridor'a dönüp güneydoğuya doğru gidin. Geldiğiniz küçük odanın duvarında yan yanına iki iskelet göreceksiniz. Bunlara iki kez tıklağınızda ikinci obje olan Ring'i alacaksınız. Güneybatı yoluna gidin, buradaki koprüde bulunan tuzagi etkisiz hale getirin. Sudan kuzeye doğru gidin ve Kobold'ları öldürerek Shaman'ın üzerindeki üçüncü obje olan Staff'i alın. Güneye doğru gidin ve oradaki odada bulacağınız Qualilo ile konuşun. Yandaki Carrion Crawler'ı öldürün ve son obje olan Blood'i alın. Şimdi kuzeydoğuya doğru giderek içinde dört tane boru bulunan odaya girin.

Bu odadaki her bir boruda bir ipucu yazıyor ve bu ipuçlarına göre objeleri borulara atmalısınız. Sırasıyla 3, 1, 2 ve 4 numaralı borulara çift tıklayın. Lilarcor ismindeki Charm ve Confusion'a bağlılığı sağlayan Two Handed Sword +3 sizindir.

Quest: Nalia'nın Questi (Fighter/Barbarian Stronghold Quest)

(122500 xp + 10650 altın)

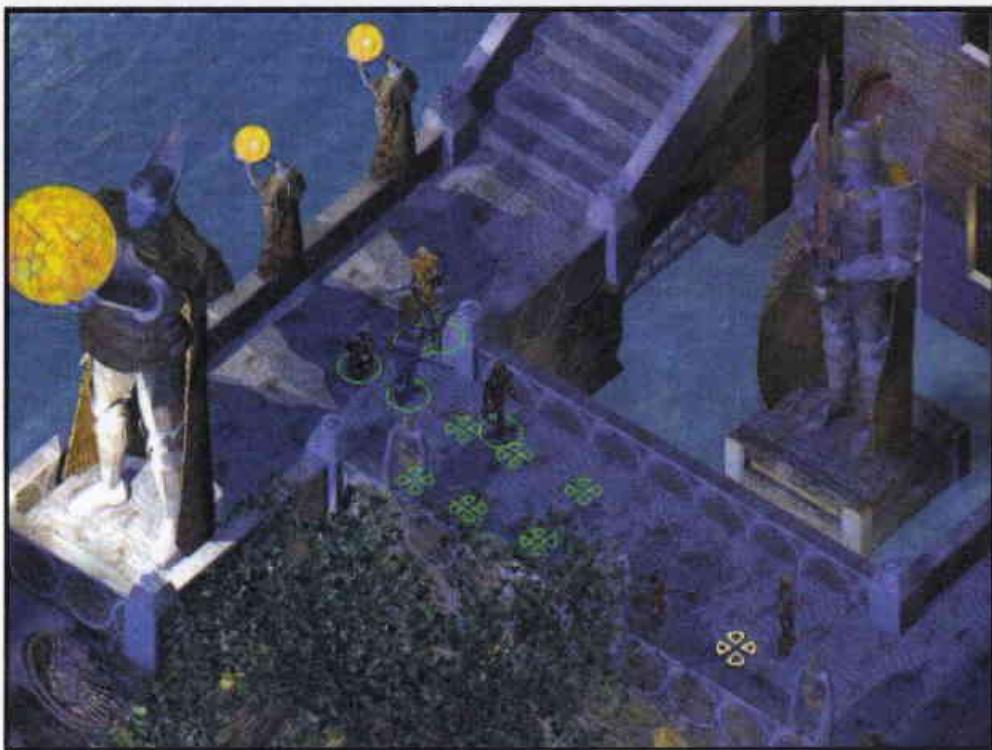
Not: Bu quest özellikle eğer ana karakteriniz Fighter veya Barbarian ise çok önemlidir. Böylece Stronghold sahibi olabileceksiniz. Ana karakteriniz farklısa questin tek farkı sonuçta kalenin size verilmemesi oluyor ama exp yönünden hiçbir şey kaybetmiyorsunuz.

Nalia, Coronet'e girdiğiniz zaman yanınıza gelip sizden yardım istiyor. Ona yardım etmeye kabul edin ve grubunuza katılmamasına şimdilik izin verin. Şehirden ayrılmak için önce City Gates'e, oradan da De'Arnise Hold'a gidin. Şimdilik açıklama pek fazla karışmasın diye Slums questlerini anlatmaya devam edeceğim. Bu questin açıklamasını Slums kısmının hemen ardından De'Arnise Hold kısmında bulabileceksiniz.

Quest: Korgan'ın Questi (25000 xp)

Coronet'teki cüce Korgan ile konuşun ve yardım isteğini kabul edin. Grubunuza katılmak istediginde sakin kaçırın. Eğer ilk seferinde onu reddettiyseniz, tekrar konuştugunuzda gruba katılmak için rüşvet isteyecektir. Eğer grubunuz zaten altı kişiye Jaheira veya Aerie'yi çıkarabilirsiniz. Zaten sonuç olarak grup stratejisi kısmında antattiğim mükemmel gruba ulaşmaya çalışıyoruz.

Korgan'ı gruba kattıktan sonra Graveyard kısmına gidin. Graveyard'da biraz dolasılıktan sonra Crypt'a inen iki tane yol görecesiniz. Bunlardan birisine girip Crypt'a girin. Burada bir sürü örümcekle falan savaşmanız gerekecek. Asıl gitmek istediğimiz yerin koordinatları x 2750, y 3250. Oyun sırasında X tuşuna basarak imlecin bulunduğu yerin koordinatlarını öğrenebilirsiniz. Buraya girdiğinizde dikkatli olmanız gerekiyor. Odanın ortasına doğru ilerlediğinizde yandaki tüm kapılar açılıyor ve çeşitli Undead'ler size saldırıyor. Özellikle level drain yapanları hemen öldürmeye çalışın.



Alt köşedeki gizli kapıyı bulun ve açın. Yolu takip edin, ikiye ayrıldığını göreceksiniz. Sağa doğru gidip bu kışımlarındaki tüm yaratıkları öldürüp exp kazanın. Her yeri temizledikten sonra yol ayrımina dönüp gürmeye doğru gidin. Tuzaklara dikkat ederek ilerleyin ve mezar odasına ulaşın. Ne yazık ki mezarı sizden önce baskaları talaan etmiş. Korgan mezarı yağmaya lanları bulmak için Temple District'e gitmeyi öneriyor.

Once Crypt'tan, sonra da Graveyard'dan çıkararak Temple District'e gidin. Pimlico Family Estate'e gidin. Korgan buranın da yağmalanmış olduğunu görecek. Korgan'la birlikte yatak odasına gireseniz, bunun Shagbag'ın işi olduğunu ve onu Copper Coronet'in çatı katında bulabileceğinizi söyleyecek.

Slums'a geri dönün ve çatıya

çırın. Shagbag ve grubunu öldürün ve Shagbag'ın üzerinden Book of Kaza'yı alın. Bu kitap hiçbir işinize yaramayacağından herhangi bir satıcıya gidip satabilirsiniz.

Quest: Jierdan's Quest (Paladin Stronghold)

Copper Coronet'in içinde kırmızılar içindeki Jierdan sizden



Windspear Hills yakınılarındaki topraklarından ogreleri temizlemenizi isteyecek ve Windspear Hills'in yerini haritanızda işaretleyecek. İstediğiniz zaman oraya gidip quest tamamlayabilirsiniz, ama eğer ana karakteriniz Paladin ise bunu daha önce yapmak isteyebilirsiniz. Bu questin açıklamasını da Windspear Hills kısmından bulacaksınız.

De'Arnise Hold

İlk olarak Pallisade'deki Captain Arat ile konuşun. Konuşmanız bittince size Flame Arrow'lar verecek. Burada bolca Troll ile karşılaşacağınız için bulduğunuz tüm Acid ve Flame Arrow'ları toplayın. Yaklaşık olarak x 1300, y 2750 koordinatlarında kalenin gizli girişini bulacaksınız. Açıp ve içeri girin.

Not: Buradaki (ve diğer yerlerdeki) gizli kapıları bulmak için Detect Traps yeteneğini kullanabilirsiniz.

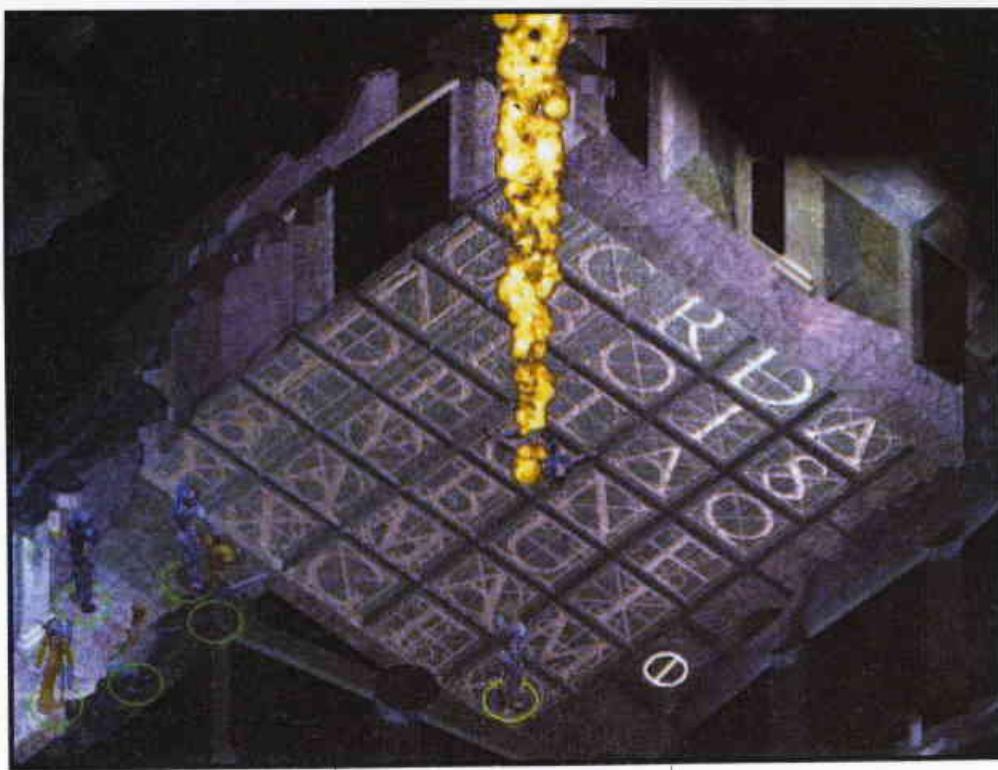
Bu ilk odada yapacağınız bir şey yok, Nalia size buradaki görevlerini hatırlatacak: Daleson'u bulmak ve Köprü'yü indirmek. Bir iki kapı ve gizli kapı açtıktan sonra resmi olarak De'Arnise Hold'a girmiş oluyoruz.

Girdiğiniz odada bir hizmetçiyi öldüren bir Troll görevcisiniz. Troll'u öldürün ve kuzeybatı duvarındaki gizli kapıyı açıp Daleson'u bulun. Şimdi Daleson ve Nalia size buradaki tüm görevleriniz hakkında ayrıntılı bilgi verecek.

The Flail of the Ages

Daleson'u bulduğunuz odaya girmen, kuzeybatı duvarındaki gizli kapıyı açın. Bu koridorun sonundaki diğer bir gizli kapı siz Flail of the Ages'in gizli ocağına götürücek. Flail of the Ages'in üç parçasını da bulup buraya getirdiğinizde silahı tekrar birleştirebileceksiniz. Parçaları tek tek de silah yapabilir ve diğer parçaları sonrasında ekleyebilirsiniz ama üç parçayı da ekleyince silah çok güçlü oluyor. Emin olnun bunun için harcayacağınız zamana değer.

Kuzeydoğu duvarındaki gizli kapıdan geçip, oradaki diğer gizli kapıyı açın. Aslan heykelini araştırıp ilk parça olan Cold Flail Head'i alın. Diğer parçaları da questin ilerlerinde bulacaksınız.



Daleson'un odasına gidin ve normal kapıyı açın. Güneye ve sonra da doğuya gidin. Biraz ilerledikten sonra mutfağa ulaşacaksınız. Buradaki fırını kullanmak için pişirecek bir şeyler gerekiyor. Daleson size bunun hakkında bir şeyler söylemişti. x 1950, y 1140'taki kapidan çıkışın ve ilk önce Otyugh'u, sonra da köpekleri öldürüp etlerini alın. Fırın gidin ve yemeği pişirin (Bunun için dört et parçasının da ana karakterin üzerinde olması gerekiyor).

Köprüyü aç

Dışarı çıkışın ve kalenin surlarına çıkanca kadar merdivenleri kullanın. Karşınıza bir iki Troll çıkarabilir, onları öldürün ve Köprü'yu açan düğmeye tıklayın (29750 xp). Ana kata geri dönün. Burada Giant Troll'ler ve Greater Yuan-ti'lerle savaşan insanlar göreceksiniz. İsterseniz exp için insanlara yardım edebilirsiniz. Kalenin ana kapısına gidin. Savaş içerisinde de devam ediyor ama troll'ler yenildikten sonra nöbetçiler ayrılıyorlar.

Kalenin ikinci Katı

Merdivenlere giden kapıyı açın ve yukarı çıkış. Nalia burada yapacaklarınız hakkında bilgi verecek. Güneydoğu kapısını açın ve koridordaki güneybatı kapısını açarak Kütüphaneye girin. Burada ilk olarak Mage'i öldürün, sonra diğer Troll'lerle uğraşın. Bu-

radaki kitaplıklar araştırıp Keep Key'i alın.

Batı kapısı açılmadığından güney kapısından gitmelisiniz. Buradaki ikinci kapıyı açınca Lady'i bulacaksınız. Onun ne kadar kendini beğenmiş biri olduğunu gördükten sonra koridorun sonuna doğru ilerleyin ve kapıyı açıp ilerlemeye devam edin. x 1480, y 830 koordinatlarındaki gizli kapıyı açıp çıkış yol gibi görünen yere girin. Bu yolun sonunda yine bir gizli kapı var. İçeri girin ve diğer kapıyı açın. Burada Glaicas isimli eski muhafiz ile karşılaşacaksınız. Onu öldürünce üzerinden Acid Flail Head'i alın.

Lady'nin odasına geri dönün ve gizli kapayı bulana kadar tuzakları arayın. Kapıyı açın ve girdiğiniz küçük odada biri batıda, biri kuzeyde olmak üzere diğer iki gizli kapıyı bulun. Batıdakini açın ve içeri girin.

Bu odada beş adet golem bulunmaktadır. O andaki levelinize göre bir tanesinin Iron veya Adamantine Golem olması lazımdır. Bu odadaki üç heykelde birbirinden güzel büyülü eşyalar var. Ama her bir heykeldeki eşyayı aldiğinizde iki tane golem canlanıp size saldırlıyorlar. O zaman hemen aklınıza

hazineleri almadan önce golemleri öldürsem nasıl olur sorusu gelmelii. Valla çok iyi olur. Hatta burada (özellikle Iron Golem de) konuş-oldur stratejisini çok rahat uygulayabilirsiniz. Eğer bu odaya



geldiğinizde Flail of the Ages ve Sentient Sword sahibiyseniz daha da rahat edersiniz. Golem'lerle işiniz bitince tüm hazineleri alın (bunlardan biri Fire Flail Head). Üç Flail parçasını da bulduğunuzda göre hemen Flail ocağına döndürün Flail of the Ages'i birleştirin. Sonra da Golem odasına geri dönen.

Cellar

Diğer gizli kapıyı hatırlıyor musunuz? O kapıyı açın ve kilere inin. Biraz ilerleyince içeri troll dolu bir odaya geleceksiniz. Bu-

rada ilk defa karşılaşacağınız Spectral Troll de bulunuyor. Hepsi temizledikten sonra quick save yapıp Umber Hulk odasına geçin (ben genelde her savaştan sonra mutlaka bir quick save yapıyorum). Bu yaratıklar Confusion gibi abuk büyüler yaptıklanından bu büyüğe dirençli bir savaşçıyı (mesela Sentient Sword kullanın) odaya gönderip hepsini temizleyebilir, veya üç savaşınızı da alıp içeri dalabilirsiniz. Eğer savaşlarınızdan biri ölüse quick save'inizi yükleyin.

Güneybatı yoluna girin ve ikinci hücre kapısını açın. Buradaki tüneli zyn bir sandık gibi inceleyebiliyorsunuz. İçinde köpek kemikleri olduğunu göreceksiniz, yaptığıınız yemeği içeri koyun (18750 xp).

Kuzeydoğu kapısından ilerleyince bu bölgenin azılı yaratığı TorGal ile karşılaşacaksınız. TorGal'ı ve onun Giant Troll arkadaşlarını öldürün.

Not: Artık elinizde Flail of the Ages olduğuna göre Troll'leri öldürmek için oklara ihtiyacınız yok. Troll bayıldıktan sonra bu silahla vurdugunuzda alacağınız Fire zararı sayesinde ölecektir.

Kaleden dışarı çıkmak Nalia size ödülünü verecek (45500 xp, 10650 altın). Ana karakteriniz Fighter ise Nalia sizden kaleye sahip olmasını isteyecek. Kabul edince bir Stronghold sahibi oluyorsunuz. Bu kale sizi haftada

500 altın sağlayacak. Oyun sırasında 'Gold has been placed in your Keep' yazısını gördüğünüzde kaleye döndürün ikinci kattaki kütüphaneden paranızı alabilirsiniz. Kaledeyken her hafta bir kişi farklı bir quest ile karşınıza gelecektir. Bunları yaparak da exp artıtabilirsiniz. Tüm bu ek questleri de yerimiz olursa gelecek aylarda anlatacağım.

Evet bu aylık yerimiz bu kadarlı. Gelecek ay görüşünceye dek hoşçakalın.

Eser Güven
(Anket!!!)

DEUS EX

Deus Ex'de alternatif sonlar...

Evet, Deus Ex açıklamasının son bölümyle beraberiz. Umarım geçtiğimiz bir ay içinde geri kalan görevlerin çoğunu tamamlaymışsınızdır. Çünkü bu yazının son Deus Ex yazımız olması şerefine bu ay sadece son görevin açıklamasını vereceğim. Açıklamada oyunu bitirebileceğiniz üç yolun da ayrıntılı açıklamalarını bulacaksınız. Tereddüz zamanı geldiğinde oyunu kaydederseniz mümkün olan bu üç ayrı sonu da oynayıp oyunu üç kez bitirmenin gururunu yaşayabilirsiniz :) Hazır mıyız? Başlıyoruz.

Görev 13 : Area 51

Füzeden kısmen hasar görmüş olan Area 51'desiniz, Sniper kulesine yaklaşın ve Tong'dan mesaj alın.

Amacınız üssün kuzey kısmından Area 51'in yeraltı sığnağına girebilmek. Bunu çeşitli yollardan gerçekleştirebilirsiniz. Kuzey kısmında gezinen robotlara dikkat edin, onlardan ya sakın, ya da bir önce temizleyin ki sonradan dert olmasınlar. Ayrıca kuzey binalarına yaklaşığınızda yanınızda önceki görevde öldürmediyiseniz Walton Simons geliyor. Ondan kurtulun.

Command 24 ismindeki bina ya girin ve kule anahtarını alın. İçerideki dolapları açarak cephaneye ve multitool bulabilirsiniz. Yerdeki izgaradan aşağıdaki depoya inersemiz LAW roketatarı, upgrate canister ve güvenlik login-sifre verikubunu (a51_xx15yz) bulabilirsiniz. Kule anahtarını aldıktan sonra bölüme başladığınız yere gelin ve kuleye girin. İçerde duvara monte edilmiş LAM'lar, ikinci katta tamir robotu ve üçüncü katta güvenlik terminali bulacaksınız. Terminalde biraz önce bulmuş olduğunuz login ve şifreyi girerek Area 51 kapılarını açın.

Açılan kapılarından girin ve kesişme gelene kadar ilerleyin, burada güvenlik robotları göreceksiniz. Sağınızdaki enerji odasına girerek asansöre gerekli enerjiyi sağlamanız gerekiyor. Bunu yapmak için sağ taraftaki binaya girin, sola geçin ve duymeye basın. Enerji sağlandıktan sonra kesiminde soldaki yolu takip edin ve asansör kullanarak Area 51 yeraltı sığnağına inin.

Aslında buraya ulaşmak için kullanabileceğiniz alternatif bir rota daha bulunuyor. Üssün kuzey bölgesindeki hangara girin



ve içerisindeki komandolardan ve siyahlı adamlardan sakınarak sarnıcı bulup dibindeki izgarayı açın. İçeri girin ve vantilatörü kırın. Aşağıdaki suya atlayın, yolu takip edin ve asansöre doğru inin. Lazer alanını bir EMP bombası veya multitool ile etkisiz hale getirip merdivenden aşağı inerek Area 51 yeraltı sığnağına ulaşın.

Artık Deus Ex'in son kısımlarına yaklaştınız. Morgan Everett, Tracer Tong ve Al Helios sizden yardım isteyecekler. Bunların her biri siz oyuncunun farklı bir sonuna götürüyor. Bu üçünün de açıklamasını yazında bulacaksınız. Area

51 Sector 4'e vardığınızda hangi yolu seçeceğinize karar vereceksiniz. Ama Sector 4'e ulaşınca kadar olanlar hepsi için aynı.

* * *

Sığnağı açın ve içeri girin. Sonraki odada bir kamera, bir taret ve tetiklendiği zaman örümcek salan bir lazer alanı bulunuyor. Bu güvenlik aygıtlarını geçtikten sonra sağ tarafınızda bir jeneratör patlayıcaya kadar koridoru takip edin. Bob Page'den mesaj alacaksınız. Jeneratöre yaklaşın ve size ilk bitiş teklifi yapılacak olan Morgan Everett'in mesajını alın. Bu sırada ekip kompleksinin güvenlik şifresi olan 8946'yi öğreneceksiniz.

Yol ayriminden kuzeye doğru gidin ve kışlaları bulun. İçeri girmek için 8946 şifresini kullanın. Odadaki malları alın ve eğer yalıtlısanız ilk yardım robottunu kullanın. Kışlalardan doğuya doğru ilerleyin, burada yine 8946 giriş şifresini kullanarak dinlenme odasına girebilirsiniz. Ama bu odaya girdiğinizde bir MJ12 askeri ve siyahlı kadınla konuşmak zorundasınız. Bu odadaki güvenlik terminalini kirarak dışarıdaki koridorda bulunan kameraları ve taretleri etkisiz hale getirebilirsiniz.

Koridoru güneye doğru takip edin ve MJ12 nöbetçilerini bulun. Eğer cephanenize güveniyorsanız bu nöbetçileri hâklayabilirsiniz. Alternatif olarak onları devre dışı bıraktığınız tarete doğru cebekbilir ve sonra da içeriideki





güvenlik terminalini kullanarak tareti çalıştırabilirsiniz.

Sector 3 giriş kapısına yaklaşın ve anahtarı veya maymuncunu kullanarak kapıyı açın. Asansör düğmesine bastığınızda MJ12 nöbetçileri ve bir siyahı adamla karşılaşacaksınız. Onları ister öldürün, ister hemen asansöre binerek onlardan kurtulun. Asansörle Sector 3'ün ve diğer bölgeye geçin. Burada size ikinci bitiş teklifini yapacak olan Tracer Tong ile karşılaşacaksınız.

İlerideki depsy gidin. Karkian beast'lerle karşılaşmayı göze almayanlarınız odaya lambur lumbur girmeyin. Yapmanız gereken bu odanın üst kısmına ulaşmak. Bu neden için güneybatı köşesindeki merdivende tırmanıp pervazdan yürüyerek ilerleyebilirsiniz. Veya başlangıç noktanızın hemen önündeki forklifti de kullanabilir-



siniz. Bunun için düğmeye basın ve hemen forklift'in asansörüne atlayın. Yukarı çıktıığınızda izgaradan girin ve merdiven boşluğuna atlayın.

Merdivenlerin yukarısına çıktıığınızda Station 17'ye girin. Burada kirabileceğiniz bir güvenlik terminali bulunuyor (area 51, bravo13). Bu güvenlik terminalini kullanarak yakınlardaki kameraları kapatın ve reaktör B13 kapısını açın. Sector 3'un üst bölgelerinde dolaşırken

Helios'tan Sector 4'e girmeniz için bir giriş teklifi alacaksınız.

Zemin katındaki reaktör laboratuvarına girin ve mekanikle konuşarak Aquinas Hub'in giriş şifresini öğrenin: 1038. Merdivenlere geri dönün ve Aquinas Hub kapısına girin. 1038 şifresini girerek

kapıyi açın ve içeri girin. Etrafta dolaşarak malzeme toplayabilir ve bilgisayardan emaiilleri okuyabilirsiniz. Merdivenden aşağı indiğinizde Stanton Dowd'dan mesaj alacaksınız. Buradaki düşmanlarınızdan kurtulun ve koridordan aşağı doğru ilerleyerek Aquinas Control'e ulaşın. Burada Helios'ta bir mesaj daha alacaksınız.

Asansöre ilerleyin ve üçüncü kata girin. Pervazdan yürüün ve Helios ile konuşarak üçüncü bitiş teklifinizi alın. İkinci kata inin ve Aquinas Control'e geri dönün.

Burada MJ12 komandoları saldırıyor, Helios ise yardımcı olmaları için güvenlik robotlarını bırakıyor. Aquinas Control'den dışarı çıkmak ve koridordan ilerleyin. Merdivenin yanındaki yaratıklara dikkat edin. Buradaki verikübünü bulup Sector 4 harıtmasını ele geçirin.

Buradaki pervaz ve merdiven Sector 4 kapısına giden koridora yukarıdan bakıyor, ama bu kapı büyük bir örümcek robot tarafından korunuyor. Sector 4 kapısına ulaşmak için bu robottan bir şekilde kurtulmalı veya ona görünmemelisiniz. Zemin katındaki Sector 4 güvenlik kapısına yaklaşığınız zaman Helios sayesinde kapı kendiliğinden açılacak. İçeri girin ve yerdeki verikübünü okuyun. Kapıdan geçin ve Station 5'e yaklaşarak Gary Savage'ın mesajını alın.

Sonraki koridordan ve kapıdan geçerek klonlama kısmına girin. Kuzey kısmına girdiğiniz zaman kapının patlayacak ve Bob Page'den mesaj alacaksınız.

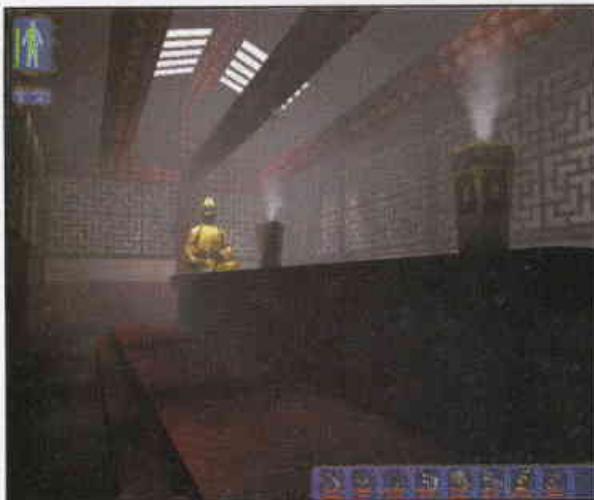
Burada yapmanız gereken şey kuzeye doğru gitmek ve yaraticıkları koruyan kapıya yaklaşmak. Yaraticıkları öldürün ve toxic kismini geçin. Karşı kapıdaki güvenlik kepadını geçmek için multitool kullanın. Artık Sector 4'ün içindesiniz. Şimdi aşağıdaki çözümleri uygulayarak her üç sonuda görebilirsiniz.

SON 1: Morgan Everett

Illuminati'ye Kaptan: Bob Page'i öldür ve eski bir gizli hükümeti yeniden canlandırmak için önceki Illuminati liderlerini yoluunu aç. Dünyayı Morgan Everett'in yanında görünmez yardımıcısı olarak merhametle yönet. Page'in sırasındaki dört mavi-füzyon reaktörünü kapat, sonra da üst kattaki merkezi kontrol odasına çıkararak savunma sistemine giden tüm gücünü kes.

Morgan Everett size eğer Area 51'e herhangi bir zarar gelmeden Bob Page'i saf dışı bırakmasına yardımcı olursanız Illuminati önderliğinde bir gelecek vaad ediyor. Bob Page'in bölgesine yaklaştığınız zaman Alex Jacobson size mavi-füzyon reaktörlerini etkisiz hale getirmeniz için gerekli olan şifreyi veren bir mesaj gönderecek. Şifremiz 7243. Yanna yaklaştığınız zaman Bob Page önce sizinle konuşacak, sonra yakındaki iki tareti etkin hale getirecek. Bu taretleri patlayıcı kullanarak kolayca etkisiz hale getirebilirsiniz.

Mavi-füzyon reaktörlerini bulmak için Sector 4'ün her üç katını da dolasminez gerekiyor. Reaktörlerden birimi Bob Page'in bulunduğu bölmenin güney tarafındaki kordondan ilerleyip merdivenlerden inince bulacaksınız. Reaktoru devre dışı bırakmak için gerekli olan şifreyi girdiğiniz



gürültük robotları serbest bırakacaklar. Bu robotların bulunduğu yerlerin onlerine etrafındaki büyük sandıkları yerleştirerek siz rühsiz etmelerini engelleyebilirsiniz.

yaklaşmış bulunuyorsunuz.

Illuminati sonunu tamamlamak için yapmanız gereken son şey en üst kata çıkmak. Asansör kullanarak en üst kata ulaşın ve

niz. Ama bunu yapmak için strength geliştirmesine ihtiyacınız olacak.

Düzen iki reaktör orta katta bulunuyor. Asansör kullanın ve asansör inerken orta kat platformuna ziplayın. Katın tam ortasındaki mavi-füzyon reaktörünü devre dışı bırakın. Diğer reaktör ise radyoaktif odada bulabilirsiniz. Ayrıca buranın yakınında bioelektrik enerjinizi doldurabileceğiniz bir tamir robottu da mevcut.

En son reaktörün bulunduğu yer ise en alt kat. Orta kattaki merdivenleri kullanarak alt kataının ve etkisiz hale getirme şifresini kullanarak tüm reaktörleri kapatmış olun. Artık oyunun sonuna oldukça

infüzyon kontrol odasına girin. Kontrol odasının içindeki düğmeye basın ve odadan çıkararak oyunu bitirin. Tebrikler, birinci sona ulaştınız. Eğer oyundan bıkmadıysanız önceki kayınızı yükleyin ve 2. sonu görmek için oyuna devam edin.

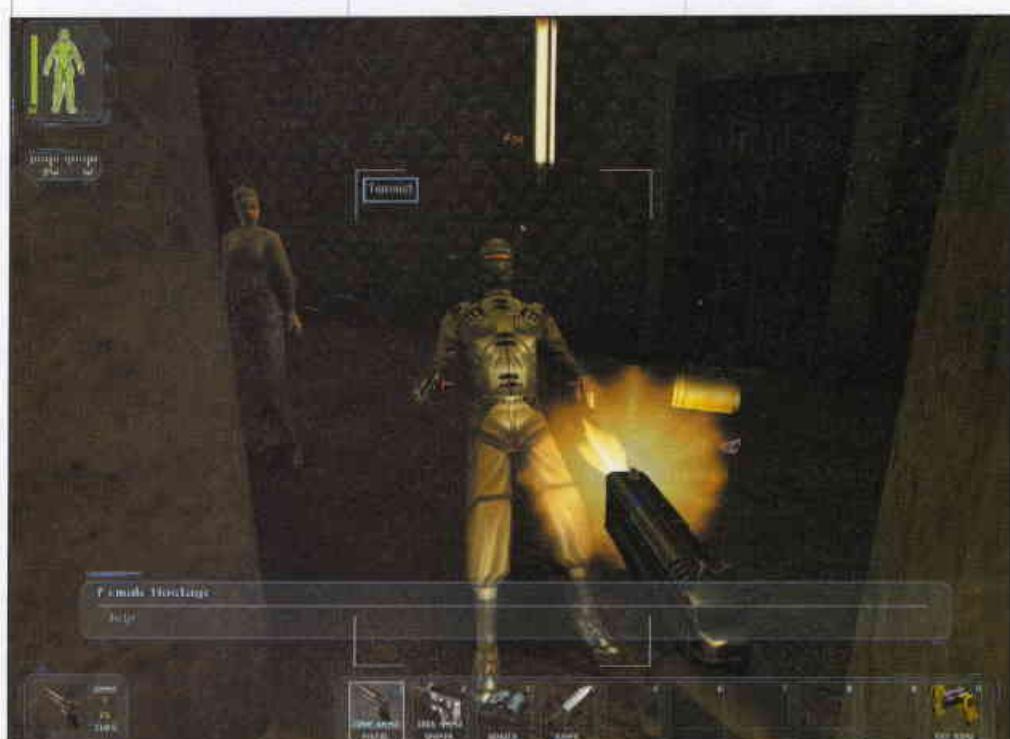
SON 2: Tracer Tong

Yeni Karanlık Çağ İlk olarak Sector 4'ün kuzeydoğu köşesindeki soğutma kontrol odasına giderek reaktörlerin soğutmalarını kes, sonra da Sector 3'teki reaktör laboratuarına giderek görevi tamamla. Küresel iletişim merkezini yok edince dünya bir başka karanlık çağ'a girecek – karanlık ama belki de küresel zorbalıktan uzak bir çağ'a.

Yeni Karanlık Çağ Reaktör kontrol odasına git. Üç iyon enjektörünü etkinleştir, antimaddemadden reaksiyonunu başlat ve kaç.

Tracer Tong'un isteğini gerçekleştirmek için tamamlamanız gereken ilk görev Sector 4'ün alt katında bulunan soğutma kontrol odasının kapısını bulmak. Güvenlik kepadını geçmek için ya multitool kullanın, ya da ikinci kattaki kilitli dolapların yanında bulacağınız verikubunden güvenlik şifresini öğrenin: 2242.

Soğutma odasına girdiğinizde bir MJ12 komandosuyla karşılaş-





sacaksınız. Onunla silahlarınız kullanarak kapışabilir, veya konoldakı duğmeye basarak alev üretebilirsiniz. Koridorun sonundaki konsola yaklaşın ve "Flush System" düğmesine basın. Sector 3'e geri dönün.

Sector 3'teki reaktörü odasına girdiğinizde Tracer Tong size her bir reaktörün altındaki güvenlik düğmelerini çalıştırmanız gereğini söyleyecek. Bu reaktörler radyoaktif olduklarından yanınızda ilk yardım çantaları bulundur-

mayı unutmayın ve bunlara yaklaşırken çevresel koruma ve yeniden yaratım gibi savunmalarınızı aktif hale getirin. Reaktör bölgesinde ayrıca yaratıklar da geziniyor, cephe durumunuza göre bunları öldürün veya görünmeye çalışın. Tüm reaktörlerin alt taraflarındaki güvenlik düğmelerine bastıktan sonra kontrol odasına geri çekin. Tüm düğmelere basın. Duğmelere basmaya başladığınız zaman mekanik sizi busunu yapmamanız için engelleme-

ye çalışacak. Mekanığın işini bitirin ve en son düğmeye de basarak oyunu tamamlayın. Evet böylece 2. sonu da tamamlamış olduk. Eğer hala Deus Ex'e dayamadıysanız tekrar önceki kaydınızı yükleyin ve en son bitiş de gormüş oln.

SON 3 : AI Helios

Al Helios ile Birlik: Sector 4'ün doğu ucundaki Aquinas router'ın iletişim kilitlerini etkisiz hale getir, böylece Helios augmenta-

tion'larını bilgi değişimi yapabilecek. Helios'la birlikte dünyayı mutlak bilgi ve akıl ile yönet.

Al Helios ile Birlik: Helios ile birleşmek için Sector 3 Aquinas Hub'a geri dön ve dünyayı hayırseverlikle, bilgelikle ve mutlak güçle yönet.

Sector 4'ün birinci katındaki Aquinas router'a yaklaştığınızda Helios size isteklerini içeren bir mesaj gönderecek. Etrafı araştırmalı ve router'ların bulunduğu bölgeye giden ana kapıyı geçmenin bir yolunu bulmanız gerekiyor. En yüksek mavi-füzyon aygıtının yanındaki yerde bulunan ızgaradan aşağı inerseniz, buradaki merdiveni kullanarak bakım bölgесine ulaşabilir ve burada bulunan verikubünü okuyarak hem altıtaşyonun giriş kapısında, hem de ana router kapısında işe yaranan şifreyi öğrenebilirsiniz.

Router'ın yanındaki asansörü kullanın ve altıtaşyona girin. Bob odanın içerisindeki jeneratorları havaya uçuracak. Kontrol panelini kullanarak etraftaki elektrik kaçaklarını geçebilirsiniz. Güvenlik terminalini kullanın ve Helios'un size vermiş olduğu login ve şifreyi kullanarak router'ları açın.

Her bir router'ı çalıştırın ve Helios'un bir sonraki mesajını alın. Sizden bilgisayar konsoluna gitmenizi ve login olarak "icarus", şifre olarak da "panopticon" gitmenizi isteyecek. Bunu yapın ve "Engage Primary Router" seçeneğini seçin.

Router'ların kilitlerini kaldırıktan ve bilgisayar konsolunu kullandıktan sonra Sector 3'e geri dönün. Aquinas Hub'a dönün ve asansör kullanarak Helios'un katına, üçüncü kata ulaşın. Helios'un yanına yaklaştığınızda oyunu bitmiş olacaksınız.

Evet, sonunda dört ay süren uzun Deus Ex yolculüğümüz noktalama zamanı geldi. Eğer üç sonu da oynayıp tamamlayırsanız siz Deus Ex hayranlığınız için kutluyorum. Artık Deus Ex 2'de görüşürüz, ne dersiniz?

Eser Güven
(Anket!!!)



MASTER OF ORION 2

GENÇ KRALLARA ÖĞÜTLER

Master of Orion 2 bugüne dek yapılmış olan 4X tarzı oyunlar içinde belki de en iyilerden bindir. İki bir klasik olan bu oyuncun önumzdeki sene içinde üçüncüsünün de piyasaya çıkışını bekleniyor. Bu oyuncun türü basit olarak turn tabanlı bir kralik stratejisi şeklinde tanımlanabilir. Yapmanız gereken türünüzü ortaya çıkığı ana gezegeninden tüm galaksiye yayılmak, diploması, ekonomi, teknoloji ve kiyasiya savaş yardımıyla rakiplerini safdı bırakarak tek hakim haline gelmektir. Burada genç krallara işlerini kolaylaşdıracak bazı küçük tavsiyeler vereceğim, umarım tecrübem onları yarına olur.

ARABİRİM

MOO2 kullanımı kolay bir arabirim sahiptir, ana ekranda galaksi haritası görülür ve yıldızlara tıkladığınızda sistem içindeki gezegen ve filolara dair bilgi veren ek bir pencere açılır, tabii orayı keşfetmişseniz. Ekrannın alt kısmındaki tuşlar sırasıyla kolonilerinize ve filolarınıza hükmetmenizi, etrafınızdaki gezegenlerin detaylı bilgilerini görebilmenizi, bilimsel araştırmalar yapabilmenizi, paralı askerler ya da yöneticiler kiralayabilmenizi ve diğer krallıklarla diplomatik bağlantılar kurabilmenizi sağlar. Sağ yanda bulunan göstergelerden krallığın mali durumunu (gelir, vergi oranı ve hazine rezervi), desteklenebilen gemi sayısını (tıklayıncı ayrıntılı dokum açılır), aylık gıda üretimi (uretilen, tüketilen ve ihtiyaç fazlası ya da eksiki olan), insan ve yiyecek nakleden kargo gemilerinin raporlarını (boş duran ve görevde olanlar), bilimsel araştırma raporunu (gelişmeyi gösterir, tıklayıncı araştırma kolularını seçebileceğiniz ekran açılır) görebilirsiniz. Alt sağ köşede bulunan "TURN" tuşu ise oyuncun bir sonraki zaman dilimi ne ilerlemesini sağlar. Bu oyunda her yıl on aya bölünmüştür.



ve zaman bir aylık dilimler halinde akar, yani bir geminin yeni bir sisteme varması 3 TURN sürüyorsa, gemi oraya 3 ay sonra varmış olacak demektir. Ekrannın en üstünde ise oyun ayarlarını yapabileceğiniz ana menü tuşunu görebilirsiniz.

HALKINIZ VE ÖZELLİKLERİ

Galakside bir çok farklı canlı türü yaşıyor ve siz oyuna başlarken bunlardan birini seçebilir, ya da tamamen kendine has bir tür tasarlayabilirsiniz. Her turun kendine göre özellikler, avantaj ve dezavantajları vardır. Türünüzün özelliklerini bilmek ve ona göre bir strateji planlamak çok önemlidir. Mesela Silicoidler gıda ihtiyac duymaz ve çevre kiriliğinden etkilenmez, ama diğer türlerin hiçbir bu tuhaf yaratıklarla diplomatik ilişki kurmaya yaramayacaktır. Tür özellikleri fiziksel kusurlardan yönetim şekillerine kadar çok geniş bir yelpazede hazırlanmıştır. Stratejinizi belirlerken hem kendin türünüzün, hem de rakiplerinizi özelliklerini göz ardı etmemenizi öneririm.

KOLONİ YÖNETİMİ

Normal şartlarda her koloni gezegenin imkan verdiği miktarда belirli bir nüfus barındırır. Bu sayı yeni gelişmelerle artabilir ya da azalabilir. Gezegenlerde yaşayan halkı 3 ana iş kolunda görevlendirebilirsiniz. Bunlar tarım (yiyecek üretir), endüstri (ürüm yapar, ayrıca Trade Goods ile gelir ve Housing ile nüfus üretir), bilimsel araştırma (yenilikçi keşifler için gereken teknoloji puanlarını üretir) şeklinde açıklanabilir. Ayrıca her kolonici ekonomik düzende belirli bir miktarda gelir üretir ve bu hazinenize girer. Kolinicileri ve üretilen gidanın fazlasını Freighter filoları yardımıyla ihtiyaç duyan başka gezegenlere taşıyabilirsiniz. Build Queue ise gemi, bina, casus ve diğer bazı özel uniteleri üretmenizi sağlar, endüstri ne denli gelişmişse üretim o denli hızlı olur. Paranız bolsa "BUY" seçeneği üretimin en kısa sürede tamamlanması için kullanılabilir.

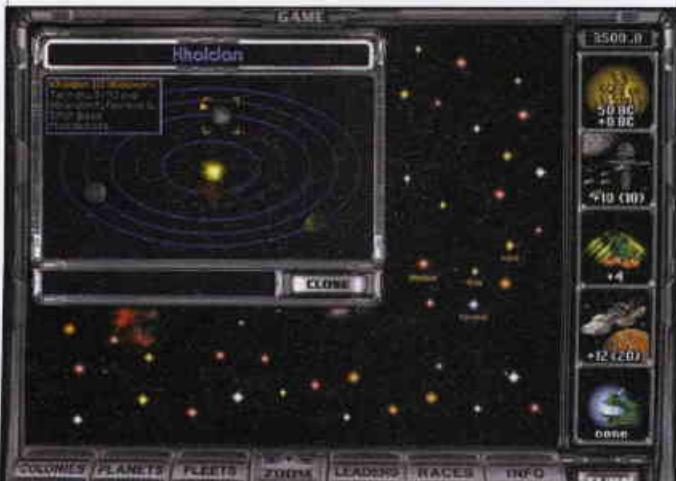
TEKNOLOJİ VE GELİŞME

Araştırmalar sonucu elde edi-

len teknolojiler hem kolonilerinizde yaşamı kolaylaştırmaya, hem de filolarınızın yenilmez olmasını sağlamaya yarar. Yeni binalar ve uygulamaları kolonilerinizde kullanırken, yeni silah ve kalkan sistemlerine gemi tasarımlarında yer vermehen gereklidir. Teknoloji bilimsel araştırma dışında casusluk ve alışveriş yoluya da elde edilebilir. Ayrıca savaşta ele geçirilen gemilerin sökülmüşle de yeni şeyler öğrenmek mümkündür. Yeni gemi tasarımlarını koloni üretim bandındaki "Design" tuşıyla yapabilirsiniz, ayrıca "Refit" tuşıyla sisteme bekleşen gemileri doklara çekip yeni teknolojiyle donatabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir detay daha var, evrende "Creative" özelliğine sahip olan türler dışında (sadece Psilonlar) hiçbir tür bir araştırma başlığı altındaki tüm teknolojileri aynı anda keşfedemez. Bu yüzden hangi teknolojileri araştıracığınızda çok dikkat etmeniz gereklidir, çünkü geri dönüş yoktur.

MUHTEŞEM FİLOLAR

MOO2 ilk oyuncun aksine aynı gemiden binlerce üretebilmenize imkan vermiyor, tabii emrinizde yüzlerce gezegen varsa bu mümkün olabilir, ama çok düşük bir ihtimal. Bu oyunda hedefiniz eldeki en son teknolojiyi kullanarak dengeyi ve ekonomisine yük olmayan bir filo hazırlamak olmalıdır. Kolonilere kurduğunuz Starbase ve türevi uzay istasyonları size belirli sayıda gemiyi para harcamadan çalışır durumda tutma imkanı verir, ancak sayı arttıkça masrafta artacaktır. Bunun haricinde gemi personelinin tecrübe kazanıp daha iyi savaşçılara haline geldiğini unutmuyın, yani elinizdeki gemiler uçuştu sürece kârdasınız. Gemî ve koloniler için özel paralı askerler kiralama ya da ihmal etmeye, bunlar verimliliği inanılmaz derecede artırılabilir. İki düşman filo bir sistemde karşılaşrsa çatışma olabilir, ve emin olun çatışma olabilir. Bu durumda savaş ekranı açılır, karşılaşma ilk kimin sal-





dirdiğine bağlı olarak TURN bazlı bir biçimde gerçekleşir. Savaş haritası iki boyutlu olmasına karşın, gemi sistemlerinin ve hareketlerinin çok detaylı tasarılmış olması ihtimalleri neredeyse sonsuz kılıyor. Kritik hasar alan ve reaktörü havaya uçan bir gemi yüzünden tüm savaşın kaderi değişebilir. Duruma göre bu çatışmalara yıldız üsleri ve gezegen savunmaları da dahil olacaktır.

KEŞİF VE KOLONİZASYON

Bu oyunun en temel unsuru galaksiyi keşfetmek ve bulduğunuz zengin gezegenleri kolonize ederek krallığınızı güçlendirmektir. Bu keşifler bazen kayıp bir uygarlığın kalıntılarının ya da güçlü bir düşman filosunun varlığının keşfiyle sonuçlanabilir. Ancak bundan da önemlisi hangi gezegenleri alıp, hangilerini bırakacağınızı bilmektir. Terran ve Gaia gezegenleri herkes ister, buralar az bulunan cennetlerdir. Toxic dışında kalan tüm diğer gezegenler de yaşanır duruma getirebilir, ama büyük teknoloji, para ve işgücü gereklidir. Toxic ve High Gravity gezegenler ise almak isteye-

ceğiniz en son yerlerdir. Neden? Çünkü koloni binaları gezegen durumuna göre değişen oranlarında bakım masrafına sebep olur. Toxic gezegenlerde bu oran en yüksektir. Ayrıca buraları Terra-form etmek de mümkün değildir.

niz bu iki tür gezegen sizi güçlendirmekten ziyade yük olacaktır. Yeni koloniler kurmak için Colony Ship gereklidir. Düşman kolonilerini almak genellikle daha kârlıdır, ama bunun için de büyükçe bir filo ve işgal kuvvetlerini taşıyacak

dir. Bu arada üretimin en al seviyede olacağını da hatırlatırı. Halkınızı en çok etkileyen unsurlardan birinin de moral durumu olduğunu asla unutmazın, bunu yüksek tutmak için gereken herşeyi yapın, pişman olmayacaksınız.

DİPLOMASI VE CASUSLUK

Diğer krallıklar üzerinde baskı kurmak ya da dostlıklarını kazanmak çok önemlidir. Ama kimseye güvenemeyeceğinizi de unutmayın. Diplomacy ekranından gelişmelerini izleyin ve fırsat bulursanız casuslarınızı gönderip teknolojilerini çalın ya da binalarını yıkın. Ama unutmayın, arkalarından iş çevirdiğinizi ya da biyolojik silahlar kullandığınızı öğrendiklerinde, en yakın dostlarınız bile kellenizin peşine düşecektir.

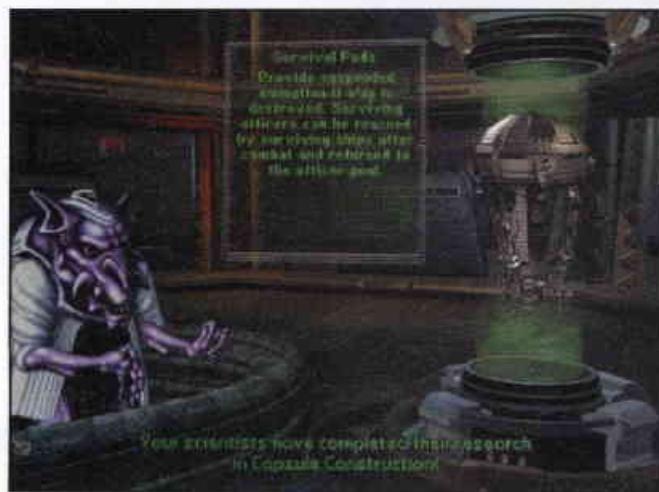
Ve son bir öğüt: Asla unutmayın, orada bir yerde Antaranırkı hâlâ yaşıyor ve intikam planları yapıyor. Onlar tüm türlerden eşit nefret ediyorlar ve hepiniz hattadan silinmeden rahat etmeyecekler. Ve inanın bana, eğer elinizi çabuk tutmazsanız bunu yapabilecek güçleri de var.

Berker Güngör



High Gravity gezegenler ise yüksek yerçekimi yüzünden Burathî hariç tüm türler için tam bir baş aşırıdır, buralarda üretim inanılmaz oranlarda düşer. Eğer teknolojinin en üst seviyesinde değilse-

çoğu sayıda Troop Ships gerektiği unutmayın. Ayrıca fethedilen kolonilerin halkları size boyun eğene dek uzun zaman geçecektir, güvenlik sıkı değilse isyan edip sizden kurtulmayı deneyecekler-

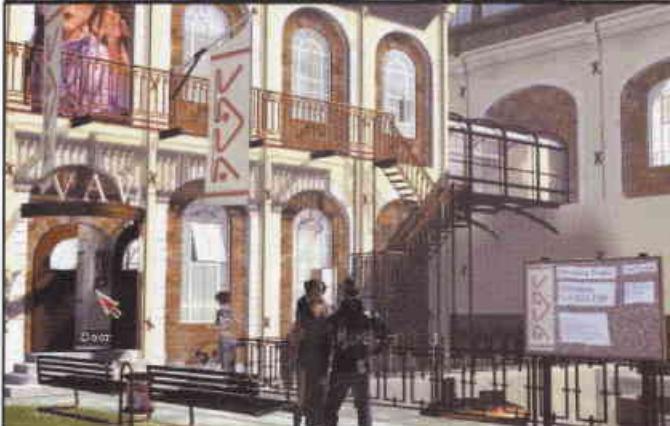
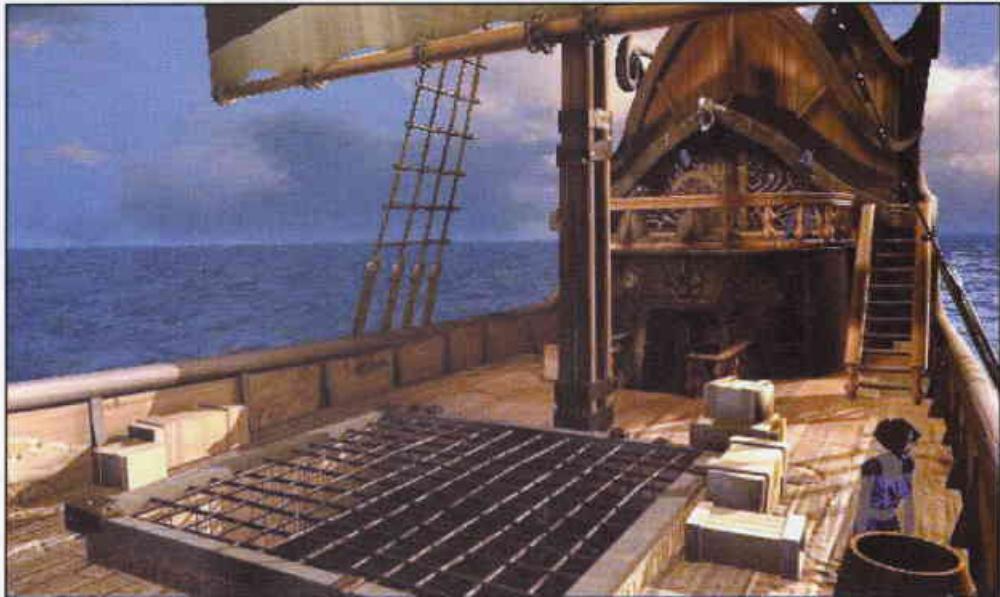


THE LONGEST JOURNEY

Mükemmel maceranın çözümüne devam ediyoruz

Son olarak tornavidayı alıp koşar adımlarla Polis Merkezini terk etmistik. Caddeye çıktıığınızda sol tarafa ilerlerseniz bir TV çekimi olduğunu ve bir kaza haberi yapıldığını göreceksiniz. Haberi dinledikten sonra caddeye çıkışın, metroyla Hope Street'e gidin ve 87 numaralı binada Warren'ı bulun. Warren'a çıktıları verince size Burns Flipper'i nerede bulacağınızı söyleyecek. Metroya binin ve Newport Docks'a gidin. Oraya vardığınızda merdevinleri çıkışın ve Construction Yard çıkışına ilerleyin. Garaja vardığınızda kapıyı üç kez çalmanız gerekiyor. Uzun bir konuşmadan sonra içeri girecek ve Into The Pit girişini seçeceksiniz.

Elinizdeki Vanguard Folder'a yakından bakarsanız içinden Vanguard Datacube'un çıktığını çıktılığını göreceksiniz. Flipper'la konuşun ve sizden harita gibi bir şey istedığında datacube'den şeyi ona verin. Flipper'la tekrar konuşun ve sahte bir kimlik istedığınızı söyleyin. Bunun için April'in dil dökmesi ve Flipper'la cittidir bir pazarlık yapması gerekecek. En sonunda ona yerçekimine karşı gelen kontrol birimi getirmeniz sırasında sahte kimlik konusunda söz alacaksınız. Garajın girişine gidin, orada duran "paint shaking machine"ı kullanarak elinizdeki sodayı çalkalayın.



Tekrar metroya dönün ve Metro West'i seçin. Ekranın sağına ilerleyin ve Police Station çıkışını kul-

lanın. Kaza mahalline ulaştığınızda oraya gözcülük eden polisle konuşun ve size enkazdan kal-

kan dumanın onu oksürttüğünü söylemesini sağlayın. Artık hazırladığınız sodayı ona verebilirsiniz...

Polis gittikten sonra kırık aynayı "laser fence" üzerinde kullanın. Enkaz halindeki mekiçin üstünde yanıp sönen cihaza bakın, aradığınız "anti-grav control unit" işte o. Tornavidanızla onu yerinden sokun. Tekrar Flipper'a gidin ve ona bu cihazı verin. Birkaç gün içinde istediğiniz kimliğin hazır olacağını söyleyeceksiniz.

Hope Street'e, katedrale gitin. Burada Cortez ve Peder Raúl'un April hakkında konuştuğunu duyacaksınız. Peder gidince Cortez'le konuşun. Tekrar metro, tekrar East Venice... Pansiyona gidip April'in odasına çıkışın, burada Zack'ı bulacaksınız. Odaya girin, Emma ve Charlie'yle konuşun. Uykuya daldıktan kısa süre sonra April uyanacak ve dolabının kapısındaki Shift'i görecek.

MONSTERS

Journeyman Inn'e girin, sonrasında barın sahibi olduğunu anlayacağınız kadınla konuşun. Konuşma bittiğinden sonra garip bir yaratık gelecek, onunla da konuşun. Abnaxus'la konuşmanız bittiğinde April yorgun olduğunu söyleyecek, ateş başındaki rahat koltuğa oturun. Uyandığınızda bar sahibi size giysi verecek, bunlar karşılığında onun için çalışma-



yi kabul edin. İşiniz bittiğinde işinize yarayacak kadar da para kazanmış olacaksınız.

Bardan çıkış "to the city" çıkışını seçin. Haritacıa gidip sipariş listesini verin. Yerine ulaşılması gereken bir harita daha alacaksınız. Haritacının karşısında duran bardak oyuncusuna (cups holder için daha uygun bir çevirin öneriniz varsa bekliyorum) nasıl oynadığını sorun. Biraz para verecek oynamayı deneyin. Göründü, bardaklara yakından baktığınız kareye geçince inventory'den tornavidayı alın, hangi bardağı hareket ettirdiğini görmek için tornavidayı üç bardakta da deneyin. Sonra tornavidayı ortadan kaldırın ve hareket eden bardağı seçin. Bardak oynatıcıdan bir hesap makinası alacaksınız. Tornavidayı adam üzerinde kullanın ve bunun sırlı bir şey olduğunu ve büyük ödül olarak ilerde bunu kullanabileceğini söyleyin.

Tapınağa gidip Tobias'la konuşabileceğiniz her şeyi konuşun. City Green'e gidin, ağaç evin kapısını çalın. Abnaxus siz içeri alacak, ona sorabileceğiniz her şeyi sorun. Tekrar büyük haritaya gidip Westhouse's Bungalow'u seçin. Westhouse'la konuşun, size uçan insanlardan bahsedecel.

Büyük haritada The Enclava'ı seçin. Burada Into The Enclava çıkışını bulup, seçin. Stone Dragon ve Middle Circle'a yakından bakmayı unutmayın ve Downstairs çıkışını seçin. Kütuphanedede yerin adında bir rahip bulacaksınız.



niz. Ona bir takım bilgiler aradığınızı ama hangi kitabı bakmanız gerektiğini bilmediğinizi söyleyin. İlk konu başlığınız Flying People, size vereceği kitabı okuyun ve "The Silver Spear of Gorimon" hikayesini sorun. Size vereceği kitaplardan istediklerinize göz atın ve sorularınızı sorun.

Şehir haritasına gidin ve City Gates'i seçin. The Pier'e, oradan da Small Pier'e gidin. April'ın yaşı balıkçılık Alais adasıyla ilgili soruları olacak. Big Boat'a gidin ve bu kez de Alais adasını Kapitan Nebevay'e sorun. Tekrar yaşı balıkçılık gidip ona kuşunu geri getirmeyi kabul edin. Bardak oynatıcıya gidip elinizdeki tornavidaya karşılık kafesteki kuşu istedığınızı söyleyin. Kuşu, ya da yeni ismiyle Crow'u yaşı balıkçılık götürün.

Kaptan Nebevay'a gidip konuşun. Simyacı Ropper Clax'in rüzgarı çaldığını ve Nebevay'ın bir dümencisi olmadığını öğreneceksiniz. Sizi Alais'e götürmesi sırasında ikisini de bulacağınızı söylemeliiniz.

Serpil Ulutürk

GALATA

Galata kulesinin içindeki maceranıza yardımcı olalım dedik. Oyunun CD'sini gecen ay vermiştık.

Cözüm için CD-ROM DATA'dan İlkay Oztürk'e çok teşekkürler. Çözüm benim değil, ben yalnızca gerekli gördüğüm yerlerdeki cümleleri düzelttim.

Oyuna birinci katta başlıyorsunuz.

Zemin giriş katı:

Mekanda gezinin, tabloları inceleyin, kitabı inceleyin, sayfayı çevirin ve çıkan mesajı okuyun: "En yüksektan uçan, en uzağı göğe rendir", bu ilerde gerekli olacak.

1. Kat:

Ortaya doğru yürürseniz ne olacağını gördünüz, bu nedenle tuzağı etkisiz hale getirmek gerekiyor. Okları ve krikoyu alın, burada biraz hareket ve zorluk var, dikkat. Soldaki taşa gelin, sağ tıklayıp krikoyu seçin ve taşın üzerine tıklayın. Kriko taşı kaldırıldıktan sonra fazla gecikmeden ayağınızla tuzağı kapatın, düğmeye basın. Tuzak kapandıktan sonra ortaya gelebilirsınız. Şimdi heykele gidin ve tıklayın, Roma'lı askerler fırladığında sağ sol oklarla yön ayartayıp klavyenin space tuşıyla

ra en sağda açılan dolabın üzerindeki üçgen şekli alın, ilerde gerekecek.

3. Kat:

Şimdilik 3. kata çıkalım. Çadırın önüne gelin, çadırı tıklarsanız neler olacağını gorebilirsiniz. Devre yem olmamak için öncelikle sağ ok tuşu yardımıyla sallanan toplara çarpmadan kolun yanına kadar ilerleyin. Kolu çekin ve yerdeki kemiği alın. Sonra da davulun yanına gidin. Yeşil kareye tıklayın, güzel bir ritimle devi gönderdikten sonra yerdeki mesajı alın, çadırı girin, bardağı ve para kesesini alın. Burası tamam.

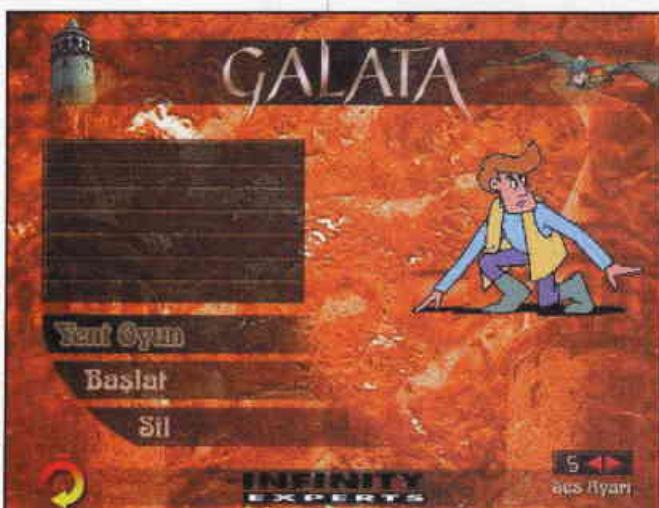
sını verin ve diğer mesajı alın. Gemi dömenine gidin, üzerini tıklayın ve (buraya dikkat) yalnızca 3 kez çevirin, bünüleri nereden bileceğim diye düşününeksiniz, yakında göreceksiniz.

4. Kat:

Burası Osmanlılarla ilgili bir bölüm, buraya girdiğinizde hemen süre başlıyor çünkü odayı zehirli bir çiçek koruyor. Bunun için hemen ortaya gelin, yukarıdaki ipi çekin. Perdeyi kapatınca ışık kesilecek ve çiçek etkisiz duruma gelecek. Ama daha bitmedi, bu kadar kolay kurtulamayacaksınız. Topun yanına gelin ve tıklayın, kaldırımadınız, bekleyin. Camikanın önüne gelin, mavi düşmeye basın ve bölmeye açılıncı elması alın. Elması sağdaki Yuvaların en sağındaki yerleştirin, yerdeki bölme açıldı ama koltuğun yukarı nasıl kalkacağını bilmiyorsunuz. Sabırlı olun. İksirlerin yanına gelin ve ortadakini için, diğer iksirler zehirli. Doğru iksiri içince çok kısa bir süre için çok güçlü oldunuz, hemen topun yanına gidin ve onu kaldırın. Koltuk yukarı çıknca gidin ve mesajı alın.

2. Kat:

Varilin yanına gidin ve sağ tıklayarak bardağı seçip bir güzel şarap doldurun ama içmeyin. Rafta duran 2 adet ipi alın. Sonra tek gözlü korsanın yanına gidin, isterken neler olduğunu görmek için tıklayın. Bunu yapmak yerine sağ tıklayıp şarap dolu bardağı ikram etmeye deneyin. Baitayla odunu yarin, kılıcı alın ve sağ tıklayıp üçgen şekli yerine yerleştirin. Böylece bilgisayarların elektrik sistemini çalıştırılmış olduğunuz. Ortaya gelin, diğer korsana gidin, ama gitmeden önce sağ tıklayıp kılıcı seçin. Dilerseniz seçmeden gidin, neler olacağını görün. Korsanın para kesesine tıklayın, elinizde kılıç olmasa sizi yakalayacaktır. Şimdi saticıyla baş başa kaldınız. Saticiya para kese-



Sağ tıklayın ve anahtarı seçin. Buradaki amacınız anahtarı değiştirmek yerdeki kapağı açmak, ancak burada hızlı olmalısınız, aksi halde polisler sizi yakalayacaktır. Bu nedenle telefonu adam konuşmaya dailmiş haldeyken anahtar değiştirmek çok önemli, buna dikkat edin. Burayı atlatırsanız bodruma geleceksiniz.

Bodrum:

Bodrumda sağ tıklayın ve çakmağı seçin. Mumu tıklayıp yakın, böylece ortalık daha net görünecek.

Karşı dolaptan ilk mesajı bulun ve alın, süpürgeyi ve metal parçayı (mavi) alın. Kitaba söyle bir göz attıktan sonra sağ tıklayın ve metal parçayı seçip asansörün kilidini açın. Artık asansör çalışır duruma geldi. Bundan sonra katlar arasında gezebilirsiniz.

ok atacaksınız. Heyecanlanmayın, sağ oka 2 kere tıklayın, space tuşıyla Roma'lıyı vurun, sonra dört kere daha sağ tuşa tıklayın ve diğer Roma'lıyı da vurun. Bu işlemi çok hızlı yapmanız gerekiyor. Roma'lilar kaybolduktan son-



5. Kat:

Burası en tehlikeli yer, girer girmez örümcek gelmeden soldaki sandığın üzerine atlayın. Sonra soldaki sandığa ve oradan da sırtla kapının yanında sandığa atlayın, isterken diğer yerleri de deneyebilirsiniz. Şimdi ipi kullanarak 2. sandığa atlayın. Meşaleyi atın, örümcek gidecek, bir sandık daha atlayın ve soldaki nesneyi alın. Sonra topu kullanarak vinci kullanın, sandığa atlayın ve burası da bitti.

6. Kat:

Ortaya gelin, süpürgeyle temizleyin. Büyük topun yanına gidin, topu yuvarlayın ve altındaki yere elinizdeki ullan şekli yerleştirin. Bu işlem topu tutacaktır, aksi halde ortaya yattığınızda top siz ezer. Kemiği seçip köpeğin oraya gidin. Köpeği hallettikten sonra sağdaki kolu çekin. Orta bolmeye yatanca soldaki kasa açılacak. Gidin ve içindeki kanat askısını alın.

**7. Kat:**

Bilgisayarların elektriği olduğuna göre CD'nin yanına gidin ve en soldaki yuvaya CD'yi takın, İşletim sistemi yüklenecaktır. Scanner'in yanına gidin, elinizdeki tüm mesajları tarayıcıdan geçirin, her mesajın çözümü bilgisayar terminallerine yüklenecaktır. İpuçlarını içeren bu mesajları incelemek için bilgisayarların başına gidin ve klavyeleri kullanın. Ekranda mesajları göreceksiniz.

Böylece size şimdije kadar yaptırdığımız işlerin nereden çıktığını anladınız, aslında ilk önce bilgisayar sistemini çalıştırabilir ve mesajları sırayla her mesajı bulduğunuzda bu kata gelerek çözübilirdiniz; bu şekilde daha kolay ilerleyebilirdiniz.

8. Kat:

Kasiyere gidin, para verip bilet alın. Dansöze gidin ve verdiği son mesajı alın. Bilgisayar katına geri dönün, son mesajı da tarattıktan sonra ekrana bir resim gelecek. Bu resmi dikkatle inceleyin

ve çikan puzzle'i çözün. Puzzle'i çözmek istemiyorsanız, puzzle ekrana çıktıığında aynen şöyle yazın "En yüksekten uçan en uzağı görrendir". Tırnak işaretlerini yazmayın ama Türkçe karakter ve boşluklara d i k k a t e d i n . Puzzle çözülecek ve ortaya Galata kulesinden çekilmiş bir manzara resmi çıkacak. Bunu belleginize çok iyi yerleştirin. Şimdi yine 8. kata gidin ve sağ

tıklayıp bilet seçin. Bileti bilet kutusuna atarak merdivenden yukarı çıkarın. Yerdeki topu alın ve dişarıya manzaraya çıkarın.

Biraz beton yığını da olsa muhteşem bir İstanbul manzarası ile karşı karşıyasınız. İzledığınız manzara gerçek anlamda Galata kulesinin panoramik manzarasıdır. Kuleye çıktıığınızda gerçekten gøreceğiniz manzayı böylece izleyebilirsiniz.

Şimdi dikkat, sağa veya sola doğru kayarken puzzle'i çözüdüğunuzda onunuze gelen resim ekrana geldiğinde geriye dönün. Aslında kulenin balkonunda yürüdüğünüzü dü-

kirmak için merdivene tutunmanız gerekiyor, camı kirar kırıma merdivene bir basamak çikip sağ ve sol ok tuşlarıyla camlardan kaçmalısınız. Başarılıyseniz merdivenden yukarı çıkarın ve kuleye girin.

Son bölüm uçuyoruz:

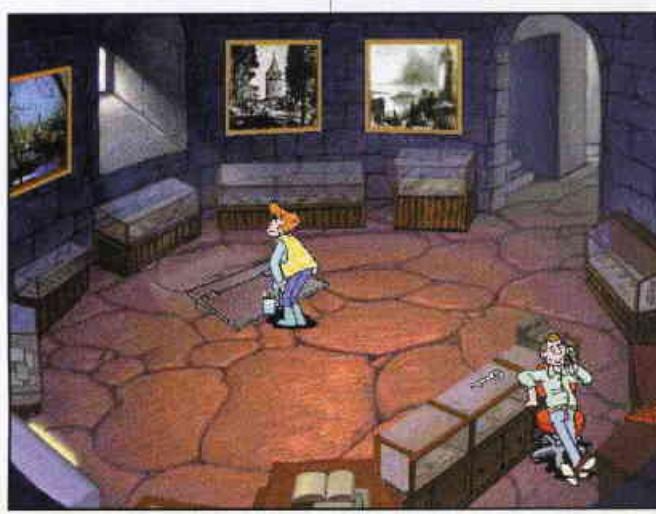
Eğer bu bölüme girdiğinizde kanatlar yoksa veya kırksa daha önce hatalı bir işlem yaptınız demektir. Bunun için yine korsanların olduğu bölümde gidip gemi dumenini üç kez çevirin ve geri gelin. Kumanda masasının yanına gelin ve kumanda panelini açın. Şimdi ok tuşlarıyla kanatları bulundukları yerin bir basa-



şunun ve arkanızı dönen, yukarıda bir çivi görmelisiniz. Veya çiviyi görene kadar tüm ekranlarda arkanızı dönün, yanı balkon manzarasına dönün, tekrar manzara dönmem için gökyüzünü tıklayın. Yanlılıkla içeri girebilirsiniz, bu durumda yine dışarı girin.

Çiviyi görünce sağ tıklayıp ipi seçin ve yukarıya zıplayın. Martılar zararsızdır. Ve yine heyecanlı ve zor bir bölüm: sağ tıklayıp topu seçin ve camı kırın, cam kırıkları düşmeye başlamadan bir kez ileri oku tıklayıp merdivene çikip, sağ sol ok tuşlarıyla düşen cam kırıklarından kurtulmalısınız. Burası biraz zor, unutmayın camı

mak altındaki kizağa oturmanız gerekiyor. İlyice oturduğuna emin olduğunuzda zinciri salın (el düğmesi). Başaramazsanız kanatlar biraz yüksektен düşerek kırılırlar ve baştan başlarınız, ne de olsa 300 yıldır oradalar. Kanadı yerleştirdikten sonra gelin, kolu çekin. Fırlatma için gereklili olan zemberek gerilecek ve merdivenler açılacaktır. Merdivenlerden yukarıda çıkış, son olarak kanat askılıklarını kanatların arasına yerleştirin ve sonra da koltugu-nuzun arkasına yaşılan durumu izleyin.



PC HİLELERİ

Rune

Oyun Sırasında ~ basın ve cheat modunu aktif hale getirmek için 'CHEATPLEASE' yazın. Sonra yine ~ basın ve alttaki kodlardan istediğinizini girin

Kod	Etkisi	
GOD	Cod Mode	
HOST	No Clipping	
FLY	Fly Mode	
WALK	Ghost/Fly Mode Off	
SUMMON (eşya)	Summon (eşya)(liste aşağıda)	
OPEN (harita adı)	Level'a atlayın (harita adı) (liste aşağıda)	
SWITCHCOOPLEVEL (harita adı)	Level'a (harita adı) eşyalarınızla gidein(liste aşağıda)	
BEHINDVIEW o	First Person View	
PLAYERSONLY	Tüm oyuncu olmayan karakterleri açar	
KILLPAWNS	Tüm düşmanlarınızı öldürür	
TOGGLEFULLSCREEN	Full Screen Mode On/Off	
PREFERENCES	Advanced Options	
STAT FPS	FPS'yi gösterir	
Eşya Listesi		
VikingShortSword	intro	thormap4a
VikingBroadSword	ragnarvillage	thormap4b
VikingShield	ragnarvillage2	thormap5a
VikingShieldCross	sailingship	thormap5b
GoblinAxe	sinkingship	thormap6loki
GoblinShield	sinkingship2	mountain1
DwarfBattleSword	deepunderiodin	mountain2
DwarfBattleAxe	deepunderiodinbv	dwarftrans
DwarfBattleHammer	deepunder3	dwarf1wwheel
DwarfWorkSword	deepunder4	dwarfmap2
DwarfWorkHammer	heli	dwarfmap3a
DwarfBattleShield	helia	dwarfmap3b
RuneOfPower	heliaz2	dwarfmap5a
RuneOfPowerRefill	helib	dwarfmap5b
RuneOfHealth	hellzend	dwarfmap6
RuneOfStrength	hel3a	darkdwarf
MagicShield	hel3b	lokir1
DarkShield	hellift	lokir2
RustyMace	goblin1	lokimaze
RomanSword	goblin2	lokiz2
SigurdAxe	trialpit	lokiz3a
HandAxe	beetlefly	lokiz3b
Torch	thorapproach	villageruin
Harita Listesi	thori	asgard
	thormap3	



Master of Orion 2

Alt tuşuna basılı tutun ve kodları girin

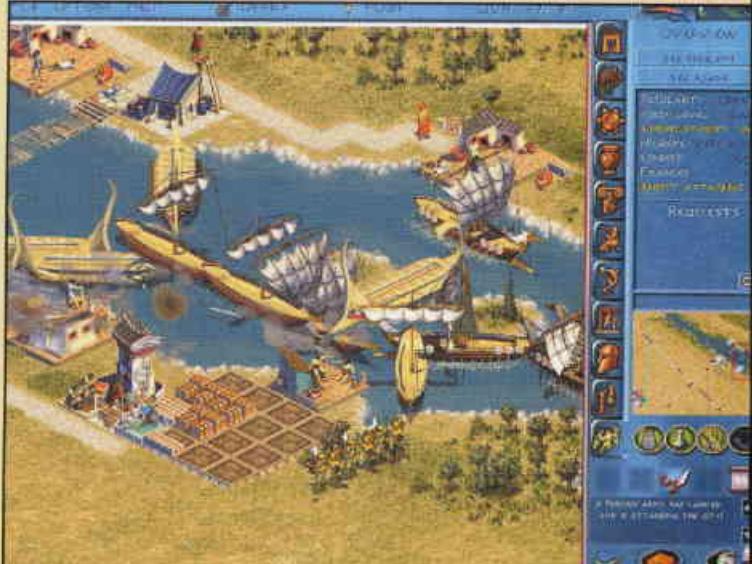
Kod	Etkisi
Einstein	Tüm Research
Moola	1000 BC
Menlo	Research
Iseeall	Tüm gezegenleri ve oyuncuları gösterir
Score	Oyundaki skorunuza gösterir
crunch	Seçilen oyun için tüm teknoloji



Zeuss: Master of Olympus

Kodu girmek için CTRL+ALT+C basın

Kod	Etkisi
Delian Treasury	1000 altın ekler
Ambrosia	Senaryoyu kazandırır
Fireballs from Heaven	Belli bir alana Fireball atar
Bovine and Arrows	Kuleler ok yerine inek atar
Cheese Puff	Günlük işçiler üstlerine peynirden elbise giyer



Command & Conquer: Red Alert 2

Trojan Bus

Sovyetleri oynamken Yuri'ye bir okul otobüsünü mind control ettirin. Sonra içine piyadeleri yükleyin ve düşman üssünün kalbine sürün. Allie'lar ateş açmayaacaktır.

Yenilmez Demolition Trucks

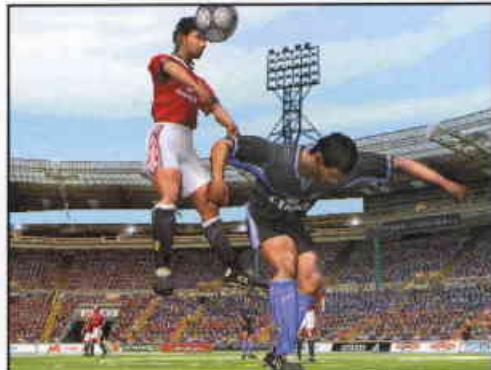
Beş altı adet full dolu Iron Curtain taşıyan Build Demolition Trucks yapın ve onları düşman üssüne yollayıp çarpışmaya girmeden Iron Curtain'i açın. Demolition Trucks hedefe ulaşınca kadar yok olmayacağından emin olun.



Fifa 2001

Menüde Aşağıdaki kodları yazın

Kod: Gimmethemoney Result: Para ekler
 Kod: Playersmaybe Result: Bedava oyuncular
 Kod: Bigheads Result: Big Head Modu



Heroes 3

Oyun esnasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın, sonra istediğiniz bir kodu girip, Enter tuşıyla çalıştırın. İşte komutlar ve etkileri:

Nwcquigon — Seçili kahramana seviye atlatır.
 Nwcpadme — Seçili kahramana bir miktar Archangel verir.
 Nwcdarthmaul — Seçili kahramana bir miktar Black Knight verir.
 Nwccoruscant — Şehrinizin tüm binalarını tamamlar.
 Nwcrzd2 — Seçili kahramana tüm savaş makinelerini verir.
 Nwcwatto — Bol para ve kaynak verir.
 Nwcpodracer — Seçili kahramana bol hareket puanı verir.
 Nwcprophecy — Bulmaca haritasının tamamını gösterir.
 Nwcrevealourselves — Tüm haritayı açar.
 Nwcmidichlorians — Seçili kahramana tüm büyüleri ve 999 mana verir.



Massively Multiplayer

Devasa on-line oyunlar...

Internet üzerinden oynanan oyunlarda müthiş bir para yatıyor. Potansiyel olarak tüm dünyayı ve mevcut pazar olarak ta şimdilik yüzbinlerce oyuncuya kapsayan bu nüfusun, aylık 9.95\$ gibi cui bir ücreti kolayca ödeyebileceğini düşünün. Kaba bir hesapla senelik yüz yirmi milyon dolar ediyor. Ustalık Pazar gün geçtikçe internetin yayınlaşması ve her yeni oyuncuya daha da büyüyor.

Bu geleceği gören firmalar ise haril haril yepen projelerle pazardan pay kapmaya çalışıyorlar. Bir coğumuzun sabahlara kadar bilgisayar başında ya da kapanana kadar internet kafelerde oynadığımız Half Life; Counter Strike ya da az sayıda da olsa Türkiye'de oyuncusu bulunan Ultima Online onümüzdeki birkaç sene içerisinde çok büyük rakiplerle karşılaşacaklar. Ustalık bu rakipler hıçce hafife alınacak cinsen değil.

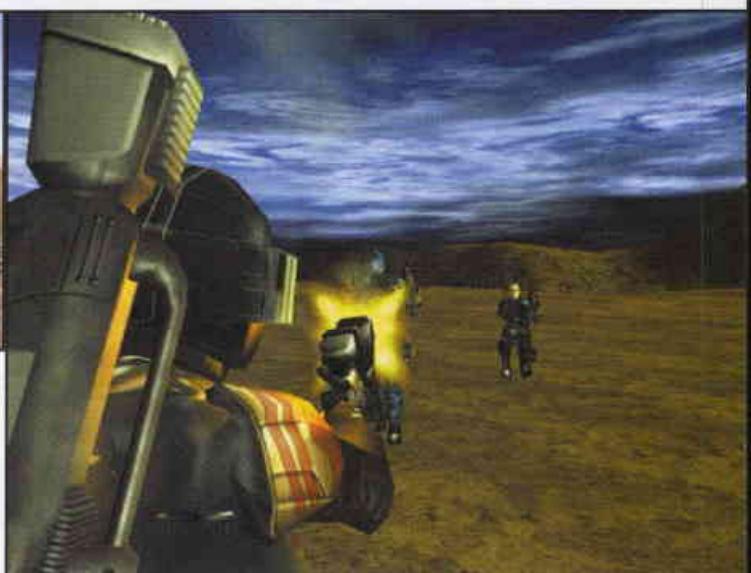
Planetside

Hic bilmeyecek bir 3D shooter ister misiniz? Ustalık arkadaşlarınızla birleşip kendinize ait bir üste bir araya gelmek ve rakiplerinizin üstlerini ele geçirmek ya da size kaynak getiren konvoyu korumak için ona eskortluk etmek? Rakiplerinize tuzaklar kurmak ve bunu ufak arenalar ya da harita-

lar yerine çok büyük bir dünya da gerçekleştirmek? Sıkı bir Counter Strike ve Quake oyuncusu olarak ben sonuna kadar isterim. Kendi klanımla ya da ülkemdeki tüm 3D shooter oyuncularından oluşan bir klanla rakiplerime sonuna kadar kök soturmam istem ve bundan çok

zeka alacağımı da eminim çünkü en azından Counter tecrübemi hesaba katarak ne kadar sağlam oyuncular olduğunu biliyorum. Everquest'in yapımı Verant Interactive'de bu potansiyeli

lin farkında olduğundan yukarıda yazdığım her şeyi yapabileceğiniz Planetside adlı bir oyun için çalışıyor. Oyun gelecekte gelecek. Büyük şirketlerin belli alanları kontrol ettiği bir dünyada daha geniş alanlara hükmetmek için birbirleriyle savaş halinde oldukları



ama aynı zamanda ticaret ve doğal olarak para dengelerinin devar olduğu bir dünya savaşacak sizin. Halo'da olduğu gibi burada da jeep, tank gibi araçları da kullanabileceksiniz. En hoş özelliklerden biri de bu kadar büyük bir

Project Entropia

Bu oyunu seçmemdeki en önemli özellik oyunun gerçek parayla oynanması oldu. Planetside'a 3D shooter olarak benzesenin yanında biraz daha RPG özellikleri taşıyor. Oyununda banka hesabınızdaki parayı her şeyi yapabiliyorsunuz. Orneği

30\$ verip bir tüfek alıyorsunuz. Sonra yaratık vurarak ya da görevlere giderek bu parayı çıkartmaya çalışırsınız. Bu arada vurulup olursınız üstünüzdeki her şeyi kaybetmeye riskinize var tabii. Birisi siz kolaylıkla loot'layabilir. Yani ölümü soyabilir. Böyle bir durumda kim

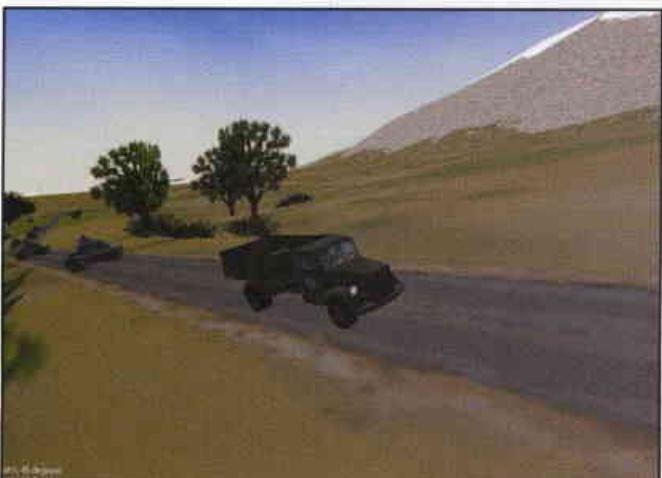
parasını riske atar bilinmez tabii. Zaten yapımcı adı duyulmuş Mindark gibi bir firmaya kim parasını buraya yatırır bu da başka bir mesele.

Massively World War II

Bir ara JANE'S serileri için yapılması planlanan projeyi hatırlıyor musunuz? Tüm JANE'S oyunlarını alan oyuncular dünya üzerindeki serverlara bağlanarak ellerindeki oyununu tipine göre aynı cephede bir tank sürebilecek, gemilere komuta edecek ya da savaş uçağı uçurabileceklerdi. Herkes hem istediği oyunu oynuyor hem de multiplayer'in



savaşmak için bir sürü yol kat etmek zorunda kalmayıacaksınız. Server nerede bir potansiyel varsa siz oraya atacak. Yani direkt olarak çarpışmaya gireceksiniz. Olurseniz üstünüzdeki ekipman giidecek ve üssünüzden her çıkışa kendinizi tekrar donatmanız şirketinize belli bir paraya mal olacak. Bu malijette aslında sizin şirketinizin ne kadar önde olduğunu gösteren en büyük etken olacak. Verant en büyük MM (massively multiplayer) yani çok büyük kapasiteli ve çok oyunculu oyunlarından biri olan Everquest'in yapımı olarak tecrübe bir firma. Oyunu ne kadar iyi olduğunu ise en yakın 2001 senesinde görebileceğiz.





zevkini çıkarıyor olacaktı. Bu proje gerçek hayata geçirilemeden sonu gitti. Bu tür projelere VBF (Virtual Battlefield) yani sanal savaş meydanı deniyor. Comeret Rat Software'de işte böyle bir projenin peşinde. Ama onların

giltere, Almanya, İtalya, Japonya, Rusya, Fransa, Çin veya diğer gelişmiş ülkelerden birini seçebiliyorsunuz. Daha sonra hangi kuvvetlerde savaşacağınızı belirliyorsunuz. Burada hiçbir sınırlınız yok. Yani bitiş piyadeden U Boat kaptanına ya da savaş pi-



amacı her şeyi tek bir oyunun içinde toplamak ve tek kod altında hepsini halletmek. Oyunun yapımcıları ilk iş olarak neden önceki projelerin yürümedigini araştırmışlar. Buldukları en önemli hatalardan birde bu olmuş. Yani önce uçuş simülasyonu yapıp sonra buna tankları eklemek birde üzerine 3D first-person shooter eklediğinizde işlerin düzgün gitmediğini fark etmişler. Oyunda kullandıkları motoru bir araç simülatörü olarak dizayn etmişler. Böylelikle bir uçaftan tanka, bisikletten uçak gemisine kadar tüm araçları bu simülator üzerinde kullanabilecek hale gelmişler. Şirket yaklaşık olarak 40 kişiyi bir senedir bu proje üzerinde çalıştırıyor. Bu sağlam motor üzerine bulunabilecek en sağlam konu olan II. Dünya Savaşında koyunca ortaya parlak gelecek vadeden bir VBF olmuş.

Eeee nasıl oynanıyor?

Tabii ki öncelikle kendinize bir taraf belirliyorsunuz Amerika, In-

tolundan tank komutanına kadar istediğiniz pozisyonu seçebiliyorsunuz. Oyunda ilerleyerek rütbe kazanma şansına sahipsiniz. Rütbe kazandıkça daha farklı silahlarla ulaşabilme hakkını kazanırsınız. Olduğunuz ise bu rutbeyi kaybetmiyorsunuz ama diğer rutbeye ulaşma yolunda kazandığınız puanlarınızdan kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz tarafta karakter yaratıp savaşma imkanına da sahipsiniz. Bir taraftaki ilerlemeniz öteki taraftaki rutbenizi etkilemiyor. Yani resmen aynı karakterleri oynuyorsunuz.

Nasıl piyade olunur?

Piyade olduğunuzda kullanabileceğiniz bir çok silah var. Ama ekranda bir + nişangahı aramayıң çünkü nişan almak için gözarpacık yöntemini kullanıcasınız. Böylelikle oyunu bir Unreal'dan çıkarıp daha gerçekçi bir zemine oturtmayı planlımışlar. Eh savaş simülasyonu olduğuna göre sanırım Friendly Fire'da açık olacaktır. Buna sınırlı

Gene II: Dünya Savaşında kullanılan tüm silahlar oyunda olacak. Yani Spitfire ile bir U Boat'a girişebilecek ya da piyadelerini koruyan tankın makinanından sakınmaya çalışacaksınız. Oyun 2001'in ilk çeyreğinde hazır olacakmış.

Peki bunların olması ne kadar mümkün?

Oyunların geleceğinde online çok büyük bir pay tutacak olsa da bir Massively Multiplayer oyun yapmak ve işletmek çok masraflı bir iş. Bu bahsettiğim oyunlar şu anda standart olarak aylık 9.95\$ talep etseler de şirketler zorlanabiliyorlar. Ormeğin Everquest'in yapımcısı Verant Int. bu işten kazandığı paranın yaklaşık %25 ini gene serverlarının bant genişliğini koruyabilmek için harcıyor. Oyunu yapmak ve işletebilir bir düzen kurmak için 8-10 milyon \$ civarında masrafta bulunduğu da hesaba katarsak yaptığı harcamaları çıkartıp kara geçmesi için ne kadar bir zaman gerektiğini varın siz hesap edin. Ayrıca her zaman söylediğim gibi güzelim ülkemdeki yavaş yavaş düzelmeye başlayan

yetersiz Internet alt yapısı, kredi kartı gereksinimi, korsan oyunlar yüzünden bu oyunları muhemelen Internet üzerinden almak zorunda kalmamız ve bu yüzden daha fazla para ödememiz gibi bir çok olumsuz etkende söz konusu. Benim ülkemde ne zaman bu problemler çözülecek işte bende o zaman mutlu bir Multiplayer editörü olacağım. Ama o zamana kadar tüm bu sorunlara en seckin rahmetlerimi okuduğumu da huzurlarınızda belirtmek istem.

Sağlıcakla kalın



Burak Akmenek

Donanıma Hüküm!

Ayın Ürünleri



sf 116
CREATIVE
3D Blaster
GeForce2 Ultra



sf 118
CREATIVE
SoundBlaster Live!
Digital Entertainment 5.1



sf 119
ARC
2000 Matrix Pro



sf 120
MICROSOFT
Sidewinder
Precision 2



sf 120
ALTEC
Lansing ATP-3



sf 121
SOYO
SY7-VMA

sf 122

IWILL
WO2

sf 122

TEAC
Powermax 500/2

sf 123

INCA
GeForce2 MX

sf 123

HITACHI
GD-7500

Ace's Zone

sf 124

Haberler

sf 114

Donanım Pazarı

sf 125

Teknik Servis

sf 126

Her sene yılbaşına doğru fiyatlar düşer. En azından benim izlenimlerime göre yıllardır böyle. Bu yüzden Aralık ve Ocak ayları bilgisayar almak veya upgrade etmek için iyi bir dönemdir.

Fiyatların düşmesinin temel sebebi yeni donanımların piyasaya çıkmasıdır. Yeni çıkan modeller bir öncekilerin fiyatını düşürür daima. Ve genelde yeni modeller yılbaşı öncesi çıkar. Avrupa ve Amerika piyasalarının klasik Christmas stratejisi. Fiyatların düşmesi elbette satışların artmasını getirir ve bu da fiyatların pır parça daha düşmesini sağlar. Çünkü bilgisayar piyasasında temel kaiden "Ne kadar çok alırsan o kadar ucuz alırsın"dır. Siparişlerini daha yükü veren distribütör ve mağazalar alış fiyatlarını düşürürler. Üstelik en çok donanımın satıldığı bir dönemde pasta büyüğünde rekabet de artar ve fiyatlar bir parça daha düşer.

Bunun dışında fiyat düşüşünün bir sebebi de satışların düşük olması olabilir elbette. Çünkü bilgisayar piyasasında en sevilmeyen durum bir malın depoda beklemesidir. Her ürünün fiyatı zamanla düşüğü için depoda bekleyen mal sürekli değer kaybeder. Bu yüzden bir mal az satıysa da fiyatı düşüktür.

Şu aralar fiyatlar yine düşüste. Özellikle GeForce2 Ultra ve SB Live Desktop Entertainment 5.1'in çıkıştı ses kartı veya ekran kartı alacak olanları sevindirmeli. Ayrıca bu aralar RAM fiyatları inanılmaz bir hızda düştü. Geçen Tayvan depreminden sonra yükselen ve bir daha da düşmeyen RAM fiyatları olması gereken seviyelerde. Bunda önemizdeki aylarda DDR-RAM'a geçecek olmamızın etkisi olmalı. Bu aylarda fiyatı pek düşmeyen tek kalem işlemciler. Bunun da sebebi yeni işlemci modellerinin pek çıkmaması. Ama Pentium 4'ün çıkışıyla Pentium işlemciler biraz daha ucuzlayacaktır ve AMD de buna uymak zorunda kalacaktır.

Ayrıca bu yaz donanım piyasası inanılmaz derecede durgundu. Nerdeyse yarın birkaç ay insanlar hiçbir iş yapmadan öyle oturdular. Pek çok mal satılamağından piyasaya yenileri giremedi. Aslına bakarsanız bu da sizin için hoş fırsatlar çıkarabilir. Bu tip dönemlerde özellikle kaliteli ve yüksek fiyatlı ürünlerin satışa zorlaşıyor. Yazdan beri stoku bir türlü eritemeyen malların fiyatının düşmüş olması da muhtemel. O yüzden gözünüzü dört açmakta fayda var.

Zaten Aralık ayı daima upgrade'e en çok ihtiyaç duyduğunuz dönemdir. Çünkü yılbaşı öncesi bütün yeni oyuncular bir bir piyasaya çıkmaya başlar. Yılın en iyi oyuncuları genelde bu dönemde çıkar. Tabii yeni ve iyi oyun demek daha fazla işlemci gücü, daha fazla RAM, daha hızlı ekran kartı ve tabii ki bu kadar oyunu yükleyebilmek için daha büyük bir hard-disk demektir.

Kısacası şu aralar elinizde bir parça para varsa donanıma yatırmak akıl karolacaktır. Ayrıca yılbaşı hediyesi olarak da eşe dosta, bütçenizi içinden çıkmaz krizlere sokmadan sizi ömrü boyu hatırlatacak, bir donanım alabilirsiniz. Mesele 40\$lık bir Sidewinder Precision 2 bence hoş bir hediye olabilir. Eğer daha ucuz bir şey isterseniz yine Microsoft'un Optical Wheel Mouse'u olabilir. Ama daha fazla para harcamayı düşünüyorsanız 80\$ - 120\$ arasında değişen ses kartları, ekran kartları ve hoparlörler olabilir.



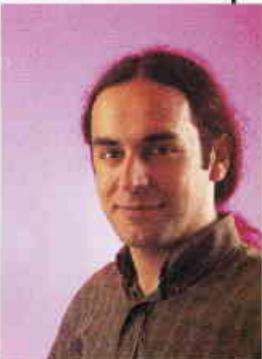
Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olmasına yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.



Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmayacağız.



Ekonominin büyük çoğunlukta rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performansın büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.



Tuğbek Ölek

tugbek@level.com.tr

Radeon Nerede!?

NVIDIA'nın grafik piyasasını nerdeyse tümüyle ele geçirerek liderlik tahtına oturduğu süngerlerde karşısındaki tek ciddi rakibi eski kral ATI, Radeon serisi ekran kartları hem GeForce2 GTS hem de GeForce MX ile kapıyor. Aldığımız haberlere göre ATI yakın zamanda Radeon'un Ultra versiyonunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Böylece GeForce2 Ultra ile de high-end pazarda rekabet edebilecek. Ama biz hala Radeon'un Türk piyasasına girmesini bekliyoruz. Bence bu gidile daha çok bekleyeceğiz. Uzgunum ATI ama bence çok geç kaldı. Umarım 2001'de her şey farklı olur.



Bugüne dek Radeon'u ancak uzaktan görebilmeyi başardık.

Şimdi Uydu Zamanı

Pinnacle bu ay içinde ilk Uydu TV kartını piyasaya sürüyor. 90cm'lik klasik bir çanak anten ile çalışabilen kart şifresiz tüm MPEG-2 uydu yayınlarını çekebiliyor. Bu ay incelediğim ARC Matrix Pro sisteminde de buna benzer bir uygulama bulunuyor. Ama Pinnacle PCTV Sat ile hem mevcut sistemimizi upgrade etme sansız olacak hem de daha gelişmiş bazı özelliklerden yararlanacağız. Bunların en önemlileri doğrudan MPEG-1 formunda capture, 50 fonksiyona sahip bir uzaktan kumandası ve PIP özelliğidir.



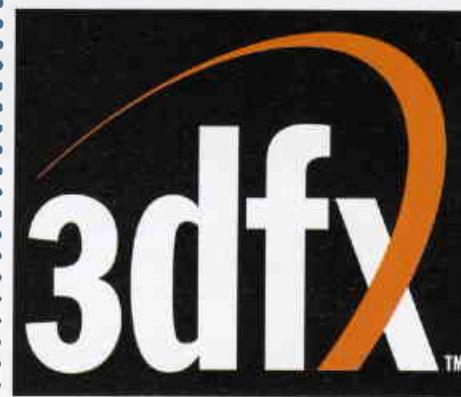
PCTV Sat bilgisayarda uydu kanallarını seyretmenizi sağlıyor.

3dfx Ekran Kartı İşinden Çekiliyor Mu?

Firma Juarez, Meksika fabrikasını sattı

3dfx'in bu ay yayınladığı bir basın bülteni ortalığı bir hayli karıştırdı. Juarez, Meksika'daki fabrikasını kapattığını açıkladığı bu bultende 3dfx artık kart üretimi üçüncü el yani taşeron firmalara yaptıracağını duyurdu. Bu açıklama, dikkatsiz insanların "3dfx kart satmayı bırakıp yine eski günlerdeki gibi çipset işine odaklıracak" şeklinde sonuç çıkarmasına yol açınca da, bir dolu speküasyon doğdu.

Ama işin aslı bu değil. 3dfx kendi kartlarını



yine tek isim altında kendi satacak. Sadece onları üretme işini başkalarına devrettiği için kendi Araştırma ve Geliştirme faaliyetlerine daha fazla ağırlık verebilecek. Ayrıca büyük OEM PC üreticilerine de kart yerine çipset satarak bu alandaki pazar payını da büyütmemi hedefliyor 3dfx.

Bu ortalık karıştırın basın bülteninin en dikkat çekici yanı ise her satırda adı en az bir kez anılan yeni Mosaic teknolojisi. Muhtemelen 3dfx'in Gigapixel'i satın almasından sonra geliştirdiği bu yeni teknoloji yeni Voodoo serilerinin çekirdeğini oluşturacak. Ayrıca 3dfx bu yeni teknolojiyi anakart çipseti üreticilerine de satmaya çalışacak. Eğer anakart çipset üreticileri de buna yanaşı Mosaic çekirdeklili grafik çipi entegre edilmiş anakartları piyasada görebileceği.

NVIDIA Kırıp Dökecek

Crush'm detayları açıklandı

Daha onceden NVIDIA'nın anakartlar için çipset üreticeğinin dedikodularını vermiştim. Artık bundan kimsenin şüphesi yok. Zaten NVIDIA geçen ay Microsoft ile yaptığı yeni X-BOX anlaşması ile en azından anakartlarda PCI yuvaları ve portları denetleyen bir South Bridge üreteceğini göstermişti. Ama şimdi daha fazla haber bâsına sızdı ve daha fazla bilgimiz var.

Crush kod adı verilen yeni çipset DDR-SDRAM desteklene sahip olacak ve PCI 1600 ile PC 2600 arasındaki hızları destekleyecek. Çipsete elbette bir GPU entegre edilecek. Şimdilik Crush'a entegre edilecek GPU GeForce2 MX yani NV15. Ama gelecek modellerde NV17 kullanılacak. Elbette ileride upgrate etmeyi düşünenler için bir AGP 4X slotu da bulunacak.

X-BOX'da da kullanılacak olan MCP-1 South Bridge, Crush'da kendini gösterecek. MCP-1, 5 PCI yuvasına, iki USB portuna ve AC97 ara yüzüne sahip olacak. Yani Crush'a sahip anakartlara on-board ses kartı eklenebilecek. Ayrıca anakartlar on-board 10/100Mbps Ethernet kartına da sahip olacak ve ATA-100'u destekleyecek.

İlk olarak Athlon ve Duron'u destekleyecek olan Crush'un bu ay içinde resmen açıklanması ve 2001'in başında Abit, Asus ve Gigabyte gibi onde gelen anakart üreticilerince üretilmesi bekleniyor



nVIDIA™

Intel'de Hareket Var

Rekabet Çip Devini iyice Hızlandırdı

AMD ile girdiği rekabet ve pek çoğu kendi hataları yüzünden başına gelen talihsizlikler yüzünden oldukça kötü bir yıl geçiren Intel, 2001'de işlerin çok daha farklı olmasını istiyor. Bu yüzden Intel'de hiç görmediğimiz büyülükte bir hareket var. Ürün grupları oldukça genişliyor ve planlar daha ince yapılıyor.

Ama bu her şey iyiye gidiyor demek değil. Çünkü Intel daha önce rekabet içinde one gecebilme için çok ciddi hatalar yapmış ve şimdi bu hareketlilik başka hatalara yol açabilir diye endişeleniyorum. Bakalım ay boyunca Intel cephesinde ne gibi değişiklikler olmuş.

Daha Hızlı Celeron

Celeron nihayet 100MHz'e geçiyor. Gerçek bu resmi olarak açıklanmış değil. Ancak yılbaşından sonra 100MHz BUS hızına sahip ilk Celeron'un 800MHz hızında olması bekleniyor. Aslında 2001 içinde 133MHz hızı sahip Celeron'lar da çıkacak ama bunların sadece dizüstü bilgisayarlar için çıkacağı biliniyor. Bu arada ay içinde Celeron 766MHz piyasaya çıktı.

i815 Versiyon B?

Daha önce Intel'in 1.13GHz'lık Pentium III'lerde sorun yaşadığı ve bu hızdaki bir işlemcinin bahardan önce çıkamayacağını söylemiş. Baharda piyasaya çıkacak Coppermine'in yerini alacak olan bu yeni işlemcinin adı Tualatin. Ama ne yazık ki mevcut çipsetler bu yeni işlemciyi desteklemeyecek. Bunun yerine i815, i815E ve i815EP'nin yeni versiyonları piyasaya çıkacak. Yeni çipsete sahip anakartların Tualatin ile birlikte 2001'in ortalarında piyasaya çıkması bekleniyor. Peki bu, dünyanın parasına i815 çipseti yeni bir anakart alanların upgrade şansı olmayacağı anla-

mina mı geliyor? Şimdilik görünen o, ama Intel'in bu konuda bir şeyler düşündüğünü eminiz. Unutmadan i815EP'nin piyasaya çıkışıyla Intel'in BX çipset üretimini durduracağı da söyleniyor.

i830 İptal Edildi

Almador kod isimli i830 çipseti daha günde girmesine nerdeyse bir yıl varken iptal edildi. Giderken beraberinde ICH3'ü de götürdü. Gerçi çipsetin dizüstü bilgisayarlarında kullanılması hala söz konusu ama masaüstüne göremeyeceğimiz kesin.

VIA'dan destek Birlikleri

RAMBUS ile yaptığı anlaşma yüzünden Intel'in DDR-RAM üretemediğini biliyoruz. Da-



ha önce de AMD karşısında zayıf duruma düşmemek için Intel'in VIA'nın üreteceği DDR-RAM destekli çipsetlere ihtiyacı olduğunu söylemiş. Neyse ki VIA sonunda PX266 isimli yeni çipsetini duyurdu. Ama Intel Pentium 4'lerin sadece RD-RAM ile çalışmasında israrçı gözüküyor.

Tualatin Fazla Mi İyi?

Intel'in bu yılın üçüncü çeyreğine doğru çıkaracağı yeni Pentium III işlemci Tualatin'in özellikleri bir parça kırıldı. Yeni spesifikasiyonlarda daha önceden 512KB olarak açıklanan L2 cache'i 256KB'a düşürdü. Pek çok kişi buna sebep olarak 512KB cache'li Pentium III'ün Pentium 4'den daha hızlı olabileceği tehlikesini gösteriyor. Intel bunu istemiyor çünkü bundan sonra temel işlemci Pentium 4 olacak ve Pentium III'ler su an Celeron'ların üstlendiği ucuz işlemci görevini görecektir. Bu karannı iki işlemci arasındaki farklılığı artıracakını ve Pentium III işlemcilerin fiyatını oldukça düşürecekini düşünürseniz oldukça yerinde olduğu açık.



AMD Türkiye Piyasasında Kararlı

AMD işlemcilerin Türkiye'de çok da kolay bulunamadığını herkes biliyor. Bütün sebebi yıllar önce kurulmuş, firma ile hiç alakası olmayan, AMD isminde başka bir yerli firma olması ve bu yüzden çıkan isim hakkı sorunları. Her İki AMD firması arasında isim hakkı davası hala sürüyor.



AMD Türkiye bu ay içinde mevcut durum ile ilgili bir açıklama yaptı. Davanın halen sürdürüğünü ve kazanacaklarından emin oldukları açıklayan AMD Türkiye Bölge Temsilcisi Zehra Erem AMD işlemci satışının durmayacağına ve tam gaz devam edeceğini açıkladı.

Bununla da yetinemeyen AMD besindisi distribütörü olarak Genpacom'u arayarak dağıtım ağını güçlendirdiğini açıkladı. Ama sizlerden gelen "Bir türlü AMD işlemci bulamıyoruz" şikayetlerinin arkası kesilmeyince durumu araştırmak istedim. Mevcut 5 distribütörden de aradım ve bunlardan ikisinde hiç işlemci bulunmadığını, ikisinde ise sadece bir veya iki model işlemci bulunduğu öğrendim. Ama son aradığım distribütörde bütün modeller mevcuttu. Kisacası AMD işlemcileri bulmak hala zor ama imkansız değil. Ama AMD yasal sorular aşırı Türkiye piyasasında yaygınlaşmak konusunda hala çok inatçı. Umarım bu davalardan kısa sürede sonuçlanır da herkes hangi işlemciyi istiyorsa onu istediği gibi alabilir.

Serial ATA Geliyor

Seagate son IDF toplantısında Serial ATA ismindeki yeni standartını duyurdu. Yeni bir kablolama sistemiyle dayanan bu yeni teknoloji sayesinde harddisklerin veri aktarım hızı artarken kasa içindeki gereksiz kalabalıktan da kurtulacağız. Serial ATA bizi Master, Slave ayarlarını yapma zahmetinden de kurtarırken ileri modellerinde harddiskin ihtiyacı olan elektrik gücü veri kablosu üzerinden taşınamak.

Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra

Bilgi İçin

İthalat: Turanlı Telefon: (212) 216 05 20 Fiyatı: 179\$

NVIDIA'nın fan çipi 3D Blaster'de yaşam buluyor.

Her akşam saat 6'yi 45 gece Beşiktaş isteklesinden bir vapur kalkar. İstenmiş yorgun argın yüzlerce insan bu vapura doluşur ve 6.45 vapuru her akşam aynı saatte Kadıköy'e doğru burnunu çevirir. İnsanlar hergün o saatte onları evlerine taşıyacak o vapurun orada olacağını bilirler.

NVIDIA için de aynı şey söz konusu. Artık her altı ayda bir NVIDIA'nın daha iyi ve daha hızlı bir çipset ile gelip bizi oyuncuların renkli dünyasına taşıyacağını biliyoruz. Vapurun yolcuları 6.45'de vapurun kalkmasını ne kadar kanıksamışlarsa

ruz yeni NVIDIA çipsetli kartları. Baştan fiyat muhabbeti yapıp canınızı sıkımayalım. Önce NVIDIA'nın son deli çipseti GeForce2 Ultra ve onu üzerinde bulundurma şerefini taşıyan ilk ekran kart olan 3D Blaster GeForce2 Ultra'nınzelliklerine bakalım.

Aşina bakarsanız GeForce2 Ultra pek de yeni bir GPU değil. Sadece 6 ay önce çıkan GeForce2 GTS'nin hızlandırılmış bir versiyonu. GeForce2 GTS ile aynı mimari yapıya sahip. Sadece daha

çekirdek hızını %25, RAM hızını ise %39 oranında arttığını düşüneniz bu gerçekten gerekli bir ekleni.

Daha önceki tüm GeForce içceleme melerimizde üstüne basa basa RAM darboğazı sorundan bahsetmiştim. GeForce2 çipi oldukça güçlü ancak RAM'lerin sahip olduğu veriyolu genişliği onu gerektiği kadar destekleyemediğinden performansı düşük kalıyor. ATI, Radeon'da buna ol-

MHz cinsinden bulabilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey 1000'i erişim hızına bölmek. Yani formüle edersek 1000/Erişim Hizi = Frekans Hizi. Aslında çok basit bir mantık kuralı. GeForce2 Ultra'ların RAM erişim hızının 4ns olduğunu söyledik. Eğer 1000'i dörde bölersek 250 elde ederiz. Yani GeForce2 Ultra'da kullanılan RAM'lerin teorik olarak 250MHz'de çalışabilmesi gerekiyor. RAM'ler DDR olduğundan bu 500MHz'e denk geliyor. Ama kullanılan RAM'ler 460MHz. Yani teorik olarak çalışabileceğinin 40MHz altında. Bunun iki sebebi var. Birincisi RAM'ler pratikte 500MHz'de zorlanıyor ve NVIDIA işi sağlamalı istemiyor. İkin-ci ise overclock

icin bir parça esneklik bırakmak.

Cekirdek hızındaki artış ise bence işin daha küçük kısmı. Çünkü GeForce2 GTS'de çipin kendisi yeterince hızlıydı. Daha iyi bir fan ve daha kaliteli bir üretim ile çipi zorlamadan %3-4'den fazla performans artışı getirdiğine inanmıyorum. GeForce2 Ultra'nın teknik özellikleri, desteklediği teknolojiler ve benzeri konulara ise degenmeden geleceğim. Sonuçta bunların hepsi GeForce2 GTS ile aynı ve Haziran sayısında 5 sayfa boyunca bunları uzun uzun anlatım. İsterseniz o yazıya bir kez daha göz atıbilirsiniz.

3D Blaster

Simdi NVIDIA'nın tasarımlarını bir yana bırakıp Creative'in ürettiği ve piyasaya çıkan ilk GeForce2 Ultra kart olmayı başaran 3D Blaster'in kendisine bakalım. Kartın ilk dikkat çeken özelliği tabii ki fiyatı. Bir ekran kartına 509 dolar verebilecek kaç kişinin olduğunu açıkçası merak ettiğim. Ama bu Creative'in suçu veya açık gözlüğü değil. Diğer markalardan çıkacak modellerin daha ucuz olmasını beklemeyin. Kullanılan 64MB'lık 4ns RAM ve fazladan soğutucular fiyatın bu



biz de yeni NVIDIA çipsetlerinin altı ayda bir çıkışını o denli kaçırdık. Aradaki tek fark vapur yolcularının her akşam vapura ne kadar para vereceklerini biliyor olmaları. Biz ise her altı ayda bir ne kadar para ödeyeceğimizi bilmeden ve bunun tedirginliği içinde bekliyoruz.

Benchmark

Quake II

1024x768 16-bit	227.8 fps
1600x1200 16-bit	162.4 fps
1024x768 32-bit	201 fps
1600x1200 32-bit	95.1 fps

Quake III

1024x768 16-bit	125 fps
1600x1200 16-bit	86.1 fps
1024x768 32-bit	111.6 fps
1600x1200 32-bit	52.6 fps

3DMark2000 v1.1

800x600 16-bit	7183 mark
1280x1024 16-bit	6180 mark
800x600 32-bit	6848 mark
1280x1024 32-bit	4468 mark

3DMark2000 v1.1'

Flop Rate	775.2 Mixels/s
Polygon Count	8268 Ktriangles/s
Texture Rendering	336.6 fps

(*) 800x600 32-bit çözünürlük, Multi Texturing

(**) 4 Lights

(***) 32 MB Textures



Creative'in sürücü arayüzü sizini oldukça kolaylaştırıyor

denli artmasına yol açmış. Aslına bakarsanız Creative fiyatın düşük tutmak için elinden geleni yapmış. TV-Out koymadığı gibi bugüne kadar görmeye çok alıştığımız kartlara birlikte gelen oyunları da es geçmiş. Bu yüzden Creative'in arkasından piyasaya çıkacak olan GeForce2 Ultra'ların biraz daha pahalı olmasını bekleyebiliriz.

Ama bunun ne denli doğru bir karar olduğu tartışılmır. Sonucta fiyatı çok yüksek olan bir kartın fiyatını elden geldiğince kısmak iyi bir şey. Ama bu karta 509\$ ödeyen biri bence TV-Out'u için fazladan bir 30\$ daha ödemeye razi olurdu. Veya bir 10-20\$ daha verip içinden 2-3 güzel oyun çıkması bence gayet normaldi. Belki toplamda kartın

olacak. Bunun en önemli sebebi Creative'in GeForce2 Ultra çipsetini ilk alan firma olmasına karşı üretmeye geçmede acele etmemesi ve kart üzerinde yeterince çalışması. Eğer bunlar pas geçilmiş olsaydı Creative rakiplerinden iki hafta daha önce piyasada olabilirdi. Ama Amerika piyasasına Elsa ile aynı anda çıkışa pahasına Creative kaliteden ödün vermedi.

İkinci bir fark ise Creative'in geliştirilmiş sürücü arayüzü. Creative tüm ekran kartlarında olduğu gibi NVIDIA referans logolarının arkasına kendi logosunu basmak yerine sürücü ara yüzünü baştan tasarlamış. Gerçi GeForce2 modeli ile arasında bir fark yok. Ama kartı aldığınızda çok daha kullanışlı olan, çok daha fazla bilgi alabileceğiniz ve registry ayarlarıyla boğusmadan gelişmiş özelliklere ulaşabileceğiniz bir sürücü ara yüzü görmek hoş bir şey.

Performans

Performans söz konusu olunca Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra'ya şapka çıkarmaktan başka yapacak bir şey yok. Özellikle RAM'lerdeki hız artışı GeForce2 çipinin gerçek performansını ortaya çıkarmış gözüküyor. Performansta artış özellikle yüksek çözünürlüklerde ve 32-bit'de ortaya çıkıyor. Quake 2'de 1024x768x32-bit çözünürlükte 201fps tek kelimeyle muhteşem. Büylesine yüksek bir çözünürlükte 200fps'yi geçmek gerçekten zor bir iş. 3D Blaster GeForce2 Ultra sayesinde, bundan sonra Quake 2'yi sadece

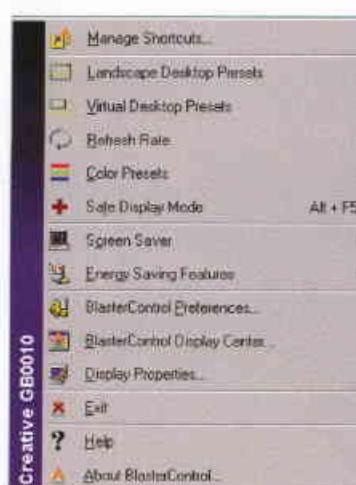
1600x1200x32-bit'de oynayacağınız bir gerçek. Sonuçta bu maksimum çözünürlükte bile kare oranı 95.1fps. Yani monitör kapasitesinin çok üzerinde.

Aslına bakarsanız aynı şey Quake 3 için de geçerli. OpenGL testlerimizin en üst noktası olan Quake 3 1600x1200x32-bit çözünürlükte saniyede 52.6 kare çizerek müthiş bir rekora imza attı. Bu değerin anlamı 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın şu an piyasada bulunan veya önmüzdeki altı ay içinde piyasaya çıkacak tüm oyunları dilediğiniz çözünürlükte oynayabilmenizi sağlayacak olması.

3DMark2000 skorlarında çıkan sonuç daha da ilginç. Çünkü 3DMark2000 oldukça ağır bir benchmark'dır ve ekran kartlarını gerçekten yorar. 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın testlerini yaparken ilk kez 3DMark2000'de işlemci darboğazının belirtileri ortaya çıktı. Özellikle Low Detail testlerinde ilk üç çözünürlük arasındaki hız farkı neredeyse sıfır. Genel olarak sonuçlara bakarsanız en yüksek çözünürlüğümüz olan 1280x1024x32-bit'de bile 3D Blaster GeForce2 Ultra 65fps'ye yakın sonuçlar verdi. 3DMark2000'ün goruntu kalitesi ve grafik de-

800MHz Pentium III işlemci ve 128MB RAM ile desteklediniz misi durdurabilecek hiçbir şey yok. Ekran kartlarındaki teknolojik ilerlemenin oyundaki teknolojik ilerlemeyi defalarca solladığını görüyoruz. Bu da yakın zamanda oyun dünyasının da buna adapte olmak için grafik kalitede ciddi bir atılım içine giteceğini gösterir.

Ama tum bu etkileyici performans skorlarını bir yana atıp başka bir şeyin muhasebesini yapmak durumdayız. Bir ekran kartı 509\$ eder mi? Nerdeyse en düşük seviye bir bilgisayar parasına... Bir 3D Blaster GeForce2 Ultra almak yerine kendinize en az iki sene idare edecek kadar giysi alabilirsiniz, bir ay boyunca her akşam güzel bir lokantada yemek yiyebilirsiniz. 356 milyon lira... eğer KDV'yi de ekleyeceksiniz 416 milyon lira. Bence bir ekran kartı bu kadar etmez. "Benim için para dert edilecek bir şey değildir" diyorsanız veya sizin için yaşamada oyunlar ve süper hızlı bir bilgisayar dışında hiçbir şeyin anlamı yoksa gidip 3D Blaster GeForce2 Ultra'yi alın. Ama ben bu kadar pahalı bir karta para ya tırmazdım. En azından bir iki ay bekleyip fiyatının düşmesini beklerdim.



System Tray ikonu ile pek çok fonksiyona kolayca ulaşabiliyorsunuz.

fiyatı 550\$'a kadar çıkabilir (bu sadece bir tahmin tabii ki) ama her şeyi tam olurdu.

TV-Out'u olmaması dışında 3D Blaster GeForce2 Ultra, NVI-



taylarının oyun dünyasının yaklaşık olarak bir yıl ilerisinden gitgitini düşünürsek 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın 2002'nin oyunlarını bile çok yüksek çözünürlüklerde oynatabileceğini söyleyebiliriz. Kisacısı fiyatı çok yüksek olsa da 3D Blaster GeForce2 Ultra sizin yıllarca idare edebilecek güçte.

Level'in Yorumu

3D Blaster GeForce2 Ultra'nın performansı gerçekten inanılmaz düzeyde. Bu ekran kartını

Teknik Özellikler

- GeForce2 Ultra çipseti
- 4 Rendering Pipeline
- 250 MHz Çekirdek hızı
- 460 MHz Ram Hızı
- Saniyede 2 milyar Texel İşlemi
- Saniyede 1 milyar Pixel İşlemi

LEVEL İNDEKSİ

Teknoloji	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	2
GENEL	6/10

Creative SoundBlaster Live!

Digital Entertainment 5.1

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 91\$

SoundBlaster serisi Dolby Digital'in sırrını çözüyor.

Ses kartları konusunda ne redeyse tüm dünyayı ele geçirmiş olan Creative her yıl olduğu gibi bu sonbaharın sonuna doğru yeni SoundBlaster kartlarını piyasaya sürdü. Bu yıl Live! ailesi üçüncü yaşına giriyor ama piyasaya çıkan ilk Live! dan bu yana değiştirmekleri EMU 10K1'ini kullanmaya devam ediyorlar. İki yıl aşırı süredir piyasada olmasına rağmen hala en iyi olmayı başaran nadir çiplerden biri EMU 10K1. Her ne kadar çip değişmese de yeni ses kartlarında bir takım köklü değişiklikler var.

Bu ay incelediğimiz SB Live! Digital Entertainment 5.1 geçen sene piyasaya çıkan SB Live! Player'in yerini alıyor. Creative'in niçin yeni ses kartlarının ana modeli için böylesine uzun ve gereksiz bir isim seçtiğini tahmin etmek mümkün değil. Gerçek bu ismin sonundaki 5.1'in anlamı belli. Artık Live! ses kartları kendi başlarına Dolby Digital (AC3) çözürebiliyorlar.

Dolby Digital'e Yeni Çözümler

Yeni Dolby Digital Çözümleri

Daha önceden Live! ses kartlarını kullanarak Dolby Digital ses elde etmek için hoparlör seti ile gelen veya ayrıca alınan bir Dolby Digital decoder'a ihtiyacımız vardı. Harici decoder bulmak pek kolay olmadığından mecburen DTT2500 gibi kendinden Dolby Digital Decoder'a sahip hoparlörler almak durumunda kalyorduk. Bu tip hoparlörler de hiç ucuza mal olmuyordu. Daha sonra JAZZ ve ardından ABIT, Dolby Digital decoder olarak beraberinde bir ses kartı ile satılan 5.1 hoparlörlerini piyasaya sundular. Bu hoparlörler çok daha hesaplıydı. Ama zaten SB Live! Player gibi iyi bir ses kartına sahip olanlar için bu ikinci ses kartı genelde gereksiz olduğu gibi sorun da çıkarıyordu. Şimdi ses kartı üzerinden Dolby Digital çözme sistemini Creative kendisi uyguluyor ve bizi bu detaylarından kurtarıyor.

Böylece Live! Digital Entertainment 5.1 ses kartına sahip olanlar, decoder'ı olmayan 5.1 bir ses sistemi olarak Dolby Digital ses elde edebiliyorlar. Ama kartın giriş çıkışlarında görünüşte bir değişiklik yok. Manual'a bir göz gezdirmezseniz bu 6 ayrı analog kanal çıkışını boşuna arayıp durabilirsiniz. Cünkü Creative her zaman yaptığı gibi giriş çıkışları birazlık saklamış. 5.1 analog çıkış alabilmek için öncelikle normal 4.1 ho-

Ve bu sefer Digital Entertainment 5.1 ile oldukça abartmış gibi gözüüyor. Oyle ki ses kartını bir yana bırakın bu kutu sadece içindeki yazılımlar için bile alınır.

Bizi en mutlu edecek olan asıl şey ise elbette aldığımız her donanımın içinden oyun çıkması. Digital Entertainment 5.1'den bir değil tam üç oyun çıkıyor. Üstelik tahmin edin

Diğer bir güzel yazılım artık pek coğumuzun tanıdığı Proddy Parrot. Yine Mindmaker'ın ürettiği bu yazılım Windows içindeki pek çok işlevi sesle yapabilmenizi sağlıyor. Ayrıca bir sürü küçük oyuna sahip.

Amatör olarak müzikle uğraşanları mutlu edecek bir yazılım da Steinberg'in Cubasis VST'si. Ayrıca amatör DJ'ler için Techland'ın FutureBeat 3D'si var. Bunların dışında Kool Karaoke, Wavestudio,

Keytar gibi bir dolu yazılım.

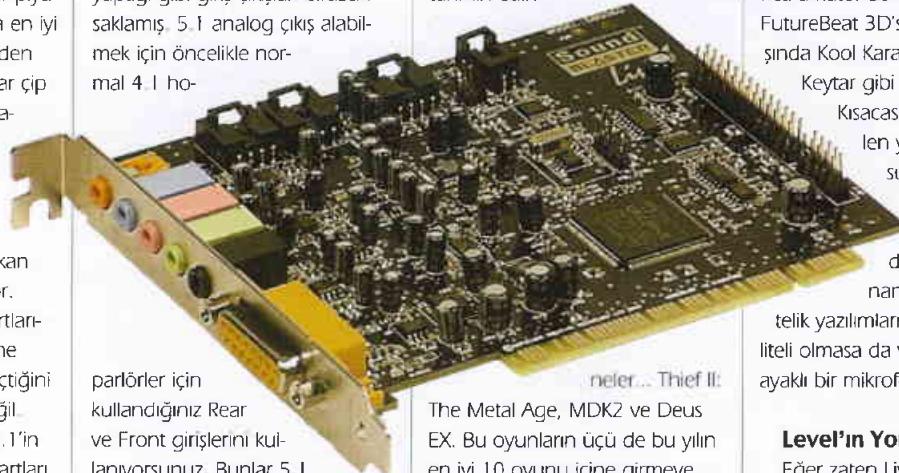
Kısaltıcı beraberinde gelen yazılımlar konusunda Digital Entertainment

5.1' in eline su

dökebilecek bir donanım daha yok. Üstelik yazılımların yanı sıra çok kaliteli olmasa da vasatın üzerinde ayaklı bir mikrofon da geliyor.

Level'in Yorumu

Eğer zaten Live! Player ve DTT3500 gibi tamamlanmış bir Dolby Digital sisteminiz varsa bence Digital Entertainment 5.1'e ihtiyacınız yok. Ama yeni bir ses kartı almayı planlıyorsanız veya eski ses kartınızdan kurtulmayı düşünüyorsanız Digital Entertainment 5.1'ı an için mümkün olan en iyi alternatif. 91\$ bir ses kartı için yüksek görünebilir ama beraberinde gelen yazılımlar ile bunu fazlaıyla hak ediyor. Bence hatta düşüp de OEM versiyonunu almayın.



parlörler için kullandığınız Rear ve Front girişlerini kullanıyorsunuz. Bunlar 5.1 sistemlerde de Rear ve Front'un yerini tutuyor ve böylece 6 kanaldan 4'ünü elde etmiş oluyoruz. Subwoofer ve Center'i ise en sondaki digital-out çıkışına takıyorsunuz. Bu çıkış hem 6 kanalı birden tek kablo ile dijital olarak verebiliyor hem de center ve subwooferi analog olarak verebiliyor. Aynı digital-out çıkışına Minijack-to-DIN adaptörü bağlayarak Creative'in diğer hoparlörlerini Digital DIN kablosu ile dijital olarak da bağlayabiliyorsunuz.

Digital Entertainment 5.1'in SB Live! Player'dan tek farkı bu. Bunu dışındaki tüm özellikler aynı. Creative'in ses kartı ailesinde büyük değişikliklere gitmemesi eleştirelabilir belki ama bence "Bozuk olmayan bir şeyi tamir etmeye kalkma" mantığıyla hareket ediyorlar ve doğru yapıyorlar.

Yazılım Kütüphanesi

Söz konusu olan Live! ses kartı olunca işin en heyecanlı yanlarından biri elbette beraberinde gelen yazılımlar oluyor. Creative, Live! serisinin en iyi yazılımlarla beraber gelmesi konusunda ısrarlı.

Teknik Özellikler

- EMU 10K1 ses çipi
- Dolby Digital çözülebilme özelliği
- Üç stereo ses çıkışı
- RCA ve DIN çıkış (oro bağlantısı ile)

URUN ÖZELLİKLERİ

LEVEL KARNESI	
Teknoloji	9
Performans	9
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	10
GENEL	10/10

ARC 2000 Matrix Pro

Bilgi İçin

İthalat: ARC 2000 Telefon: (212) 287 73 65 Fiyatı: 2750\$

Level'in ilk sistem testinde ARC 2000 oldukça iddialı gözüküyor.

Donanim'da ilk defa bir komple bir bilgisayar sistemi inceleyorum. Bu güne dek bir sistem incelememiş olmanın sebebi incelemeye değer, oyunculara yakışır bir sistem bulamayımdı. ARC Matrix 2000 Pro tamamen oyuncular için tasarlanmış olmasa da özellikleri bizi tatmin edebilecek gibi gözüküyor.

Aslen bir Amerikan markası ARC ve bu sistemler Amerika'da üretiliyor. Bunun getirdiği avantaj Türkiye piyasasında pek rastlamadığımız donanımlara sahip olabilmesi. Turtle Beach ses kartları ve CH Products joystickler buna en güzel örnek. Ancak bunun dışında bir sistemin Amerika'da üretilip Türkiye'ye gelmesinin bir artısı yok. Çünkü bilgisayar imalatı, daha doğru terimle montajı, az çok bilgili birinin evinde bile yapabileceği pek de karmaşık olmayan bir iş. Bu yüzden Amerika'da Türkiye'den daha iyi imal edilmesi gibi bir şeyle soz konusu değil. Ama kullanılan bileşenler için aynı şeyle söz konusu değil. Amerika ve Avrupa'da imal edilen parçalar Çin ve Tayvan imalatından daima daha iyidir.

Matrix Pro'nun en zayıf yanı

ne yazık ki en önemli bileşeninde yatar. 2000\$'ın üzerindeki böylesine üst seviye bir modelde VIA ApolloPro133 çipseti yerine Intel i815E çipseti kullanılmamıştır.

800MHz Pentium III Coppermine ve 128MB PC-133 RAM kullanılan sistem genel performans olarak yeterli güçte sahip. Bu ay ki Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra incelemesi sırasında yaptığım testlerin gösterdiği gibi doğru bir ekran kartı ile 800MHz işlemci ve 128MB RAM'ın ile oyun ve çözünürlük ne olursa olsun saniyede 50 karenin altına düşmüyoruz.

Sisteme dahil edilen ekran kartı ATI'nın Rage Fury Maxx'i. Aslında bugüne dek ekran kartının Radeon'a geçmesi gerekiyordu. Ama bu sanırım gelecek aya kaldı. Rage fury Maxx aslında kötü bir ekran kartı değil. Temelde iki adet ATI Rage Fury'den oluşuyor. Ancak bu kartlar çok pahalı ve sistemin toplam fiyatının oldukça yükselmesine sebep oluyorlar. Performansı ise TNT2 Ultra ile GeForce SDR arasında yerlerde.

Sistemin monitörü ise 17"lik Sony Multiscan E200. Her ne kadar kardeşi G200 kadar başarılı olmasada sonuçta bir Sony.

Özellikle High-Contrast özelliğinin olumlu etkisini ekran üzerinde görebiliyorsunuz

Ses kartı olarak seçilen marka Turtle Beach yazının başında söylediğim gibi bizde pek duyulmamış olsa da Amerika'da halen Creative'e rakip olabilecek tek firma. Matrix Pro'da kullanılan ses kartı Aureal Vortex çiftli Montego II Quadzilla modeli. Bu model A3D II pozisyonel ses standartını destekliyor. Ek bir kartla SP/DIF çıkışa da eklenmiş olan bu kart oldukça kaliteli. Ancak üzerinde sadece bir stereo çıkış sahip. Yani 4.1 hoparlörleri pozisyonel ses uygun olarak bağlayamıyorsunuz.

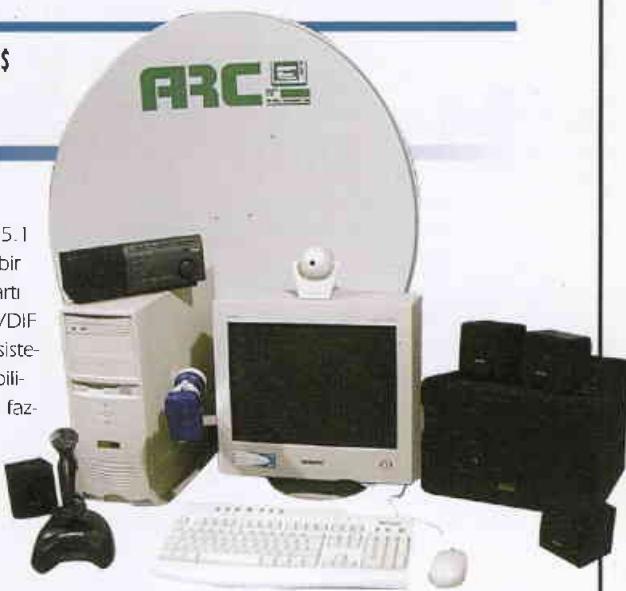
Ama bu pek de büyük bir handicap değil çünkü sisteme birlikte gelen hoparlörlerde de çift stereo girişi yok. Daha önce de incelediğimiz PowerMax 2000, Dolby Digital

destegine ve 5.1 kanala sahip bir model. Ses kartı üzerindeki SP/DIF bağlantısı ile sisteme bağlanabiliyor. Bir parça fazla yer kaplasalar da oldukça iyi hoparlörler. Gerçi Dolby Digital'in yanı sıra 4.1 pozisyonel sesi destekleyen bir sistem kurulmuş olsa daha iyi olabilirdi. Ama bunun aynı zamanda maliyeti de yükselteğini unutmamak lazım.

Matrix Pro'nun en ilginç yanı kuşkusuz dijital uydu yayınlarını çekenbilmesi. Zaten resmine ilk bakışınızda kasasının yanında ki koca çanak anteni hemen farketmişinizdir. 100cm'lik oldukça iyi bir çanak anten bu. Ancak Matrix Pro'nun dijital uydu yayını alabilmesini asıl sağlayan antenden çok içindeki Uydu TV kartı. Kısa süre içinde oldukça moda olması beklenen bu kartlar uydu ve gelen dijital yayını analoga çevirerek televizyonumuzu bilgisayardan seyredebilmemizi sağlıyorlar. Mpeg2 formatında gelen bu görüntülerin çözülmesi sisteme yük getirmesin diye ayrıca bir de Mpeg 2 decoder kartı kullanılmış. Böylece Uydu TV izlemek sisteminizi pek zorlamıyor. Ayrıca bir şeyle çalışırken uyduyu geri planda çalıştırabilirisiniz.

İşin hoş yanı sisteme birlikte bir de joystick gelmesi. CH Productions'a ait olan bu joystick açıkçası bende hayal kırıklığı yarattı. Analog olmasına rağmen iki ana ekseni bir birine geçmiş iki silindir gibi yapılan joystick'in kullanımı hiç rahat değil. Ayrıca throttle ve rudder'ı yok.

Bu anlatıklarım dışında kartla birlikte Hauppauge'nin TV kartı, Zoom'un 56K modem ve web kamerası, Microsoft klavye ve mouse ve kesintisiz güç kaynağı geliyor. Özellikle kesintisiz güç kaynağının altını çizmek istiy-



rum. APC'nin Back-UPS 650 modeli 400Watt'a kadar güç kaldırıyor ve 650VA gücünde. Bir ev kullanıcısı için fazlaıyla yeterli. Pek çok diğerlerinin aksine ARC'nin bilgisayar güvenliğinin bu önemli parçasını unutmamış olması takdire değer.

Level'in Yorumu

Aslında yorumu baştan yapmıştık. Bu sistem özellikle oyuncular için yapılmış değil. Ama piyasada nadir bulunabilecek kalitede bu ürünü teknik servis güvencesi ile birlikte değerlendirmekte fayda var. Fiyatı oldukça yüksek ancak bunun temel sebebi Uydu anten ve ona bağlı olan diğer kartlar. Eğer bu özellik sizin çekmiyorsa Uydu Antensiz olan Flex Pro modelini alabilirsiniz. Ama bana sorarsanız öncelikle sistemin Radeon'a geçmesini beklemek de fayda var.

Teknik Özellikler

VIA ApolloPro133 Çipset
PIII 800 işlemci 128 MB RAM
20 GB Quantum Fireball LCT
Rage Fury Maxx Ekran kartı
Montego 2 Ses kartı
Dijital uydu kanallarını izleyebilme
Teac Powermax 2000 hoparlör

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

LEVEL KARNELERİ

Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	7
GENEL	7/10

Benchmark

Quake II	
1024x768 16-bit	106,4 fps
1600x1200 16-bit	51,8 fps
1024x768 32-bit	93,6 fps
1600x1200 32-bit	42,6 fps
Quake III	
1024x768 16-bit	49,3 fps
1600x1200 16-bit	24,5 fps
1024x768 32-bit	45,3 fps
1600x1200 32-bit	20,5 fps
3DMark2000 v1.1	
800x600 16-bit	3358 mark
1280x1024 16-bit	3266 mark
800x600 32-bit	2490 mark
1280x1024 32-bit	2146 mark
3DMark2000 v1.1*	
FPS Rate	148 Mtexels/s
Polygon Count1	1751 Ktriangles/s
Texture Rendering2	181 fps

(* 32MB 32-bit çözünürlük, Multi Texturing, 14 Lights, 17 32MB Textures)

Microsoft Sidewinder Precision 2

Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (212) 258 59 98 Fiyatı: 40\$

Microsoft önceki ay piyasaya sunduğu Game Voice ve Strategic Commander'in ardından şimdi de standart joystick modelleri Precision ve ForceFeedback'in yeni modellerini piyasaya sürüyor. Precision 2 şu an piyasada, ForceFeedback 2 ise gelecek ay piyasada olacak.

Precision 2, ForceFeedback dışında bir joystick'de bulunabilecek tüm özelliklere sahip. Pek çok kişinin aksine ForceFeedback benim kullandığım joystick'terde aradığım bir özellik değildir. Çünkü kumanda kolu olması gereğinden daha hafif olur ve cihaz daha yavaş tepki verir. Ustalık uçuş simülasyonlarında ForceFeedback yarış oyunlarındaki gibi zevk vermez. Tabii dediğim gibi bunlar benim kişisel görüşlerim.

Precision 2 oldukça rahat bir kumanda koluna sahip. On taraftaki tetik şeklindeki tuş çok hız-

lı basabilmeniz için tasarlanmıştır. Arka tarafta baş parmağınızda gelen bolgede ise hat switch ve üç tuş



bulunuyor. Bu üç tuştan biri oldukça büyük ve ikinci ateş modu için oldukça ideal. Diğer iki küçük tuş ise daha çok baktırmanızı ayarlamaya musait. Hat switch sekiz yönlü ve tam olması gereği gibi. Yani parmağınızın ebadına uygun olacak kadar geniş ama

çok süratli kullanabilmeniz için gevşek.

Kumanda kolu rudder özelliğine de sahip. Yani dik eksen üzerinde sola ve sağa doğru dönebiliyor. Böylece pike yapmadan uçağınızı döndürebiliyorsunuz. Eğer joystick'te bu özellik olmasa bunu mecburen klavye üzerinden yapmak zorundasınız.

Precision 2'nin alt bölümündeki büyüklikte. Masa üzerinde kaymıyor ve sol eliniz oldukça rahat yerleştiriyor. Buraya yerleştirilen dört düğmenin kullanımı da meget rahat. Precision 2'de bulabileceğimiz tek eksik alt bölümün bir parça daha büyük tutup iki düğme daha eklenebileceği. Sol elinizin baş parmağına denk gelen Throttle daha önce görmediğimiz bir formda yapılmış. Kullanımının çok kolay olmasının yanı sıra göstergelere bakmadan motor gücünün hangi seviyede olduğunu biliyorsunuz.

Level'in Yorumu

Precision 2 bence tam anlamıyla ideal bir joystick. Hem ihtiyyacınız olan her şeye sahip, hem kaliteli, hem de fiyatı oldukça uygun. Eğer profesyonel uçuş simülasyonlarını, Starlancer gibi uzay simülasyonlarını ve Rouge Squadron tarzı aksiyon oyunlarını seviyorsanız mutlaka bir tane edinmelisiniz.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
USB bağlantı
1 tetik, 3 kumanda kolunda ve 4 tuş ile görevde olmak üzere toplam 8 düğme
Hat switch, rudder ve throttle

Teknoloji:	7
Performans:	10
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	10
Ergonomi:	9
GENEL	10/10

Altec Lansing ATP-3

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 86\$

Bugüne kadar gördüğüm en ilginç hoparlörlerden biri ATP-3. İlk başta kütusundan çıkarıp takıldığım zaman ters giden bir şeyler olduğunu anlamıştım zaten. Oldukça büyük ve sağlam görünen bir subwoofer'in yanında ince uzun garip biçimli iki yan hoparlör. Yan hoparlörlerin kasaları, içine iri ve sağlam bir hoparlör siğamayacak kadar ince ve dar. Oyle ki flat bir hoparlör sığdırılmış olması bile mümkün değil. Zaten gözüküyor işte her iki yan hoparlörde de boncuk gibi ikişer tweeter var. Büylesi büyük bir subwoofer'a bu kadar küçük yan hoparlör nasıl olabilir ki?

Hoparlörleri kurup CD sürücü müze güzel bir CD takıyoruz. Sesler çok güzel. Hatta fazlaıyla güzel. Karışan bir akl ile olayın aslı öğrenmek için araştırmaya girip yan hoparlörlerin altına ba-



kıncı gerçek ile karşılaşıyorum. Hoparlörün kaidesi gibi görünen alt kısmına 3'lük oldukça kaliteli iki hoparlör yerleştirilmiş.

Altec Lansing'in bu çözümü oldukça ilginç. Yan hoparlörleri bu şekilde yerleştirerek hem bizi şarşıyorlar hem de yan hoparlörler az yer kaplıyor. Ustalık üst kısma yerleştirilen her iki hoparlördeki ikişer tweeter tiz seslerin daha kaliteli olmasını sağlıyor.

Her iki yan hoparlör de 6Watt gücünde. Sağ taraftaki hoparlörün üzerinde aynı zamanda açma/kapama işlevi ile goren ana ses düğmesi ile bass ve tiz ayarları var.

18Watt gücündeki subwoofer üzerinde herhangi bir ayar bulunması güzel. Ayrıca subwoofer'in tüm kasasının ahşap olması, siyah olması, üzerinde kumaşla kaplı bölüm olmaması da tercih sebebi. Çünkü subwoofer'i genelde yere masa altı benzeri yerlere koymuyor ve bu kolayca kirlenmesini sağlıyor. Subwoofer hakkındaki tek şikayetimiz fazla güçlü olması olabilir. Ama derdimiz bu olsun, sonuçta üzerinde bass ayarı var ve atalarımızın dediği gibi: fazla bass göz çıkarmaz.

Level'in Yorumu

Bu aralar elimizi nereye atsa oldukça kaliteli bir 2.1 hoparlör çıkıyor. Altec Lansing ATP-3 de bunların içinde en iyilerinden. Sağlam ses gücü, oldukça iyi ergonomi ve hak edilen bir fiyat. Ama piyasada bu kadar 2.1 sisteme ne kadar ihtiyacımız var bilemiyorum. Benim gönlüm daha özellikli ve daha farklı hoparlörlerden yana.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
2.1 sistem
Subwoofer: 18Watt gücünde
Yan hoparlörler: 12Watt gücünde
Magnetik koruma

Teknoloji:	7
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	8
GENEL	8/10

Soyo SY7-VMA

Bilgi İçin

Ithalat: PC Gold, Penta Telefon: (216) 418 11 44 (0212) 320 02 02 Fiyatı: 139\$

Soyo, VIA'nın yeni çipseti ile ürettiği ilk anakartıyla karşımızda.

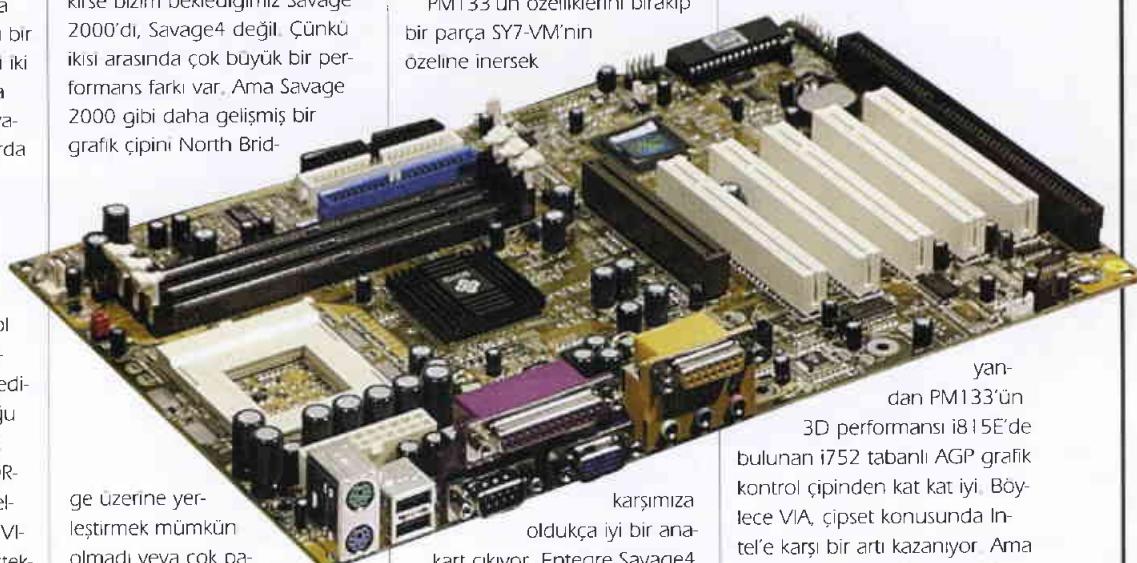
2000 yılı tam anlamıyla anakartların çarpıştığı bir yıl oldu. Daha önceki iki sene Intel'in BX çipseti dışında ciddi bir oyuncu yoktu bu piyasada ve bu yüzden anakartlarda hareketlilik pek olmazdı. Ama VIA'nın Apollo133, ApolloPro133, KX133, KT133 ve Intel'in i810, i815, i815E, i820 çipsetleri piyasanın yüzlerce anakart ile dolmasına yol açtı. Bu süreç 2001'de de devam edecek gibi. Bu ay incelediğim SY7-VMA'nın sahip olduğu PM133 bunun bir göstergesi. Önümüzdeki iki ay içinde DDR-RAM'lı AMD 760 çipseti de gelmiş olacak, onun ardından NVIDIA, ATI ve VIA DDR-RAM destekli çipsetleri ile piyasada olacaklar. Kısacası anakart piyasası daha uzun süre durulmayacak.

Soyo SY7-VMA az önce de söylediğim gibi VIA'nın PM133 çipsetine sahip. Bu çipset temelde ApolloPro133 ile hemen hemen aynı. Aradaki en büyük fark PM133'e S3 Savage4 grafik işlemcisinin entegre edilmiş olması. Bu sene içinde VIA'nın S3'un grafik departmanını satın almasının ardından herkes böyle bir şey bekliyordu zaten.

Ama doğrulu söylemek gere-

kişle bizim beklediğimiz Savage 2000'di, Savage4 değil. Çünkü ikisi arasında çok büyük bir performans farkı var. Ama Savage 2000 gibi daha gelişmiş bir grafik çipini North Brid-

PM133'ün özelliklerini bırakıp bir parça SY7-VMA'nın ozeline inersek



ge üzerine yer-leştirmek mümkün olmadı veya çok pa-halya geldi.

Savage4 performans olarak bir parça yavaş kalsa da teknik özellikler olarak oldukça iyi. DirectX Texture Compression, 32-bit rendering gibi kendi zamanının tüm özelliklerine sahip. Yine de benchmark skorlarına baktığınız zaman teknik özelliklerini kullanabilecek kadar bile performansa sahip olmadığını görüyoruz. Mesele 32-bit renk derinliğinde render yapabilme özelliğine sahip ama Quake 2 gibi eski bir oyunda ve 800x600 gibi düşük bir çözünürlükte bile rahatça oynayabileceğiniz kare oranlarını veremiyor. Saniyede 30.6 kare ile Quake 3'u 800x600x16-bit çözünürlükte oynamak da pek kolay olmayacağındır. PM133 ile oynamabilierezde performansı ancak Quake 2'de 800x600x16-bit çözünürlükte alabildik. Bundan daha fazla zorlayan tüm çözünürlükler zaman zaman takılan veya kare atlatan sonuçlar verdi.

Bu skorları değerlendirince PM133'ün bir oyuncunun 3D ihtiyaçlarını tatmin edemeyeceği açık. Ama en azından ekran kartı alana kadar bir iki ay idare etme şansınız olabilir. Çünkü PM133 ile en azından 800x600x16-bit çözünürlükte Quake 2 motoru ile yapılmış pek çok oyunu ve D3D destekli oyunu oynayabilirsiniz. Ama hepsi bu

karımıza oldukça iyi bir ana-

kart çalışıyor. Entegre Savage4 çipinin yanı sıra AC'97 ses çipi de sahip. Yani SY7-VMA yanında ses kartı ve ekran kartı olmadan da çalışabiliyor. SY7-VMA 5 PCI slotu, 1.5GB'a kadar RAM destekine sahip 3 DIMM yuvası ve UltraATA-66 desteği ile SY7-VMA üzerinde bulunan çipsetin tüm özelliklerini sonuna dek kullanıyor. Kartın mimarisinde herhangi bir sorun yok. Güç kaynağının soketi işlemciye bir parça yakın ve çevresi kondansatörler ile çevrilmiş. Ama soket işlemciler daha az yer tuttuğundan bu bölge yerine geniç ve bu pek sorun yaratmıyor.

Elbette bir anakart fazladan ekran kartı ve ses kartı görevine de soyununca sürücülerini ve stabilitesi on plana çıkıyor. Sürücüler konusunda SY7-VMA kolay kurulum ve stabilité sağlıyor. Kart ile birlikte gelen CD'den bütün sürücüler kolayca kurabiliyorsunuz. Ama sürücülerin özellikleri konusunda pek parlak değil. Özellikle Savage 4'ün sürücü arayüzü hiçbir gelişmiş ayara sahip değil. Gerçi bu Soyo'nun değil VIA'nın bir eksikliği. Ama Soyo'nun da bu konuda herhangi bir şey yaptığı söylenmemek.

Level'in Yorumu

Savage4'ün artık günümüz için tatlı bir hatırladan daha fazla olamayacağı açık. Ama diğer

yan-
dan PM133'ün

3D performansı i815E'de bulunan i752 tabanlı AGP grafik kontrol çipinden kat kat iyi. Böylece VIA çipset konusunda Intel'e karşı bir artı kazanıyor. Ama PM133 üzerindeki Savage4'u kullandığınızda genel sistem performansı oldukça düşüyor ve bu i815E'nin PM133'den daha performanslı olmasına yol açıyor.

Bence yeni bir bilgisayar alınken veya upgrade ederken bütçeniz sınırlı ise PM133'ü seçerek ekran kartı alma işini erteleyebilirsiniz. Ama bunun ötesinde çok da tavsiye edilecek bir yan yok. Şu ana kadar incelediğim tek PM133 çipsetli anakart olsa da Soyo SY7-VMA bence oldukça iyi. Eğer üzerindeki çipset size uyuyorsa bu anakartı gönül rathâliıyla alabilirsiniz.

Benchmark

Quake II	
800x600 16-bit	46,6 fps
1024x768 16-bit	27,6 fps
800x600 32-bit	26,6 fps
1024x768 32-bit	Bosarız
Quake III	
800x600 16-bit	30,6 fps
1024x768 16-bit	17,4 fps
800x600 32-bit	16,7 fps
1024x768 32-bit	Bosarız
3DMark2000 v1.1	
800x600 16-bit	1520 mark
1280x1024 16-bit	Bosarız
800x600 32-bit	993 mark
1280x1024 32-bit	Bosarız
3DMark2000 v1.1*	
Fill Rate	84,3 Mixels/s
Polygon Count	1279 Ktriangles/s
Texture Rendering	46,2 fps

(* 3Dmark2000 32-bit otomatik, Multi Texturing, 16 Lights, 32MBS Textures)

Teknik Özellikler

- VIA PM-133 Çipset
- 5 PCI, 1 ISA yuvası
- Onboard AC'97 ses kartı
- 3 DIMM ile 1.5GB RAM desteği
- Soket 370 Pentium III ve Celeron desteği

LEVEL KARNE'SI

Teknoloji	8
Performans	5
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	7
GENEL	Z+10

Iwill WO2**Bilgi İçin**

İthalat: Pasifik Bilgisayar Telefon: (212) 212 88 55 Fiyatı: 125\$

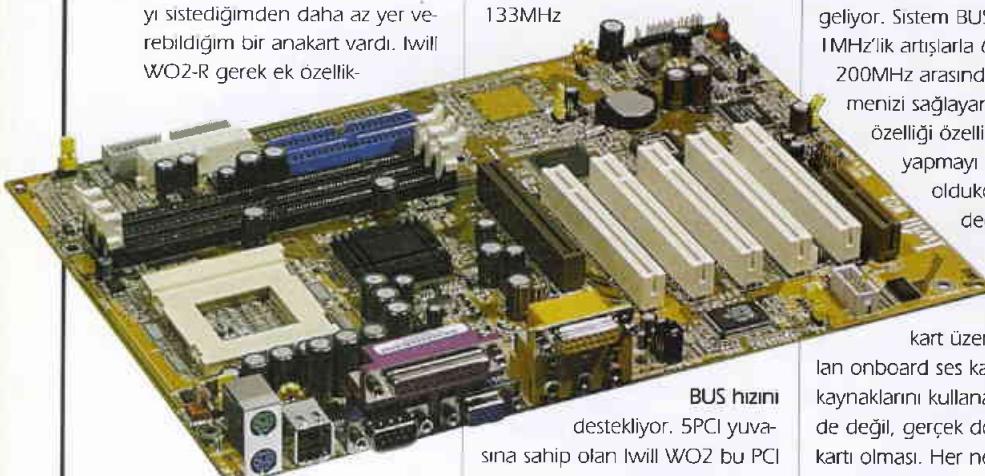
Geçtiğimiz aylarda i815E çipsetli anakartlara genel olarak göz atmıştık. Orada oldukça ilgi çekici olmasına rağmen yer darlığından dolayı sistemiğimden daha az yer ve rebildiğim bir anakart vardı. Iwill WO2-R gerek ek özellik-

me geçince daha fazla yer vermenin iyi olacağını düşündüm. Iwill WO2, Intel'in i815E çipsetini taşıyor. Dolayısıyla UltraATA-100, AGP 4X, 133MHz

linde olan özellikler. Ancak Iwill WO2'yi pek çok rakibinin bir adım önüne taşıyan yanı, küçük ayrıntılara gösterilen özen. Bunalın başında Iwill Smart Setting geliyor. Sistem BUS hızını 1MHz'lik artıslarla 66MHz ile 200MHz arasında değiştirebilmenizi sağlayan bu BIOS özellikle özellikle overclock yapmayı düşünenlerin oldukça hoşuna gitmeyecek.

Diğer güzel bir ayrintı ana-

kart üzerinde kullanılan onboard ses kartının sistem kaynaklarını kullanan AC97 tipinde değil, gerçek donanımsal ses kartı olması. Her ne kadar C3DX çipini kullanan bu ses kartı pek kaliteli olmasa da sistem kaynaklarında boşuna gedik açmaması güzel. Bunalın dışında IDE kablolarının söküp takmayı kolaylaştıran etiketleri, oldukça iyi hazırlı-



leri, gerek-
se üretim kalitesine
gösterilen özen ile dikkat çekiyor-
du. Bu ay WO2-R'in IDE RAID
denetleyicisi olmaması dışında
tamamen aynısı olan kardeşi eli-

BUS hızını destekliyor. 5PCI yuvasına sahip olan Iwill WO2 bu PCI yuvalarından birini sahip olduğu tek CNR slotu ile paylaşıyor. 3 DIMM yuvasında 512MB'a kadar RAM destekliyor ve on-board ses kartına sahip.

Bunlar zaten i815E'lerin gene-

lanmış bir CD gibi detayların hiç biri atlanmamış

Level'in Yorumu

Iwill WO2 kaliteli, stabil, gereklili tüm özelliklere fazlasıyla sahip güzel bir anakart. i815E çipseti bir anakart almayı düşünenler için iyi bir alternatif.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
I815E çipset
3 DIMM yuvası ile max 512MB RAM
66MHz - 200MHz arası BUS hızı
5 PCI, 1 AGP, 1 CNR slotu
Onboard hardware ses kartı
UltraATA-100 desteği

Teknoloji:	9
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	8
GENEL	8,5/10

Teac Powermax 500/2**Bilgi İçin**

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 50\$

Teac'ın bir parça eski bir hoparlör modeli Powermax 500. Yanlış hatırlamıysam geçen senenin ortalarında çıkmıştı. Ancak oldukça ilginç ve kullanışlı bir model. Herhalde az çok tutuldu ki Teac bu modeli yenileyerek PowerMax 500/2 adıyla tekrar piyasaya sürmüştür.

Powermax 500/2'nin en ilginç yanı oldukça modüler olması. Her ne kadar 2.1 bir sistem de olsa birkaç kullanım şekli var. Mesela subwoofer ile amfiyi birbirinden ayıratılyorsunuz. Böylece subwoofer'i masanın altında amfiyi ise üzerinde tutma şansınız var. Genel ses, bass, tiz ayarları, açma kapama düğmesi ve kulaklı çıkış amfi üzerinde olduğundan bu oldukça mantıklı bir çözüm. Ama subwoofer'in

ön yüzeyi kumaş kaplı olduğu için çok fazla kirleniyor.

Yan hoparlörün her biri iki parçadan oluşuyor. Bu iki parça ayrılabılır olmasa bile orta eksen üzerinden istediğiniz yöne dönebiliyor. Yan hoparlörlerin iki parça olmasının sebebi üstte tweeter alta ise orta frekans hoparlörlerin bulunması. Aslında bu biraz anla-

Çünkü tweeter'i başka yöne, orta frakens hoparlörü başka yöne çevirmenin bir mantığı yok.

Powermax 500/2 oldukça kompakt bir set. Özellikle yan hoparlörler çok az yer kaplıyor. Elbette amfinin bir miktar fazla yer kaplaması hoş değil. Ama en azından alçak olduğu için üzerinde bir şey koyabilirsiniz.

10.5cm çapındaki subwoofer 12.5 watt gücünde. Bu çap için oldukça iyi bir ses gücüne sahip. Ancak çapın düşük olması ses frekans aralığının sınırlı olmasını yol açıyor. 5.1 cm'lik yan hoparlörlerdeki tweeterler

1.8cm çapında. Subwoofer ile yan hoparlörlerin dengeli olduğunu söyleyebiliriz.

Level'in Yorumu

Hem hesaplı, hem kaliteli orta karar bir hoparlör Teac Powermax



500/2. Mucize yaratmıyor belki ama boyuna göre de oldukça iyi ses veriyor. Ama Altec Lansing ATP-3 incelemesinde söylediğim gibi artık iyi bir 2.1 sistem ile karşılaşmak heyecan vermiyor. Piyasada o kadar çok 2.1 hoparlör sistemi var ki artık hiç biri bu kalabalık içinden sıyrılmıyor.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
2+1 sistem
Subwoofer 12.5Watt gücünde
Yarı hoparlörler 10watt gücünde
Magnetik koruma

Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	7
GENEL	7,5/10

Inca GeForce2 MX

Bilgi İçin İthalat: Pasifik Bilgisayar Telefon: (212) 212 88 55 Fiyatı: 139\$

GeForce2 MX'i ilk incelediğimde fiyat/performans oranı olarak çok iyi olduğu için uzun süre en çok satılan kart olacağını söylemiştim. Ama benim bu öngörüm tersine üretici firmalar bir türlü GeForce2 MX modellerini piyasaya sürmeydiler. Uzun süre bir karşılaşmamı GeForcen MX testi için piyasaya yeterince kart çıkışmasını beklediğimi ve sonunda sıkılık vazgeçtiğimi hatırlarsınız. Şimdi aradan aylar geçtikten sonra bütün

firmalar piyasaya GeForce2 MX sürme yarışına girdiler. Sanırım geç de olsa GeForce2 MX'in niyetlerini fark ettiler.

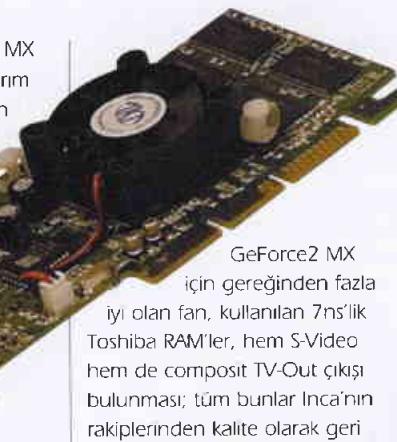
Bu kervana son katılan firma Inca.

Piyasadaki



rakiplerinin çoğuna göre adı sani daha az duymuş olan Inca genelde daha ucuz ürünler üretmeyi ve alt seviyedeki pazar payında söz sahibi olabilmeyi hedefliyor. Bu yüzden GeForce2 MX onlar için birçimiz kaftan.

Ancak Inca'nın genelde daha ucuzu hedeflemesine rağmen kaliteden ödün verdiği söylemeyez. Inca GeForce2 MX genel yapı olarak gayet iyi görünüyor.



GeForce2 MX için gereğinden fazla

iyi olan fan, kullanılan 7ns'lik Toshiba RAM'ler, hem S-Video hem de composit TV-Out çıkışı bulunması; tüm bunlar Inca'nın rakiplerinden kalite olarak geri kaldığının göstergesi. Kart üzerinde tek yakınabileceğimiz TV-Out çipinin Chrontel olması. Bu TV-Out'un ara sıra canınızı sıkalabileceği anlamına geliyor. Ama su an en sık kullanılan TV-Out çipi de bu.

3D performansı olarak Inca GeForce2 MX diğer rakiplerine oldukça yakın sonuçlar verdi. Zaten aynı çipseti taşıyan kartlar arasında performans farkı olmasına alışık artık.

Level'in Yorumu

Inca yeni kart ile ondan beklediğimiz üzerinde bir performans gösteriyor. Tabii bunu sağlamak için fiyatını da yüksek tutmak zorunda kalmışlar. Bu da Inca GeForce2 MX'in rakipleri ile fiyat olarak yarışma da zorluk çekileceği anlamına geliyor.

Teknik Özellikler

NV11 grafik Çipi
175MHz çekirdek hızı
Saniyede 350 milyon pixel işlem
32MB 7ns SDR-RAM

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

TEKNOLOJİ:	7
PERFORMANS:	6
ÜRETİM KALITESİ:	7
FIYAT/PERFORMANS:	8
GENEL	7/10

LEVEL KARNEŞİ

Benchmark

Quake II

1024x768 16-bit	135.9 fps
1024x768 32-bit	99.4 fps
Quake III	
1024x768 16-bit	67.7 fps
1024x768 32-bit	39.5 fps
3DMark2000 v1.1	
1280x1024 16-bit	3004 mark
1280x1024 32-bit	1949 mark

Hitachi GD-7500

Bilgi İçin İthalat: Ölcsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 108\$

Geçen ay incelediğimiz üç DVD-ROM'un ardından bu ay da Hitachi'nin son modelini inceleyyoruz. Her ne kadar son çıkan model de olsa Hitachi GD-7500 16X değil 12X hızında. Yani geçen ay incelediğimiz üç DVD'den de 4X daha yavaş. Ama bu sadece DVD okuma hızı için geçerli. Bunun dışındaki diğer tüm kriterlerde Hitachi rakipleri ile aynı değerlere rakip. Birləşmənə başlıca da 40X CD-ROM okuma hızı geliyor.

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız	8.4X
Rasgele Erişim	122ms
CPU Kullanımı (4X)	%22
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	29.9X
Rasgele Erişim	95ms
CPU Kullanımı (46X)	%4



Geçen ay üzerinde bir parça durduğumuz bir konuya burada daha geniş deignum istiyorum. DVD okuma hızları sürekli artıyor. Peki biz gerçekten bu kadar yüksek DVD okuma hızına ihtiyaç duyuyor musuz. Her şeyden önce şu an DVD-ROM'lar sadece film izlemek için kullanılıyor. Ve film izlemek için 4X bir DVD yeterli. Oyleyse şu an pratikte piyasadaki tüm DVD sürücüler 4X DVD okuma hızı olarak çalışıyor. Cün-

aldığında 4X geriden geldiği için baştan kaybettigini düşünmüştüm. Ama tüm bu değerlendirmeleri yaptıktan sonra durum çok değişiyor. Çünkü GD-7500 bizim için daha önemli olan kriter CD-ROM okuma hızı rakipleri ile aynı performansı veriyor. Üstelik 50S daha ucuz. Bence bu onu diğerlerinden daha cazip kılar.

Teknik Özellikler

12X (16.2MB/sn) DVD okuma hızı
40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı
120ms erişim hızı (DVD)
90ms erişim hızı (CD)

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

TEKNOLOJİ:	7
PERFORMANS:	8
ÜRETİM KALITESİ:	8
FIYAT/PERFORMANS:	9
ERGONOMİ:	8
GENEL	8/10

LEVEL KARNEŞİ

Windows'u Baştan Kurmak

Windows'u baştan nasıl kuracağınızı bilmeyenler için küçük bir rehber.

Bugüne dek Ace's Zone'da daha çok, zaten bilgisayarlar konusunda çok bilgiyi olan okurlara yönelik yazılar yazdım. Ama pek çok kişi bu sayfayı sadece bir kesişme ayırmış olmamı eleştirdi. Açıkçası bende buna katılıyorum. Bu yüzden ara sıra Ace's Zone'da daha basit konularda işleyeceğiz. Ama kurallarda değişiklik yok. Burada yazılı olanları uygularken sizin, bilgisayarınızın veya dosyalarınızın kaybindan sorumluluk almadığınız. Ben size nasıl yapacağınızı anlatacağım. Ama yaptığınız hatalardan siz sorumlusunuz.

Bu ay adım adım Windows'umuza silip baştan kuracağız. Hepimizin arada bir yapması gereken bir şey bu, Windows zamanla fazla yüklenip yavaşlaşındından bence yılda en az iki kez yapılmalı bu işlem. Ayrıca cōzemediğiniz çok ciddi problemlerle karşılaşlığınızda da sorunu çözmeyen en kısa yolu bazen yeniden Windows kurmaktır. Windows'u baştan kurmanın üç adımı vardır. Birincisi hazırlık, ikincisi silme ve üçüncüsü ise kurulum.

Hazırlık işleminde dikkat etmeniz gereken iki şey var. Birincisi kişisel dosyalarınızın güvenli bir yere yedeklenmesi. Kişisel dosyalarınız neler? Mesela Word dokümanlarınız, e-mailleriniz, konfigürasyon dosyalarınız, MP3'lerimiz, Internet'ten download ettigimiz ve bize ilerde tekrar gerek olacak olan şeyler. Bunlardan mailer ve ICQ contact list'i gibi bir kısmını bulmak bir parça zor olabilir. Bunlarla ilgili olarak yan taraftaki kutuya bir göz atın. Ama diğerleri zaten belirli yerlerdedir. En güzel bu tip dosyaların tümünü masaüstünde toplamak. Daha sonra işe masaüstünü başka bir yere kopyalamak. Bu başka yer kesinlikle Windows'unuzun bulunduğu hard-disk olmamalı. Çünkü o hard-disk'e format atacağız. Eğer baştan akıl edip hard-diskinizi iki ayrı bölüme ayırdıysanız ikinci bölüm en ideal yer olacaktır. Aksi takdirde başka bir bilgisayar, CD yazı-

ciniz varsa CD'ye kaydetmelisiniz. Eğer hiç bir şey bulamazsanız mecburen hard-diske kalacak ama biz hard-diske format atmak yerine bütün dosyaları tek tek sileceğiz. Bu da fazladan birkaç saatimi alacak.

Hazırlık işleminin ikinci aşaması eski Windows'u silmeden önce yenisini kurmak için gerekli malzemelerimizde olup olmadığını kontrol etmek. Sırasıyla sunuların elimizde olduğundan emin olun: Windows açılış disketi; Windows CD'si; Windows seri numarası, kuracağımız programların Setup CD'leri veya dosyaları.

Eğer kişisel dosyalarımızı güvenli bir yere alırsak eski Windows'u imha işlerine başlayabiliyoruz. Açılış disketini takın ve Windows'u DOS'tan CD-ROM desteği ile başlatın. Daha sonra [Format C:] yazın (köşeli parantezleri yazmadın sakın). Size emin olup olmadığını soracak. Acele etmeyecek ve son bir kez herhangi bir kişisel dosyanızı unutup unutmadığınızı düşünün. Eminseniz E'ye basarak formatı başlatın. Size sorunca hard-diskin adını girin.

Bu arada bilgisayarınızı resetlemeye gerek yok. Format bitince Windows kurulum CD'sini takın. Daha sonra sırayla [d:]; [cd win98]; [kur] komutlarını DOS'tan girin. Eğer CD sürücünüzün harfi D değilse ilk komutta onu değiştirebilir. İngilizce Windows'lar için kur yerine Setup yazın.

Kur başlar başlamaz Scandisk devreye girecek. O işni bitirince ilk bir iki gereksiz soru ve çıkıştır ve ardından şifreyi yazacaksunuz. Daha sonra windows'a ne tip bir kurulum istediğinizi sorduğunda Normali veya özel seçip devam edin. Özel seçenekler gönüllerince Windows bileşenlerini ekleyip çıkarılabilir. Baştan Normali seçip daha sonra bileşenleri kaldırıp ekleyerek aynı şeyler yapmak da mümkün. Daha sonra Windows yedek bir başlangıç disketi yaratır. Eğer bunu yapmasını istemiyorsanız sizden disket istediginizde iptali tıklayın.

Windows geriye kalanı yap-

```
Microsoft(R) Windows 98  
(C)Copyright Microsoft Corp. 1981-1999.  
C:\WINDOWS>cd command  
C:\WINDOWS\COMMAND>Format c:  
WARNING, ALL DATA ON NON-REMOVABLE DISK  
DRIVE C: WILL BE LOST!  
Proceed with Format (Y/N)?
```

cak. Sizden arada bir tek tarihi düzeltmenizi isteyecek. Her şey bitip de Windows'a Hoşgeldiniz yazısı çıktıktan sonra sırayla anakartın INF sürücüsü (varsayı), ekran kartı sürücüsü, ses kartı sürü-

cüsü ve diğer donanımların sürücülerini yükleyin. Daha sonra DirectX ve DirectX Media'yı kurun. Bundan sonra sık kullandığınız veya sevdiğiniz programları yükleyerek devam edebilirsiniz.

Zor Bulunan Dosyalar

Mailler: Mailleri bulmak için çok kolay bir yöntem vardır. Outlook Express veya hangi mail programını kullanırsanız açın. Yerel Klasörler'e sağ tık yapıp yeni klasör seçin. Daha sonra bu klasör "gubarurakkak" gibi çok afakasız bir isim verin. Bu klasöre herhangi bir maili kopyalayın veya taşıyın. Daha sonra ve programı kapatın. Başlat'tan Bul'a gidip az önce verdığınız ismi C:'de taratın. Verdığınız isimde bir dosya bulduğunu göreceksiniz. Eğer Outlook Express kullanırsanız bu dosya muhtemelen .dbx uzantılı olacaktır ve Windows>Application Data altında bulunacaktır. Bulunan dosyanın bulunduğu bütün klasörü yedekleyin. Yeni Windows'unuzu kurduktan sonra aynı şekilde bir klasör açıp bir mail kopyalayıp programı kapatın ve verdığınız isimdeki dosyaları tanıtın. Yine dosya bulunacak. Bu sefer dosyanın bulunduğu yer daha önceden yedeklediğiniz dosyaların kopyalanması gereken yer. Tüm bu işlemleri adım adım ve dikkatlice yaparsanız maillerinizde hiçbir değişiklik yaşanmamış olacak.

ICQ: Gerek tutuğu history gerekse contact list yüzünden ICQ'yu yedeklemelisiniz. Ama siz her ihtiyale karşı yeni Windows kurulumuna başlamadan önce address book'unuzu bir yere save edin. ICQ'nun silinmesini engellemek için tüm kişisel dosyalarınızı nereye yedekliyorsanız bütün ICQ klasörünü oraya taşıyın. Yeni windows'u kurduktan sonra yedeklediğiniz ICQ klasörünü tekrar program Files'in altına geri taşıyın. Daha sonra normal setup'ından ICQ'yu eski klasörünün üzerine kurun. Hesabınızı yükleyince eski database'inizde gelecektir. Eğer gelmezse database converter'ı çalıştırın.

CDPlayer.ini: Eğer müzik CD'lerini dinlerken isimlerini yazmak gibi bir huyunuz varsa Windows altındaki bu dosyayı da yedekleyin. Yoksa onca şarkı ismini baştan yazmak zorunda kalırsınız.

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım pazarı için oldukça hareketli geçti. Özellikle RAM'lerdeki fiyat düşüşleri ve piyasaya yeni çıkan donanımlar her üç sistemimizi de upgrade etmemizi sağladı. Bu ay 15" monitörlere veda etmenin vaktinin geldiğine karar verdim ve ekonomik sistemimizde 17"e geçti. RAM miktarı da 128MB'a çıkışınca fiyatı bir parça yükselmiş oldu ancak ekonomik sistemimiz artık oldukça güçlü. Ideal sistemimiz ise 256MB RAM'in keyfini yaşıyoruz. Gerçi 256MB biraz fazla gözüküyor ama 192MB gibi ara bir değerde RAM seçmek daha mantıksız olacaktı. Süper sistemimiz ise GeForce2 Ultra'nın gelişyle 3D performansını baya arttırdı. Elbette fiyatını da.

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Cızgi/Ufotek/Gempacom: 85\$	AMD Athlon 750MHz 4K/Arena/Cızgi/Ufotek/Gempacom: 160\$	AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Cızgi/Ufotek/Gempacom: 315\$
Anakart	MSI KT133 4K Fiyat: 112\$	ABIT KT7-RAID Delegate/Gempacom Fiyat: 140\$	ABIT KT7-RAID Delegate/Gempacom Fiyat: 140\$
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyat: 57\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyat: 114\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyat: 114\$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Emea/Karma Fiyat: 109\$	30GB Quantum Fireball LM Emea/Karma Fiyat: 169\$	45GB IBM Deskstar IBM Fiyat: 240\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Gempacom: 120\$	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Gempacom: 135\$	Creative GeForce2 Ultra TET Fiyat: 509\$
Monitör	17" Philips 107E Emea/Multimedya Fiyat: 205\$	17" Nec FE700 Gempacom Fiyat: 265\$	19" Nec FP950 Gempacom Fiyat: 715\$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Emea/Karma/Pampa Fiyat: 40\$	Hitachi GD-7500 Olcsan Fiyat: 105\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyat: 140\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Album Fiyat: 29\$	Creative SB Live! DE 5.1 Emea/Gempacom/Multimedya Fiyat: 85\$	Creative SB Live Platinum Emea/Gempacom/Multimedya Fiyat: 185\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyat: 41\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyat: 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyat: 101\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyat: 69\$	Elan Vital T-5 Cızgi Elektronik Fiyat: 64\$	Elan Vital T-10 Cızgi Elektronik Fiyat: 80\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyat: 30\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyat: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative DTT2200 Emea/Gempacom/Multimedya Fiyat: 135\$	Creative DTT3500 Emea/Gempacom/Multimedya Fiyat: 345\$
Floppy	Fiyat: 10\$	Fiyat: 10\$	Fiyat: 10\$
Toplam Fiyat	877\$	1475\$	3178\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyat: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyat: 80\$	Hauppaupage TV Bilgisayar Fiyat: 110\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyat: 130\$	HP 970cxı HP Fiyat: 320\$	HP 970cxı HP Fiyat: 320\$
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İthal Acer Fiyat: 79\$	Acer ScanPrisa 640U İthal Acer Fiyat: 79\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyat: 150\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyat: 200\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyat: 290\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyat: 290\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyat: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyat: 83\$	Creative Webcam GO Emea/Gempacom/Multimedya Fiyat: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Leadtek Türkiye	(0212) 366 05 74
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	TET	(0212) 256 35 32

Teknik Servis

Bu ay teknik servis köşesini yine sevgili Onur hazırladı. Baktık geçen ayın cevapları sevilmiş böyle devam edelim dedik. Zaten gençlerin elinden tutmak onların öünü açmak lazımdır. Yoksa biz de günün birlinde herkesin arkasını döndüğü bir dinazor olur çıkarız. Ayrıca insanın yanında yetişen gençlerin gelişliğini, kendi dergilerini, kendi köşelerini yazdığını görmesi gibi güzel bir şey yok (gören de 50 yaşındayız sanır). Ama bu onları başboş bırakacağımız anlamına gelmiyor. Ben ve ölümçül parantezlerim hala iş başındayız.

Selam,

Nasılın? Umarım Metal Ge'ar'a işler iyi gitmekte. Çünkü o oyunun her şeyini biliyor. Ta-kıdığın bir yer olursa (tüm Level okurları için) be_snake@hotmail.com adresine yollayabilirler. Neyse benim şu anda PII 266, 64 RAM, 32MB Savage 4, 3.2GB harddisk özelliklerinde bir makinam var. Sorularım;

1. Benim monitöre bu aralar bir şeyler oldu. Bazen rengi bozuluyor sadece mavi renk oluyor. Ben de tabii ki sinirden moruyorum. Etrafta manyetik alan var diye yanındaki iki tane 160w kolonları kaldırırdım. Arna bazen yine oluyor. Ne yapmam lazımdır? Yoksa monitörümü değiştirmem gerekecek.

2. Bu aralar elimde 250 dolar kadar para geçecek. Bu paraya

Sence ne yapayım?

3. Creative internal modemler nasıl? Bir bilgin var mı?
4. Sinan abi bu ay yazıyor di mi? Ona hayırlı teskereler...

Maiime son veriyorum, başarılar dilemiyor, bırakın biraz da obur dergiler para kazansın... To be continued... Solid Snake 16m

Bahadir Ekinci

LEVEL Selam,

Ben iyiyim. Tuğbek Metal Ge'ar'ı bitirdi turşusunu bile kurdu. Istersen suyundan bir bardak da sana yollayalim. Diğer dergilere yolluyoruz da... (Onur çok ayıplı)

- Kolonları kaldırıldığına göre geriye iki sebep kalıyor. İki monitöründen ekran kartına görüntüyü taşıyan kablonun herhangi bir yerinde sorun olması. Eğer bu sorun bağlantı pinlerinde tamir açısından şanslı sayılabilsin. Ama kablonun içindeyse tamir edecek kişinin işi zor. İkinci

bir yerinde sorun olması. Eğer bu sorun bağlantı pinlerinde tamir açısından şanslı sayılabilsin. Ama kablonun içindeyse tamir edecek kişinin işi zor. İkinci

rumunu almak en mantıklı.

Tavsiyem monitörün özellikle 3 yaşından büyükse değiştirmen.

- RAM ve Ekran kartı performansını işlemci'den daha fazla artıracaktır.
- Creative alana kadar başka modemler var.
- Yazacak, yazıyor, yazdı. Tabii hamlamış, uzun sürüyor.

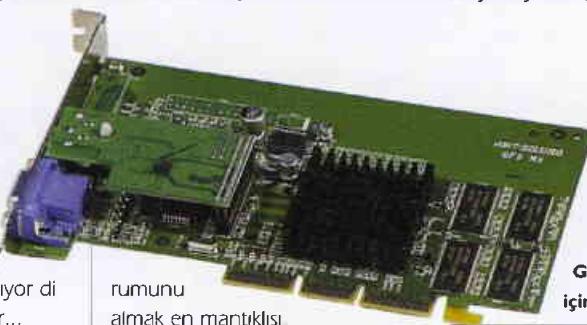
Selamlar Tuğbek

Hemmen konuya dalmıyorum. Ben iki bilgisayar birbirine bağlamak ve multiplayer oyun oynamak istiyorum. Bunun için elimde bilgisayarlara takılı yüklenmiş iki adet LAN kartı ve kablosu var ama bilgisayarları birbirine bir türlü bağlıyamıyorum. Direct cable connection'dan deniyorum "diğer bilgisayar açık mı?", "kabloyu taktın mı?", "niye takmadın?", "salak misin nesin kardeşim tak da öyle gel" gibisinden laflar diyor. Senden isteğim bana şu bağlantı nasıl yapılır ayrıntılarıyla anlatman. Simdiden teşekkürler ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Saygılar Squal

LEVEL Selam,

Kontrol edilmesi gereken birkaç şey var. Hızlıca sıralıyorum. Sen denersin. Oncelikle kablonu güvenmelisin. Kabloda sorun olabilir. Zaten Cross Cat5 kullanmanın gerektiğini biliyorsundur sanırım. İkinci kartların doğru yükü olup olmadıkları. Buntarı kontrol ettikten sonra gerekli olan protokoller yükle. Oynadığın oyuna ve kullandığı protokole göre değiştir ama sen ne n'olur n'olmaz diye özellikle NetBEUI, TCP/IP ve IPX/SPX protokollerinin ethernet kartın için yükü olması dikkat et. Yazıcı ve dosya pay-



GeForce2 MX Upgrade
için iyi bir seçenek

laşımını açık tut. En son bilgisayar tanımlarına da bak. Onlarda da değişik bir karakter olmasın. Hepsi doğrusa Ağ Komşularında birbirini ve kendinizi görmeliyiniz. Yine de olmuyorsa ethernet kartlarını kaldırıp yukarıdaki maddeleri baştan sıra ile yap. Direct Cable Connection sağlıklı bir bağlama yöntemi değildir. (Zaten paralel port üzerinden yapıılır- TO) Onunla fazla vakit harcama.

Merhaba Tuğbek Bey,

Dergi manyak bir hal almış hepini kutluyorum. Ama şu web sayfasını açın artık. Çatılamak üzereyim. Bir de bir şeyler sora-

cağırm.

- Tuğbek abi Metallica'dan hoşlanır misiniz?

- Peki Metallica solisti James'i tanır misiniz?

- Peki onun sakal şeklini bilir misiniz?

Bence yaparsanız sizin karizmaya karizma katar. Zaten yakışıklık var bir de sakal oldu mu...

- Diğer 10. ayda Glsetup'in yeni çıkarttığı beta driverler'dan söz ettiğiniz onların yeni versiyonları geldi (mi acaba?). Ve geldiye nereden anılarım.

Şimdilik bu kadar. Simdiden teşekkür ve başarılarını sunarım

Saygılarımla, Mert

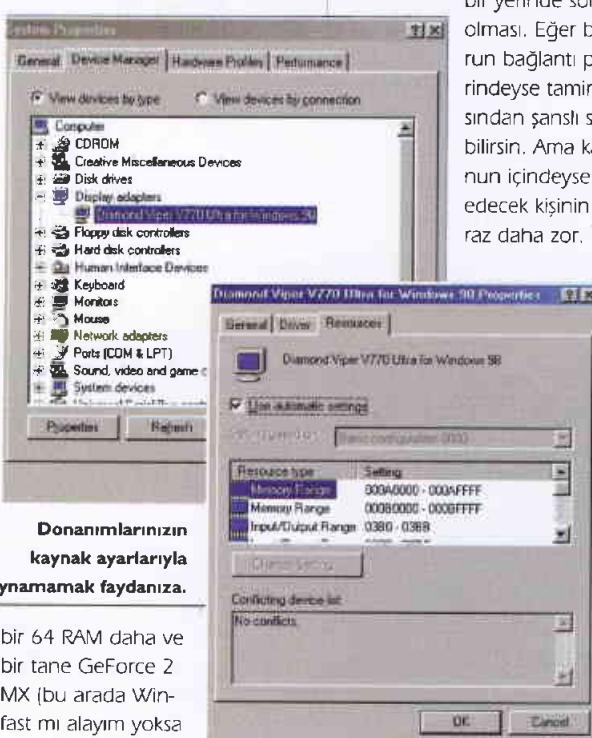
LEVEL Selam Mert,

Senin için Tuğbek'e röportaj yaptım (Oyuna getirildim- TO).

- Eskiden... Hala severim ama benim favorim David Bowie.

- Niye ben ayda mı yaşıyorum ki tanımayıyorum?

- Eskiden biraz daha farklıydı sanırım. Ama herkes bilir.



Donanımlarınızın
kaynak ayarlarıyla
oynamamak faydalıdır.

bir 64 RAM daha ve bir tane GeForce 2 MX (bu arada Winfast mi alayım yoksa Asus mu?) almayı düşünüyorum. Sence iyi mi? Yoksa işlemciyi mi upgrade etsem? Ama bu sefer de anakart değiştirmek zorunda kalırmı-

olasılık ise monitörünün içinde bir sorun olması ki bu daha büyük bir sorundur. Her iki ihtimalde de bir tamirciye gösterip yo-



Slot DVD'lerden korkmanız için hiç bir sebep yok.

- Hayda... Arkadaşlar ben bu halimden memnunum. 6 sene sakal bırakım bırakın biraz da böyle dolaşım. Yaşamında hiç mi değişiklik olmasın?

- Eğer OpenGL sorunlarınız yoksa yeni OpenGL sürücüsü yüklemeyin. Ama adres aynı www.gisetup.com. Yeni bir versiyon da yok. Zaten nadiren çıkar.

Selam Tuğbek;

Sana birkaç sorum olacak.

1) Benim Pentium 233MMX, 96MB Ram, 8MB Sis 6326 ekran kartlı bir bilgisayarı var. Bilgisayarımı son 1-2 ay daha kullanıbmak için overclock yapmaya karar verdim (malum lise 2. sınıfıym, seneye OSS illeti var da..). Ancak Internette bunun için hiçbir program bulamadım. (Download.com'da bile yok) Overclock yapmak için bildiğin herhangi bir program var mı? Bu programın web sitesinin adresini verir misin?

2) Bir de DirectX 8.0'ı Internetten indirdim ancak kurmak için tereddüt ediyorum. Acaba DirectX 8.0 Red Alert 2 gibi o sırımden önce çıkan oyuncularda sorun yaratır mı? Yoksa rafatlıkla install edebilir Miyim? Ekran kartımda bir sorun çıkarır mı?

Teşekkürler...

Giray "the Nitrogen"

LEVEL Selam Giray,

- İşlemcini overclock etmek için FSBUS hızını yanı sistem ana frekansını değiştirmelisin. Ama bu işlem RAM ve PCI yuvalarının da hızını değiştireceğinden sorun çıkarabilir. Bu iş için kullanabileceğin bir program yok. Ekran kartlarında ise overclock'un hangi kart için olduğu önemli. Yine genel olarak Powerstrip kullanıbilisin. Download etmek için www.entechtaian.com adresine git. Ama bu ekran kartını overclock etmesen bence daha iyi

- DirectX 8 yükleyebilisin. Hatta hemen yükle.

Selamlar Tuğbek,

Bende TVPhone98 w/VCR TV kartı var. Bir kayıt yaparken sesi kaydetmiyor. Ses kartım da Creative Live Value. Nasıl hem ses hem de görüntüyü kaydedebilirim? Yardımcı olursan çok sevinirim.

Buğra KAPTAN

LEVEL Selam,

Tv kartından çıkan ses kablosunu ses kartının line-in girişine tak ve ses kayıt ayarlarında line-in'i açık tut. Bu şekilde sesi de kaydedebilisin.

Selamlar,

Ben derginizin bir okuruyum. Derginizi beğeniley takip ediyorum. Size birkaç sorum var, yanıtlarınız memnun olurum.

1. IRQ nedir?

2 Low Level format nedir?

3 Arkadaşım bilgisayarı çıktı açarken DOS açılıyor ve yazılır çıkıyor ne yapmamız gerekiyor?

4 Internetten nasıl telefon görüşmesi yapabiliyim? Yanıtları-

nizi bekliyorum. Yayın hayatınızda başarılar dilerim...

Hüseyin Ünal İstanbul

LEVEL Selam

Hüseyin,

- IRQ, Türkçesi "Kesme İsteği" anlamına gelen Interrupt Request kelimesinin kısaltılmıştır.

Basit bir dile donanımların çalışırken veri yollarının çakışmasını için uygulanan bir adresleme sistemi. Bu sistemle donanımlar birbirlerini engellemeden sıra ile uygulamaları gerçekleştirir.

- Low Level format hard-diskler içindir. Hard-diskin daha küçük bir ebatla çalışmasına yol açar ve kesintilikle tavaşıya edilmez ama bazı sorunların giderilmesinde (normal format işlemmediğinde mesela) mecburen yapılır.

- O ne demek? Format atın :)

- Buddyphone, Mediaring gibi programlar IP üzerinden görüşmeyi sağlayabilir. Mevcut 56K modemlerle 0.2 saniye gibi ufak gecikmelerle konuşmayı sağlayabilirsiniz. Bunun dışında yurt dışında internetten ev telefonlarını aramayı sağlayan sistemler de var.

Sayın Onur,

sorular; 1. Benim işlemcim AMD K6-2 burnu AMD DURON yapsam iyi olur mu?

2. Her oyunda bir süre sonra ses kesiliyor neden olabilir? (Bazı oyunlarda alt+tab yapınca ses geri geliyor.)

3. Ekran kartının özelliklerini nereden anlayacağım?

Kolay gelsin, byeee

LEVEL Selam,

1. Tabii ki paran varsa neden olmasın?

2. Ses kartının sürücülerini güncellemelisin. (DirectX'in içinde Direct3D tools adlı bölümünden veya 3DMark tarzı programlarla anlayabilirsinsin.

Selam,

Derginizi çok beğenerek okuyorum. Özellikle Ace's Zone'da ki ayarlarla ilgili yazılar çok guzelidir. Ama artık bu tip şeyler yazmıyorum. Ben özellikle Aygit Yöneticisinin nasıl kullanıldığını öğrenmek istiyorum. Burada pek çok donanım var. Bunların hepsi bennim bilgisayarmda ki donanımlar sanırım. Burası donanımlar



OpenGL setup illaki yapmanız gereken bir Update değil.

için en ince ayarların yapıldığı bir yer mi? Burada pek çok ayar var ama hepsi şifreli sayılar gibi ve pek bir şey anlamadım. Ne gibi değişiklikler yapsam performansı artar?

Bu arada ben bir Nomad JukeBox almayı düşünüyorum. Keşin karar vermeden önce siz de inceleyin sizin de fikrinizi almış olayım dedim. Ama bir türlü incelemediiniz. Özel bir sebebi var mı?

Son sorum Pioneer DVD'ler ile ilgili. Bunlar slot olduğu için kolay bozulur diyorlar. Bir de küçük CD'leri bu E-Pack'ları falan okumuyormuş. Ne diyorsunuz? Ben bir tane 16X Pioneer almayı düşünüyorum ama aklım karıştı.

Kerem İçöz

LEVEL Merhaba Kerem,

Aygit yöneticisi yükli olan donanımlarının listelendiği yerdır. Ayrıca bize herhangi bir donanımda sorun olup olmadığını da gösterir. Kaldırmak istediğiniz bir donanımı buradan kaldırılabilirsin. Senin ayar olarak düşündüğün şeyler ise sistem kaynakları. Onları kuralamamı tavaşıya etmem. Çünkü genelde o ayarları Windows kendisi atar ve bu işi inanıbzdan iyi yapar.

Elder geldiğince test merkezine gelen bütün ürünlerde dergide yer vermek istiyoruz. Ama bazen o kadar çok ürün yığılıyor ki her ürün dergide kendine yer bulamıyor. Mecburen daha çarpıcı olanları yer veriyoruz. Vaziyet böyleyken bir ürün lütfedip de test merkezine hiç gelmezse elbette hiç incelenmiyor.

Ben slot-in bir DVD kullanıyorum uzun süredir ve henüz tık etmedim. Bence bu konuya dert etmeye gerek yok. Ama küçük CD'leri okumama konusunda haksızın. CD'yi atıyorsun sürücüye ve uçup gitiyor. Eğer bu durum senin kafanı çok kurcalıyosa ve senin istediği Slot olması değil öncelikle Pioneer olmasına piyasada tray versiyonuda var. Onu da alabilirsin.



Jukebox oldukça güzel bir alet olsa gerek.

İste geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Aci Bilgi Enis Batur
2. Aşk Hikayeleri Mine G. Kırkanat
3. Mihrem Elif Sajak
4. Yüzüncü Ad: Baldassare'nin Yolculuğu Amin Maalouf
5. Bütün Hikayeleri Edgar Allan Poe
6. Büyük İskender II: Anadolunun Kapılan Valeri Massimo Marfredi
7. Sicak Küller Kaldı Dya Baydar
8. Aşkın Zembereği ve Uyandığında Kadın Halâ Yılmazdaydı
9. Panidayan İnsanlar/Tamili 2. Kitap David Eddings
10. Kızılı Boyalı Saçlar Kostas Mourcelas

Ve iste geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. tp-2.com R-Kelly
2. Stankonia Outkast
3. Chocolate Starfish And The Hot Limp Bizkit
4. The Dynasty Roc La Familia Jay-Z
5. All That You Can't Leave Behind U2
6. County Grammar Nelly
7. Charlie's Angels Soundtrack
8. The Mart, Tom And Travis Show Blink-182
9. Awake Godsmack
10. Creed Human Clay

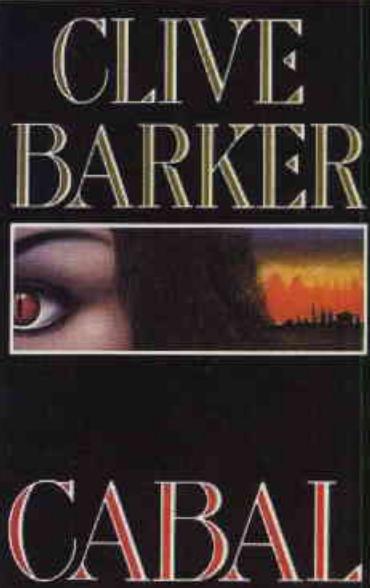
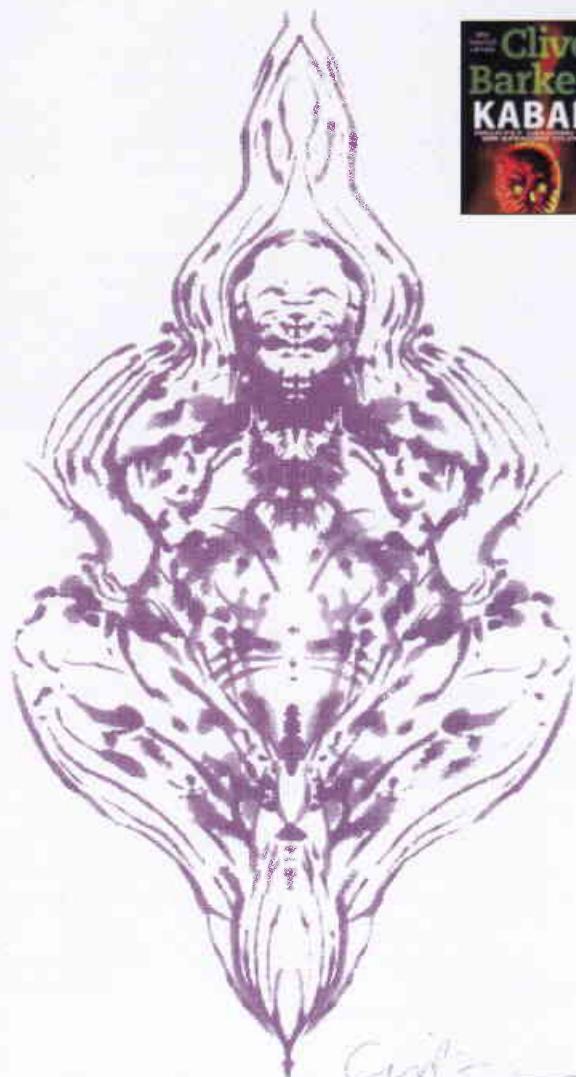
Uzun zamanır merakla beklenen 7. MTV Avrupa Müzik Ödülleri i6 Kasım'da sahiplerini buldu. Sunucusunu Wycleaf Jean'ın üstlendiği gece de Robbie Williams, Moby, U2, Backstreet Boys, Bom-junk MC's, Guano Apes, The Spice Girls, Jennifer Lopez, Kylie Minogue, Ronan Keating ve Ricky Martin sahne aldılar. Ödüller ise şöyle: En iyi erkek şarkıcı: Ricky Martin, En iyi kadın şarkıcı: Madonna, En iyi albüm: Eminem, En iyi şarkıcı: Robbie Williams



Rock DJ: En İyi RnB: Jennifer Lopez, En İyi rock grubu: Red Hot Chili Peppers, En İyi grup: Back Street Boys, En İyi yeni çıkış yaparı: blink-182, En İyi pop grubu: All Saints, En İyi dans müziği: Madonna, En İyi klip: Moby (Naturel Blues), Free Your Mind Ödülü: OT-POR, En İyi Hip Hop: Eminem, En İyi UK ve İrlanda grubu: Westlife.

□ Placebo, yeni, albümü Black Market Music'in final turu kapsamında Türkiye'ye geliyor. 9 Aralıkta Hilton Convention Center'da gerçekleşecek olan konserin bilet fiyatı i6 milyon olacak belirlenmiş ve Vakkorumalar, Switch Club (Beyoğlu), Zihni (Kadıköy) ve Shades (Ankara) noktalarında satışa sunulmuş.

Clive Barker Kabal



okuduğum ilk korku romanı. Size konusunu veya içeriğini anlatmak istemiyorum çünkü bu kitabı havasını bozabilir. Bu nedenle sadece kitabın arkasındaki kısmi size aynen aktarıyorum:

Bir gün masumların camini alan eli kanlı bir katil olduğunu öğrenseydiniz, ne yapardınız? Dünya üzerinden sığınabileceğiniz hiçbir yer yoksa, sevdığınız kadına birlikte olmak için hiçbir şansını kalmamışsa, ölüm çözüm olabilir mi?

Boone doktoru Decker'den bir katil olduğunu öğrendiğinde önce ölmek ister ama ölüm bile onu reddettiğinde kendisi gibi olantwortan yanı canavarların tek sığınacı olan Midian'a gider. Midian yarı ölümlerin, Gecedölu'nun evidentir. Boone burada hiç beklemediği bir biçimde eski bir Tanrı'nın elçişi olduğunu öğrenecek ve bir kadının aşkıyla kendisinin kim olduğunu anlayacaktır.

Clive Barker'in anlatmaya çalıştığı fantezi normlarına tam anlamıyla uyan bu kitabı için Sunday Independent "Yoğun bir erotizme sahip sürükleyle bir öykü..." ve People "Bir yandan bakarsanız, basit bir korku hikayesi ama öte yandan toplum ve toplumdan dışlanılmışlara dair derin bir hikaye... eşine ender rastlanır. Güçlü bir fantezi."

Stephen King hayranları için Stephen King'i hayran bırakan yazarın bir kitabı okumanın mükemmel bir tecrübe olacağından eminim. Yatmadan önce kapıları kilitlemeye ve yatağın altına bakmayı unutmayın...

Kadir Tuztaş

Herhalde ortaokul veya lise yıllarında Stephen King'in kitabını okumayan öğrencisi neredeyse yoktur. Senelerdir en üstte yer alan Stephen King'in Clive Barker hakkındaki düşüncelerini okuduktan sonra yaya neden King ile başladığımı daha iyi anlaysacaksınız. "Korku edebiyatının geleceğini gördüm... Adı Clive Barker'dı" ve "Clive Barker o kadar iyi yazıyor ki, tam anlımlı dilimin tutulduğunu söyleyebilirim". 1952 yılında Liverpool'da doğan Barker'ı yazar, yönetmen ve ressam olarak nitelendirmek yanlış olmaz. Kariyerine kendi tiyatro grubu için yazdığı oyularla başladı. Özellikle Seytanın Tarihi isimli oyunu başarılı bir sezon geçirdi. Daha sonra Books of Blood ile gelen başarı ise yazarın adının duyulması için yeterli oldu.

1987 yılında Clive Barker'in The Hell Bound Heart isimli rö-

manından uyarladığı cinsel bir alt-metine dayanan, son derece kanlı, sadomasoist eğilimli Hellraiser'in senaristliği ve yönetmenliği ile film dünyasına da adım attı. Hellraiser ile gerçek bir korku ikonu yaratın yazarın ülkemizde en çok tanınan filmi ise Candyman yanı Şeker Adam'dır (Sakin bu ismi üç kere tekrar etmeyin!). Yazarın bir diğer önemli özelliği ise kitaplarındaki çizimleri tamamen kendi hazırlamasıdır. Romanlarında, korku öğelerinin süslemesinden kurtularak kendi yarattığı alternatif ya da başka dunyalara geçiş yapan Clive Barker, fantastik olarak adlandırdığı kavrama yaklaşıyor. Yazarın Türkçe'ye çevrilen Lanetlenme Oyunu, Kabal ve Galilee isimli romanları Macerapeset Kitaplar tarafından yayınlanmaktadır.

Kabal yazarın okuduğum ilk ve aynı zamanda uzun zamandır

Charlie'nin Melekleri

Charlie's Angels



Her sezon eski birinema filmi yenilenir (Bu arada Exorcist'tan sonra bilim kurgu filmlerinin başı 2001: Bir Uzay Efsanesi de sinemalara geliyor. Benden duymuş olun) ve zamanında çok tutulmuş bir televizyon dizisinin filmi hazırlanarak sinema severler verilir. Daha sonra biz de bunları bir güzel seyrederiz. İşte bunların en son surümü olan Charlie'nin Melekleri Millenium Edition sinemalarımızda gösterime girdi. Filmin konusu ise şöyle:

Knox Technologies şirketinin

kurucusu Eric Knox (Sam Rockwell) ofisinden kimliği belirsiz kişilerce kaçırılır. Knox yeni bir yazılım üretmiştir. Yaptığı bu çalışma, parmak izi tekniklerinden çok daha ileri düzeye analizler yapan, yanlış kişilerin elinde amacının dışına çıkılarak felaketlere yol açabilecek (Filmin daha heyecanlı olabilmesi için) özelliklere sahiptir. Bu buluş, bilim dünyasında devrim yaratacak bir ses tanıma cihazıdır. Knox'un kaçırılması üzerine Knox şirketinin başkanı, Vivian Wood (Kelly Lynch)

kendisine yardım edecek kişileri bilmektedir. Bunlar, seksiz dedektifler Natalie (Cameron Diaz), Dylan (Drew Barrymore), Alex (Lucy Liu) ya da bizim bildiğimiz isimleriyle Charlie'nin Melekleri. Melekler işe Knox'un en büyük rakibi Red Star Systems'in sahibi Roger Corwin'in peşine düşmeye başlarlar. Böylece seksiz dedektifler kılık değiştirmek, düşüklereinden başka silah kullanmayan bu güzel bayanlar dövüş sporları gibi yeteneklerine baş kurarak verilen bu görevin altın-

dan kalkmaya çalışırlar.

Haftalarca tekme ve yumruk atma yanı dövüş teknikleri üzerine ders alan bu bayanlar insanlar üzerinde orijinal meleklerin yarattığı etkiye verebilecekler mi bilinmez ama eleştirmenleri pek memnun edemedikleri açık. Ancak bu bayanların hayranları, katıksız aksiyon severler ve en önemli hala Charlie'nin yüzünü görebilmek umidini içinde barındıran nostalji severler için kesinlikle kaçırılmaması gereken bir film.

Hücre

The Cell

Seri, esrarengiz cinayetlerin işlendiği günlerde psikolog Catherine Deane (Jennifer Lopez), yeni bir transandalant bilim sayesinde komada olan bir çocuğu dünyaya ve acı çekmekte olan ailesine döndürmeye çalışmaktadır. Zor ve riskli bu çalışma onu çok yormasına rağmen vazgeçmez.

Ancak seri cinayetler işleyen katil Carl Stargher (Vincent D'Onofrio) benzer şekilde komaya girer, FBI Ajansı Peter Novak (Vince Vaughn) son ümidi olan Catherine'ye başvurur ve ondan düşünmesi bile ürkütücü olan şeyi ister. Catherine, Stargher'in çığın aklının içine girecek ve onun korkunç ve ölümcülinin ininini tespit edecktir. Çünkü ka-



tilin son kurbanı hala hayattadır ancak bir hücrenin içinde ölümü beklemektedir.

Catherine cesur davranışarak daha önce hiç kimsenin gitmediği bir yere gitmeyi kabul eder - bir katilin zihninin derinliklerinde-



ki garip sırların içine. Ancak bu zihin onun daha önce deneyimlediği herseyden çok farklıdır çünkü o kadar kötü, o kadar güçlü, öyle canavarca görüntüler ve düşüncelerle doludur ki Catherine'in bu işten aklı sağlığı bozulmadan kurtulma şansı neredeyse yoktur. Stargher'in korukunç ve şarşıcı dünyasının içinde Catherine onun sanal avi haline gelmesine karşın yırtıcı bir hayvan olmanın ne demek olduğunu öğrenir...

Jennifer Lopez'in deyişiyle Kuzuların Sessizliği tarzından bir his uyandıran film daha üst seviyede bir yaratıcılığa sahip, ancak bu düşünce bile acaba bu filmin oyuncular Jodie Foster ve Anthony Hopkins olsayıdı acaba Hücre nasıl bir film olurdu sorusunu akıllara getiriyor. Bu film üzerinde özellikle durulması gereken birkaç nokta var: Görsellik ve orijinal konu. Film surence devam eden halişnasyonlar ve kullanılan kostümler sizleri hayrete düşürerek koltuğunuza yapıştırabilecek kadar etkili. Sonuç olarak bu filmi izlemenizi tavsiye etmek için Jennifer Lopez'i ve de ği konusunu bir kenara bırakarak sadece görselliğin bile yeterli olduğunu söylemem lazımdır.

Kadir Tuzaş

Beatles hayranları Kasım ayında iki sürpriz ile karşılaştı. Beatles grubunun şarklarının derlendiği "I" isimli albümün 13 Kasım'da piyasaya çıkması ile beraber internette sayısız Beatles si-



tesi bululmasına rağmen dünyanın ilk resmi Beatles sitesinde EMI, Parlophone ve Apple adlı plak firmaları; Paul McCartney, George Harrison ve Ringo Starr'ın yanı sıra John Lennon'un eşi Yoko Ono'nun da çalışmalarına bizzat katkılarının bulunduğu açıkladı. www.thebeatles.com adresinden ulaşabileceğiniz site bir müzeyi andırıyor ve içerisindeki bilgiler ile sadece Beatles tarihine değil o zamanın kültürune de ışık tutuyor.

Sıcak kış günlerinin (17, en azından tarih itibarı ile) yaklaşması ile içimizi ısıtacak bir çok albüm arkasında piyasaya sürüldü: U2: All That You Can't Leave Behind, Blink 182: The Mark, Tom And Travis Show, Fatboy Slim: Halfway Between The Gutter and The Star, Soulfly: Primitive, Radiocal Noise: Plan-B. Kafayı yememek isten bile değil.

MTV ve Rolling Stone tarafından yapılan "En İyi 100 Şarkı" anketinin sonucuna göre Yesterday (100 parça arasından en iyi seçildi. Bu sırasıyla Rolling Stones: Satisfaction, Nirvana: Smells Like Teen Spirit, Madonna: Like a Virgin ve Michael Jackson: Billie Jean takip etti).

Aralık ayına girmek demek, yeni yıla, dolayısı ile yılbaşı kutlamalarına yaklaşıyoruz demek. Beyaza kaplanmış şehirlerin üzerinde ren geyiklerinin çektigi ucun arabası ile kırmızı kıyafeti, beyaz sakallı ton ton amcası dolası sağa sola hadiye birakır mı bilmez aya, şundan emriiz ki, yılbaşı hazırlıkları nedeniyle ay sonuna doğru mağazalar da sıkışıklıklar, hatta fiyat artışları olacaktı. Küçük sürprizlerle karşılaşmamanız için alışverişlerinizi ve özellikle yolculuk rezervasyonlarınızı ev başından yapmanız gerektiğini hatırlatmayı Level olarak görev biliyor. Ne de olsa, insan oyunlarını başına oturduğumuz hayatı unutuyor.

Bizden Hikayeler

Berker ve Cem: Fezada Amele Olmak



kış itiş dur işin yoksa. Hiç diilse aşağıda motoruma binip dere tepe kaçarcasına uzaklaşabiliyordum, burada onu da yapamıyorum. Offf, sıkıntı bastı beni...

Cem Olm, o zaman ne aradin NASA'yı masayı da fezada amelete yapmak için başvurdu. Beni de sürükle din buralara.

Berker Lan dümük, sen demedin mi, ara baba NASA'yı, kaçalım ortamlardan, diye? Şimdi niye yan çiziyon? Ayrıca ben zaten ne bulacağımı biliyordum, sen derdine yan. Ama yalanım yok, ben de sikildim bu amelete muhabbetinden, en kısa sürede atmosfere girelim de dağa bayra verelim kendimizi.

Cem Ya oooof. Olm neden geri dönelim. Dünüydaki cüccüğü dürük, tohumu bozuk insanlar yüzünden kaçmadık mı buraya? Bak uzaydayız, bir uzay gemisi içindeyiz. Yıldızlar da orada bizi bekliyor. Tek ihtiyacımız olan, kaptanı, pehlivanları gibi kafa kola almak. Sonra uzak yıldızlara doğru söyle bir "cörniye" girelim diyorum.

Berker Yaw iyi diyosun da, bu meret gemilerin o kadar uzağa gitdecek ne yakıt ne de havza rezervi var. O işi nasıl halledecez?

Cem Ohoo olm, sen de ne kadar ayrıntıların adamınsın böyle ya. Bazan, düşünmeden davranışmak gereklidir. Hangi yıldızda gidelim. Alfa sentauriye mi yoksa Barnards Stara mı?

Berker Eh peki, ama sonra çek cük etme gemide yiyecek tükeneş, tamam mı? Fakat önce yapmak istedigim bir şey var...

Cem Sormaya çekiniyorum...

Berker Yok canım, önemli bir şey diii. Sadece su yan modülü başıp içerdekiler eşek sudan gelene dek dovezem. Nihahahaha...

Onlar huzur arayan iki kafadar. Kafa kafaya vermiş iki eski kurt. Kimbilir daha neler çevirecekler. Artık uzay da güvenli değil. Bundan sonra gökyüzüne bakarken dikkat edin. Yıldız sandığınız küçük bir partılı, Berker'in yer dariğinden veya Houston'daki ukalalardan birip İstasyonun penceresinden aşağı attığı 22 inç bir monitör olabilir, hızla üzerinize doğru yaklaşan...

Onlar ulaşamayan ikili, onlar barışamayan dostlar, savaşamayan düşmanlar, onlar yaşlı kurtlar. Derginin sağında solunda birbirlerine sataşmayı bırakmaları için özel bölüm açtık, kozlarını paylaşınlar diye.

Cem: Berkercim, Dün yadan gelen son fıkrai duydun mu?

Berker: Yok. Ne duyacam. Burada canımızı dışımıza takmış inşaat yapıyoruz. Harç karıştırıyoruz, tuğla taşıyoruz, kum eliyoruz, canına yanim. Fıkra duyacak halimiz mi kaldı.

Cem: Dinle bak:

Dünyanın en gelişmiş ülkeleri bir araya gelmişler. En son teknolojilerle üretilmiş bir bilgisayara bütün ülkelerle ilgili veriler yüklemişler ve sormuşlar:

"Dünyanın sahibi kim olacak?" Bilgisayar uzun süre bilgileri değerlendirmiştir ve büyük an gelmiş. Nefesler tutulmuş. Bilgisayar, sonucu yazıcıya göndermiş.

"Türkiye" Herkes şaşırılmış. Mutlaka bir yanlışlık olmuştur düşüncesi aynısoruyu bir kez daha sormuşlar. Bilgisayar uzun süre çalışıktan sonra sonucu yazıcıya göndermiş.

"Türkiye" Tüm dünya şoka girmiştir. Birisinin aklına "niye?" diye sormak gelmiş ve bilgisayara sormuşlar.

"Niye?" Bilgisayar sonucu hiç düşünmeden göndermiş. "Herkes bir gün uzaya çıkacak ve dünya Türkiye'ye kalacak."

Berker: NIHAHAHAARAR HARHARHAR... Olum çok iyim bu.

Cem: Hahahahaha. İyi fıkra ama iş yapma vakti geldi. Astrohidrolik mikroparçacık kalkanının ivme düşürmü zarını kaplamamız lazım.

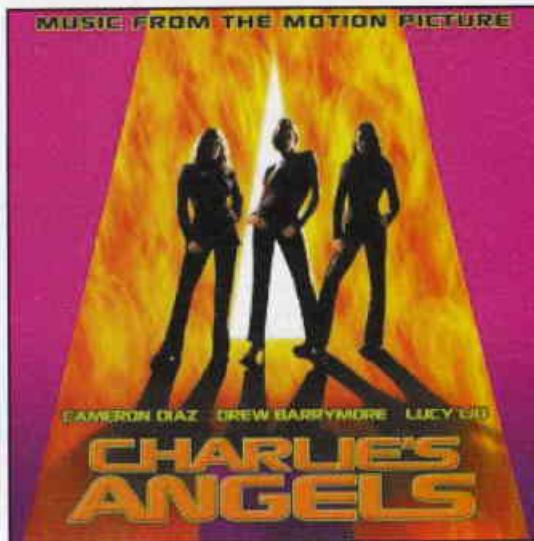


Soundtrack

Charlie'nin Melekleri

Beri hatırlamam ama bir zamanlar bir dizi yayınlanmış televizyonda, bu dizi yayındığından sokaklar boşalmış. Charlie'nin Melekleri Farah Fawcett, Jaclyn Smith ve Cheryl Ladd o zamanlar firtına gibi esmilerin erkeklerin yüreklerinde ve duşmanlarının korkulu rüyası olmuşlar. Cazibelerinden ve bilek güçlerinden başka silah kullanmayan bu hattınlar ilk yayınılarından 14 sene sonra, 2000 yılında sinema salonlarına firtına gibi giriyorlar. Tabii ki aksiyon yüklü bu filme yakışır, 80'lerden 2000'e köprü kurarı bir albüm ile. Toplam 15 par-

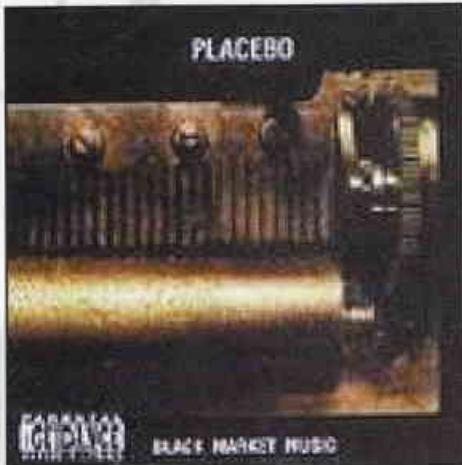
çadan oluşan ve insana aksiyon hissi veren albümde kimler yok ki... Albümün açılış parçası Independent Woman Part 1 haricinde Destiny's Child bir parça daha seslendirmiş, bunun hancinde Apollo 440'un dizinin tame müziğini remixediği parça Charlie's Angels 2000, bu aralar kendi yeni albümünü piyasaya süren Fatboy Slim - Ya Mama, 80'lerden hatırlayabileceğiniz Dee-Lite - Groove Is In The Heart, Aerosmith - Angle Eye's, Sir Mix-A-Lot - Baby Got Back... Sonuç: Hareketli müzikten hoşlanan herkese hitap eden super bir toplama albüm.



Placebo

Black Market Music

Aralık ayında tek bir konser için Türkiye'ye gelecek olan Placebo'nun 2000 yılı imzalı albümü Black Market Music hayranların beğenisine sunuldu. Kendi ismini taşıyan ilk albümleri rakipler arasında rahatlıkla sıyrılan ve önceki albümleri ile zirveye oturan Placebo bu albümle de çizgisini koruyacağa benziyor. Müziklerindeki olgunlaşmanın artık şekillendirdiğini gösteren Black Market Music ile artık kendi çizdikleri yolda ilerlediklerini kanıtlıyorlar. Açıkları yolda kendilerin sona gelenlere



etkileyecək bir sound yakalayan grup ilk albümlerindeki sadeliğin ve Indie Rock'ın getirdiği içtenliği kısmen kaybetmiş olsalar da kendi yolunda ilerliyorlar. Albümde "Every You; Every Me" kadar öne plana çıkaracak parçalar olmasa da özellikle "Black Eyed" ve "Special K" gibi parçaların üzerinde durulabilir. Albümde çıkan ilk single ve albümün giriş şarkısı olan "Taste In Men" Black Market Music hakkında fikir veriyor. Saatlerce sıkılmadan dinleyebileceğiniz bu albümü The Times grubun bas yapımı olarak nitelendirmiş.

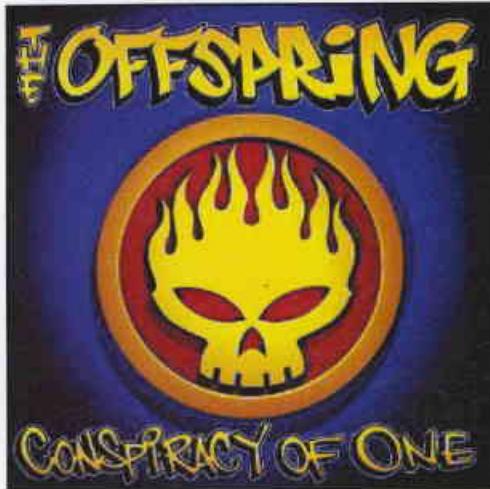


The Offspring

Conspiracy Of One

Americana'yı çaldıktan sonra bir süre çikan klipler haricinde sessizliğe gömülen grup Conspiracy Of One ile raflardaki ateşi tekrar yükselticek gibi görünüyor. Çıkış aşamasından itibaren çeşitli spekulasyonlarla (ilk olarak Internet yayınlanacağı, daha sonra Download eden ilk kişiye 1 milyon Dolar vereceği gibi) ile zaten kendinden oldukça bahsettiğen albüm bir çok eleştirmen tarafından 2000 yılının en iyi rock albümü olarak gösteriliyor. İlk albümleri Smash'dan sonra bir çok değişiklik

yaşayan grubun, yaptığı müzik ve yakaladıkları sound kesinlikle değişmeden kalan tek şey. Toplam 13 parça组成的 bu albümde rock ile punk arasında bol bol giidiş geleceksiniz. Albümün Intro'dan sonra giriş parçası olarak adlandırılabilen "Come Out Swinging" Conspiracy Of One'deki en sağlam punk parçası. Bass ve gitar kullanımı haricinde sözleri hem provoke hem de punk ruhunu aynı anda yarıştır. Albümde özellikleri hızları ile gözle çarpan diğer albümler ise Vultures, Want You Bad, Special Delivery 2000 yılının ve Offspring'in en iyi albumunu almak için illa ki grup hayranı olmanız gereklidir.



BİR KARA GÜL ÖYKÜSÜ

Selam dostlar ! Biliyorsunuz, Arka Bahçe Yayıncılık, FRP dünyasının "best-seller"ları sayılan Dragonlance romanlarını Türkçe olarak yayımlamaya başladı. Çok geçmedi, Ankira Yayıncılık da Ravenloft dünyasının romanlarını diliimize çevirme işine girdi. Kimileri Dragonlance'in epik ortaçağ atmosferini, kimileri de Ravenloft'un gotik korku öykülerini seveceklerdir. Bense her iki dünyanın sınırında duran bir karakterden bahsetmek istiyorum : AD&D'nin belki de en ünlü kötü adamı Lord Soth'dan !

"Vampire of the Mists-Sislerin Vampiri"nin (geçen ayki kültür sayfalarından hatırlayacağınız gibi) Türkçe'sinin piyasaya çıkması ve "I Strahd-Ben Strahd" ve "Knight of the Black Rose-Kara Güllü Şövalyesi"nin sırada olduğunu öğrenmem üzerine Soth'un öyküsünü hatırlatmakta yarar gördüm. Bilenleriniz vardır, onlar lütfen bu ay beni mazur gorsünler.

Lord Soth aslında Dragonlance'ce ait bir karakterdi. Anlatacaklarının tamamı da Dragonlance dünyasının anakarası olan Ansalon topraklarında yaşandı. Daha sonraları firma nedense Soth'un hava değişikliğine ihtiyacı olduğuna karar verip onu Ravenloft'a



transfer etti. Bu nedenle "Kara Güllü Şövalyesi" Ravenloft serisinin kitapları arasında yer alıyor ve Soth'un Ravenloft dünyasına geçişini anlatıyor. Bunu da açığa kavuşturduktan sonra öyküye başlayayım isterseniz :

GÜL KIRMIZIYKEN...

"Cataclysm" adlı büyük felaketten, tanrıların gazabının boşanmasından, göklerin kızıl boyağını Istar kentinin üzerine düşen bir dağla okyanusa gömülmüşen çok önceydi. Lord Soth'un ailesi, Solamnia'nın yönetimde

söz sahibi ailelerinden biriydi ve kuşaklar boyunca şövalyelikogeneityni sürdürdükleri için onlara ait topraklar Knightlund olarak bilinirdi. Kayıtlar, Soth'un amcalarının çoğunun sağınlar sırasında öldüğünü yazar. Hayatta kalan babası ise bir şövalye değil, kılıse görevlisiydi. Çeşitli dedikodular onun bayanlara karşı bir zaafi olduğunu ve zaman zaman sevgili eşine sadakatten uzaklaştığını fısıldarlar. Ama baba Aynkell Soth, sağıduyu bir adamdı ve bu söylemlilerin onurlu görevini zedelidğini görüyordu. Oğlu erişkin bir delikanlı olunca emekliye ayrıldı ve inzivaya çekildi. O andan sonra da kendisi hakkında hiçbir dedikodu işitilmemi.

Bazı kaynaklar Soth'un tek çocuk olduğunu, bazıları ise üvey kardeşlerini öldürdüğü iddieler. Ancak bunlar da birer söylemi olmaktan öteye gidememişler. Bilinen gerçek, genellikle Soth'un uzun bir süre boyunca yeminlerine bağlı yaşadığı, iyiliğin büyük ve soylu bir savaşçısı olduğunujudur. Adalet ve özgürlük için savaştı ve Solamnia şövalyelerinin en yüksek mertebesi olan Güllü Şövalyeleri arasına katılmaya onuruna erişti. Kalbi saf, ruhu temizdi. Kendi kalemini kurma zamanı geldiğinde onu kırmızı bir gülle benzeyecek şekilde inşa etti.

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

BİR ELF'E AŞIK OLMAK

Zaman geçti, soylardan birinin kızı ve tek çocuğu, Korinne'li Leydi Gladria, Lord Soth ile evlendirildi. Ama Leydi kısrıldı. Kendi hanedanını kurma düşleri yavaş yavaş solan Soth, karışından soğumaya başladı. Kendine yürekten bağlı on üç adıyla birlikte toprakları üzerinde adaleti sağlamak için at koşturuyor, belki de kendini mutsuz yuvasından bu şekilde uzak tutuyordu.

Soth, Palanthus'daki şövalye konsulune yaptığı bir yolculuk sırasında bir grup ogre'nin elf genç kızlarına saldırdığını gördü. Kızlar, "Paladine'in Kutsanmış Kızları" unvanını kazanmak üzere yola çıkmışlardı. Soth kızları ogre'lerin elinden kurtardı ve en gençleri, Isolde Denissa'nın da gönlünü kazandı. Dargaard Kalesi'ne Isolde ile dönen Soth da, belki kaderin bir oyunu olarak, belki de hizmetkarı Caradoc'un oyunları sonucu kısa sürede ona aşık oldu.

Leydi Gladria'nın bu gizli aşka karşı tavrı bilinmez. Belki kıskançlık ve öfkeden kendi kendini ye-di, belki de Soth'un ona çocukların verebilecek birine sahip olduğunu düşünüp tanrıları şükranını sundu. Tutumu ne olursa olsun, uzun sürmedi. Leydi Gladria bir hastalıktan hayata veda etti. Baziları Gladria'nın aslında doğuracağı bir çocuğu olduğunu ve onu alırmaya çalışırken olduğunu, bazıları da cinayette kurban gittiğini öne sürüp kanıt olarak bedenindeki kanı gösterdiler. Elbette bu iddialar da havada kaldı ve Leydi Gladria'nın cesedi yakılırak uğurlandı.

Soth genç Isolde'yi karısı olarak kabul etti ve Isolde de kendisini Leydi Gladria'nın ölümünden sorumlu tutan söyletilere





aldırmaksızın Soth'a adadı. Kısa süre sonra Isolde hamile kaldı ve Soth'un hevesle beklediği çocuğu Peradur dünyaya geldi.

Lord Soth'un evlilik yeminine bağlı kalmadığına dair kanıtlar Solamnia Şövalyelerinin önüne geldiğinde şövalyeler Dargaardı kuşatıp adalet talebinde bulunuyorlardı. Soth onları reddederek kalede kaldı, orada kendi yaşamını sürdürmeye devam etti.

KEHANET

Bu sırada Ansalon'un en güçlü kenti durumundaki Istar'da yönetimini elinde tutan rahip kral, güç delisi rahipleri bir araya getirmeye, büyülüklere baskı yaparak güçlerinin odak noktası olan kulelerinin bazlarını ele geçirmeye başlamıştı. Solamnia Şövalyeleri ise o sırada organize olmaktan o kadar uzak ve Istar'ın ekonomik gücüğe o kadar bağımlıydılar ki, rahip krala karşı direnen şansları pek yoktu. Zaman geçti, gerçek rahipler bir daha dönmemek üzere daha üst bir boyuta göç ettiler. Halk arasında rahip kralın onları tek tek öldürdüğü ve cesetlerini yok ettiği inancı yayıldı. Kendini tanrı haline getirip diğer tanrıları yönetmek isteyen rahip kralın yaptıkları onların öfkesini Istar üzerine çekti. Kehane亭in söyledişi gibi tanırlardan Ca-

taclysm'ın yaklaşlığını gösteren on üç işaret geldi. Ama aradan uzun yıllar geçmiş ve kehanet birçoklarca unutulmuştu. On üç işaret, hemen hiç kimse nikatını çekmeden geldi, geçti.

Cataclysm'ın yaklaşmaya başladığı sıralarda Soth yaptıklarından pişman oldu ve günahlarının affi için bir şans diledi. Isolde'nin Mishakal²'a yalvarmalarının sonucu olarak Paladine, Soth'a affedilmesi için bir seçenek sundu : Soth, Istar'ın rahip kralının tanrıları kızdırarak neden olacağı büyük felaketi gördü. Eğer kendisini feda ederse dünyayı bu büyük felaketten kurtarabileceğini de ...

ŞÖVALYENİN DÜŞÜŞÜ

Isolde'nin aşkından aldığı güçle görevi kabul eden Soth yola koyuldu. Ancak yolda karşılaşlığı Isolde'nin eski yol arkadaşları, onun Soth'la olan ilişkisini önleyememenin verdiği utancı gider-

mek istiyorlardı. Soth'u yolundan döndürmek için Isolde'nin ona karşı olan ihanetleriyle ilgili yalanlar uydurdular. Ofkeden delliyen Soth, "bu inançsız kaltağa" haddini bildirmek üzere görevinden geri döndü.

Dargaard Kalesi'nde Isolde'ye yüz yüze gelen Soth, onu ihanetle suçladı. Ona vurmak üzere ileri atıldığı sırada Cataclysm pat�ak verdi. Salondaki büyük avize sarsıntısının etkisiyle yere düştü ve ortalık yanmaya başladı. Alevler içinde kalan Isolde, kucağında bulunan Peradur'u, kurtarması için Soth'a uzattı. Ama Soth öfkeyle ona sırtını döndü. Bunun üzerine Isolde onu lanetledi.

Soth'un kalesi ve zırhi kömür gibi karardı, kendisi bir yaşıyan ölüye dönüştü, sonsuza kadar dünyada kalmaya, kendisi ahmaklığının ölümüne neden olduğu her can için azap dolu bir omur sürmeye mahkum oldu. Karanlık toprakları Darklund adını aldı. Bu felaketi hazırlayan elf kızları durmadan yas tutan banshee'ler³ dönüşüp Soth'un tahtının çevresinde dönmeye başladilar. Ona bağlı kalan on üç şövalye, Soth'un kötüükleri sonucunda iskelet savaşçılar haline geldiler. O günden sonra Soth, Kara Göl

Şövalyesi adıyla anılmaya başladı.

İşte böyle, 358 yıl sonra, Palanthas Savaşı'nın (ki Mavi Leydi Savaşı diye de bilinir) onlarına doğru Soth'un etrafı gizemli sislerle sarıldı. Sis dağılığından artık Ravenloft'taydı. Ama bu, başka bir hikaye ve onu anlatmak şimdî olanaklı değil. Yalnızca çok uzaklara gitmiş olsa da Soth'un adının Ansalon'da hala pek çoklarını ürkütmeye yettiğini bilin ve tüm bunlardan kissadan hisse filan beklemeyin sakın, dediğim gibi, bu sadece bir kara gül öyküsü...

Batu & Gökhan

1 Paladine : Dragonlance dünyasının altı iyi tanrisının en büyüğü. "Ejderha Lordu Paladine" diye de tanınır.

2 Mishakal : Paladine'den sonraki en güçlü iyi tanrıcadır. Paladine'in karşı ve danışmanıdır. "İyleşiren El Mishakal" adıyla da bilinir.

3 Banshee : Olduren çığlığıyla ünlü bir AD&D yaratığı.

Not : Bu öykü, Margaret Weis & Tracy Hickman'ın Dragonlance Campaign Setting içinde bulunan Book of Ansalon'undan çevrilmiştir (Lord Soth & Dadaşları resmi Keith Parkinson'a aittir.). İlgilenenler Edo van Belkom'un "Lord Soth"unu internetten sipariş edebilir ya da Ankara Yayıncılık'ın James Lowder'in "Knight of the Black Rose" adlı eserini Türkçe olarak yayımlamasını beklemeye başlayabilirler!



Sarılmak, Öpüşmek ve Kızlar

Aşk öyle bir duygudi ki, insanlara zamanı, yeri, yanınızdan geçip giden hayatı unutturabiliyor, çoğu kez de insanları komik duruma düşürebiliyor.

Ama konumuz bu değil.

Yillar önce, bir otobüs durağında okuluma gitmek üzere otobüs beklerken, hemen yanımada küçük bir tartışmaya başlayan bir çiftin küçük tartışmasının, sonu ayrılıkla biten büyük bir kavgaya dönüştüğüne şahit oldum.

Çoğunlukla, tarafların sakin bir yer bulana kadar tartışmaya ara vermemeleri ile sonuçlanan bu "so-kaktaki tartışmaları" o günden bu yana ilginç bulturum ve gördüğüm yerde tüm içimi bırakıp, far-kettirmeden tartışmayı dinlemeye çalışırmı. Bu davranışımın ya da meraklımlının nedenleri üzü, aynı bir yazının konusu ama bu açıda dergiye yetişmeye çalıştığım yoğun günlerden birinde, bir üniversitenin yanındaki otobüs durağında etraflarındaki herkesi unutup elleri kollarıyla tartışmaya başlamış çiftleri görünce otomobili hemen sağa çekip, durağa koşuverdim. "Bu sefer neyle karşılaşacağımı, hangi sorun hakkında yaşanan deneyimlere tanıklık edeceğimi" merak ederek çifti dinlemeye başladım. Yüksek sesle, bağırarak tartışmıyorlardı ama yanlarında olduğum sürece dinleyebiliyordum. (Kendimden utanmamışım aslında)

AY İNANAMIYORUM! NABER ŞEKER?

Aslında hersey çok sıradan, hem bir ilişkiye yurtutmeye çalışıp hem de getirdiği sorumlulukları taşımak istemeyen, nispeten "teenage" tarzı bir sorundan ibaretti. Yani iki taraf da mutlu edilmek istiyorlardı ama ikisi de karşısından bir şeyler yapmasını bekliyor, birbirlerini dinlemiyor, sadece konuşuyorlardı. Buna "teenage" sorunu derim çünkü ileri yaşlarında, çocuk çocuk sahibi insanların daha az görülmüşe karşın, lise, üniversite çağında sıkça karşılaşılır. Çunku insanoğlu aslında doğduğu andan itibaren ailesi tarafından koruma altına alınan, yaşamak, ihtiyaçlarını gidermek ve mutlu olmak için sadece ailesin-

den "istemeğ" zahmetine katlanmaya alışmış bir canlıdır ve aile koruması ardından çıcip, başka insanlarla ilişkileri derinleşmeye başlayınca (mesela flört) o alışkanlığı, "mutlu edilmeyi ister". Tartışmalara dikkat edin, genellikle "Ben şunu istedim, bunu istedim, şöyle dedim ama sen onu yapmadın. Şunu vermedin, bunu yapmadın vs..." gibi şeyler duyacaksınız. Tartışmaların "Bunu istiyorsun, şuna ihtiyacın var, bunları yapmalıyız, sunları konuşmalıyız ama benim şu anda verebileceklerim sunlar sunlar sunlar. Anlayamadığım, tahmin edemediğim, istediğin başka ne var. Seni nasıl mutlu edebilirim?" şeklinde gelmesi için henüz bir miktar zaman vardır ve bu sürede bir çok ilişkinin bittiği bilinir. Neyse, bunları başka zaman tartışırız arlatmak istediğim çok farklı bir konu. Aslında komik bir oyun...

Bu kavgayı dinlerken, dikkatimi çeken şey kavga değil, durağa gelen veya durakta araçtan inip okula giden öğrencilerden bazılarının bu çifti tanıyor olmaları sebebiyle durup selam vermeleri idi. Şimdi gözünüzün önüne getirmeye çalışın, bir kız sevgilisi ile şiddetli sayılıp olabilecek bir tartışmanın ortasında ve aniden bir arkadaşı, Şengül, çıcip geliyor, "AAA naber?" diyor çiftin yanında geçerken. İşte bu noktada, sevgilisi ile tartışan kızda inanılmaz değişiklikler yaşanmaya başlıyor. O sinirlı, gözü kararmış kız gidiyor, aniden gülucükler dağıtan ve

Şengül'le sarılıp öpüşmeye başlayıp, neşe içinde bir kız geliyor. Sonra Şengül "yarın görüşürüz derste" diyp otobüsünne binip gidiyor ve kızımız yeniden kaslarını çatıp sevgilisi ile tartışmaya başlıyor.

İşin garibi, erkeğin arkadaşları da yanlarından geçen selam veriyorlar ama belki bir tartışma yaşıdığını gorduklerinden sadece çekingençe bir el kaldırıp, çifti yalnız bırakarak yollarına devam ediyorlar. Kavgayı dinlemeyi bırakıp (zaten iki dakikada bir gerçekleşen şap şup öpüşmeleri ve sarılmalarдан, konunun bütünlüğünü kaybetmişim... Bir sinema-film arasında iki dakikada bir "on dakka ara" girdiğini düşünmeye çalışın. Anlarsınız ben.) kızların sarılıp öpüşmelerini izlemeye başlamışım. Aklıma lise yıllarım geldi:

AMAN DA AMAN! KİMLER GELMİŞ?

Eminim hepiniz anlatacaklarımı yaşıyor-sunuz veya misinizdir. Sabah dokuzda okuluna gelip sınıfına giren bütün kızlar, daha paltolarını asıp çantalarını bırakmadan, hemen sınıftaki diğer kızların büyük bölümü ile sarılıp öpüşmeye başlarlar. Bunun nedenini asla anlamamışım ama evet, kızlar birbirlerine sarılıp öpüşmekten ve bunu her yerde, her ortamda sergilemekten büyük zevk almaktadırlar. Sabahkine benzer bir öpüşme ve sarılma (hatta baziları abartıp, otuzsekizbüyük yıldır gormedikleri annelerine sarılmış gibi sarılırlar birbirlerine...) faslı da akşam okul çıkışında yaşanır. Genellikle okul dışına kadar birlikte yüründükten sonra, servise binmek veya eve gitmek üzere yolların ayrılma vakti geldiğinde, kalabalığın içinde huzunu ve gösterişli bir sarılma, şapur şupur öpüşme gösterisi sergilendir.

CİYYYYAAAK! GELMIYCEN SANIYODUM! CİİYYAAAKKK!

Gelelim bu sarılma ve öpüşme fasıllarının en ilgincine. Eğer hala öğrenciyiniz, bu anlatımıza dikkat edin, mutlaka göreceksiniz. Pazartesileri, kızlar için ciyaklayarak sarılma ve öpüşme günü-



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Master of Orion 2
Conquest of the New World
Zeus

dür. Özellikle ilk ve orta öğretimde, pazartesi İstiklal Marşı okunması zorunlu olduğundan herkes, sabahları bahçede veya okul salonunda toplanır ki, koskoca iki gün boyunca bir birini görmemiş olan kızlar, törenden önce okula gelip, sırasına giren her kızla hemen, ciyaklayarak, sarılıp öpüşmeye başlarlar. Yeni gelen arkadaşın boyununa atlanır ve sıki sıki sarılıp, ayı kalınan iki (sayıyla 2) günün hasreti, özleme kırılmaya çalışılır. Bu anlatıtlarım sadece öğrenci kızlar için geçerli değil elbette. Sokakta, işçinizde, her yerde görübilirsiniz otuzsekizbüyük yıldır görüşmemiş iki arkadaş gibi sarılıp öpüşen kızları.

Bir yorum yapmak için yazmadım bu yazılı. Zaten yorumu yerde yok. Sadece kafama takılan ilginç bir gözlemini, şu devamlı bahsini ettigimiz, hayatı oyunlarımızdan biri ile ilgili gördüklerimi sizlerle paylaşmak istedim. Elbette, anlatıtlarımı güerek okuduğunuza ve kız arkadaşlarınızın da bize kızmadıklarına inanıyorum. Vakit kalırsa bir gün de erkeklerin, futbol hastalığı hakkında ve su "damarımı kessen kânim eflatun-cam gobeği akar" konusunda ahkam kesmek istiyorum.

Hepinize sarılıp, otuzsekizbüyük yıldır göremediğim arkadaşlarınnımsızınız gibi öpüyorum. Hoşçalın.

Cem Şancı, kafasını dinleyip, romanlarına gömüleceği günlerin hayali ile, sağda solda yeni hikayeler arama pésinde, başını her türlüerde sokuyor.



Karanlıkta Oturan Üç Gölge...

Eski ve soğuk taş duvarları üzerindeki ruluzların sebebi olduğu tuhaftan bir koku var bu anıktaki hizlarda. Uzak bir zamanda buradan geçen zırhlar içindeki bir sovalyenin çizmelerinden dokulen ve binlerce asırın bu zeminde yeten toz yavaşça havalandırıyor. Ben temkinli adımlarla ilerlerken Nefes alıslatmadı binlerce astının yükünü hissediyorum bu tozda, ama zaten buraya bunun için gelmedim mi?

Kim yatıyor tas lahitlerin içinde?

Yazık, mezar taslarından isimleri silinmiş,

Kemikleri tozo dönüşmüş, gümüş takıları kullanılmış,

Kim yatıyor, bilen çıkmayacak mı?

Yazık, onları hatırlayan kimse yok artık,

Onurlu soyları çok uzun zaman önce tükenmiş...

Taş duvarlar zamana direniyor, ama birgün artık gücleri kalmayacak ve önce oldularını yere çökecekler, sonra da ufalanıp kuma dönüşeceklər. Zaman ne acı, ne zâlîm bir yaratık! Herseyi kemeriyor ve asla doymuyor, genye ne kralınlara tahtını bırakıyor, ne de dilencilerin kemiklerini. Belki adlı olduğunu söyleyebilirim, çünkü kimseyi gözetmiyor, asla rüyvet kabul etmiyor. Ama zaten ona rüyvet olarak ne venilebilir ki? Biraz sabırla kemiklerim dahil bana ait olan herşeyi alacak ve bunu ilimiz de iyi biliyoruz.

Uzun zaman önce anladım,

Ben sadece ogle güneşinde yere düşen bir gölgemim,

Ve omuz silkip herşeye boş verdim,

Neden ölüm beni kovalarken zamanla çakışayım?

Bir göle olnak, Baklıların içinden geçtiği, dövülmeyen, elde tutulmayan, sadece bazen orada olduğu hissi dilliş tediğinde orperen bir varlık olmak. Rüzgarın ve fırınları bir gecede karanlık sokaktan birşan için daha da karanlığa boyarak sözüslü geçmek. Binlerce yılının arasından kimseyi dokunmadan sıyrıp geçmek, her zaman bir buz diğinin kalbi kadar soğuk olmak.

cük ve üz biraz da var, sollu renkli bir alev. Odanın havasında hiss edilemeyecek bir yarım, soluk beyaz ronge barakak yandığı ne kadar soğumak bilse o kadar yanıyor. Uzandıktı kalkışları almadan yanıyor. Yaralılmış herseyin bilgisyle yanıyor. Elini üzerinde tutsan sorduce soğuk bir esinti hissedersin, ama gözlerini üzerine dikenlerin ruhlarını yakarak yanıyor.

Yan.

Sessiz ve derinden yan,

Bilinmesin gordüklerinin verdiği aşı,

Duyulmasın attığın sessiz cılgıltı,

Yan...

Nefret ve sevgi,
Uğramasın sana,
Hep soğuk ol,
Hep soluk...

Karanlık odanın üç köşesinde üç taht duruyor, üç tahta oturmuş üç hareketlez siluet. Antik şekli bozulmuş, kibrin tarihi gölige dönüşmüş üç soluk şekil. Bir zamanlar gözlerin olduğu, çapılı ve hayat dolu gözlerin okuluğu karanlık boşluklar odanın ortasındaki taşı mangala yönelik. Şankı his, görmeyipmiş gibi bakıyorlar. Mangalın içindeki

Adımlarım sakin ama kararlı, bana oynadığı oyuna boyun eğdim; rüzgarın estiği yone sürüklendiğim. Kafamın dışındaki bir sürü ses hayatı anlatımı ve daha önce bilimsiz şeyi fantasiyor, tükükten zamanla almadan. Ama karamanımda, içindeki ses bana çok uzun zaman önce söyledi. Hayat anlamaları ugraşmaz, ifadelemek, dönüp dolaşabile O' sadice varolmakla mesgul olur, zamanın



Berkner Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Delta Force III

Kiss: Psycho Circus

HOMM-3

Kemirdiği kemide, yerine yeni lenini koymakta. Ama yeni kemiklerin olmayacağı günde dek...

Dehizlerde ilerlerken adımlarımsı sıklıştırıyorum. Soğuk ve karanlık odada üç taht duruyor. Üzerlerinde oturan üç soluk gölge. Ve dördüncü taht bombosu bekliyor...

Berker sessiz bir saygıyla ışad Tolkien, ustâd Poe, ustâd Lovecraft ve onların yolundan giden tüm cesur insanları selamlıyor...

Millennium kaç yılda bir gelir?

Sorunun cevabı bende değil, hatta mümkünse umrumda bile değil...

Ahooy there! Yani merhaba, yani ben iğnürd Monkey Island'a geri döndüm ve bir türlü çıkış bulamadım ve ben yani birazlık bu duruma bozuldum ve durmadan nasıl bu işin içinden çıkışımı düşünmeye başladım ve yani... olay bundan ibaret.

Aslında final sahnesini göremem kadar Escape from The Monkey Island denen son Monkey Island oyunu hakkında bir şey yazmamayı düşünüyordum ama dediğim gibi iki içinde içim dışım Monkey Island olduğu için, daha yazıya başlarken kendimi tutamayıp "Ahooy" demiş oldum. "Oynadığın senin olsun, gördüklerini anlat" diyeysanız bence oyun harika, yani her zamanki gibi harika. Guybrush'in üçüncü boyutu gözümde batar diye korkuyordum ama öyle bir şey de yok, tabii makina nizin performansı oranında azıcık kasıtlılırsınız oynarken ama bence değer. Gerçi tüm seride olduğu gibi burada da bazı işleri yaparken kendimi çok amaçsız hissettiğim oluyor, bazı bulmacaları niçin çözdüğüm tam olarak bilmiyorum ama genel anlamıyla adventure oyunlarının böyle bir derdi var zaten. Broken Sword II'de bütünüyle gereksiz bir kömür parçasıyla kaybettigim vakti, The Longest Journey'de bir şise sodayı almadan geçtiğim için oynadığım bir sürü bölüm yok sayıp geri döndüğüm zamanları hatırlıyorum ve burada şimdide kadar karşılaşıklarımı hoşgörmem gerektiği karar veriyorum.

Yalnız oyunun bir yeri var ki kesinlikle bir "oyuncu sadakati ölçme noktası" gibi bir şey. Elinizde üzerlerini gruptara ayrılmış dokuz tane isim var ve hiçbir ipucunuz olmadan bu üçlü gruplar içinde doğru kombinasyonu bulmanız

isteniyor. Yani toplamda kaç olasılık olduğunu hesapladığınızda içinden çıkılacak bir durum olmadığını görüp umutsuzluğa kapılmışın işten bile değil ama bir şeyler sizi oyunun karşısında, elinizde kağıt-kalem, olasılıkları tek tek denemek durumunda bırakıyor. Buna benzer şeyler ilerleyen bölümlerde de oluyor ama geldiğim yere kadar karşılaşlığım en içinden çıkmaz yer burasıydı. Gerçi şu meşhur Monkey Combat hikayesine hala gelemedim

çalışan acayıp yaratıklarla baş etmek zorunda kalınca aslında bu hayatın o kadar da zor olmadığını filan düşündüm. Tabii bütünüyle zügürt teselli ama belki işinize yarar, siz de Zeus oynayın, siz de bu acayıp düşüncele re kapılıp rahatlayın... Yani belki.

Bir konu daha var ki çok mühim, hatta yazının başında söylemek gerekiyordu. Hemen söyleyeyim: bu ay, aldıkları Livin' It Up'ların eski Sims'de hiçbir değişiklik yapmadığını söyleyen birçok arkadaştan e-mail'ler aldım.



ve esas düğümün orada olduğu söylüyor ama gördüklerim bana yetti.

Neyse, ay boyunca geçici olarak yaşadığım Civilization krizini ve Monkey Island'a yaptığım hızlı girişini saymazsa oyun oynadığım zamanların önemli bir bölümünü Zeus'a ayırdım. Mitolojik çağlarında yaşamak ne kadar zormuş, post modern çağlarında hakkında atıp tutmaktan vazgeçtim, her ne kadar mümkün olmadığını bilsem de... Şimdi de beklenileri olan bir sürü insanla uğraşmak hatta uzlaşarak yaşamak zorundayız ama mitolojik zamanlarda bir taraftan kaprisli tanrılar, bir taraftan güzel şehrini yıkma

Başlangıçta "olur mu öyle şey, siz yanılıyorsunuz" filan diyorumdum ama gördük ki oyunun kopya sürümünü edinmek, cebinizdeki parayı sokağa atmakla aynı anlamda geliyormuş. Piyasadaki Sims: Livin' It Up'ların ciddi bir bölümü sorunsuz bir şekilde yükleniyor gibi göründükten sonra oyuna geçtiğinizde aslında hiçbir şey değişmediğini, karşınızda oyunun hala bildiğimiz Sims olduğunu görüyorsunuz. Maddi bedeli bir yana, iştahla kurulumu ve bir an önce oyuna geçmeyi bekleyen biri için yaşadığı hayal kırıklığı bile çok can sıkıcı olmalı. Size önerim hala oyunu almadiysanız boşuna riske gi-

Bu aralar ne oynuyor?

Moorhuhn Jagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

rip kopya versiyonu edinmemeniz... Orijinal versiyona para ayırmak istemiyorsanız da gidip bir arkadaşınızdan filan bulmaya çalışın. Çünkü oyunu iade etmeye gittiğinizde sevgili satıcınız gayet komik çözümler üretebilir. Buralardan biri "oyuna başlayın, 5 Sim yılı geçiktan sonra değişiklikler ortaya çıkacak" şeklinde bile olabilir (nitelik böyle bir vaka da mevcut), yorum yapmıyorum...

Bu arada, Millennium'a bir daha mı gireceğiz, yoksa bu işi çoktan halletmiş miydi, yoksa aslında öyle bir şey hiç mi yoktu tartışmalarına girsem mi girmesem mi bilemiyorum, önemizde hala gereksiz atmosfer karıştırabileceğimiz cümleler kurmak, yorumlar yapmak için uzun bir ay var. İstesek de istemesek de Aralık'ın bir yerlerinde, belki "yılbaşı özel" vitrinli bir mağazanın önünden geçenken, belki otobüste önlükdeki koluktakta oturan birilerine kulak misafiri olarak, belki markette para üstü beklerken, belki de gazeteyi karıştırırken bu mesele kafaniza düşebilir ya da karşınıza çıkabilir. Bence üstüne gitmeyin, násilsa o üstümüze üstümüze geliyor. Aralık'ınız iyi geçsin, soğuğa ve ışıklara fazla alırmayın, İstanbul'da İstiklal Caddesi'nde akordeon çalan çocuklara ise dikkatle bakın derim...

Serpil Ulutürk, çok konuşmak istiyor ama diyecek bir şey bulamıyor. Asosyal olmak diye buna mı diyorlardı, yoksa bu sadece bilişli tercilerin sorumluluğunu üstünden atmak için uydurulmuş bir kılif mı. Serpil onu da bilmek istemiyor.



2001: A Game Odyssey

Görüp görebileceğimiz tek üç sıfırlı yılı geride bırakırken...

2000 yılının bu son sayısını benim için oldukça önemli. Çünkü Aralık ayı ile birlikte hem dünya üzerindeki 25. yılını hem de Level'da ki 1. yılını kutluyorum. Yani yolum şereğini geçmiş olmama rağmen Level benim için hala yeni bir macera. Ve kimse alınıp darılmaması ama benim için en zevkli maceradır biri Level. Çünkü bu işe burada başlamamış olsam da

Arwen arıyoruz. Sekiz ay nasılda göz açıp kapayana kadar geçti.

Ama zaman nasıl su gibi akıp gitse de 2000 bizim için dolu dolu ve bol olaylı bir yıl olarak geçti. Bu yıl içinde çıkan onca oyunu bir düşününsenize. Gerçi en iyi oyunların bir çoğu devam oyunu oluyordu: Diablo II, Age of Kings, Baldur's Gate II, MDK2. Ama orijinal oyulara rastlamak da mümkündü. Mesela Shogun: Total

cak. Öncelikle Warcraft 3 elbette. Starcraft dan bu yana Blizzard bir strateji oyunu çıkarmamıştı. Warcraft 3 yılın strateji oyunu olacak gibi gözüküyor. Diğer bir flash devam oyunu ise ilk olarak bir Half-Life modu olarak tanıdığımız Team Fortress'in ikincisi olacak. Eğer Team Fortress 2 yılın oyunu da olursa şaşırırmam açıkçası.

2001'de yıldızı en çok parlayacak olan oyun türü ise on-line oyunlar olacak kuşkusuz. Team Fortress II, Ultima Online 2 ve Anarchy Online müptelası olacağımı şimdiden kesin gözüyle bekliyorum. Eğer PC için çıkışını kesinleştirese Halo'da ofisin göz bebeğlerinden biri olacaktır. Ama 2001 içinde çıkacak online oyular içinde biri var ki En İyi RPG olmayı şimdiden garantilemiş gözüküyor. Never Winter Nights bugüne kadar alıştığımız RPG lezette hem masaüstü FRP'lerin tadını katabilir hem de multiplayer RPG kavramını baştan tanımlayacak. Hakkında henüz çok şey bildiğimiz online oyundarda var. Mesela Everquest'i yapan takımın hazırladığı iki oyun: aksiyon türündeki Planetside ve strateji oyunu Sovereign. 2001'de çıkacak diğer çarpıcı online oyundarda WW2 Online, Galactic Command Online, Dark Ages of Camelot, Atritach, Shadowbane, Project Entropia WW2 Online. Elbet bunlardan bazıları 2002'ye sarkabilir. Ama sağlam online oyuların sayısının üç fazlasıyla gelecek olması bile bize yeter.

Kim bilir daha unuttuğum kaç

ben kendimi burada buldum. Eğer gerçek anlamda oyun yazarlığına ne zaman başladım diye sorarsanız bundan tam bir sene önce burada başladım.

Gerçi dikkatli okuyucular benim dergi içindeki varlığımın ilk olarak Şubat ayında gözüküğünü fark edebilir. Ama yazılanımın altın kendi ismini basmaya başlamadan çok önce Sinan ile kafa kafaya vermiş Şubat ayında karşılaşlığınız yeni Level'in planları üstüne çalışıyorduk. Pek çoğunuzun bilmemi bir sey daha. Yeni derginin bir provası olarak Ocak 15'de ara bir sayı çıkarmıştı. Sadece iki tane basılan bu ara sayıya hiçbir Level koleksiyoncusu sahip olamayacak.

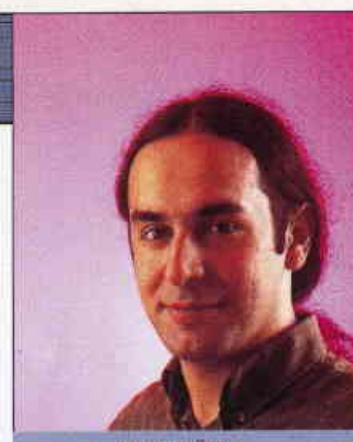
Aralık sayısının başka bir anlamında Sinan'ın geri dönüşü. Bu ay sevgili Cem başarıyla yürüttüğü vekilharçlığını Sinan'a teslim ediyor. Her ne kadar içimizde bir Aragorn daha olsa da bizim için Elessar daima Sinan'dır. Ve şimdilerin dönüşünü kutluyoruz. Gerçi kutlamalara bir türlü tam anlayımla başlayamadık. Sinan'a bir

War, Majesty, Soldier of Fortune gibi. Yine de bu sene içinde oynamayı umduğumuz en orijinal oyular 2001'e kaldı. Bana sorarsanız 2001 hepimiz için unutulmaz bir yıl olacak.

Bir oyun dergisinde yazdığım ilk yazı PC Gamer'in ilk sayısında ki Max Payne'dı. Aradan yıllar geçti ve biz hala Max Payne'ı bekliyoruz. Ama artık kimsenin 2001'de bu harika oyunu oynamayağımızdan şüphesi yok. Yillardır beklediğimiz başka bir oyun, Black & White'da %100 bu harika yıl içinde çıkacak. Aslında oyunun geçen ay çıkması gerekiyordu ama bir kez daha ertelendi.

2001'in en ilgi çekici oyularından biri de kuşkusuz Giants: Citizen Kabuto olacak. İlk defa birbirinden bu denli farklı üç ırkı yöneteceğimiz bu aksiyon-strateji bence gelecek yılın en iyilerinden birisi olacak. E3'te onca harika oyun içinde en uzun başında kaldığım Giants olmuştu.

Bu benzeri daha önceden pek görülmemiş oyuların yanı sıra sağlam devam oyuları da ola-



Tugbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Red Alert 2

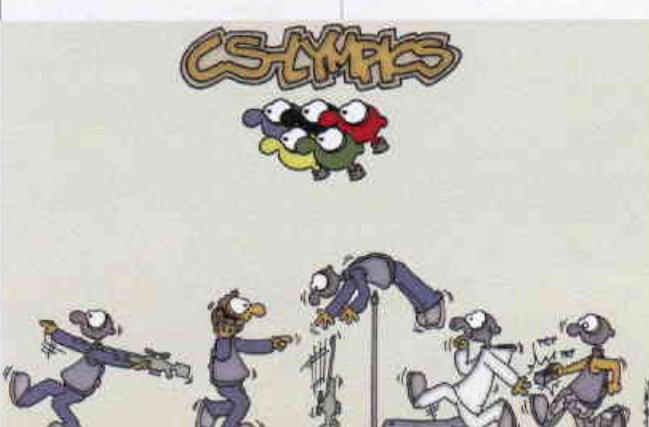
Metal Gear Solid

AOE II: Conquerors

oyun var. Ve kim bilir adını duyup da umursamadığımız veya adını henüz hiç duymadığımız hangi süper oyular bizi kendine esir edecek. Tekrar söylıyorum 2001 oyun dünyası için unutulmaz bir sene olacak.

2000'in de hakkını yemeyelim ama. Çok parlak olmasa da en azından bizi üzmeden. En azından 1999'dan daha iyiidi. Ama 2000'in en iyi oyunu hangisiydi iye sorarsanız... Hiç düşünmeden Counter-Strike derim. Tam bir oyun değil de bir Mod olmasına rağmen bütün yıl boyunca beni en çok oynadığım oyun oldu. Hala her boş vakit bulduğumda Counter'a dalmıyorum. Sanane serverlarında [LVL]Zol_Sauza'ya rastlamak pek zor değil. Bir daha ki sefere Zol'a rastladığınızda, AWP'nin tetijine dokunmadan önce sizin için yazdığım bunca yazıyı, sayfalar dolusu oyun ve dönanım incelemelerini unutmazsınız değil mi.

Counter sevmeyenlerde beni ICO'da bulabilir. Gerçi aylardır nadiren online olyorum ama olsun. Halen online olduğum tek hesap 1126117. Bu arada unutmadan... Hepiniz (ve elbette Yunus Emre'ye) mutlu yıllar.



Lord British'in topraklarındayım...

İnanın siteyi bitirmek için var gücümle çabalamıyorum. Bu arada lütfen site ile ilgili isteklerinizi bana yazın!

Ilk başta tarlalarımızda boğazlanmış koyun ya da inek cesetlerine rastlıyorduk. Bunlar vahşi hayvan saldıruları değildi. Hayvanların bir silahlı öldürülüğü açıkça belliymi. Bazılarını ise yanmış olarak buluyorduk. Korku ve şüphe bizi hep etrafımıza yönleştirmi. Aklimız bizden başka bir şeylerin bunlara sebep olacağını getiremiyorduk. Derken orcular geldi ve kasabamızı yağımladı; ardından troller ve diğerleri. Yaklaşık 8 aydan bu yana kötülükle savaşıyorum. Yanımda benim gibi bir çok silahşörde var. Lordumuz Britain'ın emriyle Delucia'dayız.

Kötülük burada yer altından geliyor. Lich'ler, iskeletler, büyüler ve uzaklardaki dağlarda çok daha kuvvetlileri. Bir onları aşağıya ittikçe onlar daha kala-

balık olarak geliyorlar. Dağlarda-
ki kötülük ise garip bir şekilde bi-
zimle alay eder gibi. İki büyük
grup, Ophidian ve Terrathan'lar
birbiriley savaştalındalar. Bu
çok işimize yarıyor çünkü iki irkta
gerçekten çok kuvvetli rakipler.
Daha güçlü ve kalabalık olmadık-
ça onlarla karşılaşmayı hiç iste-
mem. Genede aramızdan güçlü
büyücüler gönderip onları ufak
akınlarla devamlı rahatsız ediy-
oruz. Çünkü iki taraftan birinin ka-
zanması hıç işimize gelmez
açıklçası. Gerçi bu konu Papua
kasabasını daha çok ilgilendiriyor
çünkü onlar dağlara daha yakın-
laşma onları koruyan koca bir
orman bu büyük tehlike ile arala-
rında tampon görevini görüyor.
Oysa Delucia'ya dağlardan ge-
len geniş bir yol var ve bu bizim
tüylerimizi diken diken etmeye

yetiyor. Bunu geçen gün tartıştığımız dostum Crusader'da doğrudan laadi. Drake Stonekeep ile yaptığıımız keşif gezisinde bende gözleme şahit oldum. Düşman sırıları silahlar kullanacak kadar yeteneğimizde yalnızca yolu izleyerek bizi bulacak kadarda aksılder. Zaman zaman yolunu kaybetmiş bir kaç savaşçıya rastlıyoruz ve onları geri dönüp daha kalabalık gelmemeleri için hemen yok ediyoruz.

Yakınımızdaki yaşayan ölülerle olan kavgamızın ise kasabamızdan çokta uzak olmayan orç kalelesiyle bir ilgisi olduğundan şüphem yok. Çünkü birbirleriyle hiç çatışmamalarına karşın toplanıp kardeşlerimize saldırıyorlar. Bu kotülüğe kökten bir son vermek için kaleyi şövalye kardeşlerimle beraber basmaya gittiğimizde

orclar bizi fena halde hezimete uğratmışlardı. Düşmanın takviye kuvvetleri sanki sınırsızdı. Biz onları birbirince dalga dalga yenerler geliyordu. Büyülerimiz ve yaralarımızı saracak bandajlarımı tükendığında son diren noktasına kadar savaşımlıktı. Bir tek ben tanrıının yardımıyla kaçmayı başarabilmıştim. Bugün o kardeşlikte de kopmalar yaşıyoruz. Ümidiñ hic tükenmedi ama bir süre inzivaya çekilmeliyim. İnsan kılıç savurmadan da kötüülkle savaşabilir. Demircilik benim askerlikten önceki mesleğimdi ve edindiğim tecrübeye yeniden mesleğime dönüp çok daha güzel ürünler verebiliyim. Yapaçağım keskin kılıçlar ve kusursuz valorite zırhlar kardeşlerime doğru yolda savasmak için güç verecektir....

da oluşturduğunuz taktikler gibi kafanızda plan kurduğunuzu ya da bir grupta arkadaşınıza bir iş verirken onun özelliklerini típki FRP oynarken karakterlerinizi değerlendirdiğiniz gibi kriterler ile eleştirdiğinizi fark ettiniz mi? Araba kullanırken içinizden daha hızlı kullanmak geliyor mu ya da birisiyle kavga ettiğinizde onu tek yumrukta yere seremediğiniz gördüğünüzde ufak bir şaşkınlık geçirmediniz mi? Bunu hepimiz ister istemez yapıyoruz. İster istemez yol boyunca eve gitliğimizde oyunda neler yapacağımızı planlıyoruz ve günlük hayatımız oyunların etkisinde geçiriyoruz. Çünkü oyunlar bizi kahraman yapıyor, oyunlar eserin çizgi romanlarını, televizyonu sarsıyor çünkü oyunlarda kahramanı "oynayabiliyorsunuz" ve tüm güzellikte zaten burada yatıyor. Bizi günün stresinden, pisliklerinden, çırınlıklarından uzaklaştırıyor. Beynimiz rahatlıyor. İşte bu yüzden oyun oynamayı seviyorum. Bu arada

İşte benim Ultima Online maceramın kısa bir özeti ...

Oyun beynimizdedir
Hiç ama hiç birimizin
aklı ekrandaki birkaç pik-
selle sınırlı değil bunu bili-



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Crimson Skies
Red Alert 2
Ultima Online

yorum. Sıkı bir oyun seansından sonra, genellikle anne babalarımızın zoruya yatağa yattığımızda bile rüyalarımızda oyun oynamaya devam ediyoruz. Hatta oynamaktan öte yaşıyoruz. Ben kaç gece bilirim ki yatağa yattıktan sonra bile bıçısız canavarları kesmeye ya da atımın üzerinde ordularına hükmetmeye devam ettim. Acaba oyun oynadıkça gerçek dünyayı da bir oyun gibi algılamaya başladığınızın hiç farkında misiniz? Herhangi bir iş yaparken tipki strateji oyunlarında oluşturduğunuz taktikler gibi kafanızda plan kurduğunuzu ya da bir grupta arkadaşınıza bir iş verirken onun özelliklerini tipki FRP oynarken karakterlerinizi değerlendirdiğiniz gibi kriterler ile eleştirdiğinizi fark ettiniz mi? Araba kullanırken içinizden daha hızlı kullanmak geliyor mu ya da birisiyle kavga ettiğinizde onu tek yumrukta yere seremediğinizi gördüğünüzde ufak bir şaşkınlık geçirmediniz mi? Bunu hepimiz ister istemez yapıyoruz. İster istemez yol boyunca eve gitliğimizde oyunda neler yapacağımızı planlıyoruz ve günlük hayatımız oyunların etkisinde geçiyoruz. Çünkü oyunlar bizi kahraman yapıyor, oyunlar eskinin çizgi romanlarını, televizyonu sarsıyor çünkü oyunlarda kahramanı "oynayabiliyorsunuz" ve tüm güzellikte zaten burada yatıyor. Bizi günün stresinden, pisliklerinden, çırınıklıklarından uzaklaştırmıyor. Beynimiz rahatlıyor. İşte bu yüzden oyun oynamayı seviyorum. Bu arada köşemdeki resim Birthright'tan

*Burak ölünceye kadar FRP'den
kötümeye kararlı.*

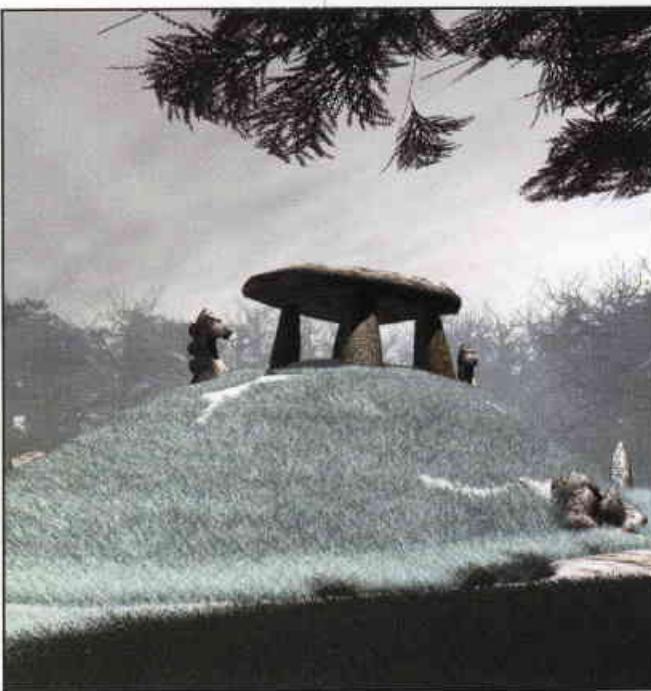
Bir film seyrettim ve hayatım değişti...

Genellikle bir film seyrederek insanın hayatı değişmez ama benim hayatı, en azından verdığım kararları etkileyen birçok film olmuştur.

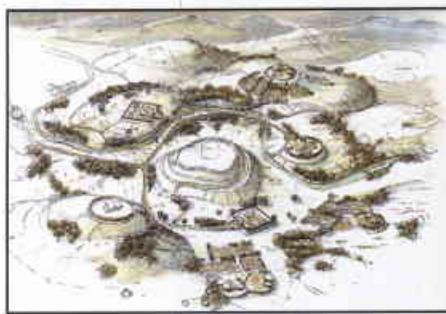
Belki başlık biraz klişé ol-
du ama sanat dediğimiz
yarıcı güç insanın ha-
yatını gerçekten değiştirebiliyor.
Peki bu nasıl bir değişim? Aslında
bu değişimin bir tanımı yok;
doğrudan da olabilir dolaylı da.
Orneğin sanatçı olmayı seçerse-
niz (ki bu seçim genellikle size

mum değerlerde olabildiği gibi
kalınızı aşacak değerlere de-
ulaşabilir (bkz. *Fight Club* sonrası
birbirine giren tipler).

Bilincinizde yerleşen bu etki
içindeki birtakım dürtüler uyan-
dırarak siz resim yapmaya veya
birini öldürmeye teşvik edebilir.
Kabul ediyorum; bir ressam ile



bağlı değil-
dir), sanat si-
zin yaşam bi-
çiminiz hale
gelir ve etrafı-
ndaki her se-
ye daha farklı
bir gözle bak-
maya başla-
riz. Ote yan-
dan günlük
yaşantımızda karşımıza çıkançe-
şitli sanat yapıtları da dolaylı ola-
rak hayatımı değiştirebiliyor. Bu
genelde fiziksel bir değişim ol-
maktan çok bilincimizde mey-
dana gelen bir dalgalandırma olu-
yor. İzlediğimiz filmin bir sahnesi
veya bir sergiye gördüğümüz
bir resim, biz hakkında olmadan
bilincimize yerleşerek davranış-
larımızın ve düşüncelerimizin de-
ğişmesine neden oluyor; adeta
hayatımızın geri kalanına müda-
hele ediyor. Bu değişim min-



bir seri katil gerçekten iki
uç örnek. Ama tüm bu aklı-
nizi bulandıran (belki de
bulandırmayan) kelimeler-
den sonra demek istedim, o
etkiyi alıktan sonra sizin artık es-
ki siz olmayacağınız. Tabii o etkiyi
alabilmek için de yükselen de-
ğerlerden ve günlük hırslardan
arınmış bir algı evreninizin olma-
sı gerek; tipki bir eve hava ve
göneş girmesi için o evin pence-
relerinin ve perdelerinin açık ol-
ması gibi.



ne romantik bir film izlemedigimi
soylemek istiyorum. Aslında tem-
posu o kadar da ağır değildi; sa-
dece bizim gibi bir sahneye
odaklanma süresi yedi saniyeyi
geçmeyen ve o yedi saniye bit-
tiken sonra sahne değişmeyorsa
hemen filmin dışında bir şeye
yoğunlaşan (paçlamlı misir, alas-
ka frigo, cep telefonu, yan kol-

Bu tarz etkiler aldığım birçok
film oldu ama Reine Sofia müze-
sında Picasso'nun Guernica'sını
gördüğüm anı herhalde ömrüm
sonuna kadar unutamaya-
cağım. O devasa tabloyu ve ina-
nilmaz renkleri tamamıyla sindir-
mek için yarı saat boyunca
oradan oraya koşuşturmak zo-
runda kalmıştim. Sonuç olarak
Guernica artık içimdedi ve Pi-
casso'nun diğer tablolarındaki
anımları algılamam için bana
bir anahtar olmuştu. Aynı şekilde
başka ressamların benim için kilit
resimleri olmuştur. Kazandığım
her algı anahtarları beni başka re-
simlere, kaplı kapıların ardına
götürmüştür.

Aslında tüm bu kelimeler iki
film ve bir sergi hakkında bir şey-
ler söyleyebilmek için sarf edildi.
Gonül isterdi ki bu yorumlarma
kültür-sanat sayfasında yer veril-
sin ama kismet değilmiş (belki
gelecek sayıları birinde bu dile-
ğim gerçekleşir). İlk olarak yönet-
menliğini Wim Wenders'in ve se-
naristliğini UZ'nun solisti Bo-
no'nun yaptığı 'One Million Dol-
lar Hotel' filmini biraçık kurcal-
mak istiyorum. Ağır temposuna
rağmen uzun zamandır boylesi-

Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Blair Witch

Breakout

tukta oturan kız, vs.) ortalaması
Hollywood seyircisi için tabii ki bir
Avrupa filmi biraz ağır kalacaktır.
Aşağı en saçılış sapan yerde bile
ortaya çıkabilmesi. Yahudilerin in-
tilâr edememesi, aptal olanın
hayatın sadece güzel yanlarını
görüp mutlu olmasıyla akıllı ola-
nın hayatın sadece çırın yanları-
nı görüp acı çekmesi ve her insa-
nın farklı oluş filmden aklına ta-
kılıp da gecenin şu saatinde yaza-
bildiklerimden birkaçı.

İkinci izlediğim ve bir hayli eğ-
lendiğim film İngiltere'nin Quen-
tin Tarantino'su olan yönetmen
Guy Ritchie'nin filmi 'Snatch'. Ba-
şından sonuna kadar değişen ha-
reketli kameralar açları, iyi çizilmiş
karakterler ve 70'lerin dizi jenerik-
lerinde kullanılan teknikler saye-
sında filmi bir çırpıda izliyor ve di-
şarıya çıkmak allak bullak bir şekilde
kendinizi bir cafeye zor atıyou-
sunuz. Snatch, Pulp Fiction tadın-
da bir kurguya sahip, sah-
neler çizgisel akıymıyor. Kurgu
daha çok girift bir yapıya
sahip. Sahnelerin montajını
seyirci kafasında yapıyor. Bu
anlamda seyirci de filme
dahil ederek onu düşünüme-
ye yönlendiriyor. Filmde bir-
ço karakter var ve hepsinin
yolu bir şekilde birbirleriyle
keşsiyor (hem de ne kesiş-
mel). Brad Pitt gerçekten iz-
lenmeye değer bir per-
formans sergiliyor; o erkek gü-
zeli imajını artık tamamıyla
yıkmış. Galiba bir de sergi-
den bahsedecektim ama gözle-
rim kapanmak üzere. En iyi o
sergi hakkında da siz bana bir
şeyler yazın (bkz. Max Ernst).

**Güven, hala zamanın önüne
geçmeye çalışıyor. Ama kendisi
de eninde sonunda
yorulacağına farkında...**

POSTA KUTUSU

MADDOG mektupları cevaplıyor. Buyrun...



Selam level Oncelikle der-
giniz harika, başarılarını-
nın devamını

dilerim Herhalde maddog'un
kim olduğunu öğrendim CEM
ŞANCI Çünkü ne ilginç ki ikinizde
uzay gemisi inşaatı konusunda
ısrar ediyorsunuz Neyse ben so-
rularına geçeyim:

1-Ekim sizindəz forum bölu-
mündə RAINBOW SIX COVERT
OPS u inceleyeceğinizi yazmışsi-
niz ancak Kasım sizindəz incele-
melerinizin içinde yok, niye?

2-Internet üzerinden counter
strike oynamak istedigimde bana
haritayı seçmemi söylüyor. Zaten
harita seçilmiş ve oyuncu sayısi-
da yanında yazıyor. Yardımcı
olursanız sevinirim! bu arada co-
unter strike'in son çikan yamala-
rını da sanane com dan indir-
dim :)

3-Rainbow six convert ops
da 2 cd yi yükledigimde training
covert ops u yükliyor ve oyunu
çalıştardığimda bazı yazıları göste-
rip oydandan çıkışıyor. Acaba bu in-
ternet üzerinden oynamak için-
mi?

4-Alone in the dark 3 de zip-
lama hangi tusla oluyor acaba?
Sorularım bu kadar. Daha doğru-

su daha aklıma bu kadar gel-
iyor Mailimi yayınlarsanız sevini-
rim. Bu size ilk mailim ama tekrar
göndereceğim bye

Gökhan "BRAVEHEARD"

LEVEL Selam Gökhan,

Hayır evlatçım, Maddog'un
kim olduğunu öğrenmememişsin,
beni Cem ile karıştırmam seni go-
zümden bir miktar düşürdü, onu
da ayrıca belirteyim. Neyse, ge-
çelim cevaplara:

1- Tamam, biz eşekiz. Nasıl,
tamrin olduğum mu? =)

2- Ben zaten CS oynamıyorum,
Cem'e sorduğumda o da
"höü?" şeklinde bir tepki verdi.
Buradan bir şey demek zor, belki
harita doludur, ne bilim...=)

3- Bazi yazılar? Hangi yazılar?
Çok defa dedim, ben müneccim
dilim evladım! Aaaaa, yapmayı
etmeyein!

4- O oyunda ziplama diye bi
olay yok, sen fazla Quake 3 o-
namışsin.

İşte mailini yayındık, sevin,
çoş, bize yine yaz...=)

Merhaba Level.

Ben 12 yaşında hem PC hem-
de PSX sahibiyim. Cem abiye bir

şey soracım Niçin Futbolu sev-
miyorsunuz. Hem kendiniz fut-
boldan nefret ediyorsunuz diye
bide F.A Premier Starsın incele-
mesinde oyunla ilgili tek şey so-
nunda güzel bir oyun olmasını
söylemeniz. Lütfen Fifa 2001 in
incelemesini futbolu seven birisi
yapsın. Fifa serisi hep gerçekçi ol-
mayan oynanış şekli ile oynuyor-
du. Yani frikikleri falan saçma
sapan salak gibi kullanıyor-
du. Ama playstationdaki iss pro
müthiş bir oyun. Fifa serisi grafik
yönden falan iyı ama oynanış
biçimi ve atmosfer kesinlikle iss le
yariaşmaz. Şafak Devriyesi çok
güzeldi tekrar yazarsanız sevini-
rim.

I-Byantineda saatı ayarladıktan
sonra ne yapıyorduk? [tam
çözümü kaybettimde he he]

2-Fifa 2001 ne zaman çıkar?

3-Sims de simim işe gidince
ben niçin nerde ne yaptığıni bili-
memiyorum

4-Sinan abi Geldimi

5-Blaxis ve Mahonye ne oldu?
Hepinize sağlık ve mutluluk di-
legimle byeeelBilgisayar başında
fazla kalmayan gözleriniz bozu-
lur(dalgı geçmeyin zaten gözle-
rimi mahvetti bu aptal makina)E-

Mail adresimdeki "oto"ya aldır-
mayın uzun hikaye

Hakkı Sarıkaya

ANKARA/Haymana(texas)

LEVEL Sevgili Hakkı,

Mektubunu aldık, gördüğün
gibi. Yavrum biz senin yaşında
birak bilsayarı, transistör bile
bulamıyorduk bel Ah zamane
gençliği sizi... Neyse, Cem abin
de ben de futbol denen olaya
soğuk bakıyor, hele ben edi-
törülü yapmaya başladığım ilk
günden beri onume kommak is-
tenen her futbol oyununu elimin
tersyle iteklemişimdir. Sevmiyo-
rum arkadaş o olayı, zorla mı?
Kimseye de karışımıyorum ama,
isteyen oynar, isteyen bakar, ba-
na ne? Maçlardan sonra denyo-
luk edip beni rahatsız etmesinler
yeter. Neyse, İşte cevapların:

1- Kaybetmeseydin, he he...=)

2- Çıktı...öff...

3- Geldim...=)

4- Blaxis biraz kafasını dinle-
meye çekildiydi, yakında döne-
cek. Mahony ise işiyle güçüyle
uşraşıyor, biraz fazla yoğun.

Demek gözlerini mahvetti? E
ama sen bizi uyarmak için biraz
fazla geç kaldın. Şöyled 15 sene
kadar geç kaldın. Neyse, kendi-
ne iyi bak, gene yaz...=)

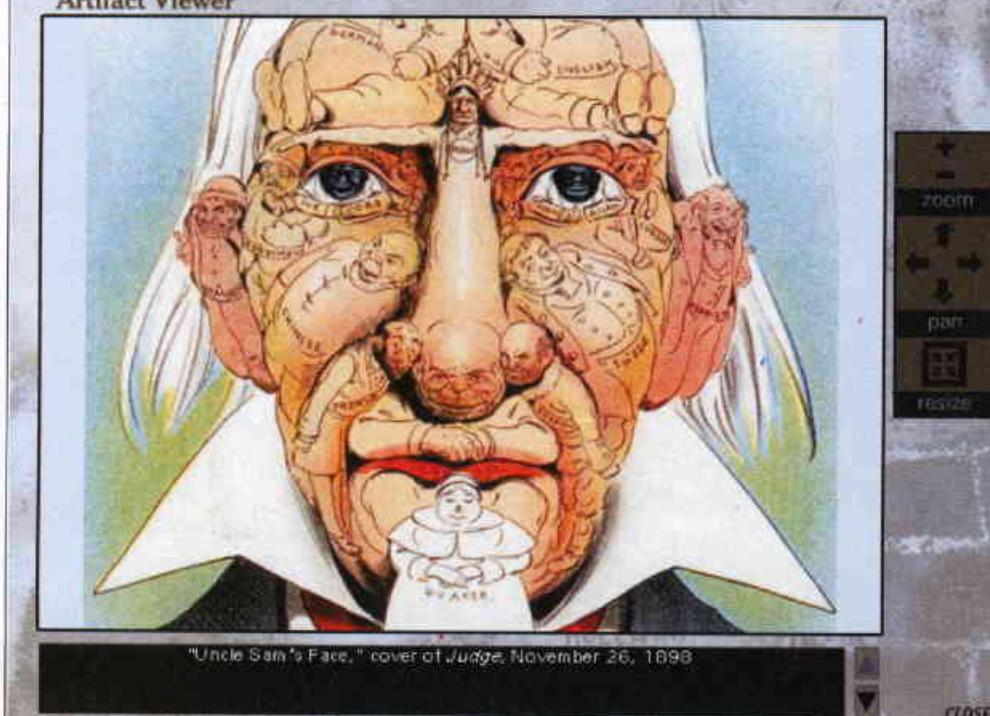
**Sevgili Level çalışanları,
Ve Cem abi tabii ki,**

Merhaba! Benim adım Sarp ve
3 senedir LEVEL alyorum. Sizin
derginize bayılıyorum, bi ayrı gu-
zel oluyor, diğer dergilerde-
ki "Oyunu inceleyip yazalım, olsun
bitsin" havası yok! Neyse lafi fazla
uzatmadan sorularına ve eleştiri-
lerime geçeceğim;

1-LEVEL V.S LARA'nın Ekim'de
olduğunu söylemişsiniz, ben de
tüm ay o filmi görmeyen sabırsız-
lığıyla kvranıp durdum, ancak
Ekim'de hiçbirşey yoktu! Yani kisa-
cası, o filmi bize gönderecek misi-
niz? Yoksa fragman ile mi yetene-
ceğiz?

2-Cem abi, bende "Yandıklar"-
lar etrafı, başımız belada (Bikin
bir öğrencinin intikam planları)
var. Ancak diğerlerini bulamı-
yorum? Ankara'da nereden bula-

Artifact Viewer



bilirim?

3-) Tomb Raider serisinin iyi olduğunu düşününenler ve siz ilker ile Halil Chrisholm! Tamamen hatalısınız! Mad Dog sonuna kadar haklısan pardesu olayı gerçek ol saydı kim bilsin ne derdiniz?

4-) Vakti zamanınınada Psygnosis'in "OVERBOARD!" adlı oyununu oynadınız mı, incelediniz mi? Şimdide dek alındılarla bakılıncı tek iyi oyunu gibi gözüküyo Psygnosis'in.

5-) Şu MDK 2 CD'sinin içersinde olan GLSetup, sistemime zarar verir mi?

bir yazar pek uğramadı bugüne dek. Hepimiz oyun oynamayı seviyoruz, dergicilik yapmayı seviyoruz, bilgisayarları seviyoruz. Yaptığımız işe kendimizi veriyoruz, haliyle sonuçlar güzel oluyor. Ama bu zaten hayatın her alanında böyledir. Neyse, işte şuna cevaplar:

1- Level vs Lara büyük bir ihtimale ebediyete götü. Cem'e soracak oldum, ama o horlamaya devam etti, sabahladı da, ehe...

2- Valla Cem bütün kitapçılarında olması lazım diyor. Sen bir de

nu diyoruz, cehennem kısmı haric tabii. Oraya biz bakmıyoruz, hihihiii...=)

8- Bilmiyorum, bileyimiyorum... Ama çıkmama ihtiyatlı yüksək!

SEVGİLİ CEM;

SANA 1 tek sorum olacak (belkide 2 tane de olabilir).....

1-) LEVEL'deki orjinal oyunları alabilemek için illaki Level clup üyesimi olmak gerekiyo, ve LEVEL clup üyesi nasıl olunur?

Çunku sipariş formunda Chip clup sipariş numarası yazıyo Bu-

HİYYEAAAAYYT !

Ailenizin "protestocu"su pardon suikastçısı karınıza! Hemi de "better than ever"! Geçenki mektubumda size haksızlık ettiğimi anladım ve bir özür mektubu yazdım dedim. Topuzdan özür diliyorum. (burada kurduğum cümle yanlış anlaşılması lütfen :)

Uzatmadan soru ve eleştirilere geçmek istiyorum :

1-) Lara hakkında konuşmaya cağırmak merak etmeyein. İki aydan beri bazı lara fanatikleri ifa olsun diye mektup yazıyorum, gördükçe ben de gizli oluyorum artık.

2-) Bilgisayarımın özellikleri P-7 2460 işlemci, 1024 Mb. Ram, 67 Gb. Harddisk, 120-X Cd-rom ve Voodoo 8 ekran kartı. Bu işlemci beni ne kadar idare eder acıcep? Hayır yanı arkadaşlar biraz düşük bir konfigürasyon olduğunu söyleyolar da ..

3-) Hem PC hem de PlayStation (yakında da Play Station 2) sahibiyim. Metal Gear solid kadar güzel bir oyun görmedim. Yoksa film mi demeliydim?

4-) Bana içinde bulunan her şeyi parçalayabileceğim wahi bir oyun önerir misiniz?

5-) PSG-1'üm bozuldu, ühüeee!.. Olsun bende baba yadi-gari bir minigun var, onu kullanıymam bari. Erkekseniz teker teker gelin luan!

Yeter bu kadar. Zaten beynimden sinyaller geliyo, AAARGHH!

İşte bu.. Önce sen, babana gel evlat! Hey, burası

Alpha 1, destek ekip lazımlı Destineşin: Level binası, Fuze 1 hazırları. Son duanızı edin pis çekirgeleeee!

Bye & cry

TAYFUN TUNA

LEVEL Yavrum evladım

Tayfunum,

Geçen mektubundan bu yana ilerleme kaydettim. Evet, maalesef ileri seviyede paranoid-sızofren olmuşsun, sana bol ihlamur içmeni, vitamin almanın ve sessiz sakın bir timarhanede birkaç yıl dintenmeni öneriyorum. Ayrıca biz de senin, oznuru kabul ediyoruz yanı... Hehe-he...=] Neyse, madem sormak gafletinde bulunmuşsun, ben de acımadan cevaplarım:

1- Zaten merak ettiğim de yoktu, ayrıca Lara kimin umrun-



6-) Cem abi, kızlar konusunda sana yarımdan destek veriyorum (Yarım mı? O nasi oluyo? - Yiğit D.) (Şöyle oluyo Yiğit, hem destekleyip hem desteklemiyorum - Sarp)

7-) Kopya oyun kullanıcıları, CE-HENNEMDE YANACAKSINIZ! Ben bir süre öncesine dek kopya oyun alıyorum ancak şimdiden orjinal alıyorum! Orjinallere birazraigbet artsa, fiyatları da gerçekten düşecek!

8-) Spider-Man'in PC versiyonu çıkacak mı? Yoksa illa bir PSX'mi edinmem lazımlı? Simdilik Bu kadar.

Sarp "GhostBuster" Esin

LEVEL Sevgili Buster,

E tabii ki Level güzel olacak, bu dergiye yaptığı işi sevmeyen

www.ideefixe.com adresine bir bak istersem.

3- Lara olayına burada noktayı koymuyorum. Üj-bej poligon için çenemi yoranam, size de aynısını tavsiye ederim.

4- Psygnosis eskiden iyi oyunlar yapardı, ama sonradan kaliteyi bayağı düşürdü.

5- GLSetup sadece ekran kartının OpenGL sürücülerini ayarlar, onun dışında bir şey yapmaz. Ama OpenGL sürücülerinle bir sorun yaşamıyorsan zaten çalıştırmana gerek yok demektir.

6- Ha yani sen diyosun ki "Baba ben hayatımın sonuna dek sap dolasın istemiyorum!" Valla ne diyim, super kıvrımlı lafi, ilerde politikacı felan olmasın başımıza sen sakın?

7- E biz de başından beri bu-

nu bana açık ve seçik anlatırımsın?

2) ... (oldu bilem)

KOPYA OYUN OYNAMAKTAN GINA GELDİ!!!!!!

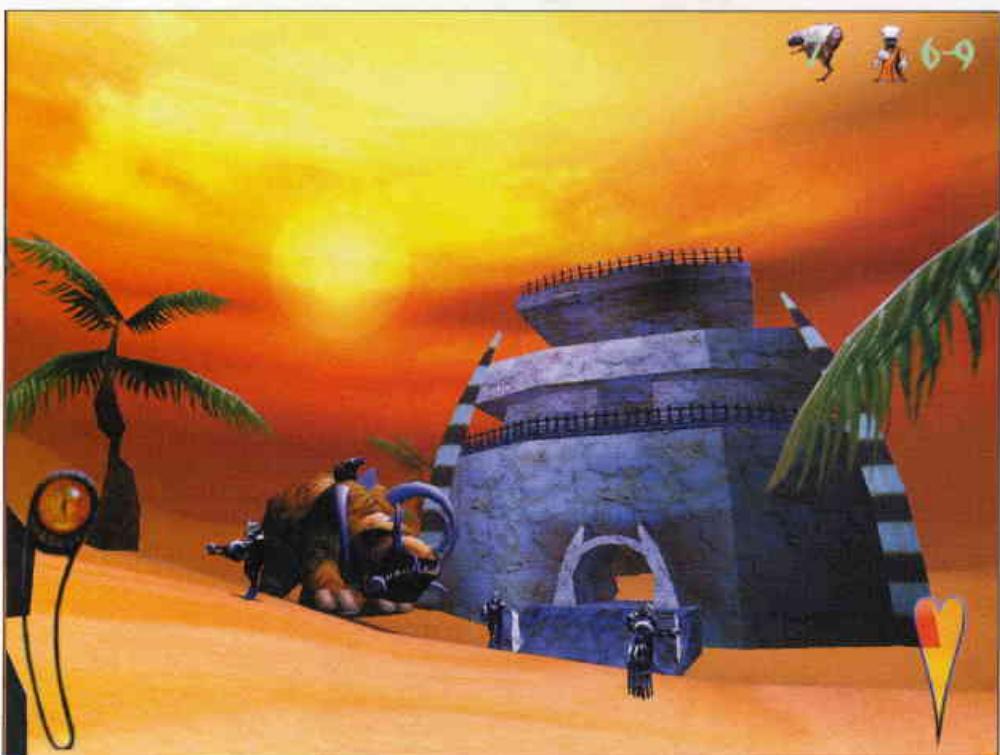
PLZ POSTA KUTUSUNA BENİM

YAZIMI DA ÇIKAR

(arkadaşlarla iddasına Girdik, pizzasına Çaktırma sana da yollam)

MUSTAFA/BALIKESİR

İşte soruna cevap, hayır Level Clup üyesi olman gerekmıyor. Sadece dergiye telefon açıp Pazarlama bölümünü bağlamalarını iste, sonra da konu hakkında onları konuş, sana yardımcı olurlar. Bu kadar basit. Ha unutmadan, afiyet olsun..=)



da? =)

2- Harddiskin biraz zayıf kalmış, ayrıca sana bir HOOOForce HyperUltraMega28-Z ekran kartı tavsiye ediyorum. Bir de Allah'tan akıl fikir, arna verir mi bilmem... =)

3- Hiçbir şey deme istersen, hatta sessizce uzaklaş.

4- Demek şiddet istiyorsun? Kolayı var, herhangi bir maç çıkışına git, hangi takımın maçı olduğu farketmez. Sonra taraftarların arasına gir ve tuttukları takıma bağırarak küfret. 3 saniye içinde şiddetin en alasını yaşarsın, aklın gider... =)

5- Susturuculu tüfek delikanlıyı bozar zaten, silah dediğin gürleme be! Hmmmm, bariiiii, huzurrrr, Nirvanaaaaa...

Bence de yeter bu kadar, sen gömleğini giyip yatağına uzan, ben de hemşireye sana güçlü bir sıkıştırıcı vurmasını söyleyeyim. Gene yaz... =)

Sıfır level çalışanları,

Ben 15 yaşında counter hastası bir gencim Derginizi 2 yıldır takip ediyorum ve çok büyük bir gelişme kaydettiniz. Özellikle Sinan Abi'yi çok özledim

hasretine dayanamıyorum artık. Sinan abi askerden geldiği anda tekrar yazmaya başlayacak mı.

Ayrıca Maddogun söylediğlerine aynen katılıyorum. Cem Abi çok yanlış düşünüyor bu dünyada hangi erkek kadınsız yaşabilir? Ayrıca bazı isteklerim var. (hoş görün beni daha çok gencim).

İstek-1: Frp köşesini biraz büyütümusunuz? Mesela benim gibi yeni frpciler için. Özellikle karakter yaratma, zarlar felan...

İstek-2: Tam sürümlere tam gaz devam çok iyi gidiyo:)

sorular (nası istek ayağına soruda sıkıştırıverdim.))))

1-Abiler Fallout hastasıym ama Military Baseye bı türlü girmiyom dinamiti Arabaya nasıl yerleştiricez?

2-Jagged Alliance'ı hala bitire-

medim. Bi ufak hile lütfen

3-Anlayacağınız üzere RTS hastasıym, AOE2 Conquerors strateji ustasında inceler misiniz? (irkalar felan)

4-Ala alla biraz önce aklımdaydı ama unuttum:)))) bu maili yayınlarsan sevinirim. Yayınlaşan bile bi cevap gönder. (e artık kırma beni yan:))))))

hadi görüşürük

Emrah(dwarf)Özcan

LEVEL Sevgili Cüce,

Eğer CS'yi seviyorsan, o zaman sana bir de Unreal Tournament'in SWAT modunu oynamayı önerim, tabi ilgilenen herkes için geçerli bu öneri. Sinan abine

gelince, o döndül Kendisini rehabilitasyona alındı, boyuna damdan oyun pompalıyor, yakında "normale" döner. Tabii bizi "normal" olarak tanımlayabilirsen. Heh... Cem abin ise zaten tüm atıp tutmalarına karşın kadınsız felan yaşayan bir adam değildir. Kendisinin gezegenin her yanında üçer beşer lolita sevgilileri mevcuttur. Puhahaha... İsteklerini ise genç olduğunu göz önüne alarak görmezden geldik, ama bi daha olmasın!... =)

1- Bak sana ne yapman gerektiğini söyleyeyim. Önce oralarda bir yerde duran demir çubuğu bul, bunu maden arabası üzerinde kullan. Sonra da yine etrafından bulacağın dinamit kalibini demirin üzerinde kullan. Birseyi başka bir şey üzerinde kullanmak için o nesneye tıkla, tuşu basılı tut. Çikan seçeneklerden çantayı seç ve açılan erivanter penceresinden kullanacağın nesneye tıkla, bu kadar.

2- Hile? RAHAHAHAHAHA-AHAAAAAA...

3- Bakarız, seni mi kiracaz? =)

4- Hatırlayınca sorarsın sen de, bi yere kaçmıyoruz... =)

Yayınladık, sevindin mi? Hah, afferim! Şimdi cici çocuk ol bakım, yoksa seni iğneciye veririm!... =)

LEVEL Selamlar

Madd abicim,

Ben Ersin ama Bl@de desen de olur Walla bu maili hasta hali ile yazıyorum. Bi ateşim çıktı ki sormalNeyse biraz da kendimi tanıtayım. Şimdi abicim ben 16 yaşında bir Level sapiyorum. Level'da çalışanları maillerle veya Icq'yla rahatsız etmek hobilerim arasındadır! Şaka bir yana gerçekten de size mail atmak beni rahatlatıyor (nasıl oluyorsa!). Hayatta en çok tanışmak istediğim kişiler siz level yazarlarınızın (hmmm... bozuk bir cümleye benzeli). Bak, seninle bi anlaşma yapalımlıbz en iyisi arkadaş olalım, başımız sıkıştığında birbirimize yardım edelim, barış içinde yaşayalım, insanlar ölmesin, ağaçlar kesilmesin (ne oluyor yawwwwww)! Səsi fikir!! Su-





6-10

LEVEL Merhaba**Aytaç,**

Selamını derhal transfer ediyor ve cevaplarına geçiyorum:

1- Böyle bir sistem seni rahatlıkla 2 yıl goturur. Tabii bunu şu anki teknolojik gelişmelere bakarak söyleyorum, bu piyasada 2 yıla kadar nelerin değişeceğini kimse bilmek

2- O oyun seneye kaçacak.

3- PS-2 çok daha karmaşık bir sistem ve tabii ki güvenlik önlemleri daha gelişmiş. Ama ne demişler? Hacker'a dağdan yanmaz...=)

4- Futbolu sevmeeeeeemmmmm! Ama ona bakarsan herifler Galatasarayı da mahalle takımına çevirmişler. Eeee, oyunu yapanlar İngiliz, bilmem bu yeterli mi?

5- Faydalansın bakkalım, ama benim yüzde on komisyonu unutma...=)

Gene yaz e mi?=)

Selam Cem!!!!

Yau cem sana bişey soracam ve bu soracağım sey beni acaip sinir ediyor.

Şu filim vardı yaa (ne /hangi veya bunun gibi bişey deme) noldu şuna.

Herkese abuk subuk cevap vereyorsun çok canım sıkılıyor.

Lütfen bana bu filme ne olduğunu yaz.Yau Gökhana mail çektim. Aynı soru sordum şu filme noldu diye ona bile not düşüp "valla kim bilir dedin" Sinirden patlıyom.

Bana haber erisen çok mutlu olacam.

Eylem Caner

LEVEL Merhaba Eylem,

Cem'i? Sakın kalkıp da beni Cem'le karıştıranlardan biri olduğunu söyleme, çok darılırm. Ben Madd'im ve Madd de bendlir. Bu kadar!.. Filme gelince, ne filmi yaw??? Eh, hâlâ anlamadıysan anlayışına kurban olayım senin!.. (Eh Mad, cevap verecek vaktim yok diye sokuşturmusun yine lafları-CEM)

[Level@level.com.tr](http://www.level.com.tr)

