

OCAK / 2001

HERKESE VİTAMİN EĞİTİM SETİ DEMO CD SI

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/01 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)

COUNTER STRIKE FOREVER



No One Lives Forever

Bond'un tahtı sallanıyor

Escape From Monkey Island

Guybrush son macerasıyla geri döndü

Hitman: Codename 47

Usta bir suikastçının günlüğünden

Gunman Chronicles

Uzayda vahşi batı tadında bir shooter

AM ÇÖZÜMLER: BALDUR'S GATE II • THE LONGEST JOURNEY • ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Devam...

Evet, evet, biliyorum. Sekiz aydır sizlerden uzaklardaydım. Ülkeme olan borcumu yerine getirmek için gitmişim, ama geri döndüm iste. Hoş geldin törenimi ve girişi bir başka bir yer ve zamana bırakalım lütfen, çünkü yapacak çok işiniz var. Yalnız, burada hepinizin önünde sevgili dostuma, Cem'e teşekkür etmek istiyorum. Ben yokken, birçok şeyi benden bile iyi yaparak yokluğumu hissettirmemi. Çok sağol Cem,

Bu ay farketmemişsinizdir, Play sizlerden gelen destek(!) sonucunda Level'in içine dahil oldu. Bunun çeşitli sebepleri var, şimdi burada tartışmak gereksiz ve yersiz olur. Yalnız bundan sonra akımda bulunsun, sizler için yaptığımız yenilikler hakkında ne düşündüğünüzü sadece anketlerde değil, bize ulaşabildiğiniz her türlü kanal aracılığıyla bize bildirin. Ki, doğru mu yapıyorsun yanlış mı ediyoruz bileyim. Bu arada, ankete katılan herkese teşekkürler. Şu sıralar anketleri incelemeye başlayacağız. Ama hala zamanınız var, Ocak'ın 15'ine kadar elimize ulaşan anketler değerlendirmeye dahil edilecek.

İkinci CD olarak Türkiye'de şimdiden kadar üretilmiş en kapsamlı eğitim program paketi olan Vitamin'in demo CD'sini veriyoruz. Eh, her zaman oyun oynamalı, arada bir ders de çalışmak fazl öyle değil mi? Hadi, hadi burun kıvırın, eğlenceli olduğunda birseyler öğrenmek ne kadar hoşunuza gider tahmin edemezsınız. Sadece bir deneyin ve görün.

Yılan hikayesine dönen sitemizin çok yakında açılabileceğini söylemek istiyorum. Hatta tarih bile belli artık: 15 Ocak. Umarım bunca zemandır beklediğimize degeectir.

Değinmek istediğim bir başka konu da, Level Film projesi. Biraz zamansız ve imkansızlıklar içinde başlayan film projesi, haliyle aksadı. Şu sıralar sizler için üzerinde çalıştığımız birçok sürprizimiz var, onları yetiştirmek için çok fazla zaman harcıyoruz. Söz vermek istemiyorum, ama Mart ayında film konusunda bir gelişme olacak gibi geliyor bana, yoksa yanlıyor muyum Gökhan? Cem?

Mart ayı için planladığımız (ve şu an size söyleyebileceğim) sürprizlerden birisi de büyük bir turnuva. İçerik ve uygulama aşamalarını planladığımız bu turnuvanın oldukça büyük çapta olacağımı söyleyebilirim. Eğer Counter Strike'da kendinize güveniyorsanız, sniping ve camping yeteneklerinizi iyi gelistirmeye bakın, çünkü turnuvayı kazananlar bizimle, yani korkulan LEVEL [LVL] ekibiyle karşı karşıya gelecekler!

Şimdilik benden bu kadar, sizi derginizle başbaşa bırakıyorum. Bir ay boyunca bekleyerek bunu hakettiniz.

Yeni yılınız, yeni umitlerle dolu olsun...



Sinan AKKOL
Yazı İşleri Müdürü

**Yeni yılınız,
yeni umitlerle
dolu olsun...**



Yeni Bir 3D Shooter: Atlantica

Hidden & Dangerous'un yapımcıları yeni bir proje kolları sıvadı

Hidden & Dangerous'u sevmiş miydiniz? İşte onu yapan orijinal takım şimdi kendi kurdukları yeni bir tasarımlı studiosunda başka bir 3D shooter ile uğraşıyorlar. Oyunun kendisini görmek için yaklaşık 18 ay kadar beklememiz gerekecek ama konusu ve oynanışı şimdiden çok ilgimizi çekti. Oyun milattan önce 3000 senesinde geçiyor. Dünyayı yöneten iki imparatorluk vardır, Atlantis ve Inca. Inca'lar sayı olarak çok olsa da Atlantisliler daha ileri bir medeniyete sahiptir ve bu iki medeniyet arasında bir denge oluşturmaktadır derken... Solar sistemdeki onuncu gezegene yabancı bir ırk yerlesir. Bu ırk Dünyadaki doğal kaynaklar ile ilgilenir ve Inca'lar ile ticaret yapmaya



başlılar. Bu ilişkide Inca'larda İleri teknoloji ile tanışırlar ve kısa bir zamanda Atlantislilerden daha güçlü bir teknolojye sahip olurlar. Sayısal üstünlüğün yanında teknolojik üstünlüğe de sahip olunca ellişine geçirdikleri bu güç onlara daha da ileriye giderek Atlantislileri egenlikleri altına alabileceklerini düşündür. Atlantislilerin tek kurtuluş yolu düş-

manlarına bu kaynağı sağlayan yabancı ırkı yok etmektedir.

Oyunda çok entertenan bir sistem var. Savastığınız dünyalar çok ufak olacak, o kadarki bir araca binerek çevresini kısa bir sürede dönebileceksiniz. Resimlerde gördüğünüz gibi



düşman üstleri ve gezegenler diğer oyunlara göre çok farklı.

Multiplayer sisteminde ise deathmatch, team deathmatch, capture the flag gibi özellikleri bulunacaktır. Oyun şimdilik yapılmamasında olduğu için daha bir çok ayrıntısı belli değil. Atlantica Unreal ve Quake'in tahtına göz dikebilir mi? Göreceğiz.



Disciples II : Dark Prophecy

Heroes of Might & Magic'in yenisi gelinceye kadar...

Birincisini ne kadar beğendiniz biliyoruz ama yeni bir Disciples şu anda yapım aşamasında.

Konu temel olarak gene aynı. Dört ırk Empire, Mountain Clans, Legions of the Damned veya Undead Hordes'dan birini seçerek tannanın kaderi için savaşorsunuz. Tabii ki haritalar ve senaryo bir öncekinden farklılık gösteriyor. Sanız en çok hoşlanacağınız yeniliklerden birisi birimlerinizi ve liderlerinizi sınırsız upgrade edebilme hakkına sahip olmanız olacaktır. Yeni oyunuda liderlerinizi 7 eşyaya kadar donatabileceksiniz.

Her ırkın aldığı questlerde kendine özel amaçları olacak. Bu da siz her ırkı ayrı ayrı oynamanız için teşvik etmek amacıyla konmuştur. Ayrıca her birimin Summon ya da Transform gibi kendine has kabiliyetleri olacak. Oyunda eskisine oranla her ırk için % 50

daha fazla birim olduğunu hesaba katarsak toplam 200 birimlik bir seçenek ağacı (upgradeler dahil) bizi bekliyor.

Oyna yeni büyüler de eklenmiş. Yeni kelimesinden kastımız toplam olarak 100 büy. Oyundaki her Saga, yani campa-

ign'de, toplam olarak 28 quest olacak. Her bir Saga'ya bir ırk için düşünürsek bu da her Saga'da 7 quest olacağı manasına geliyor.

Ayrıca oyunda bazı olaylarda bizim davranışlarımız tetikleyecektir. Oyunu multiplayer oynamak istiyorsanız fakat internet ya da LAN bağlantınız yoksa hotseat olarak yani aynı bilgisayarda oynayabileceksiniz. Firma tüm artworkleri de oyun CD'sine koymayı planlıyorlar.

Fark ettiğiniz gibi yeni Disciples oyununda bir sayısal çokluğ söz konusu ve oyunu uzun süre oynanabilir yapmaya başlıyorlar. Bu kalabalık, oyunun ara yüzüne ve oynanışına ne kadar iyi uyarlanabilir açıkçası merakla bekliyoruz.



Evil Islands Çok İddialı...

... ama son kararı yine biz vereceğiz

Rus firmalarından genelde iyi iş çıkardığı bilinen bir gerçek. Ama Evil Islands : Curse of the Lost Soul bu on yargımızı temelden değiştirebilecek bir yapıp gibi görünüyor. Oyun daha önce Rage of Mages'i yapmış olan Nival Interactive ve bir Alman firması olan Fishtank Interactive'in ortak yapımı. Çok etkileyici bir 3D motora sahip olacağı söylenen oyun bir RPG/Strateji. Ana karakteriniz kendini hiç bilmeliği bir yerde, geçmişyle ilgili her şeyi unutmuş olarak buluyor. Oyun boyunca tanıştığı iki karakteri de (daha doğrusu paralı askeri) yanına alarak başına gelenleri bulmaya çalışıyor. Konu biraz klasik. Evil Islands içinde 80 adet görev barındırıyor ve bu görevleri belli bir şekilde bitirmek zorunda değilsiniz. Ayrıca karakterinizin de öyle önüne gelen herkesi kesen süper bir kahraman olacağını falanda düşünmeyin. Zaten görevleri çे-

şitli şekilde bitirebilmekin anahtarları da burada yatar. Aklinizi kullanarak da bir çok problemin üstesinden gelmeniz mümkün olacak. İşin daha da güzel oyunda level



düzeninden daha çok Deus Ex'te olduğu gibi skillerinize experience puanlarınızı dağıttıracınız. Karakterlerinizin ise altı temel becerisi ve seksen adet özel yeteneği bulunacak. Oyunun savaş ekranına gelince : Savaşlar tamamen real time olmasına karşın tipki Baldur's Gate'te olduğu gibi pause edip emirlerini verdikten sonra savaşa kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Ayrıca vereceğiniz emirler savaşın gidişatında önemli rol oynayacak. Eğer düşmanınız sizden kuvvetliyse backstab, yani arkasından saldırıyla onu yemeye çabalayacaksınız. Eğer firma

tum bu verdiği sözleri yerine getirebilirse bizde bitirmeden basından kalkmayağımıza söz veriyoruz.

Yeni Bir Counter Strike Geliyor !

Barking Dog, askeri MP oyunlara son noktayı koyuyor

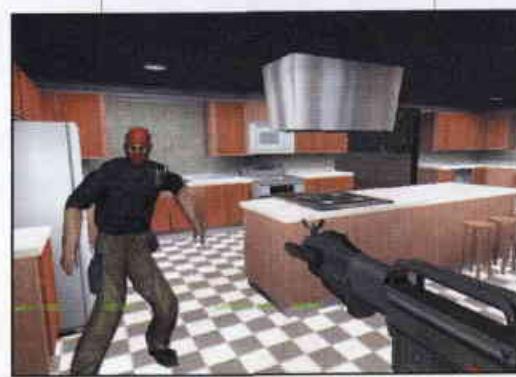
Counter Strike Beta 5 ve Homeworld: Cataclysm'ı yapan Barking Dog Studios, Global Operations adlı yeni bir Counter Strike türü ile uğraşıyorlar. Bu oyun için dokuz aydır LithTech motorunun üzerinde çalışıyorlar. Oyun gene yapı olarak takım bazlı bir 3D shooter olmuş. Bir takım terörist olurken öteki takım ise bir askeri grup veya antiterör timini canlandıracaktır. Oyunla ilgili diğer bilgiler ise şöyle: Gerçek dünya da ki bilinen haraketlerden esinlenerek hazırlanmış 16 harita, şu anda dünya üzerinden bulunan 32 özel tim, barış görevlisi, ası grubu, gerilla güçleri ve terörist gruplarının skinleri, 8 tabanca, 6 yarı otomatik tabanca, 4 shotgun, 4 makineli tüfek, 8 saldırı tüfeği ve 6

sniper tüfeğinden oluşan toplam 36 silahlık bir cephehanek. Bunları ek olarak takımda herkesin alabileceği 7 birbirinden farklı rol.

Fark ettiğiniz gibi Barking Dog oyunu mümkün olduğunda gerçekçi yapmayı planlıyor. Şirketin yöneticilerinden Brian Thalken'da aynı fikirde. Yaptıkları işi mümkün olabildiğince "organik" yani gerçekçi tepkiler veren bir sistem içerisinde yapmaya çaba-

lıyorlar. Yaptıkları silah modellereleri, ses efektleri ve haritalar yanında karakter animasyonlarının mümkün olduğunda akıcı olmasına dikkat ediyorlar. Bunun yanında karakterinizin yaptığı hareketler onun üzerinde bir şekilde görülecek. Örneğin vurulduğunuz bölgelerde kan sıçracak, karlı haritalarda çarpışırken üzerinize çamur bulasacak. Çarpışığınız haritalarda zaman zaman yağmur ya da kar yağacak ve mekanı sis basacak.

Bütün bu haberler ve gelişmeler ağzınızın suyunu akıtıyor. Fakat bunun yanında gerçekçi olacak diye Counter Strike'i Counter Strike yapan oynamıştan taviz verilmemesini de istiyoruz



Bizden Duymuş Olmayın

Dune Yeniden Doğuyor

Dreamcatcher Interactive yeni bir Dune oyunu yapıyor. Yaptıkları oyun bir action-adventure olacakmış ve 2001 Kasımında piyasaya sürmeye planlıyorlar. Oyun aksiyon ağırlıklı bir adventure. Bu defa kahraman olarak House Atreides Dükü'nün oğlu olan Paul'u canlandıracağız. Paul iki sene boyunca Fremen'lerle beraber yaşamış ve onların güven ve saygısını kazanmıştır. Daha fazlası ise oyundadır.

Bilgisayarlar Artık Zor Çöker

Tam oyunun sonuna gelmişen ya da uzun zamandır üzerinde çalıştığınız odeviniz veya projeniz bitirilmesi üzereken birbirini bilgisayarınız çöküveriyor. Bunları bir kenara bırakın önemli bir sey yapmasanız da bilgisayarınız çıktı mü başınızda büyük bir bela açılmış demektir. Bu acı tecrübeleri artık global bir problem haline geldi galiba çünkü olaya NASA el koymaya karar vermiş. NASA ve Carnegie Mellon Üniversitesi bir araya gelerek yeni bir "Yüksek Güvenilirlikli Bilgisayar Konsorsiyumu" kurduklarını açıkladılar. Bu araştırma grubunun amacı çökmeyen bilgisayar sistemleri inşa etmek. Konsorsiyuma Silicon Vadisi'ndeki şirketlerde destek veriyor.

Konsorsiyum NASA'dan gelen \$500.000 ile çalışmalarına bu sene başlıyor. Böyle bir çalışmanın ileride Internet'ten uzay araştırmalarına, havacılık kontrolünden günlük iş takibi programlarına kadar bir çok alan da bir sonraki gelişme aşamalarına geçmek için gerekli olduğu açıklandı. Konsorsiyuma destek veren diğer firmalar ise Adobe Systems, Compaq Computer, Hewlett-Packard, International Business Machines, ILOG, Marimba, Microsoft, Novell, Silicon Graphics, Siebel Systems, Sybase ve Sun Microsystems.

Dileriz kısa bir süre sonra probleme bir çözüm bulurlar.

Star Wars Online

Verant Interactive George Lucas'ın popüler film serisi Star Wars'ı konu alan yeni bir online oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. En büyük online oyunlardan biri olan EverQuest'in yarışmacısı olan Verant bu oyunun EverQuest'un uzayda geçen bir benzeri olmayacağı söylüyor. Yapılacak olan oyun şimdiden kadar yapılmış tüm online oyunlardan çok daha farklı yapıda olacakmış. Oyunun 3D motoru için şimdiden çalışmalarla başlanmış bile.

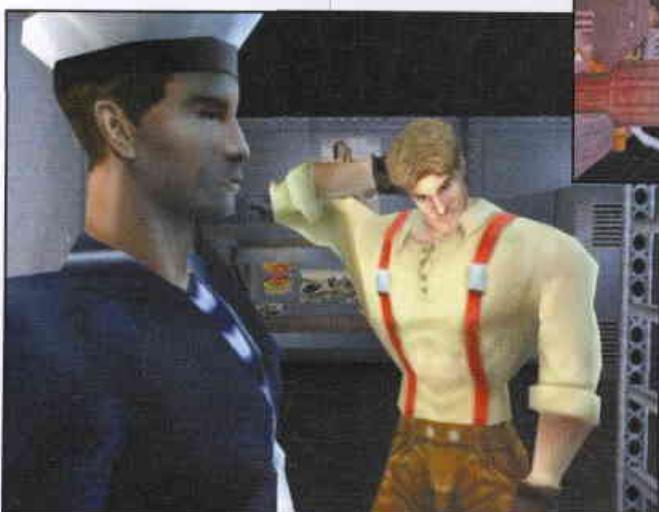


Pan Am Nedir?

Yeni bir action kahramanına çok mu ihtiyacınız var?

Hayır yanınız Pan American değil Nonstop Entertainment'in yeni oyunu. Pan Am Indiana Jones tarzı bir oyun olacak. Oyun tarz olarak Tomb Raider'a benzecek. Ana karakteri The

Mummy filmindeki Brendan Fraiser'a benzeyen oyunun dövüş sahnelerini ise Jackie Chan filmlerinden esinlenerek yapacaklar. Yani dövüşürken etraf-



nizdaki tüm nesneleri kullanabileceksiniz ve birkaç düşmana bir den vurabileceksiniz. Ayrıca dövüş kontrollerinde birkaç tuştan ibaret olacak. Oyunda belli bir serbestiye sahip olmanız da bir şekilde ana konuya bağlı olarak ilerlemek zorunlu kalacaktır. Serbestinden kaçınmaz bir dövüşten galip çıkamazsanız bardan dışarı atılacaksınız, ya da bir yolcuyu-

kurtaramasınız da yolu- nuza devam edebileceksiniz. Beceremediğiniz çok az hareket siz oyunu baştan başlatacak. Karşınıza çıkan bulmacaları çözüp dövüşleri kazandıkça ya da hikayeyle ilgili hareketleri yaptığında oyunda ilerleyeceksiniz. Fakat yapımların bir sonraki bölümde gene belanın ortasına düşeceğiniizi (tabii ki) garanti ediyor. Oyunu

yapan takımın Amen : The Awakening, Fifa serisi ve Need for Speed gibi süper oyunların ekiplerinden üyeleri mevcut. Nonstop Entertainment'in başkanı ise Electronic Arts'ın eski başkanı. Yani şirket yeni olsa da takım elemanları çok tecrübeli insanlardan oluşuyor. Dileriz oyuna da tüm tecrübelerini yansıtırlar.

Fazladan Shogun...

Shogun: Warlords'da atalarımıza karşı savaşacağız

Electronic Arts, Shogun: Total War için bir devam oyunu olacak Warlord'un yapım aşamasında olduğunu duyurdu.

Bu defa oyunda yepyeni bir düşman siz bekliyor: Moğollar. Japonya, tarihine baktığımızda içinde bir birinin topraklarını gözünü dikmiş bir sürü derebeylik banndırın bir millet olarak görür. Ama tarihlerinin bir kesiminde ülke iç itlaflarını bırakarak tüm ülkeyi tehdit eden büyük Moğol istilasına karşı tek yumruk olarak birleşmiştir. Bu olağanüstü tarihi sürecin içerdığı zenginlikleri bilen programcılar tüm bu kaynakları oyunun içersine katmışlardır. Ayrıca oyun içersinden ki klanların ve birliklerin her biri için ayrı bir yapay zeka üretmişler. Ustalık bunların hepsini yaparken de Savas Sanatı adlı kitabın yazarı, Çinli savasçı ve filozof Sun Tzu'nun öğre-

tilerinden esinlenmişler. Bu kitaptan tam 300'ün üzerinde kural almışlardır.

Oyuncular oyuna gene bir Daimyo, yani klan lideri olarak başlayacaklar ya daisterlerse Kublai Khan olarak Moğollar yönetecekler. Bunun yanında Japonya'nın en büyük Daimyolarından Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi veya Tokugawa Ieyasu olarak tarihin en ünlü savaşanları yönetebilecekler.

Tabii ki yeni oyunda beraber yeni savaş uniteleri de gelecek, bunlar: Kensai, Battlefield Ninja, Korean Auxiliary Infantry ve Mongol Cavalry olacak. Ayrıca yeni bi-



nalar ve upgrade'lerde söz konusu. Artık generalerinize Sun Tzu'nun öğretisini verebileceğiniz bir okulda söz konusu. Eğer hemen savaşa girmek isterseniz bunun için yeni haritalarda mevcut:

Diğer yeniliklere gelince: Sekiz oyuncuya kadar multiplayer des-

teji, harita editörü, senaryo editörü, İld yeni multiplayer mode ve birimlerini eğitebilme olanağı. Yeni multiplayer modunda amacınız ya rakibinizin Daimyo'sunu öldürmek ya da kaleler gibi oyundaki belli stratejik noktaları ele geçirmek

olacak. Electronic Arts yeni Shogun'da grafikler, ara yüz ve yapay zeka konusunda iddialı olduğunu söylüyor. Oyun 2001 İlkbaharına doğru hazır olacakmış. Sizi bileymez ama biz bu kez Japonya'ya karşı savasmayı düşünüyoruz. Nede olsa Moğollar uzaktan akrabamız sayılsın.

SNN Türkiye de Ultima Online Server'ı Açıyor!

Internette Ultima Online oynamak artık çok kolay

Sanane'yi herhalde bilmenizin yoktur artık. Bir çökeğin gözetmeden tamamen gönüllülerden oluşan bu grup Türkiye Online oyuncular konusunda bir numara ve hemen hemen tek oturumda oynayabileceğiz. Sanane şimdi çok önemli bir adım daha attı. Halen test aşamasından olsa da Sanane'nin yeni bir serveri var ve burada Ultima Online oynayabileceksiniz. Peki bu neden bu kadar önemli? Çünkü Ultima Online tüm dünya da oynanan bir MM (massively multiplayer) yani çok büyük kapasiteli ve çok oyunculu bir oyun. Ayrıca bir RPG yani Role Playing Game. Yani

oyundaki karakteriniz oyun bittiğinde silinmeyecek, yeni bir oyun oturumu da söz konusu değil. Karakteriniz her zaman ser-

verde saklanacak ve siz oynadığça yetenekleri gelişecek, ünlenecek, hazinesi artacak, ya da oynayışınıza göre diğer karakterler-

rin başına bela bir suçlu olacak vs. Artık hayatınızın sonuna kadar oynayabileceğiniz bir oyun söz konusu ve pinglerinizin çok daha düşük olacağına emin olabilirsiniz. Oyun için SNN'de kayıtlı olan kullanıcıların yuvalarak olarak 6000'inci nicklerini UO oynamak içinde açmışlar. Server tam olarak açıldığında kaç kişinin online olacağını varın siz düşünün. Serverda daha şimdiden PK (Player Killer) ve PK avcısı savaşları başlamış durumda. Test aşaması bittiğinde mevcut karakterler silineceğinden ve her şeyin baştan başlayacağı düşünüldüğünde daha şimdiden oyuncuların bu kadar hevesle oynaması bizi de çok sevindiriyor. Teşekkürler SNN Inc. Online Gaming Community.



Yeni Oyunlar

O çok beklediğiniz oyun ne zaman geliyor acaba? İşte gelecek olan ve iptal edilen oyun projeleri

Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi	Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi
Amen	CodeMasters	İPTAL EDİLDİ	Masters of Orion 3	Hasbro	Kış 2001
Alien Vs Predator 2	Fox Interactive	İlkbahar 2001	Morrowind	Bethesda	İlkbahar 2001
Alone In The Dark 4	Infogrames	İlkbahar 2001	Myst III: Exile	Mattel	İlkbahar 2001
Anachronox	Eidos	Mart 2001	Myth III	Bungie Software	Sonbahar 2001
Arcanum	Havas	Kasım 2001	Neverwinter Nights	Interplay	İlkbahar 2001
Black & White	EA	Mart 2001	Oni	Take Two	İlkbahar 2001
C&C: Renegade	EA	İlkbahar 2001	Pool Of Radiance II	Mattel	Mayıs 2001
Civilization III	Hasbro	Kış 2001	Quake III Team Arena	Activision	Bu Ay
Commandos 2	Eidos	İlkbahar 2001	Return To Castle Wolfenstein	Activision	İlkbahar 2001
Doom III	Activision	Kış 2001	Star Trek: The Fallen	Simon & Schuster	Bu Ay
Duke Nukem Forever	Infogrames	Yaz 2001	Team Fortress 2	Havas	İlkbahar 2001
Fallout Tactics	Interplay	İlkbahar 2001	The World Is Not Enough	EA	Yaz 2001
Formula 1 2001	EA	Ocak 2001	Tropico	Take Two	Yaz 2001
Giants	Interplay	Bu Ay	Ultima Worlds Online: Origin	EA	İlkbahar 2001
Halo	Microsoft	Yaz 2001	Unreal 2	Infogrames	Yaz 2001
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Yaz 2001	Worms World Party	Virgin	Kasım 2001
Hostile Waters	Rage	Şubat 2001	X-COM: Alliance	Hasbro	Yaz 2001
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	Mayıs 2001	X-COM: Enforcer	Hasbro	Kasım 2001

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Bu uzaylılar dünyayı istila etmekten ne zaman vazgeçecekler acaba?

Bir süre önce Mythos Games, Dreamland adında yeni bir oyun çıkaracağını duyurdu. Tabii basına yapılan açıklamalar ister istemez akillara şu soruları getirdi: Acaba Dreamland, Mythos'un daha önceleri Microsoft için geliştirmiş olduğu ünlü X Com strateji serisinin bir devamı mıydı? Oynamabılırlık aynı mı kalacaktı? X-Com oyunları çıktıgı zaman geçirdiğimiz uykusuz geceler geri mi dönecektik? Aslında oyun hala gelişim sürecinde olduğu için bu soruların hepsini cevaplamak şuan pek mümkün gibi gözükmüyor.

Uzaylılarla gerilla savaşı...

Dreamland, dünyanın uzayı bir ırka karşı umutsuzca mücadele verdiği yakın bir gelecekte geçiyor. Uzaylıların teknolojisi bizimkine karşı kat kat üstün durumda. Aslında Dünya'nın bu kadar uzun süredir dayanması bile bir mucize sayılabilir; yaklaşık 70 yıldır uzaylılar insan irkinin kokunu kazımaya çalışıyorlar ama son noktayı hala kayobalırmış değiller. Ama artık bu uzun savaşın sonucunda Dünya'nın askeri kuşetleri tükenmek üzere ve uzayı istilacılara karşı bir varlık gösteremiyor. Ve tabii ki insan irkinin son umudu siz ve küçük gerilla ordunuz...

Birçok efsane oldu-
ğu gibi,
UFO hika-
yele-
rinde
de bir-
takım gerçekler
gizli. Örneğin oyunda
'51. Bölge' ve 'Men
In Black' olayına bir-
çoğ gönderme var.
Oyun boyunca onlar
hakkındaki gerçekler ya-
vaş yavaş açığa çıkıyor. Savaş
boyunca insanlar hayatı kâ-
labilmek için belli yerlere sakla-
yor. Siz de bu insanları bir

araya getiriyor ve Terran Liberation Army' adındaki gerilla ordusunu kuruyorsunuz. Keşif ekiple-
riniz ilk olarak terkedilmiş eski askeri üslerde davanız için gerekli teçhizati buluyor. Neyse ki bu askeri üslerde aradığınız her şeyi bulmak mümkün; pompalı tüfeklerden tutun da F-16 savaş uçaklarına ve Chinook helikopterlerine kadar geniş bir silah yelpazesi emrinizde. Ayrıca birlikler kurabilir, bilim adamları ve mühendislerle çalışabilirsiniz. Komutanız altındaki insanların sayısı, uzaylılara (namı diğer Sauranlar) karşı kazandığınız zaferlere göre değişiyor. Sauranlar güçlendikçe insanlar üzerindeki kontrolleri artırıyor. Oyunda birtakım aşamalar kaydettikten sonra yeraltında gizli üsler kurup ele geçirdiğiniz düşman birimlerini masaya yatıracak Sauran teknolojisini öğrenebiliyorsunuz. Edindiğiniz yeni bilgiler sayesinde ateş gücünüzü geliştiriyor ve insan irkini Sauran belasından kurtarıp tekrar özgür kılıyor-
nuz (ve bu tarih tabii ki '4 Temmuz' günune denk gel-
iyor).

Sauranları keşfetmek...

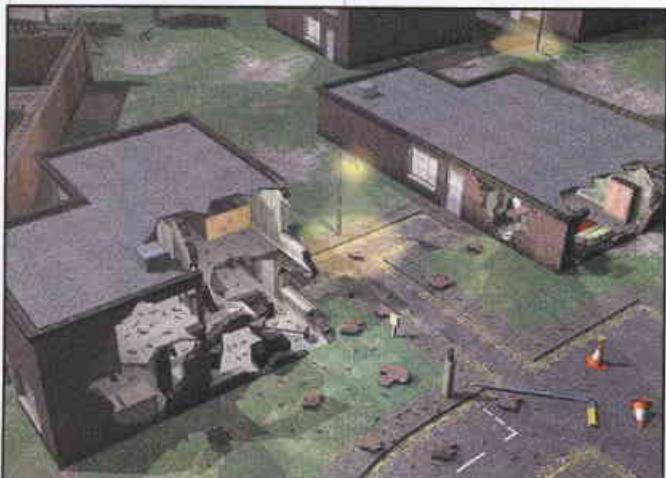
Freedom Ridge sıraya dayalı bir strateji oyunu ama yapıcıların açıklamalarına göre oyunda kaynak yönetimi minimum düzeyde olacakmış. İhtiyacınız olan ekipmanları yabularak ya da araştırmalarınız sonucunda ureterek elde ediyorsunuz. Tabii ki ele geçirdiğiniz Sauran ge-



milerini ve silahlarını kullanmak da bir alternatif. Oyundaki en önemli şeylerden biri de uslerinizi ve içindeki insanları yeterince koruyabilmek; çünkü gönüllüler olmadan yeni birlikler kuramazsınız.

Sauranları size uygulayacağı şiddetin miktarı, sizin onlar için ne derece bir tehdit unsuru oluşturacağınızı bağlı. Yani siz esaslı saldırılardan düzenlemeyiniz surece Sauranlar operasyonlarına imme kazandırmayacaktır. Oyunda ilerledikçe bilim adamlarınız bu

garip Sauran davranışının nedenerini keşfedor. Oyuna bir usle ve küçük bir birlikle başlıyorsunuz; yakın çevrenizde de en az bir tane cephane deposu ve terkedilmiş bir askeri üs bulunuyor. Freedom Ridge'de stratejinizi 'geosphere' denilen, simül edilmiş bir Dünya karesi üzerinde belirliyor ve yönlendirilebiliyorsunuz. Bu kure üzerinde rotasyon ve zoom imkanınız var; ayrıca gündüz-gece değişimlerini görebiliyorsunuz. Keşf gezisi yapma, elinizdeki bir Sauron gemisiyle düşman üssüne sizme veya birliklerinizi bir noktaya indirme gibi hava operasyonlarını bu kure üzerinden rahatlıkla yapabilirsiniz. Sauran enkaz alanlarına, terkedilmiş üslere, insan siğınaklarına, güç istasyonlarına ve Sauran 'insanlaştırma' fabrikalarına havadan indirme yapabilirsiniz.





Bir birlik yukarıdaki noktalardan birine indiği an kontrol taktiksel bir arayüze geçicek ve tamamıyla 3D olan bir çevrede adamlarınızı kontrol etmeye başlayacaktır. Aynı anda 12'den fazla birlik emrinizin altında olacak.

Bırılığınızdeki her askerin kendine özgü yetenekleri olacak. Askerleriniz deneyim kazanarak veya çeşitli eğitimlerden geçerek sahip oldukları özelikleri geliştirebilecekler. Ayrıca ele geçirdiğiniz uzaylıların psikik özelliklerini de araştırmalar sonucunda askerlerinize adapte edebileceksiniz. Akıma gelmişken, oyundaki sivilleri korumak zorundasınız; siviller si-

ze bilgi sağlayabilir ve ordunuz için gönüllü olabilir.

Oyundaki görevlerin ucu bucağı yok; yanı bulunabilecek məteriyaller de bir o kadar sonsuz. Oyuncu genellikle ihtiyacı olan şeyi yakın ve uzak çevresini taraarak buluyor. Tabii gerekli yapıları inşa ettikten ve araştırmaları yaptıktan sonra ihtiyacınız olan şeyi kendiniz de üretebilirsiniz ama bu süreç diğerine göre biraz daha uzun. Birimleriniz ele geçirilen uzay gemilerini ve araçları kullanabiliyor. Oyundaki her yeni teknoloji bir gelişim sürecinin sonunda ortaya çıkıyor, yanı pat diye hiçbir şey olmuyor. Bi-

rimlerinizin görüşüleri taşıdıkları ekipmanla ve iklərlə görə deçşiyor (oyunun ileri aşamalarında uzaylıları da ordunuza katabilirsiniz).

Arayüz denilen olay...

Oyunda geçerli olan iki önemli arayüz var. Her ikisi de başından beri konsol amaçlı tasarlanmıştır. Geosphere'de tüm gezegeni istediğiniz şekilde görebiliyorsunuz. Burada üzleriniz arasında dolasılabilir, uçaklarınızı çeşitli görevlere atayabilir, araştırma projelerinizi yönlendirebilir, vs. Taktiksel arayüze ise sıraya dayalı bir şekilde birlikleriniz arasında gezeren onları kontrol edebilirsiniz, izometrik ve birinci şahıs bakış açıları geçerli.

Oyunun grafikleri tamamıyla 3D modellerden oluşuyor. Örneğin duvarları çok zorlanan bir ev yıkılıyor ama aynı duvarda bir delik açarak peki la kendiniz bir kapı da yaratıborsunuz. Anlayacağınız 3D modeller diğer RTS oyuntarındaki gibi sadece görsel malzeme olarak kullanılmış. Freedom Ridge sıraya dayalı bir strateji olduğu için 3D grafiklerin oynanabilirliği karmaşık bir hale sokmacığını düşünüyor.

Geosphere'in gerçek ve hızlandırılmış zaman modlarının olmasının yanı sıra taktiksel arayüzün sıraya dayalı olması, Freedom Ridge'i özgün bir strateji oyunu yapıyor. Taktiksel savaşlarda oynamayıbirlilik oldukça gerçekçi; iyi bir oyuncu elindeki imkanları ve araziyi efektif bir şekilde kullanarak, kendi birliğinden daha üstün bir düşmanlığını yok edebiliyor. Mesela bir binayı iyi birkaç roket atışıyla yıpratın ve sonra içerisindeki ler sizi aramak için dışarı çıktıları

anda, doğru yere yerleştirilmiş bir C1 seti ile düşman birliğinin yarısını ortadan kaldırın. Yanı oyunda yapabileceğiniz seyler çok çeşitlidir, görevleri uygulama şekli tamamıyla oyuncuya bırakılmış.

Yeni bir efsane

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, gördüğümüz kadaryla oldukça derin bir oyun. Gerçek taktiksel özelliklerinin yanı sıra gelişmiş 3D grafikleriyle gözde hitap ediyor. Pratik bir arayüze sahip olması böylesine detaylı bir oyun için artı bir özellik. Ayrıca uzaylılar ve insanırkı hakkindaki kapalı kapılar oyuncuyu meraklılaştırır ve uzun süre ekranın başında tutacaktır. Gizli sırları ortaya çıkarmak ve onlardan birtakım avantajlar sağlamak oyuncuyu latmın edecektir. X-Com fanatikleri şimdiden sebirsizlenmeye başlamış olmalıdır.

Güven Çatak



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Yapım: Mythos Games

Cıkuş Tarihi: 2001 Nisan

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı

İlk İzlenim: Bunu daha önce görmüştük!

Bize Göre: X-Com'u yaratan ekibin böyle bir oyun için tekrar kollarını sıvaması çok olumlu bir gelişme. Her şeyeyle mükemmel bir oyun olacağa benziyor. Ama Mythos Games'in bir an önce uzaylıların istilası konulu oyunları bırakıp, daha orijinal bir şeyler yapmaya başlasa iyi olacak.

İLK İZLENİM

Tropico

Karayıp kıyılarda diktatörlük yapmaya ne dersiniz?

Koca bir ülkeyi yönetmektense, bir adayı adam etmek herhalde çok daha zevkli olurdu; hele bir de o ada tropik bir iklimde sahipse. Yapımcı PopTop firmasını Railroad Tycoon 2'den hatırlayabiliriz. Peki, Tropico neler vaat ediyor? Cennet bil adada bir tür diktatör Robinson mu oluyoruz? Aslında Tropico da biraz simülasyon, biraz da su ecmelerinin 'tanrılık' dediği seyden var. Bazı yönlerden Tropico için Güney Amerika'da geçen bir SimCity diyebiliriz. Sonuçta Güney Amerika politik anlamda sayısız çalkantılı dönem geçmiş bir yer. Örneğin Bolivya 1981 yılındaki bağımsızlığından sonra hükümet 192 kere değişim, Yani adamlar her 10 ayda bir soluğu seçim sandığının başında almışlar. İşte bu yuzden Güney Amerika böyle bir oyun için birçok dahiyane fikrin yer aldığı zengin bir maden yatağına benzıyor. Tropico oynanabilirlik bakımından SimCity 3000 ve Railroad Tycoon

2'ye çok benziyor. Tabii Latin Amerika'ya özgü politik entrikaların olması da oyuna ayrı bir hava katmış.

Güneş altında bir despot...

Bu cennet adanın başına getmeden önce nasıl bir diktatör olacağınızın karar, vermelisiniz. Coğu bıykıllı ve esmer olan adayların arasından zevkinize uygun bir tip seçtilken sonra sıra liderlik özelliklerini belirlemeye geliyor. Özellikleriniz hakkında titiz davranışınız gerekiyor; yoksa bir anda kendınızı bir askeri darbe veya bir genila saldırısı ile karşı karşıya bulabilirsiniz. Tabii bu da hükümetin düşmesi ve gücünüzü kaybetmeniz anlamına gelir. Her hareketiniz ada halkının liderliğiniz hakkındaki fikirlerini olumlu veya olumsuz yönde etkiliyor. Bildiğiniz gibi kimse mükemmel değil ve karakterinizin artan olduğu kadar eksileri de olacaktır. İşte bu yuzden en iyi denge bir karakter yaratmak. Yani ister karizmatik bir lider

olun, ister de moronun teki. Güneşli cennetinizin tropik bir ce-henne me dönüşüm şansının hep olduğunu akılınızdan çıkarınmayın yeter. Peki bir zorba olmadan demokratik bir lider olarak da adayı yönetmek mümkün mü? Neden olmasın ki? Diktatörlük sadece bir yönetim şeklidir; yönetimin uygulanma biçimini degildir. Tropico'da adanızı istediğiniz şekilde yönetebilirsiniz. Monarşik düzeni, çok partili sisteme dönüştürülebilirsiniz. Tabii ayakdan malan bastırabilecek bir askeri güç sahipseniz seçimleri iptal edebilirsiniz.

Siesta mı yoksa Fiesta mı?

Tropico'da ada sakinlerine yaklaşınız, onları yönetmek değil, etkilemek yönünde örmeli. Adanın tamamından küçük bir kulubeye kadar her şeyi görüntüleyebilen bir kamera sistemi sa yesinde (bu arada oyunun grafik motoru, Railroad Tycoon'unın geliştirilmiş bir versiyonu), bir yandan nelerin çıkarmanız doğ-

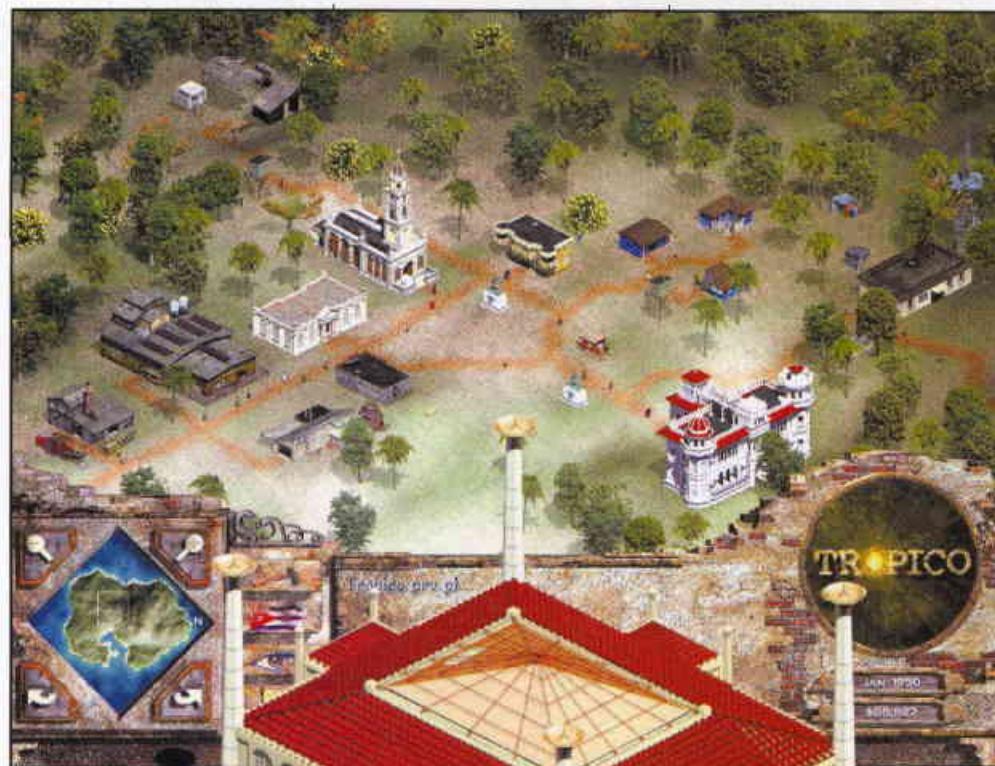
rultusunda gittigine bakarken, bir yandan da zar geçinen çiftçilerle düşük ücretli işçilerin sizin içindeki malikanenizde yakalayıp linç etmesini engelleyebilirsiniz. İşin en zor kısmı 46 farklı karaktere 35 farklı meslek dalını uygun bir biçimde eşlestirebilme.

Muz cumhuriyetinizi (yanlış anlaşmasın, Ülkenizi küçümsedigimiz zaman yok) saat gibi işlemesinin bir yolu da ara vermeden bildiri yayınılmak. Bu politik değişiklikler hem halkın hem de devamlı tıcar anlaşmalar öneren iki super gücü (Rusya ve Amerika) oldukça etkileyebiliyor. Adaya iyi ce zoom yapacak olursak her bireyin katasındaki fanteziyi küçük bir baloncuğun içinde görebiliyor ve mutlu olup olmadıklarını anlayabiliyoruz. Bir tanesi dükkanını kapamış siesta hayalleri kurarken, bir tanesi de kafalarına bandana geçmiş bir grup ihtiialciye katılmak için tepelerin yolunu tutmuş olabiliyor. Ayrıca küçük bir tıkla-maya her bireyin ailesi, politik eğilimleri ve kişisel özellikleri hakkında bilgi alabiliyorsunuz.

Üreyin Diyorum!

Nüfusu artırmak, Tropico'da yapmanız gereken önemli şeylerden biri. Doğum yüzdesinin ada sakinlerinin mutluluğuyla orantılı olduğunu akılınızdan çıkarın. Fakirliğin baş göstermesi sağlık sorunlarını da beraberinde getireceğinden, doğum yüzdesi otomatik olarak düşecektir. Öte yandan nüfus artışını doğrudan etkilemenin birkaç yolu daha var. Örneğin Kilise ile ilişkileriniz iyi ise, gebeliği önleyici ilaçların kalınılmasıyla ilgili bir bildiri yayınlarak ada sakinlerinin daha fazla bebek sahibi olmasını sağlayabilirsiniz. Ama eğer adada sıklıkla ilan ederseniz, işler hem de çok tersine döner. Kisacası genel politik, sosyal ve endüstri-





yel yaklaşımınız halkınızı doğrudan etkiliyor. Şunu da unutmamak gerek ki halkınınız yaptığıınız her şeyden hükümetinizi değil, sadece sizı sorumlu tutuyor.

Her politikacının da bildiği gibi halkı uytumanın, pardon etkilemenin en iyi yolu güçlü propagandalar yapmak ve tabii ki bir yandan da çaktırmadan mal götürmek. Yani bu Televole gibi magazin ağırlıklı programlarla insanların uyuşup can çeken ekonomiden ve diğer krizlerden biber olmasına benzıyor. Örneğin "işçinin sesi" diye bir gazete çıkarırsanız, yeni iş imkanları sağlamağın yanı sıra halkı etkilemiş de olursunuz; tabii fabrikadan ve vergilerden volvi yuran yine siz olacaksınız. Veya köle gibi çalışan

çiftçilere
rin mahsulteri-
ni Amerika'ya (Rusya da olabilir) it-
hal etmesine izin verin; yönetimi-
ne karşı başkaldırmayı rüyaların-
da bile görmeyeceklerdir

Elindeki topraklar

Bireyin neler düşündüğünü öğrenmek kadar söyle bir tepe- den bakarak adanın geneli hakkında bir politika belirlemek de önemli. Bulutların bile oyunda kritik bir rol üstlendiğini biliyor muyduğunuz? Tarım ve hatta tekstil sektöründeki dalgalanmalar bile doğrudan iklim koşullarıyla bağlı-

lantılı ola-
rak mey-
dana ge-
liyor. Bu
yüzden nere-
de tam yap-
cağınız, nereye otel dike-
ceğiniz ve şıko Amerikalı tu-
ristlerin tatillerini geçirmek (ve pa-
ralarını harcamak) için nereye ge-
leceklerine onceden karar ver-
melisiniz. Tabii turistlerin gelebil-
mesi için öncelikle bir havaalanı
inşa etmeniz gerekiyor. Yalnız bu
havaalanı yapımı birazlık hassas
bir konu; eğer ekonominiz iyi git-
miyorsa, bu işe hiç kalkışmamalı-
sınız. Ekonominizin iyi gidip gitme-
diğini sahillerinize akseden göç-
menlerden anlayabilirsiniz. Bu
arada adanın yerli halkın göç-
menlerden pek hoşlanmadığını
da söylemeliyiz. Havaalanından
baska tütün fabrikası ve kurulaca-
ğı yer de en önemli konulardan
biri. Oyunda bu ikisinden başka
kurup geliştirebileceğiniz 58 yapı
türü yer alıyor.

Gelelim vergi sistemine, herhalde hepiniz ekonominizin vergilerle yuruduğunu düşünüyorsunuzdur. Ne de olsa Tropico gerçek dunyaya ait bir konsepti işliyor. Ama aslında işler göründüğü gibi değil; serbest piyasa ekonomisi geçerli. Maashlardan sigorta primi için kesinti yapmıyoruz. Politik kararlarınızı adaya giren fonlar etkiliyor (money talks!). Yani ithalat



ve turizm odaklanmanız gereken en önemli iki konu.

Sigara sağlığa zararlıdır...

Bir dakika, demin biz tütün fabrikası mı dedik? Evet, ama akılınız sakın birtakım narkotik durumlar gelmesin. Çünkü Tropico'da sıra sıra uyuşturucu fabrikalar kurmak veya Rus uyuşturucu satıcılarıyla kanunsuz işler yapmak gibi olaylarınız yok. Görüp görebileceğiniz sadece 'kötü kadın' olmadıklarını iddia eden 'şov kızları'. Tabii bu durumu adaya bir katedral direk dengeleyebilirsiniz. Oyunun sadece ticari alışverişten ibaret olduğunu düşünüyorsanız, yanlıyorsunuz. Çünkü birtakım surpriz felaketler sizi bekliyor (ne de olsa tropik bir adada diktatörlük yapıyorsunuz). Hortum ve sel gibi felaketler size raporlar halinde yansıyor ama diğer olaylar bizzat simülle ediliyor. Aslında Amerikalılar gökten inmeye devam ettiği ve İsviçre'deki banka hesabınız kabardığı sürece hiçbir sorun yok gibi. Halkınız zaman zaman açlık sinyalleri verebilir. Çok dert etmeyein.

"Ekmek bulamazırsa, pasta yesinler" sözünü hatırlayın. Sonuçta işte yeni bir nirvana yaratın, ister seniz de din kisvesi altında kacaklık yapın ama Tropico'ya mutlaka bir göz atın. Sanal diktatörlere duyurulur...

Güven Çatak

Tropico

Yapım: PopTop Software

Cıktı Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyacları:

P II-400, 64 MB Ram, 8MB ekran kartı

İlk İzlenim: Hasta la vista!

Bize Göre: Tropico, ilginç konsept ile izometrik strateji oyunları arasında kolaylıkla sıyrılabilecek bir oyunu benziyor. Tropik bir adayı dikta etmek çok zevkli olsa gerek! Hem işçilerinizle hem de adanızı tropik bir cennet sanan turistlerle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Aradaki dengeyi tutturabilmek çok önemli.

Z 2: STEEL SOLDIERS

Eski dost Bitmap Brothers geri dönüyor

Evvel zaman kalbur zaman içinde 3-4 yazarlık, boyu küçük kalıbı büyük bir dergi, birinci doğum gününü kutlayan çok olmamışken, bilgisayar adlı yaratık, minik, hızlı ve bir o kadar da şirin, tek harfli bir oyunu ağırmaya hazırlıyor. "Z" isimli bu oyun diğer real time stratejilerden daha farklı ve daha seri bir oyun olarak karşımıza çıkacaktı. O zamanlar çok da üzerinde durulmamış eğlenceli bir oyun olsa da o anda bilgiklerimiz arasında bitmap adlı bu firmanın 4 sene boyunca kasis bu oyunun ikincisini çıkartacağı, ortamı şenlendireceğini ve piyasadaki real time stratejilerde ciddi bir rakip olacağı kesinlikle yoktu, sevgili Level halkı.

Röportaj bize gelmez... mi?

Sizin için uzun uğraşlarla Bitmap'in önemli sorumlularından Mike Montgomery'yi arayıp Ocak ayında son oyunlarını tanıtmacı-

ının, sabahları 48 ayın ve daha nice fedakarlığın sonucunda ise, sonuç epey ilginç olacakmış. Oyunun genel yapısı üzerinde tabii ki de önemli bir değişiklik olmayacağına söyleyen Mike, onun haricinde bir bilgisayar oyununda akılınız gelen her oğenin ilerleme kaydettiğinin altını çizdi.

2+1 ... 3. Boyuttayız

İlk olarak oyun, 2D haritalarından sıyrılp 3 boyutlu bir alana taşınmış. Bu da kimi zaman dağılara, tepelere ve yüksek bayırlara çıkacak, kimi zaman bu yükseklik farklılıklarını lehimize kullanmak için çeşitli stratejiler geliştireceğiz demekmiş. Hatta öyle ki kimi zaman yüksek bölgelerdeki az Xenonite'li yerler, alçak bölgelerdeki çok Xenonite'li yerlere göre daha değerli olabileceklermiş (bu arada ufak bir hatırlatma, Z'de haritada çeşitli bölgeler ve ele geçirmeniz gereken bayraklar vardır, bir tür bayrak kapmaca

yarışına benzeyen bu koşturmacada ele geçirdiğiniz her bayrağın olduğu kismi zenginliğine göre size Xenonite madeninin gıkmasını sağlar ki, bu da oyundaki her birliğin üretiminde kullanacağınız parana denk demek). Tabii



mizi, hemen atlayıp ilk uçakla buraya gelip bizimle bir röportaj yapması gerektiğini, yoksa telefon parasını ödemek için dergiyi ipotek etmemiz gerektiğini söyleyince sevgili Mike bizi kırmadı. İki buçuk saat sonra ise Yeşilköy'deki bir kafede sorularımızı yanıtırken, camdan gözüken uçağın üzerindeki kocaman Concorde yazısını okumamak için 10 derece miyop olmak bile yetmezdi.

Mike'in dediğine göre Z 2:SS üzerinde uzun bir zaman boyunca epey büyük emekler harcamışlar. Tüketilen üç ton kahve-

konu, oyun içi stratejiden açılıca ister istemez bir real time stratejinin en önemli kısmı olan yapay zekaya geldi. Birden yüzünde hafif bir gülümse beliren Mike kendinden emin bir şekilde

güçlü ve esnek bir yapay zeka konusunda epey çalışıklarını anlatır. Bilgisayarın durumu ne olursa olsun (yani ister atak ister savunma pozisyonun da olsun), yapay zekanın her zaman tüm birlikler, binalar ve ufak stratejiler konusunda

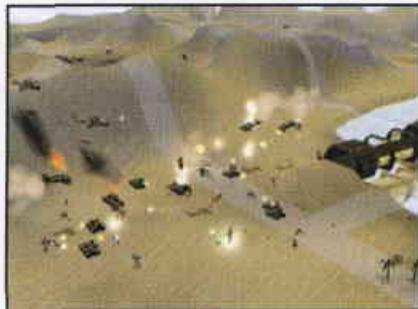
herince noktasına kadar kontrolü varmış. Ayrıca bizim yapacağımız hareketlere göre de kimi yönlerden gelişen bir yapay zekayla karşılaşacakmışız.

Son harfin ihtisami

Oyun içindeki birlikler hakkında sorduğum bir kaç soruya yanıtız bırakmadı sevgili Mike. 30 farklı birlik ve 20 farklı bina varmış. Ama asıl önemli olan her birliğin kendine özel bir karaktere sahip olması. Ayrıca ilk oyundan farklı olarak bir kaç tane "Kahraman" karakterler eklediklerini söylediğinde epey mutlu oldum ve bunun çok iyi bir fikir olduğunu, oyuncuların oyundaki karakterlerle kendilerini her zaman bütünlüştirdiklerini ve bu karakterlerin bazlarının diğer hepsinden farklı görünüşte ve güçte olmasının oyuncuyu daha çok mutlu edeceğini ve oyuncunun derinliklerine çok daha kolay gümüleceğini hatırlattım. İlk oyundaki birliklerin sınırlı olması nedeniyle bu sefer daha çok çeşit kul-

lanmışlar ve hava ve su birliklerini de unutmamışlar. Ayrıca bu sefer teknisyen, patlayıcı ustası ve casus gibi doğru kullanıldığında önemli değişikliklere yol açacak stratejik üniteler de olacakmış. (Tam bunları söylemekten çağrı cihazından gelen kısa ses çok vaktinin kalmadığını, uçağı tekrar hazırladıklarını belirtiyordu. Konuyu topalamamışdım.)

Oyunun bir önceki halindeki eğlenceli hiç bir tarafın eksilmeseyeceğinin altını özellikle çizilmesini rica eden Mike, aynı anda da



oyunun genel olarak ne kadar gelişmiş özelliklerle bezenmiş olduğunu göstermeye çalışıyordu.

Artık kalkması gerekiyordu sevgili Mike'nin. Buralara kadar geldiği için teşekkür ettikten sonra, Level'in son sayısıyla bir kilo fistıklı lokumu da koltuğunu altına sıkıştırmayı unutmadık. Da-ha sık gelmesini de tembih edip concorde'una binisini izledik.

Bir kaç saat içinde New York'taki evinde olacak Mike, aslında bu şehirde bizim de oradan evimize gitmek için bir kaç saat harcayacağımızı bilmeden koltuğunda rahat rahat oturup yeni projelerini düşünürken, biz de yavaş yavaş derginin yolunu tutmaya başlamıştık bile.

- Gökhan & Batu

Z 2: STEEL SOLDIERS

Yapım: Bitmap Brothers

Cıktı Tarihi: Ocak 2001

Tahmini Sistem İhtiyacları:

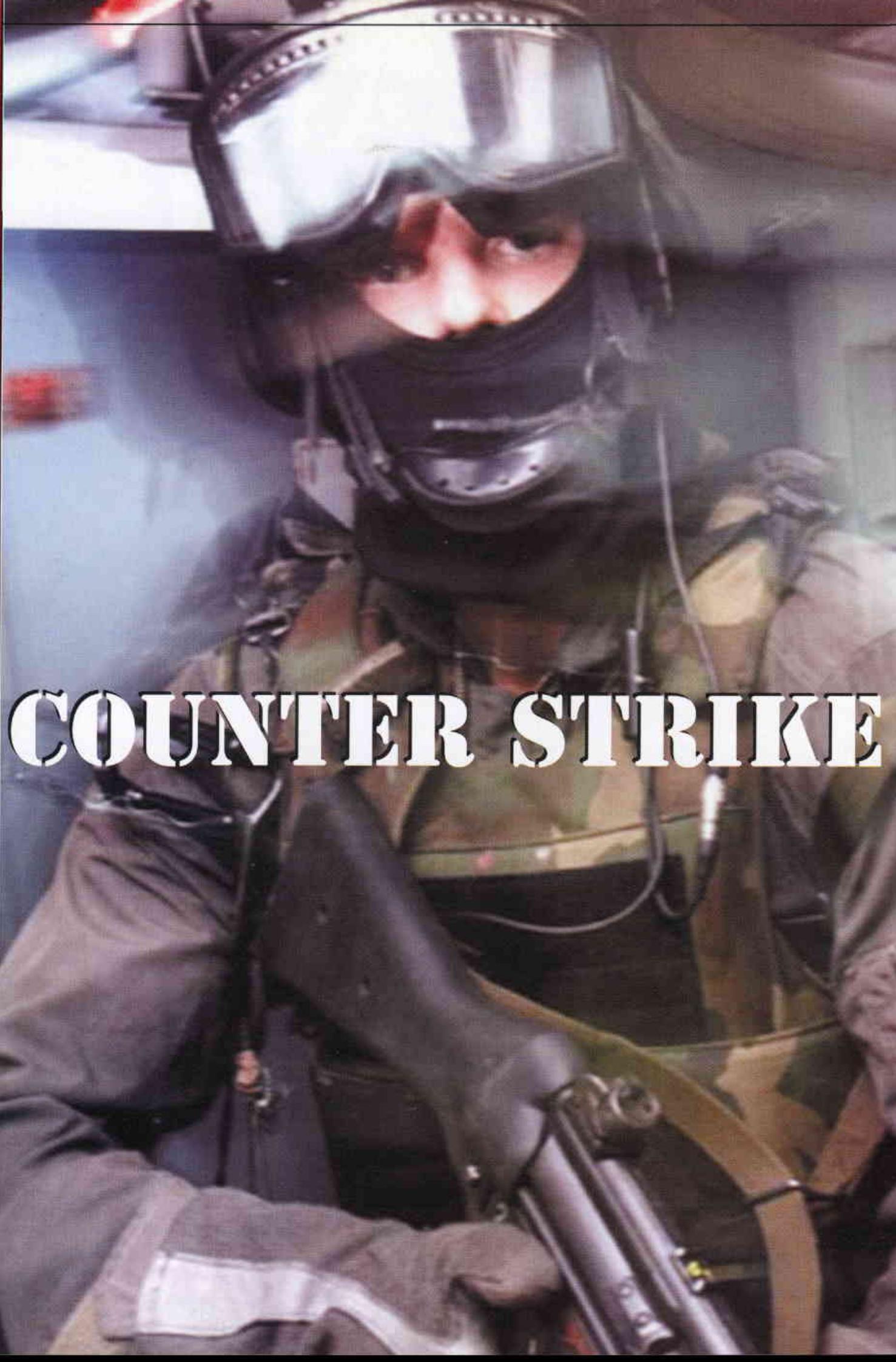
PII 300, 16 MB Ram

İlk İzlenim: Eski heyecanları yeniden yaşatacak.

Bize Göre: Çok eski bir dosya gelecek, eski bir fikrin yeniden ortaya çıkartılmış halı ha, hmm, ilginç olabilir. Z, yapısı itibarıyle herkese hitap etmez, köşe kapıncaya usul oynanışı klasik RTS oyuncularına ters gelebilir. Ama biz de klasik RTS oyuncusu sayıldığımız halde zamanında Z ile ne kadar çok eğlendiğimizi hatırlıyorum da, Z 2: Steel Brothers'i beklemek için, içinde bazı kırıntılar oluşmasına engel olamıyorum.



İLK İZLENİM



COUNTER STRIKE



FOREVER!



Yazan: Sinan Akkol
Harita Stratejileri: Burak Akmenek
Haritalar: Tuğbek Ölek

Farketmemiş olabilirsiniz ama piyasada cılgınlık şeklinde yayılan bir oyun var. Belki de Doom'dan beri First Person Shooter'lardaki en radical değişikliği yaptı bu oyun. Minh Lee adlı bir mod tasarımcısının, sırı eğlence olsun diye Half Life modu olarak tasarladığı bu oyun, aradan bir buçuk yıl geçmeden dünya üzerinde

de en çok oynanan multiplayer oyun oldu. Artık dünyada bir milyondan fazla, ülkemizde ise yüzbinlerce sayıda Counter Strike oyuncusu var! Peki neden bu cılgınlık? Cevabı çok basit: Artık insanlar Internet üzerinden birbirlerini takımlar halinde ve olabildiğince gerçekçi bir şekilde öldürmek istiyorlar.



COUNTER STRIKE FOREVER!

5 ADIMDA COUNTER STRIKE

Ik önce, belki hala konudan tamamen habersiz olanlar vardır diye düşünerek, Counter Strike'ın mantığını kısaca anlatıyorum. Counter Strike tek başına bir oyun değil, Half Life Üzerine kurulan bir mod. Oyunda terorist (T) ve anti-terörist (Counter Terorist- CT) olmak üzere iki grup var. Oyundaki her haritada belli bir görev var.

- 1- CT'ler için; Rehine kurtarma
- 2- CT'ler için; Önemli bir şahsi sağ olarak bir yere ulaşırma
- 3- T'ler için; Bir noktayı bombalama

Her oyunda, bir takım verilen görevi yerine getirmeye çalışırken, diğer takım onları durduramaya çalışacaktır.

İki grup da başarılı olmak için takım halinde çalışmak ve bir strateji geliştirmek zorundalar. Her oyunun başında oyunculara ba-

şarı seviyelerine göre belli bir miktar para verilir, oyuncular bu para ile gerçektekiler ile birebir benzeşen silah ve donanımlar alırlar. Yani başarı daha çok para ve daha iyi silahlardan getirirken, daha iyi silahlardan yetenek ve takım çalışması ile birleşince takımınızı başarıya götürür. Kisacası, Counter Strike'da bir multiplayer oyunda bulunması gereken en önemli unsurlar: Güçler arasındaki denge. Elinizde en güçlü silah olabilir, ama yeteneksizseniz sizin çitir çitir yerler. Bütün takım arkadaşlarınız, biri hariç, çok iyi olabilir. Ama o birinin iyi tutamadığı bir noktadan içeriye sızan teröristler bütün takımını mahvedebilir.

Tabii siz sıfırdan bir Counter Strike oyuncusu yapmamız gerekiyor, öyle değil mi? Sıfırdan oynamaya hazır hale gelmek için...

1. ADIM: Gerekli Şeyleri Bulun

Öncelikle elinizde sunların bulunması gerekiyor: Half Life'in tam sürümü ve Half Life'in en son yama dosyası. Bu yazıya yazdığım sırada Half Life için en son 1.1.0.4 yaması vardı. Bu dosyayı www.planethalfife.com adresinden indirebilirsiniz. Bunu kurduktan sonra, Counter Strike'in en son versiyonu olan 1.0'ı www.counter-strike.net/downoads adresinden indirin. Ama bu iki dosyanın toplam boyutunun 100 MB'a yakın olduğunu unutmayın. Eğer bu boyutta bir dosyayı indirmek istemiyorsanız, onümüzdeki sayımızdaki CD'mizde bunları bulabileceksiniz. Once Half Life'in üzerine 1.1.0.4 yamasını kurun, bunun üzerine de Counter Strike 1.0'ı kurun.

2. Adım: Oyuna Bağlanın

Sıra gerekli bağlantı ayarlarını yapmaya geldi. Internet'e bağlandıktan sonra, Half Life'ı başlatın. Daha sonra, Custom Game'e tıklayın. Counter Strike 1.0'ı görmüş olmanız lazımdır. Seçin, Activate'e tıklayın. Ekranın görünüşü birden bire değişti, öyle değil mi? Şimdi bir şeye karar vermeniz lazımdır. Eğer elinizdeki Half Life, orijinal versiyon ise Counter Strike'ı Internet üzerindeki WONNet sunucularında oynayabilirsiniz, ama çok fazla lag olacaktır. Ayrıca, Türkiye distribütörü olmayan Half Life'ı Türkiye'de kaç kişinin orijinal olarak bulup alabildiği de meşhul. Bu nedenle siz de seçiminizi yerli CS sunucularından yana kullanacaksınız. Türkiye'de en bilinen CS sunucuları hakkında bilgi almak ve gerekli dosyalara ulaşmak için şu adreslere bir bakın:

A Net: http://oyun.anet.net.tr/oyun_sunucusu_counterstrike.asp

Sanane: <http://www.sanane.com/>
Turk.Net: <http://oyun.turk.net/cstrike>

VestelNet: <http://oyun.gen.tr>

Sanane'de oynamak için kayıtlı oyuncu olmanız lazımdır. Bunun için, yukarıdaki KAYIT linkini tıklayın, gerekli bilgileri verin ve bekleyin. Kısa bir süre içinde mail adre-

sinezde kullanıcı isminiz ve şifreniz gelecektir. Bu şifreyi CS'ye tanımak için, Half Life'i kurduğunuz dizinin altında Counter Strike klasörünü bulun (genellikle cstrike ismini alır). Bu dizindeki Config cfg dosyasını bulun ve notepad ile açın. Bu dosyanın en altına şunu yazın

setinfo "pw" "ŞİFRENİZ"

ŞİFRENİZ yazan yere Sanane.com'dan gönderilen kullanıcı şifrenizi yazın. Dosyayı kaydedin ve çıkış.

Hangi sunucu üzerinden oynamacağınız karar verdikten sonra, MULTIPLAYER menüsünden INTERNET GAMES seçeneğini seçin. Sanane'nin sunucusunu seçtiğinizi varsayılmı. ADD SERVER seçeneğini seçip, Sanane.com Counter Strike sunucularının hepsini tek tek girin (örn: cs1.sanane.com). Yandaki kutuda gördüğünüz sunuculardan istediğinizini seçip oyu-

Counter Strike Türkiye Sunucuları

A Net – No Friendly Fire

cs.anet.net.tr
cs.anet.net.tr.27025
cs.anet.net.tr.27035
cs.anet.net.tr.27045

A Net – Friendly Fire

cs2.anet.net.tr

cs2.anet.net.tr.27035

cs2.anet.net.tr.27045

Sanane – No Friendly Fire (CS versiyon 1.0)

cs6.sanane.com

cs7.sanane.com

Sanane – Friendly Fire (CS versiyon 1.0)

cs8.sanane.com

cs9.sanane.com

cs10.sanane.com

Sanane – No Friendly Fire (CS versiyon b7.1)

cs1.sanane.com

cs3.sanane.com

cs4.sanane.com

Turk.Net

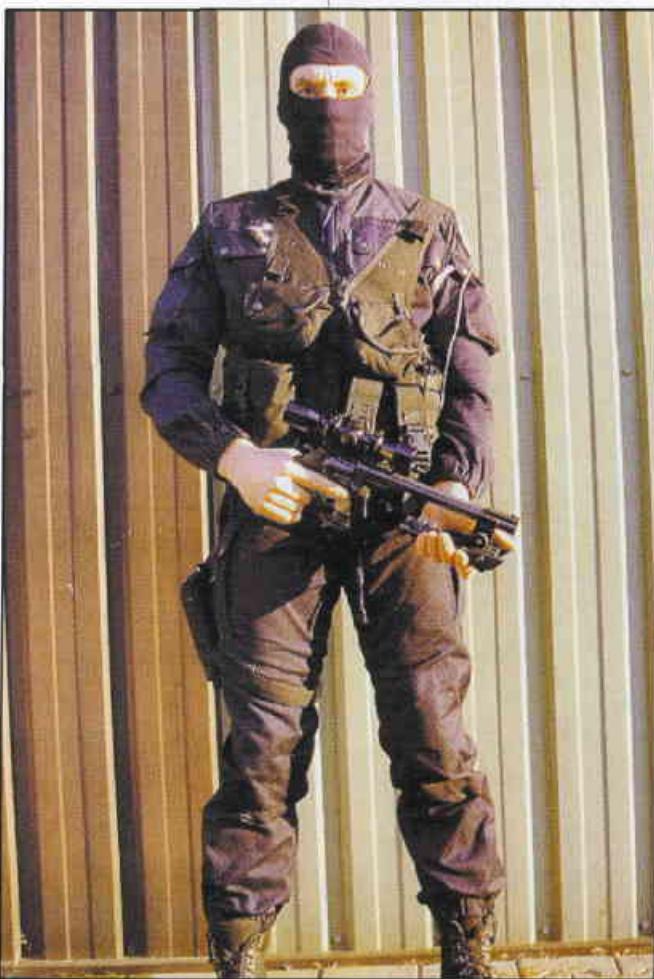
cs.turk.net

cs2.turk.net.27015

cs3.turk.net.27025

Vestel Net

cs1.vestelnet.com





COUNTER STRIKE FOREVER!

na dalın. Eğer oyuna giremiyor-sunuz bunun birkaç sebebi vardır:

- 1) Sunucu doluya-
- 2) Sizdeki Half Life, Counter Strike versiyonu farklı ise
- 3) Hala sunucuya kayıt olmadı-y-sunuz
- 4) Kayıt olduğunuz isimle, oyuna girerken aldığıınız isim farklı ise oyuna giremeyebilirsiniz.

3. Adım: Taraflınızı Seçin

Oyuna girdiğinizde hoş geldin mesajı ve görevinizin yazılı olduğu bir ekran ile karşılaşacaksınız. OK ile bu mesajı geçtiğinizde, terörist mi, anti-terörist mi olmak istedığınız sorulacak. 1 veya 2'ye basarak istediğiniz gruba katılabilirsiniz. Bazı durumlarda istediğiniz tarafa geçmemenizin sebebi, bir takımda diğerinden fazla kişi olmasıdır. Bu durumda bir süre bekleyip, geçmek istediğiniz tarafından bir kişi çıktığı anda M'ye basmak ve karşı tarafa geçmek olacaktır. Takımı seçtikten sonra kendinize bir de skin seçmeniz gerekecektir. Hangi skini seçtiğiniz gör-

sel olarak çok fazla önemli olsa da, hangi takımın olduğunuzu bariz bir şekilde yansitan çok ayrı bir skinin seçmemenizi tavsiye ederim.

Boylece siz uzaktan goren düşmanınız, hemen tanımayabilir ki, bu da size kaçmanız için bir iki saniye kazandırır. Tabii, kendi takım arkadaşlarınız tarafından panik anlarında vurulma ihtimaliniz de her zaman için vardır. Tabii bu seçim harita-ya göre de değişecektir, me-sela bol yeşil kullanılan bir haritada SEAL skinini seçer-seniz, görülmeniz zorlaşır.

4. Adım: Silahlarının

Artık işin zevkli tarafına geldik. Silahlıyoruz. Takımların oyuna başladığı bölgede, oyuncunun ilk 90 saniyesi içinde alışveriş yapma hakkı vardır. Elinizdeki para önceki oyunlardaki bireysel ve takım başarısına göre artar. Hemen öleniz bile size 2000 \$



kredi verecektir. Tabii iyi cihazlara ulaşmak istiyorsanız, yediğinizden fazla mermi isabet ettirmelisiniz. Oyuna ilk girdiğinizde elinizde bir tabanca ve 800 \$ para olacaktır. Bu parayla pek bir şey alamazsınız. Oyunda yanınızda bir tüfek, bir tabanca, bir bıçak ve belli miktar cephe-ane ile donanım taşıyabiliyorsunuz. Silah satın alırken bilmeniz gereken ilk şey, çok hızlı olmanız gereği. Oyunun başında kimse-nin yerinden hareket edeme-diği 5 saniyelik bir süre olur. Bu süre içinde silahınızı, merminizi, çelik yeleğinizi ve gerekiyorsa bombalarınızı almanız lazımlı. Rakip takım tutmadan önce gereli stratejik noktaları tutabilin. Eğer millet çalışmaya girdiğinde siz hala mermi almakla uğraşıyorsanız, hem gülünç duruma düşersiniz, hem de açık bir hedef oluşturursunuz.

Silah ve mühimmat alımı için başlangıç bölgelerinde, yani alışveriş arabası simgesinin çıktıığı bolgede B tuşuna basın. 1-8 arasındaki tuşları kullanarak istedığınız silah kategorisine bakılabilirsiniz. Bu silah kategorileri söyle:

- 1- Tabancalar
- 2- Shotgunlar
- 3- Hafif Makinalılar (SMG)
- 4- Saldırı ve Sniper Tüfekleri
- 5- Ağır Makinalılar
- 6- Tüfek Mermisi
- 7- Tabanca Mermisi
- 8- Donanım (Çelik yelek, el bombaları, gece görüşü vs.)

Unutmayın: Sadece bir tabanca ve bir tüfek alabilirsiniz. Seçiminizi doğru yapmanız sadece sizin değil, size güvenen takım arkadaşlarınızın hayatı ve başarısı için de önemli. Alışveriş sırasında hızlı olmanın yanı sıra, doğru silahı ve tamamlayııcı mühimmatlarını almanız da önem taşıyor. Mesela, eğer AW/M gibi güçlü arma yavaş bir Sniper tüfeğini alıp suikastçılık yapacağınız, düşmanın yanınıza kadar sızmayı başardığı durumlar için mutlaka bir Desert Eagle da almalısınız. Veya, Steyr

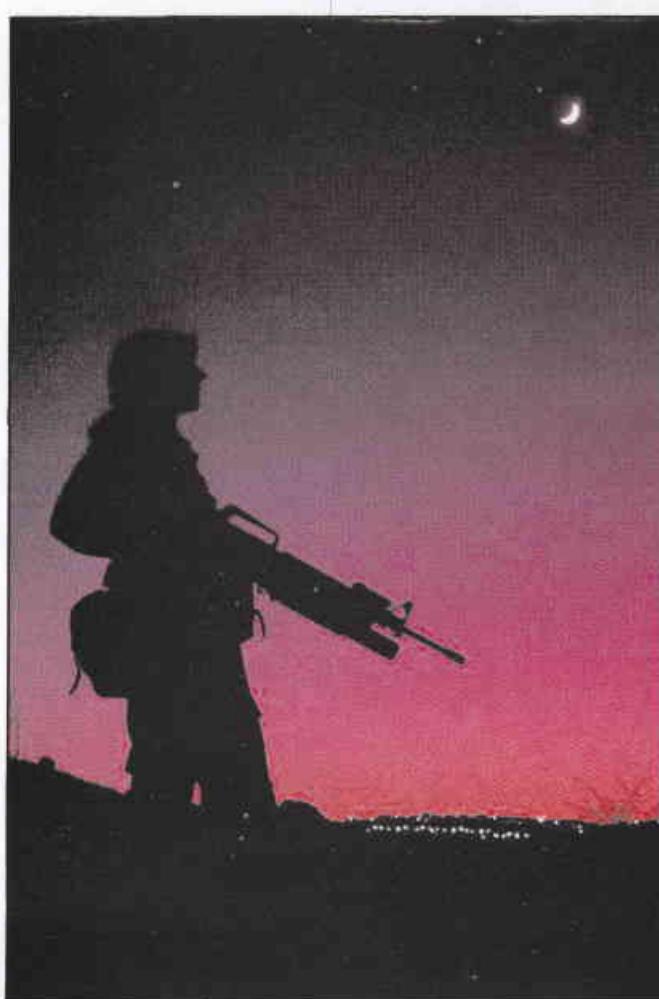
Aug alıp yakın çalışmaya gitmeye niyetiniz varsa, çalışma ihtiyacınız olan kalabalık düşman gruplarını şarptırmak için bir iki Flashbang ile silah seçiminizi tamamlamalısınız. Bunun gibi örnekler çoğaltılabılır, tabii ki sizin oyundaki yeteneğinize ve hedeflerinize göre silah stratejileriniz de farklılık gösterecektir.

(IPUCU: Hayatta kalmak istiyorsanız, oyuna başlar başlamaz ilk işiniz B-8-2 tuşlarına sırasıyla basmak olsun)

5. Adım: Kendinizi Geliştirin

Silahınızı aldıktan sonra artık olaylar sizin kontrolünüzde. Internet üzerinden CS oynamaya alışmanız bir süre alacaktır, çünkü oyun hem takım halinde hareket, hem refleks ve hız, hem de taktik düşünce gerektiriyor. Haritalarda hangi bölgelerin kritik ve savunma gerektiren yerler olduğunu bilmek gerekiyor. Rakiplerinizi tanımınız, hareketlerinden çaylak mı, yoksa pro bir oyuncu mu olduğunu anlaması gerekiyor.

İlk başlarda çok fazla frag vereceksiniz, çünkü CS tam bir kurtlar sofrası. Ama yılınayın, tekrar tekrar deneyin, haritaları öğrenin, imkanınız varsa Net Cafe'lerde kendinizi ağı üzerinden oyuncularla geliştirmeye çalışın. Bütün bunlar zamanla olacak şeyler, biz bu lanet oyunu neredeyse bir senedir oynadığımız halde bizden çok daha iyi oynayanlar var.





ACEMI BIRLIĞI

Aşker! Artık birlüğimize katılmak olduğuna göre, bir sayfalık acemi eğitimi ne başlayabilirsin. Bu sayfadaki takıtları uygulayabilirsen, yüzbinlerce kişiden oluşan CS ordusuna katılımeye hak kazanacaksın. DİKKAAAT!!!

KAFAYA GİDİN: CS'de görevde yaptığınız bir atış ile direkt kafaya yapacağınız bir atış çok farklı hasar verecektir. Bu yüzden mümkün mertebe düşmanın kafasına isabet kaydetmeye bakın.

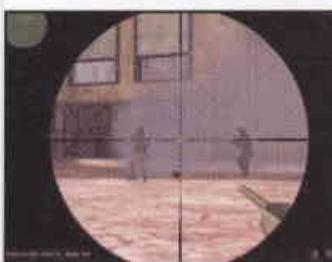
Taktik: Düşmanla karşılaşığınızda, eger yüzü size dönükse ilk mermiyi göğsüne sıkın. Mermiyi yiyan kişi, kontrolunu 1-1,5 sn. kaybeder. Bu süre zarfında nişan alın ve ikinci atınızı kafaya yapın. Eğer arkası size dönükse, ilk atınızı boyun hizasının biraz üstüne yapın. Eğer rakibiniz camper ise (bkz. Sözlük), eğilmekten seziplamayı tercih edebilirsiniz, çünkü o da muhtemelen çömelmiş olacağından, eger eğilseniz ilk atesi göğsünüze yersiniz.

ZİPLAMAYIN, EĞİLİN: Yakın ateş altında kaldığınızda düşmanın şaşırmağa için ziplamanız, ölümüne sonuclaracaktır. Eğer yukarıdaki takımı okuduysanız, nedenini anlamışsınızdır, işini bilen herkes headshot yapmaya çalışacak ve biraz yukarıya ateş edecektir.

Taktik: Bir koşeyi döndüğünüzde düşmanla burun buruna gelirseniz, büyük ihtimalle headshot'a gidecektir. Çömelerek iskeleyiğini sağlayabilir ve tekrar nişan alacağı 0,5-1 saniye içinde işini bitirebilirsiniz.

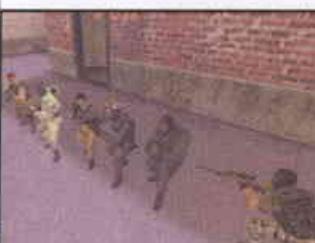
ma sahası oluşturur. Bu tür bir alandan geçmek zorundaysınız ve sürekli olarak sniper atesi altında kalmalarınız hareketlerinizi bir duman bombası ile gizleyebilirsiniz.

Taktik: Bu durumdan kurtulmak için takım halinde çalışmalısınız. Takım arkadaşlarınız ile aynı anda attığınız duman bombaları ile sniper'ların temiz bir atış yapmasını engelleyebilirsiniz daha rahat edersiniz.



DUVARLARI DELİN: Bazı silahların kullandığı mermiler, ince duvarları, kapıları ve metal levhaları delme yeteneğine sahip. Özellikle AW/M Sniper tüfeği ve Para M249 ağır makineli, duvar arkasından düşman temizlemek için birebir.

Taktik: Çok az da olsa diğer tüfekler de duvar delme kapabiliyetine sahip (shotgunlar hariç). Bir koşeyi donmeden önce koşeyi taramaya başlaysanız, ilk mermiyi yiyan düşmanınız kontrolünü kaybedecektir. Bu avantajı iyi kullanın.



AWP TESTİ: AWP tek atışta iki kişiyi indirebiliyor

DESERT EAGLE'İN GÜCÜ: Parasız kaldığınız zaman yapacağınız en iyi şey, sadece Desert Eagle almaktır. Bomba veya zırh almamın, çunku sadece DE aldığınız bölümde amacınız para kazanmaktır.

Taktik: Takım arkadaşlarınızın peşinden Rush'a katılın. Elinizde

ki tabanca, küçümsenecek bir silah değil, tek bir atışla (headshot olması şartıyla) bir kişiyi öldürür. Ve, öldürdüğünüz kişinin silahını aldınız mı, üstüne bir de sağ kalsanız, bu eli karlı kaptattınız demektir.

EGİLEREK GİZLENMEYİN:

Birçok haritada bar, konteyner gibi yerlerin arkasına eğilerek sniper'ları engelleyebilirsiniz. SAKIN bu hataya düşmeyin. Siz gizlendiğiniz zannederken, ideal bir Headshot hedefi oluşturuyorsunuz demektir.

Taktik: Eğilerek gizlenmek tense, komple duvar arkasına gizlenin. Ateş edin, tekrar duvar arkasına gizlenin. Ama karşınızda düşmandan AW/M veya M249 olabilir, dikkat edin.

ŞARJÖR DEĞİŞTİRİN: Şarjör değiştirmek için silahınızdan gelecek "klik klik" seslerini bekleyin. Ufak bir çatışmanın ardından, güvende olduğunuzu hissettiğiniz anda "R" tuşuna basın.

Taktik: Şarjör değiştirme, bir CS oyuncusunun en tehlikeli zamandır. Silahına göre 2-5 saniye arası tamamen savunmasız kalır. Çatışığınız kişinin silahını tanırsanız, şarjörün ne zaman biteceği bilirsiniz. Bunu iyi kullanın.

KOŞARKEN BİÇAK ÇEKİN:

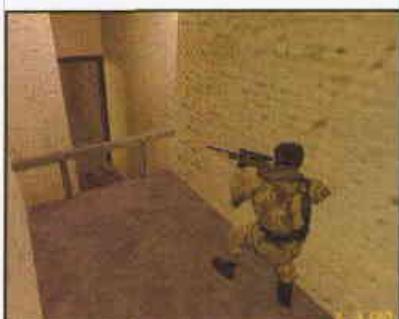
Eğer rush ediyorsanız, düşman

layın ama çekmeyin. Tehlikeli bölgeye ulaşığınız anda ateş basıp tüfeğe geçebilirsiniz.

Evet asker! Bu takıtların sonu gelmez, zaten herkes kendine göre bir strateji oluşturmasa CS'den de tad alınmaz. Bu yüzden şimdî senin yapmanız gereken O TEMBEL POPONU YERİNDEN KALDIRIP BİR AN ONCE CS ORDUSUNA KATILMAAAAKI

DAHA BURADA MISİN SEN?!

KOŞ HADİ, KOOOOOOOŞ!!!



SÖZLÜK

Mod: Half Life gibi, beli bir oyunun üzerine kurulduğunda, onun farklı bir şekilde oynanmasını sağlayan veya tamamen yeni bir oyun haline çeviren program. T. Terörist

CT: Anti-Terörist

CS: Counter Strike

Spectator: Sistem CS'da oynamadan sonra bir sonraki oyunu kadar bulundurmak üzere durum.

Tag: Internet veya ağ üzerinden oyun oynarken, verdığınız komutlarınız oyun sunucusuna gitmektedir.

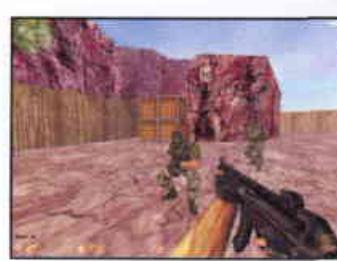
Sniper: Yakın çatışmaya girmek tense, güvenli bir mesafeden durbulmuş tüfekle çalışmayı seven CS oyuncuları.

Camper: Süteci. Oyun boyunca sık sık yerin sapı, gelene gelene ateş açanlar.

Ping: Oyun sunucusu ile bilgisayarınız arasındaki iletişim süresinin sinyal hızı. 100 ve altı ms'dir. 200'e kadar oynamanın zira 300 ve sonrası cesur.

Skin: Oyun standartı dış görünüşünüz. Bir nevi dış kaplama.

Rush: Tek RTStlerde olduğu gibi oyun başları başlamaz, takıtlar dinlemeden rakibin bölgesinde saldırmaktır. Genellikle iki tarafın birinin rezimini ile sonuçlanır.



DUMAN PERDESİ: Açık ve mevzi almadığınız bir arazi, sniper'lar için mükemmel bir avlan-

bölgesine yaklaşana kadar bıçak çekin. Böylece %10 daha hızlı koşarsınız. Size aptalık gibi gelebilir bu hareket, ama CS'de başınızı salısların önemli olduğunu unutmayın.

Taktik: Elinizde bıçaklı koşarken yakalandığınız anda hazırlıklı olmak için, 1'e basıp tüfeğin



COUNTER STRIKE FOREVER!

GOOSEMAN İLE RÖPORTAJ SİLAHLAR

Level: sınırları aşın, CS'nin yaraticısı Minh Le (nickname: Gooseman) ile mail üzerinden bir röportaj kopartmayı başardı. Balkalım dünyanın gördüğü en büyük multiplayer çığlığını babası sayılan adam neler yapıyor?

Level: Bizimle röportaj yapmayı kabul ettiğin için çok teşekkür ederiz. Röportajınızı nasıl isterdiniz söyleyin Minh Le?

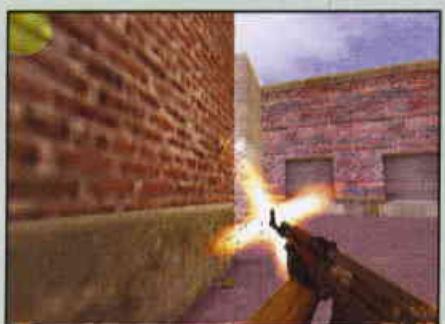
Minh Le: Kısa...

Level: Got It. İlk sorumuz geliyor: Counter Strike gibi bir MOD yapma fikri nereden aklına geldi?

ML: Özel tim filmlerini çok severim. Half Life grafik motorunu görür görmez bu sevgimi hayatı geçirme fikri aklıma geldi. CS'yi yapmadan önce onlarca özel tim konulu film seyrettim, birçok web sitesini alt üst ettim ve konsepti böyle oluştururdum.

Level: Roger That. Şu an herkes CS'deki cheatlerden şikayetçi. Özellikle de Headshot scripti (veya Aim-bot) ve de skin hilesi insanların oyundan soğumasına neden oluyor. Bu konuda ne yapmayı planlıyorsun?

ML: Bir süre öncesine kadar bir aimbot hilesi olduğu doğru, ama son Half Life yapması bunu düzeltti. Artık aimbot hilesi çalışmıyor, ve



simdiye kadar hiç kimse bu turden yeni bir hile bulamadı. Skin hilesine gelince, onu da hallettik ve yakında çıkacak yama ile skin hilesi de ortadan kalkacak.

Level: Go Go Gol 1.0'in ardından ne gelecek? Harita sayısını artırmayı, araç kullanımını geliş-

tirmeyi, yeni silahlar eklemeyi veya yeni görev türleri yapmayı düşünüyor musun?

ML: Şu ara daha çok hileleri ve bugları düzeltmekle uğraşıyoruz. Bir de hazırladığımız yeni yama dosyasında, sunucu tarafından kullanılacak yeni komutlar olacak, mesela oyunu sadece seyir olarak seyredebildiğiniz bir "Pure Spectator Mode" olacak.

Level: Negative. Başlamadan önce Counter Strike'in dünyayı kasipli kavuracağı hiç aklına gelir miydi? Ve hala zengin olamadın mı?

ML: Hayır... ve hayır.

Level: You take this point, Iyi bir CS oyuncusuna karşı (benim gibi mesela :)) şansın nedir?

ML: Çok değil. Eskisi kadar antrenmanlı değilim. Yaptığım oyun üzerinde çalışmayı, milleti kendi yaptığım oyun da paralamaya tercih ediyorum.

Level: Hostage Down. En sevdiğiniz harita hangisi?

ML: cs_ship

Level: Fall Back! Steyr mi, MPS mi?

ML: MPS

Level: Get out of there, it's gonna blow! CS'ye benzeyen yeni bir oyun yapmayı, ama bu sefer Lithtech 2.5 veya Unreal 2 grafik motoru gibi, daha gelişmiş bir grafik motorunda çalışmayı planlıyor musun? Veya, sıfırdan bir oyun yapmayı mı tercih edersin?

ML: Yeni bir CS yapacak olsaydım, KESİNLİKLE sıfırdan başlamazdım.

CS'yi Half Life grafik motoru ile yapmak yaklaşık 2.5 sene mi aldı. Bu oyunu sıfırdan yapmaya çalışmak benim için delilik olurdu.

Level: Counter Terrorists Win! Çok sajol Minh Le, klavyen dert görmesin...

ML: Efendim?



Bundeswehr Advanced Combat Knife

Tür: Bıçak
Fiyat: YOK
Verdiği Hasar: Çok Yüksek
Menzil: Çok Düşük
Şarjör Değiştirme Hızı: YOK
İkinci Mod: Yavaş, 80 hasar veren vuruş



USP .45ACP Tactical

Tür: Tabanca
Fiyat: 500\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hızı: Hızlı
İkinci Mod: Susturucu



Glock 18C Select Fire

Tür: Tabanca
Fiyat: 400\$
Verdiği Hasar: Orta/Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hızı: Orta/Hızlı
İkinci Mod: Uçlu atış



Desert Eagle .50 AE

Tür: Tabanca
Fiyat: 650\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hızı: Orta



SIG P228

Tür: Tabanca
Fiyat: 600\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hızı: Düşük/Orta



FN Five-Seven

Tür: Tabanca
Fiyat: 750\$
Verdiği Hasar: Düşük
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hızı: Orta



M3 Super 90 Combat

Tür: Shotgun
Fiyat: 1250 \$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Düşük/Orta
Mermi Yükleme Hızı: Çok Düşük



XM1014

Tür: Shotgun
Fiyat: 3000\$
Verdiği Hasar: Çok Yüksek
Menzil: Düşük/Orta
Mermi Yükleme Hızı: Orta

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN SİLAHLAR



MP5 Navy

Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1500\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hizi: Hızlı



Steyr AUG

Tür: Tüfek
Fiyat: 3500\$
Verdiği Hasar: Yüksek/ Çok Yüksek
Menzil: Yüksek
Şarjör Değiştirme Hizi: Orta
İkinci Modu: Bir kat zoom



Steyr TMP

Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1250\$
Verdiği Hasar: Düşük
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hizi: Hızlı



Steyr Scout Sniper Tüfek

Tür: Sniper Tüfeği
Fiyat: 2750\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Yüksek
Şarjör Değiştirme Hizi: Orta
İkinci Modu: İki kademeli döerbün



FN P90

Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 2350\$
Verdiği Hasar: Orta/Yüksek
Menzil: Orta/Yüksek
Şarjör Değiştirme Hizi: Düşük



Artic Warfare Magnum (AWP/M)

Tür: Mezar taşı
Fiyat: 4750\$
Verdiği Hasar: Dehşet!!!
Menzil: İnanmazsınız!!!
Şarjör Değiştirme Hizi: Gerek yok
İkinci Modu: Ölüm kusarı iki kademeli döerbün



MAC-10

Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1400\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Düşük
Şarjör Değiştirme Hizi: Yüksek



G3/SG1 Sniper Tüfek

Tür: Saldırı/Sniper Tüfeği
Fiyat: 5000\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Yüksek
Şarjör Değiştirme Hizi: Düşük
İkinci Modu: İki kademeli döerbün



H&K UMP

Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1700\$
Verdiği Hasar: Orta/Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hizi: Düşük



SIG SG-550

Tür: Saldırı Tüfeği
Fiyat: 4200\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Yüksek
Şarjör Değiştirme Hizi: Düşük
İkinci Modu: Bir kat zoom



AK-47

Tür: Tüfek
Fiyat: \$2500
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hizi: Orta



FN M249 PARA

Tür: Ağır Makinalı Tüfek
Fiyat: 5750\$
Verdiği Hasar: Çok Yüksek
Menzil: Orta/Düşük
Şarjör Değiştirme Hizi: Düşük



SG552 Commando

Tür: Tüfek
Fiyat: 3500\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Çok Yüksek
Şarjör Değiştirme Hizi: Düşük
İkinci Mod: Bir Kat Zoom



H.E. Grenade

Fiyat: 300\$
Bilgi: Saldırı el bombası. Her oyuncu bir tane taşıyabilir. Patlama alanı içindeki herkese ağır hasar verir. Dar koridorlarda, az sağlığı sahip düşmanlara karşı veya sağlam oyunculara karşı saldırılı üstunluğu kazanmak için kullanılabilir.



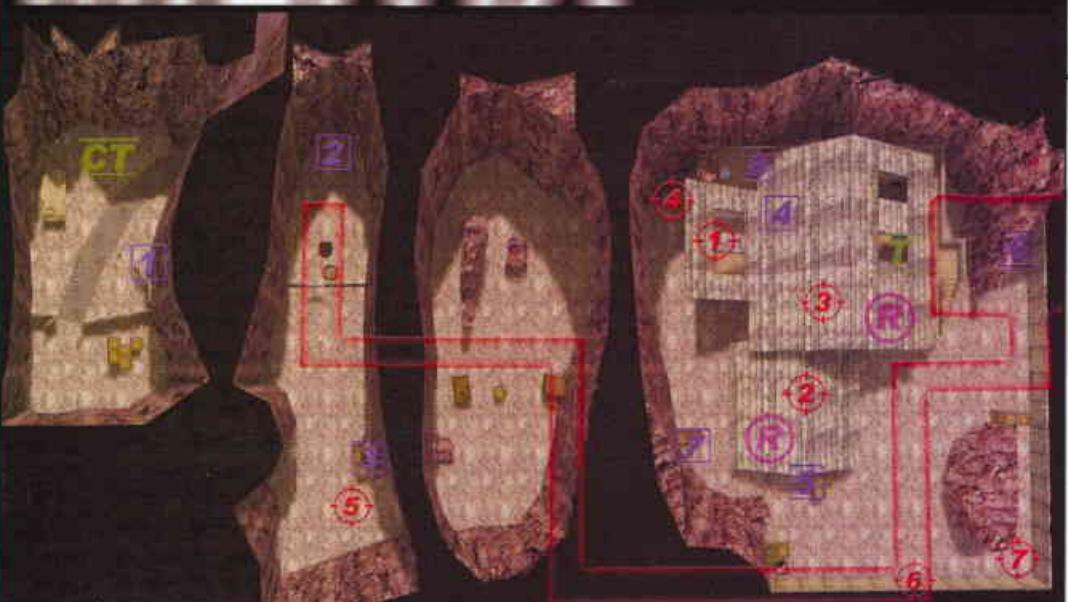
M4A1 Carbine

Tür: Tüfek
Fiyat: 3100\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değiştirme Hizi: Orta
İkinci Modu: Susturucu



Flash Grenade (Flash Bang)

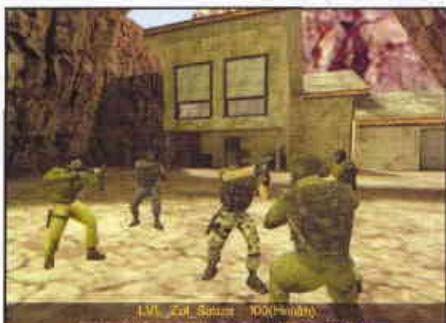
Fiyat: 200\$
Info: Ses ve ışık bombası. Her oyuncu iki tane taşıyabilir. Patladığı noktaya bakanlar 3-7 saniye arasında bir süre kör olurlar.



	Sniper Noktası
	Kamp Noktası
	Terrorist Başlangıç
	Counter Başlangıç
	Bomba Noktası
	Rehineler

CS_MILITIA

Hem çok geniş hem de çok dar alanları kapsayan Militia denilen bir haritadır. Mekan olarak dağların arasında ki ufak bir külübe ve etrafında geçer. Bu haritada her silahla her türlü bölgeye gelebilirsiniz. Counter teröristle-



rin rehine kurtarma operasyonu yaptığı bu haritada eğer doğru kullanılırsa rehineler teröristler içinde çok büyük bir avantaj olabilir. Çatışmalar bu kez haritanın her yerinde yoğun olarak yaşanmakla beraber genelde iki bölgeye toplanır. Evin önünde büyük meydan ve tünel.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Çatı. Meydanın gelecek her counter öznüzden geçmek zorundadır. Ama karşı taraf için açık bir hedef olacağınızı ve her gelenin önce çatı kontrol edeceğini de bilin.

Sniper 2: İlk gelen çatının sağı-

na bakacaktır. Ondan kaçanlar ise sizin görüş alanınıza düşecektir. Ayrıca burada saklanıp soldaki tahta kapının sesini duyduğunuzda oradan girenlere üstten bir sürprizde yapabilirsiniz.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Kapının arkası. İçeri girenler artık burayı her zaman kontrol ediyorlar ama ya etmezlerse?

Kamp 2: Tunelden çıkan herkesi rahatlıkla indirebilirsiniz. Aynı zamanda meydandan gelenleri de görevlileriniz.

Kamp 3: Kutuların üstü. Eğer arkadan gelen olmazsa onunuzden geçenleri vurabilirsiniz.

Kamp 4: Çatının eğimli kısmı. Sniperlarınızı zıplamak için yan merdivenden çıkanları rahatlıkla avlayabilirsiniz. Arka merdivenden çıkanlarda sizinle bas etmeden sniperlara dokunamaz.

Kamp 5: Kutuların üstü. Tahta kapıdan girenleri ve onunuzden geçen herkesi vurabilirsiniz.

Kamp 6: Deliğin hemen üstü. Bu haritadaki en güzel kamp yeri. Hem meydana girecekleri hem de tünelden çıkan herkesi rahatlıkla avlayabilirsiniz.

Kamp 8: Jakuzının üstü. Kim

geçerse geçsin size görünmeden devam edemez.

Haritada görülmeyen ama evin içindeki diğer kamp noktaları:

Mutfak Tezgahı. Havalanımanın üstü. Burası durulması pek normal bir yer olmadıktan yattığınız yeri kimse hesaplayamaz.

Merdiven altı. İçeri giren herkesi vurabilirsiniz. Burası artık çok bilinen bir yer ve buraya yatanlar hayatının hatasını yapıyor demektir.

Taktikler Counter terörist Saldırı

Saldırı için aslında hem tünel hem de evin ön cephesi çok uygundur. Eğer üstten gidecekeniz evin çatısında yattmış olan sniperlardan saklanmak için kenarlardan ve hızla giderek bir an önce evin duvarlarına veya soldaki merdivene ulaşmaya çalışın. Merdivenden iyi bir zamanlama ile yukarı fırlayıp sniperleri avlayarak takımınızı rahatlatabilirsiniz. Eğer sağdan kaçabilerseniz tahta perdenin arkasındaki ve kamp (12, 6, 8, çatı ve tepe) yerlerindeki düşmanlara karşı hazırlıklı olun.

Eğer tünelden gidecekseniz bu dar alanda sizin için en tehlikeli düşman bir sniper ya da ya-

MILITIA STRATEJİSİ

nızı düşecek bir el bombasıdır. Çok hızlı olun ve genelde daha güvenli olan 2. delikten dışarı çıksın. Tabii bu arada kamp yerleri olan 7, 9 ve 10'u atlamanın. Özellikle 7 çok sevilen bir noktadır. Evin içinde her köşe sizin için potansiyel bir tehlile kaynağıdır. Ama özellikle rehinelerin bulunduğu odalara çok dikkat edin ve mümkünse flash bang atarak girin. Eğer frag toplamak isterseniz tünelden çıktıktan sonra hızla çatıya yönelip gene sniperları vurabilirsiniz.

Savunma

Rakip güçlüse ve size rush yapıyorsa sizde hemen ters tarafından onlara rush yapın ve rehineleri toplayıp bu defa geldikleri yönden gene toplu halde geri koşun yoksa kolayca dağılırsınız çünkü güçlü bir rakibe karşı kapalı alanlar kadar dar alanlarda tehlikelidir. En iyisi hiç karşılaşmam olur.

Terörist Saldırı

Üstten ve tünelden iki grup halinde topluca rush! Kamp (1, 2, ve 3) bölgelerine dikkat edin. Tünelde bolca el bombası ve flash bang kullanın. Ayrıca çatıdan en az bir sniper ile koşan arkadaşlarını koruyun. Kimse sizi tutamaz.

Savunma

Çatıda bir sniper (1) yerleştirin ve onları kamp 5 ve 12 den koruyun. Aynalarından tünel başlığını görecek biçimde kamp (7, 8, 6) bölgelerini de kaplayın. Zayıf olan 7. kamp alanı dışında hiç şansları olmaz. Ya da buradaki adamlarınızla tünelden rush yaparak düşmanınızı arkadan kuşatın. Bunun dışında evin içinde bir suru numara yapabilirsiniz. Rehineleri kapı onune dikerek kapıları açılmasını engelleyebilir, hepsi jeep'in bulunduğu odanın üst katına toplayarak orada bir pusu kurabilirsiniz. Tüm rehineleri tuvalete toplayarak kendinizi de küvetin içinde güvene alabilirsiniz. Hatta tünelden rush yaparken rehineleri de yanınızda alıp counterların başlangıç noktasına saklayarak onları deliye çevirebilirsiniz.

CS_ITALY

İşte oyunun en popüler haritası diyeceğimiz Italy. Haritada terörist grubun başladığı yerdeki radyodan yükselen araya bir çöklarını sınır etse de bu bölüme değişiklik kazandırıldığı tartışılmaz. Ayrıca evlerin genel Aksdeniz mimarisini çok renkli kılıyor. Evet harita bir İtalyan kasabası. Bu haritada çatışmalar genelde iki bölgede yoğunlaşır: Pazar yeri ve haritanın ortasındaki evin içi. Ayrıca bu bölümde aynı evin çatısına da çababilirsiniz. Gene tipik bir rehine kurtarma haritası olan Italy'de teröristler savunma bakımından biraz az daha avantajlı. Düşmanın gelebileceği üç bölgeyi de önceden kontrol altına alabilme avantajları var.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Köşe. Evin içinden çıkan herkes dar bir alanda düz yürümek zorunda, kaçmaları çok zor.

Sniper 2: Merdivenlerin sonu. Karşidan gelen herkesi görebilirsiniz.

Sniper 3: Pencere. Herkes tarafından en sık kullanılan sniper noktasıdır. Tunelden gelen herkesi görebilirsiniz.

Sniper 4: Çitlerin üstü, duvarın kölesi. Karşidan gelen herkesin saklanabileceği tek nokta vardır. Orası da kutuların arkasıdır.

Sniper 5: Başlangıç yerinizdeki demir parmaklıklarının önü. Buradan gelen herkesi ve tüm açıları görebilirsiniz.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Merdivenlerin solundaki yükselti. Merdivenden çıkan herkesi gorursünüz.

Kamp 2: Kapı aralığı. Genelde buraya kimse bakmaz ama siz geçen herkesi gorürsünüz.

Kamp 3: Giriş. Genelde pazardan geçen herkes bir şekilde görüntü alanınıza girer. Ama sağınızdan gelenleri göremezsiniz ona göre.

Kamp 4: Yükselti. Tunelden geçenler genelde sniperden kaçtığı için buraya dikkat etmez.

Kamp 5: Açılmayan bir kapının bulunduğu girişti. Önünden geçenler ya sniperden kaçtığı için size bakmadan geçeceklərdir. Ya da korunmak için buraya dalacaklardır.



Kamp 6: Balkon. Özellikle sağdan gelen Counter lar için super av olağanı sağlar. Yukarı çıkışınız iyice genişler.

Kamp 7: Duvarın yanı. Bölgeye kim girerse girsin ilk önce siz gorusunuz.

Kamp 8: Yükselti. Duvarın dibi. Önünden geçenleri vurabilirsiniz ama dikkat edin silahınızın namlusu görünür.

Kamp 9: Köprünün altındaki kütütlər.

Kamp 11: Varillerin arkası. Buradaki tavuğa takılmadan girebilirseniz tabii.

Kamp 13: Aralık. Önünden geçen çok az oyuncu buraya dikkat edecekbr.

Taktikler

Counter terörist

Saldırı

Hızla koşarak pazar yerini ve evin içini kontrol altına almak sizdirin garantisidir. Daha kalabalık olan grup gene el bombaları ile kolayca evin içinden geçip teröristlerin başlangıç yerini ele geçirebilir. Aynı anda zamanlamayı tutturarak sağdaki geçitten giren ikinci grup düşmanın her iki anda her iki taraftan da gelen baskı karşısında çözümesini sağlayacaktır. Ayrıca geçitten gelen grup sni-

perleri halledebilirse eve çok daha kolay girebilir. Yalnız teröristlerin başlangıç yerindeki merdivenlerden gelecek düşmanı karşı uyak olmak gereklidir. Çünkü zaman avantajlarını iyi kullanan teröristler merdivenlerden kolayca koşup haritanın solundan kırılıarak counterların başlangıç noktasında gidip onları kolayca arkadan cevirebilir.

Savunma

Counterların burada savunma yapması hemen hemen imkansız gibidir. Ama haritanın bir çok girişintiye çıkışına sahip olmadığından sniper (5) ve kamp (2, 3, 7, 8, 9, 10) noktalarını kullanarak ve toplu halde kalarak direnmeye çalışabilirler. Ayrıca en iyi savunma noktası şüphesiz ki ortadaki evin içi olacaktır. Genede bu haritada counter teröristler pek savunma yapmazlar.

Terörist

Saldırı

Pazar yerine ve ortadaki evin içine rush! Her iki alanı da kontrol altına almak çok önemli olduğundan düşmanın büyük bir gücünden bu bölgelerde kırmaç çok kolay olacaktır. Ayrıca da bir adamınızı çatıya çıkartmak rushdan kurtulan düşman elemal-

rini avlamaya yarayacaktır. Her zamanki gibi kamp noktalarında çok dikkatli olun.



CS_SIEGE

Bu haritada counter terörist olarak düşmanın içine kadar bir APC de girebilirsiniz, tabii head shot veya bomba ile olmazsanız. Ayrıca izleyebileceğiniz iki tünel, mevzilenebileceğiniz bir çatı ve kule, yakın mesafe çarpışmalara gireceğiniz iki ev ve kapısaibileceğiniz ufak bir genişlikte mevcuttur. Counterların amacının rehine kurtarmak olduğu bu haritada bu kadar çok çeşit olması bir çok yol ve kombinasyonu da beraberinde getiriyor. Ayrıca haritanın genişliğinden canınız sıkıldıka ya da rakibin taktiğine göre sizde başka başka yollar kullanabilirsiniz.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Binanın çıkış kapısı, kapının kapanmasına izin vermeyin. Karşındaki güvenlik kapısını ortalayın. Böylelikle hem oradan çıkan hiç kimse şansı olmaz, hem elinizde av varsa bir seferde bir kişi birden vurabilirsiniz. Aynı zamanda onden gelen herkesi gördüğünüzden vurabilir ve sıkışınca geri çekilebilirsiniz.

Sniper 2: Kutuların yanı ya da jeepin yanı. Karşidan giren herkesi vurabilirsiniz.

Sniper 3: Tepe nin üstü. Her yere hakim bir nokta olmasına karşın görülme olasılığınızın çok yüksek olduğunu da unutmayın.

Sniper 4: Kule. Karşidan gelen herkesi görebilirsiniz ama çok açık

bir hedef olduğunuzu da unutmayın.

Sniper 5: Kapı ile duvarın yanı. Karşidan gelen herkesi görebilirsiniz ama önce APC nin onunuzden çekildiğinden emin olun. Siper 6: Kutuların arkası. Her yeden gelen herkesi görebilirsiniz ama siz de kolay görülebilirsiniz.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Rehine noktasından çabaleceğiniz ufak delik. Genelde buraya kimse bakmaz ama siz herkesi görebilirsiniz.

Kamp 2: Camların üstü. İlk giren ölü yeter ki havalandırmadan girmesinler.

Kamp 3: Çitin hemen yanı. Karşidan gelenleri ilk siz görürsünüz.

Kamp 4: Kutuların üstü. Genelde herkes hızla içeriye dalar ve bu noktayı es geçer.

Kamp 5: Duvarın yanındaki ufak çıkıştı. CT'ler saldırısı içinde rehineleri kurtarmak içinde onunuzden geçmek zorunda.

Kamp 6: Çatının sağ tarafı. Arkañdan gelenleri parmaklıklar açacakları için uyarısınız. Onunuzden geçenler ise siz hemen fark edemez.

Taktikler

Counter terörist

Saldırı

Rehine kurtarmak istiyorsanız hızlı olmalısınız çünkü teröristler yakınıklarından dolayı kolayca onlara gelen rampadan yukarı çı-

1	Sniper Noktası
1	Kamp Noktası
T	Terrorist Başlangıç
CT	Counter Başlangıç
1	Bomba Noktası
R	Rehineler

HARİTA STRATEJİLERİ

Savunma

Tabii ki toparlanıp başlangıç yerinizde sniperlığa yatkınlık yapmakta başka hiçbir şekilde savunma şansınız yok. Bu durumda çok geniş bir alanı rahatça kontrol edebilirsiniz. Rakip üstünüze gelmeye başladığında ise aşağıdaki çukura girip asansörle binaya çıktıktan sonra arkalarından dolaşmak size çok frag kazandırabilir. Savunmadayken asla ama asla başlangıç yerinizin tam karşısındaki, evin önüne, konteynırlara ve rampaya hakim olan ufak tepede sniper olmaya kalkışmayın. Bu harita ilk çıktığında bir çok oyuncu o tepeyi gözüne kestirmiş ve orada durulmaması gerektiğini acı tecrübelerle öğrenmiştir.

Terörist

Saldırı

Rush, go go go ! Hemen silahlılarının ve rush yapan grubun arkasına takılın. Çok sniper olacağından korunarak ilerlemeyi unutmayın. Eğer herkes önden çıkıyorsa siz tünele girin, eğer herkes tünele giriyorsa bu defa da kahramanca savunmaya hazırlıyanın çünku oyalama görevi size düşüyor. Tünelden gidenler çıkışına kadar düşmanı oyalayarak geri çekilin ya da önden rush yapın. Önemli olan çabuk olmaktır bunu unutmayın.

Saldırının doğru şekli ise hep beraber önden rush yapmaktadır. Bu yapılrken grubun ufak bir bölümü ise binayı kontrol altına alıp asansörden gelenleri karşılaşmalıdır. Counterların başlangıç noktasında gene sniper olması çok yüksek bir olasılık unutmayıp.

Savunma

Counterlara kök sökürecek bir savunma için tüm sniper (1,2,6,7) ve kamp (1,2,3,4) alanlarını kapatın. Zaten girilmesi zor olan bölge üç-dört sniper ile kolayca kontrolde tutulabilir. Bu arada el bombalarınızı da hazırda tutun. APC gelirse hemen sürücüsünü vurun. Eğer çok kayıp verirseniz binanın içine kaçın. Hiç olmasa orada frag yapma olasılığınız olur. Gene rehineleri kapı öncelerine koyarak kendinize bir barikat oluşturabilirsiniz.

PRODIGY PRODIGY PRODIGY PRODIGY PRODIGY PRODIGY PRODIGY PRODIGY



CS_PRODIGY

Bu haritada mekan bir nükleer tesis. Teröristlerin bomba koyacağı bu haritada da counterstrike haritalarının çoğu olduğu gibi çatışmalar iki bölgede yoğunlaşır. Bunlar counterların başladığı alanın yakın olan haritanın en sağındaki koridor ve soldaki utak güvenlik kulübesi ve karşısında APC' nin durduğu dar alan. Bu harita da kaçip saklanacak pek bir yer yoktur. Çatışma genelde haritanın sağ tarafında sniperlar sol tarafında ise el bombaları ile başlar. Teröristler genelde daha ayak altı olduğundan bomba koymak counterların başlangıç yerini tercih ederler.

Sniper Noktaları

Sniper 1 Küçük düz alan, Karşı koridordan gelen herkesi görevlisiniz ama sağınıza dikkat edin.
Sniper 2 Koridora giren ve sonu gelmiş herkes hedefiniz olacaktır. İlk ile ikinci kutunu arasına nişan alın. İlk çıkan koşarak geçeceği için onu gördüğünüz anda tetiğe basın.

Sniper 3. Teröristler rush yaparken buradan direkt bomba noktasına yönelirlerse köşede durup rabbatlıkla avlayabilirsiniz.

Sniper 4: Yokuştan inip arkadaşın girmeye çalışan teröristleri rahatlıkla avlayabileceğiniz. Tüm girişi gören kutuların arkası.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Kapının tam yanı. Eğer APC nin bulunduğu bölgeye bir düşman girmezse sizi kimse fark etmez ve güvenlik kapısından çıkış herkesi yurabılırsınız.

Kamp 2 Kutunun arkası Herkes bomba koymaya koşacağından önungünden geçip gidecektir.

Kamp 3 : Çitin arkası. Hér gelen genelde direkt sola döner ve...
Kamp 4 : Kütülerin arkası. Kapıyı açmak ya da çatıya çıkmak isteyen herkes önungüden geçecektir.

Kamp 5: Duvar ile kutunun arası. Aslında bu yer hem takımınızı arkadan çevirenler için bir güvenlik noktası hem de önünüzden gelecekler için uygun bir pusudur ve bu haritadaki en kritik noktalardan biridir.

Kamp 6. Havalanırma deliği.
Altınızdan geçen herkesi hem
görebilirsiniz hem de kalabalık
olduklarını fark ettiğinizde el
bombası atabilirsiniz.

Kamp 7: Kutu ile duvarın arası.
Gene herkesin bildiği en verimsiz noktalardan biridir ama karşınıza geleni, eğer eğilmişseniz, indirme şansınız bulunur.

Kamp 8: Büyük konteynirin üstü
Kamp 9: APC'nin yanı. Tam deliği çaprazdan gorecek şekilde yatan. Counterlar genelde deliğe önden bakar ve arkasını dönüp

Security kapısına yönelir. Ama siz APC'nin yanında olduğunuzdan yapraz açı ile vurabilirsiniz. Ayrıca savunulması kolay bir noktadır.

Taktikler
Counter terörist
Saldırı

Saldırı için en uygun ve en kolay ulaşabilecek yer diye bir nokta bu harita için söz konusu değil. Ama önemli olan rakipten önce saldırması daha kolay olan sol taraftan dolasarak onları ar-

Taktikler Counter terörist Saldırı

Saldırı için en uygun ve en kolay aşılabilcek yer diye bir nokta bu harita için söz konusu değil. Ama önemli olan rakipten önce saldırması daha kolay olan sol taraftan dolasarak onları arkanızdan avlamaktır. Sol tarafta ise özellikle kamp {3} noktası ve çatı sizin için çok önemli bir avantaj olacaktır. El bombaları ve flash banger gene sizi korurken bu bölgede beceriksizce atabileceğiniz bir sis bombası ise düşmanlarınızı da görünmez yaparak felaketinizi hazırlayabilir. Karşı duvardaki deliğe de dikkat edin. Çatidayken buradan kolayca vurulabilirsiniz. Sol taraftaki savunmayı çökertmek için yapmanız gereken hareket hızla gitrip hemen sola kıvrılmak ve arkanızı garantiye almak için APC'nin bulunduğu bölgeyi kontrol etmektir. O bölgenin ve kamp {1} yerinin boş olduğunu garanti altına almadan sakin es geçip ilerlemeyin. Düşmanın başlangıç yerini de iyice dolaşmadan hareket etmeyein.

HARİTA STRATEJİLERİ

Savunma

Savunma yapmak burada counterlar için biraz zor çünkü həritanın sağ tərəfini tutmaka çox zorlanabilirler. Çünkü teröristlər bu tərəfə daha yaxınlar ve həmən pozisyon alabilirler. Sol tərəfini tutmak isə çox dəha kolay. Çünkü burada alan çok dəha dər. Bu durumda təkimin bir bölmü rahatlıla sol tərəfi tutarken sağ tərəftan rush en akılcı çözüm olacaq. Aman sniperlərə dikkat!

Terörist

Saldırı

En uygun saldırısı haritanın sağ tarafıdır. Ama eğer yakınlık avantajınızı kullanarak haritanın sol taraftan hızla çatıya kaçabilen ya da düğmeye basarak açılan kapıdan beyaz koridorlara kaçip arkaya sarkabilerseniz rakibinizi arkadan çevrerebilirsiniz ve bir anda en az iki uç frag yapabilirsiniz. Haritanın sağ tarafından saldırıldığından ise mutlaka el bombası alın çünkü hem kamp yerleri için hem de çatışmanın kendisi için çok işinize yarayabilir. Eğer savunmayı yarabiliyorsanız Kamp 6 yi kontrol etmeden devam etmeyin yoksa kola ve arkadan kuşatılabilir veya deliğin altından geçenken head shot yiyebilirsiniz. Bombayı counterların başlangıç noktasına değil öteki noktaya bırakın. Bu size zaman avantajı sağlayacaktır.

Savunma

En rahat savunulabilecek yer haritanın solundaki bölgedir. APC nin bulunduğu yeri falan boş verin, siz direkt olarak spawn noktanızda mevzi alın çünkü kalabalık bir grupta spawn noktanıza gelen merdivenleri tutarsınız oradan gelen düşmanın önce ayaklarını göreceğinizden rahatlıkla vurabilirsiniz. Şarjör aralıklarını iyи ayarlaşsanız buradan ancak el bombası ile geçebilirler ki o zamanda bir karşı atak yapabilir ya da geri kaçabilirsiniz. Sağ taraftaki bölge ise sniperları dikerek kordonu kontrol altına alabilirsiniz. Fakat bize sorarsınız bu haritada savunma yapmanız çok zordur deriz. En iyi savunma ise kesintisizce saldırıdır.

HARİTA STRATEJİLERİ

CS_DUST

Bu harita o kadar çok ünlendi ki Alman televizyonlarından birinden ki kim 500 milyon ister tipi bir yarışmada soru olarak bile soruldu. Mekan olarak dağların içindeki bir tesisde geçen haritada terörist grup iki bomba noktasından ve birine bomba koymaya çalışırken counter teröristler ise bomba noktalarını korumaya çalışıyor. Oyun genelde iki bölümde çözülür; Alt geçit ve tünel. Alt geçit tek yönlü bir çıkış sahipken tünelden üç çıkış noktası vardır.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Counterların başlangıç yer. Burada duran bir sniper bölge giriş kapısını gördüğünden önünden geçen tüm teröristleri kuş gibi avlayabilir. Ama sol tarafına dikkat etmelidir çünkü aşağıdan çıkan bir rakibi ona görünmeden arkasından dolasabilir.

Sniper 2: Haritadaki en stratejik nokta. Hem aşağı geçitten hem de tünelin arkasından çıkan teröristler görebilir.

Sniper 3: Tunelen arkası çıkış. Tunelen giren herkesi rahatlıkla vurabilir. Yeter ki yanında bir koruyucusu olsun. Çünkü mesafe yakın olduğundan el bombaları ve hızlı gelen rakipler onu alt edebilir.

Sniper 4: Bu yüksek yerden tunele giren herkesi vurabilir. Ayrıca ahşap kapıyi da kontrol edebilir.

Sniper 5: Teröristlerin her zaman kullandığı ve geçitten her geleni rahatlıkla vurabileceğinin noktadır.

Sniper 6: Sağ taraftaki bu yükseltide giriş tek olduğundan kendi bölgesine giren herkesi görebilir. Onun orada olduğunu bilmeyen herkes, genelde ilk giren, rahat bir av olacaktır.

Sniper 7: Kutuların yanı ya da üstü. Tunelden dışarı fırlayan herkesi rahatlıkla vurabilir. Ama geçitten gelenlerden onu vurabilen.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Kutuların üstü. Genelde bölgeye ilk giren zavallı sizi fark etmez bile.

Kamp 2: Çıkışın hemen sağına yatıksınız. Dışarı fırlayan herkes 2. sniper bölgesine bakacağının en azından bir kişi indirebilirsiniz.

Kamp 3: Çıkışın hemen solu.

Kamp 4: Kutuların arkası.

Kamp 5: Geçitten çıkan kim olur-



sa olsun eğer sağ duvara yapısa-
rak çıkmıysa rahat bir head
shot hedefi olur.

Kamp 6: Kutuların üstü. Ama ge-
çitten çıkan olursa siz kurban
olursunuz ona göre.

Kamp 7: Kutunun arkası. Herkes
bir birine el bombası falan yağı-
dırıp ardından rush yapacağından
önünüzden geçenlerin en arka-
dakinden başlayarak rahat iki üç
frag yaparsınız.

Kamp 8: Duvar ile kütü arası. Bu-
rası karantık olduğundan gelen si-
zi görüp kimden olduğunuzu he-
sap edinceye kadar onu indirebi-
lirsınız.

Kamp 9: Her geçen çikan bur-
aya kesinlikle bakmaz ve karşılardan
gelenide görebilirsiniz. Yani çok
güvenli bir savunma noktasıdır.

Taktikler

Counter terörist

Saldırı

Dust'ta counter'lar için savun-
ma yapmak çok daha kolay olsa
da rakip güçsüz olduğunda onla-
rı bir rush yanı anı saldırısı ile ezip

geçmek çok zevkli olacaktır. Bu
saldırı için en elverişli taktik ise kal-
abalık bir grup ile tünelden önce
sis bombası ve sonra da el bom-
baları ve flash bang ile ileri fır-
maktır. Tunelden çıkar çıkmaz iki
seçeneğiniz vardır. Ya hızla sağa
dönüp solda bulunma imhtimalı
olan sniperden (7) ve kamp (6)
yerdinden kaçar ya da üstüne gi-
derek onları da dağıtırırsınız.

Burada kilit nokta tünelden sal-
dırırken alt geçidi kamp (10) ve
sniper (2) ile tutmak ya da oradan
da en az iki kişilik bir grupla saldı-
maktr. Eğer zarnanlamayı haber-
leşerek tutturabilir ve aynı anda
hem geçitten hem de tünelden
dişarı fırlarsınız rakip ne tarafa ba-
kacağını şaşıracak ve darmadağın
olacaktır. Ama sniperlara dikkat!

Savunma

Teröristlere kan kusturacak tek
taktik sniper (2,3,4) ve kamp (1,
2, 3, 10, 11) noktalarını tutmak-
tr. 2 ve 4 ten kaçanların ise tek
şansı aradaki ufak boğazdan dışa-
ri fırlamak ya da arkası sniper (3)
noktasını yarmaktır. O zamanda
2. noktanın avı olacaklardır. Ama
iyi bir oyuncu tek başına 2. nokta-
yı kolayca düşürebilir. Bu taktiği
uygulamak için çok hızlı olmalı ve
rakibin 3. sniper noktasından ve
tahta kapının yanındaki boğaz-
dan yapacağı muhtemel bir rush'
in onunu önce bu noktaları kapa-
tar hemen kesmelisiniz.

En iyi savunma saldırıdır mantı-
ğıyla hareket ederek yapabileceği-
ni bir başka hareket ise bir grup
ile tünelde savunma yaparken di-
ğer bir grup ile geçitten saldırarak
rakibinizi hızla arkadan kuşatmak-
tr. Bunun için tüneli tutan gru-
bun 2. bomba bölgesinde yoğunlaşması
yeterlidir. Çünkü gen-
elde terörist olan grup 2. bom-
ba bölgesine yoğunlaşıp 1. bö-
lgeyi ihmal eder.

Terörist

Saldırı

Rush rush rush ! Başka yolu
yok. Rush'i genelde toplu halde
tünelden sola doğru yapacaksınız
çünkü haritanın yapısından
dolayı 2. bomba bölgesine on-
lardan birkaç saniye önce var-
abilmek gibi bir avantajı sahipsi-
niz. Bir grup direkt olarak bom-
ba koymaya giderken diğerleri
ise 3. sniper ve tahta kapının ya-
hindaki ufak boğazdan dışarı çi-
karak rakibin hareketini daha
başlamadan rahatlıkla kesebilir-
ler. Alt geçidi falan zorlanmanın
hiç manası yoktur. Ancak tünel'i
kaybetmişseniz ve geçemiyorsa-
nız alt geçidi zorlamak rakibi çe-
virmek için çok iyi bir taktik ola-
caktır. Ancak sniper (2) noktasında
koordineli çalışan iki iyi ni-
şancı her türlü atağı kolaylıkla ke-
sebilir unutmayın.

Savunma

Göreviniz saldırmak o yüzden
bu son seçenekiniz olmalıdır. Ama
iyi bir rakibe karşı oynuyorsanız
genelde sizi tünelden kolayca
yarıp geçebilirler. Bu durumda
kamp (4, 6, 7, 8, 9) ve sniper
(7, 5, 6) noktalarına çeşitli za-
manlarda yatarak çok frag topla-
yabilirsiniz. Ya da rakibiniz genel-
de tünelden rush yapacağı için
siz alt geçitten rush yaparak on-
ları şaşırtabilir ve bombayı koyp-
atlamasına yetecektir. Kadar bir
sure için bölgeyi koruyabilirsiniz.

AYIN MERAKLI OKUYUCU SORUSU

Neden Counter Strike'dan nefret ediyorsunuz?



Tuğbek (veya [LVL]Zol_Sauza)

Bütün insan ilişkilerim bozuldu. Onur kafasında patlayan her AWP mermisi için yazılarını bir gün geç getiriyor. Sinan her üzerinden geçişimde "Nerde Donanım yazılır!!" diye köprüyor. Serpil artık selam bile vermez oldu. CHIP odasına her girişimde dayak yiyorum. Batı beni ofisin neresinde görürse gorusın kendini bir masa altına atıyor. Yok ben artık LAN'dan oynamam arkadaşım. Ya da ara sıra beni vurmalarına izin verip kalplerini kazanmam lazımlı. Sen bu duruma düşecek adam mıydın Zol?



Berker (veya Ben_CS_Bilmem)

Aslında nefret felan etmiyorum. Ama bir Pazar günü evde ipimi kuşağıma dolamış ense yaparken ve kahvemi yudumlarken, sevgili YİM beni aradı. Ve "Neden nefret ediyorsun, 500 karakter yazılacak. Yaz!" komutu verdi. E adam Havancı Çavuş (I love you Sarge), ben Ulaştırma Eri (Gariban Marine), ne hali edeyim? Oturdum 500 karakter saymaya başladım. Neyse, aslında nefret etmiyorum, sadece Unreal Tournament oynamayı daha çok seviyorum, bütün olay ondan ibaret. Buniardan YİM sorumlu yani, ben masumum. Uhü...



Serpil (veya misminia)

Nefret ediyorum çünkü hepsi benden iyi oynuyor. Kafamı yardıktan sonra da "özür dilerim Serpil apla" diye mesaj yazıyorlar. Nefret ediyorum çünkü artık oylenme oynamıyorum, ben oylenme oynadığım zamanlarda buradaki herkes kendi stratejisini geliştirmiştir, donanımlı birer kabus olup çıktı ve şimdi onlara nasıl yetişeceğini bilmiyorum. Bıçaklıyorum, head-shot yorum, düşüyorum arna yine kalmıyorum. Nefret ediyorum çünkü çok seviyorum...



Burak (veya DeusDominus)

"Aman headshot yedim, hay lagine... tam da zamanını buldu, off... herif skin yapmış bizden sanıp vurmadım, doldurmuş şarşorürü, şansa bak ya hepsi birden aynı yerden rush yapmış tek başıma yediler beni, hay senin sotene... AVP'den nefret ediyoruuuum, aptal adam gene beni vurdur birisi suna FF'nin açık olduğunu söyleşin, APC yi düzgün kullanın Allahım ya adam beni ezdi, son kalan takım elemanıda düşüp kafayı yararı yaa, off başılıycam el bombasına" gibi cümleler kurup stres olmaktan bıktığım için CT'den nefret ediyorum.



Onur (veya [LVL]Dr.Brush)

Counter Strike oynamayı sevmiyorum. Neden mi? Çünkü hep benim yüzümden kavga çıkarıyor. Hem takım arkadaşlarıma hem karşı taraftakilerle. Takım arkadaşlarım AVP ile düşman yerine sinekleri vurdüğüm içinbanana kızıyor. Karşı takımda da genelde Tuğbek ve Sinan AVP'emi onları gormeden bir adım bile atamadıkları için çıldırıyorlar. Ne yapayım sineklerden başka vuracak bir tek onları var. Hem onları bırakıp sinekleri vurmak zavalı hayvancılarla haksızlık olur. Yok yok oynamam bir daha. Çok kavga çikiyo...



Sinan (veya [LVL]Blaxis)

Neden mi? NEDEN MI? İş yapılmıyorsunuz da ondan essek herifler! Kaç haftadır size diyorum, şu yazılarınızı erken teslim edin, beni prostat etmemen diyorum... Dinleyen kim?! Hadi askerdeyken "Abi valla sabahlara kadar çalışıyoruz, aha Tuğbek'in iki gözü önmü aksın, çalışmaktan bitap düştük" diye uyutuyordunuz, geri döndüm, şimdi ne yapacağınız bakalım? Çalışın köleler, yazı yazın, bilgi toplayın, dergi yapın!!! Ama bu arada sakin ses çıkartmayın, alemin en iyi Sniper'ı olmak üzereyim, dikkatimi dağıtmayın. Şu çakmak çakmak gözlerime dikkatlice bakın ve dağılin! Biri de şu Tuğbek, Onur, Serpil ve Burak'ın işini Spawn noktalarından kaldırırsın artık!



Bir yılı daha devirdik. Yılbaşı furyasında ağırmızıza iyi oyunlar düşürmedik de diyemeyiz şimdi. Ayrıca, hazır yeni yıla girmişken dergicek bahsetmek isteyebileceğimiz bir başka konuda şu ünlü "nasıl girersen öyle gidersin" inancı olacak. Bu söyleti doğru mu yoksa sadece bir batıl inanç mı bilemeyez ama yıldır

her yıl başını bilgisayar başında oyunlarla uğrasırken geçiren bizler için bütün yılın gece gündüz oyunların başında ve sandalyelerden bozma yataklarda geçtiği bir gerçek. Dolayısı ile belki geç oldu ama yılbaşı bilgisayar başında geçenlerdeniz bizim gibi, bu sene en çok ne yapacağınızı biliyor gibiyiz.

Fur Fighters

Sinan'ın oyunlarındaki yorumunu aynen aktarıyoruz: "Kılıcıncağı ya- ratıkların sağa sola koşuturdukları garip bir oyun. Görünce insanın can oynamak istiyor. Allah siz inanırsın, evde yemiyor içmeyip uyumuyorum sabahlara kadar bu oyunu oynuyorum. Çocukluğuma geri döndüm. Anne bitti"

No One Lives Forever

James Bond'un hikayeleri her zaman bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıktı. Ama böylesi görülmeli. Half-Life ile karişacak kalitede bir FPS var karşımızda: Maddog Berker Güngör en acımasız, en zor testlerden geçirdi oyunu.

Citizen Chronicles

Dünyanın en iyi oyularından Half-Life'm ikinci versiyonu bir türlü çıkmadı ama Counter-Strike'ı ile Team Fortress 2'sinin haberleri ile bizi ısrarla yakındır devamlı mesgul eden Half-Life'in yeni modu Citizen. Yine sevdığınız bir yazardan, Maddog'un mürekkep yerine hisim, kaleme yerine kasatura kullanarak yazdığı yazıyla tanışacaksınız.

Monkey Island 4

İşte Monkey Island serisinin, o beklenen devamı. Şu kadartını söyleyelim, oyunu hala oynamadısanız Monkey Combat'a bayılacaksınız. Bir mizah ve oyun klasiği olmaya aday oyunu kendisini oyunun kahramanı sanan yazarımız Onur Bayram inceledi.

Sacrifice

Kurban! Trip fakültesinde her gün kaç tane kurbağayı kurban ettiğini gibi saklayan firavun lakaçı yazarımız Onur Bayram'ın, kaynak olarak ucubik yaratıkların kurban edilmesinin koru edildiği bu garip ama başlıRTC'yi severek oynadığını ve incelediğini biliyoruz. Ama yazısı okumak lazımdır.

Hitman

Kele adının intikamı. Alternatif hikayesinin bu ayki General Stuff köşesinde Cem Şancı tarafından anlatıldığı. Eidos'un beklenen oyunu Hitman ve kele kahramanı bu ay ofisde en çok oynanan oyular listesine girmeyi başardı.

B-17 II

İçi ağızına kadar bomba dolu dev bir uçak düşünün. Bu koca kuş gövdesini bile zor oynatırken onu düşman avcı uçakları ile dolu düşman semalarında yalnız bırakmanızı hayal edin. İşte ikinci Dünya Savaşı'nın en çok hatırlanan sahnelerinden biri, taretlerinden ölüm kusarı bir bombardıman uçağı ve onu avlamaya çalışan düşman uçakları.



40



44



52



56



64



68



72

Mech Warrior 4 • SWAT 3: Elite Edition • Ski Resort Tycoon • Hogs of War • Rainbow Six: Covert Ops • Blairwitch 1: Rustin Parr • Airfix Dogfighter • V Rally 2 • Rally Masters • Money Mad • Deep Fighter • Timeline • Super Taxi Driver • Microsoft Casino • Chomper 3D



FUR FIGHTERS

Son zamanların en sevimli, en çılgın, en hareketli ve en çizgi oyununa hoş geldiniz!

Yapım: Acclaim

Dağıtım: Ubisoft

Tür: Action

Web: www.furfighters.com

Uzun zamandır kaliteli çizgofilm kalitesinde matrak bir oyun olmayı derken action oyunları konusunda kendini kanıtlamış eski dost Akclaim bir anda sanrı kendisinden bahsedildiğini anlamış gibi piyasaya Fur Fighters'ı sotku. Eminim hepiniz çizgİfilmİleri, özellikle de bazlarını çok fazla sevdiniz, ve yaşıınız ne olursa olsun hala sevivorsunuzdur (bir varyemez amcanın benim hayatmdaki yeri tutacak film sayısı epey azdır aslen).

Çizgİfilmİlerden keyif almayı çıraklıktan geçen hayalgucundan yoksun her vatandaş itinayla kindiktan sonra, oyunumuzun incelemesine devam edebiliriz.

Fur Fighters genel olarak tahrımla edeceğiniz gibi çizgİfilm karakterlerinden oluşan basılmış gibi gözükken ama o kadar da kolay lokma olmayan bir oyun. Oyunun tamamını kaplayan çizgİfilm esprisi anlayışlı oyun içerisindeki en basit efektlerden en ufak animasyonlara kadar oyunun her



Civil Civil Grafikler!

Oyunu oynamaya başladığında ilk dikkatimi çeken özellik Akclaim'in oyunu monotonluktan uzaklaştmak için elinden geldiğince eğlenceli ve şirin bir oyun yapamaya ugrasıması oldu. Bunnların başında oyun içersinde yönettiğiniz



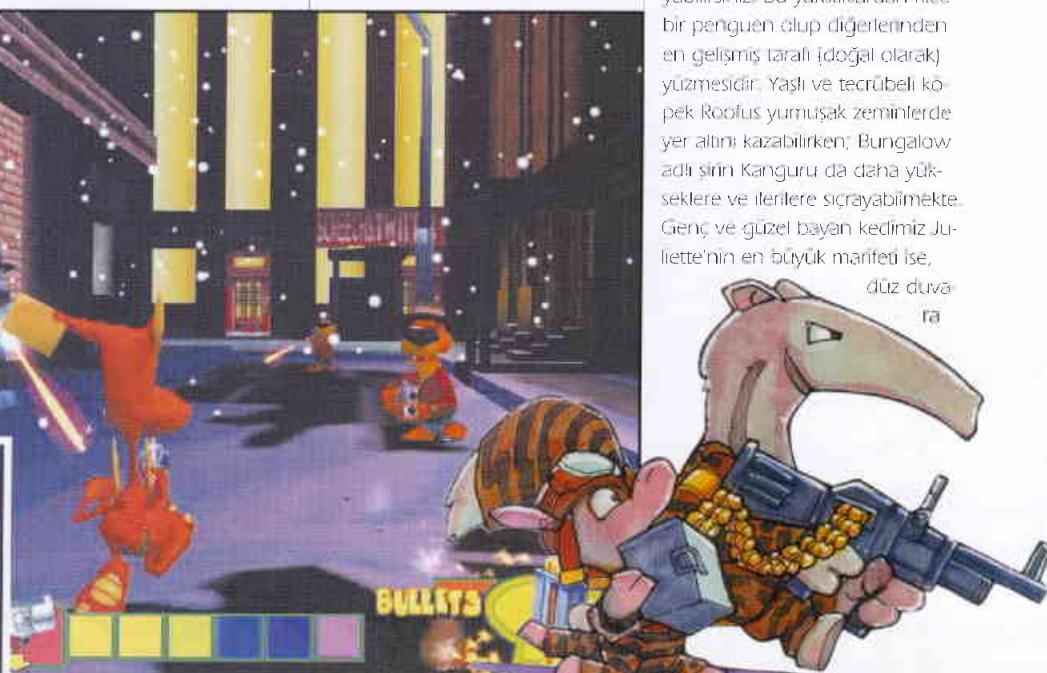
bitliğinde boy gösteriyor. Diğer bir deyişle interaktif bir çizgİfilm'in içindemmiş gibi oynuyorsunuz Fur Fighter'i.

Fur Fighter isimli bu hayvanlardan General Viggo isimli psikopat bir kedi ortaya çıkan kadar gayet rahat ve barışçıl bir ortamda nesillerinin devamını sağlamak için uğraşır duruyorlardı. Ne zaman ki bu general bozması püsük, ap-

tal ayıldan oluşan müritteriyle gelip bizim Fur Fighter'ların ailelerini kaçırın ve dünyayı ele geçirmeye çalışır, işte o zaman tüm Fur'lar biraraya gelip amansız bir mücadele vermeye karar verirler.

Oyunu başladığınız zaman bir tane Fur'u seçmek durumundasınız, ama merak etmeyin her bölümde bir çok kere başka bir Fur'e dönüşmek zorunda kalacaksınız. Zorunda diyorum, çünkü her ne kadar bu değişim tamamen sizin seçiminin bağlı olsa da bazı yerler geçmek veya kimi bulmacaları çözmek için belli bir yarattığın yeteneğine ihtiyaç duyabiliyorsunuz. Bundan da anlayacağınız gibi oyunumuz tamamen düz örüne geleni öldürülerle karşılaşmadan hazırlanmış bir arada değil. Senaryoya uygun olarak kimi yerlerde zor olmayan bazı bulmacalarla karşılaşıyorsunuz ve hayvanlarınızın özeliklerini birleştirerek çözmeye çalışırsınız. Burada dikkat etmeniz gereken, o hayvanın kafasının olduğu ikonu bulmanız. Kimileri çok zor yerlerde otabiliyor bu kafaları bulduğunuzda süresiz olarak o hayvana dönüşürsünüz. Bu tamamen sizin keyfinize kalmış, belki yerler haricinde istediğiniz hayvanla oynamayı istersiniz. Bu yaratıklardan Rico bir penguen olup diğerlerinden en gelişmiş tarafı İdoğal olarak yüzmesidir. Yaşılı ve tecrübeli köpek Roofus yumuşak zeminterde yer altını kazabilirkent. Bungalow adlı şirin Kanguru da daha yükseltelere ve ilerilere sıçrayabilmekte. Genç ve güzel bayan kedimiz Juliette'nin en büyük marifeti ise,

düz duvara





timanabilmek. Tweak adlı yaklaşıklı bir günlüğü dinazor yavrusu hayvanaçımız ise uzun mesafelerde uçma konusunda epey başarılı ve rakipsiz. Son olarak seçebileceğiniz bir tur kırmızı panda olan Chang de silahlarıyla emrinizi amade sizi bekliyor olacak.

Diliniz Bozuk Sizin

Oyunu geçtiğinizde ilk olarak dikkatinizi çeken demodaki ve oyundaki tüm karakterlerin konuşma stili olacak. Konuşmaktan çok "duh do, doh du duh" şeklinde homurdanan, ama gayet ciddi surat ifadeleri olan karakterlerle oynamak oyuna apayrı bir hava vermiş. Olabilecek en aptal seslerle iletişim kuran bu hayvanları izlemek kesinlikle büyük bir zevk. Tabii ki olay sadece seslerle bitmi-

yor, oyun içindeki tüm animasyonlarda inanılmaz şirin ve çizgi film havasından kopmuyor. Özellikle Fur Fighter'ların yürüme animasyonları çok başarılı. Karakterlerdeki bu esprili hava, oyun içindeki bir sürü öğede de komikliğini koruyor. Mesela şehirde gezegen Resident Weevil gibi oyular The Thin Red Lion gibi filmler görmeyi mümkün olacak.

Oyun boyunca toplam 30 büyük, gerçekten büyük bölümde koşturup duracaksınız. Bazı haritaların büyüklüğü siz bayacaktır belki, ama emin olun hemen her haritada keşfedecek eğlenceli mekanlar var. Oyunda ilerledikçe silahlarınız da gelişecek tabii. Toplam 20'den fazla silah türü var, ama aslında bunların çoğu o anki silahlarınızın upgrade edilmiş hali (yani normal tabancanızın yarı otomatik bir tabancaya dönüşmesi gibi). Lazerden rocket launcherlara kadar bir çok farklı silah oyun boyunca bulunmayı bekliyor olacak. Hazır silahlardan bahsediyorken oyunun nişan alma sistemi hakkında da bir iki laf etmek istiyorum. Eğer önlüğünüzdeki

hedef imleci rakibinize yakın belli bir alanın içindeyse otomatik olarak rakibinize kıtleniyor ve vurduğunuz her atış son anda kaçış kurtulmazsa hedefini yüzde yüz

vuruyor. Her ne kadar basit bir yöntemmiş ve tüm oyunu çocuk oyuncaya dönüştürmeye gidiyor gibi gözükse de, tam olarak oyle değil. Zaten başka bir yöntem de düşünülemezdi, çünkü bir düşmanla karşı karşıyaysanız, devamlı hareket halinde olmak zorunda kalıyorsunuz, bu da doğru düzgün nişanlayamamamıza neden oluyor. Bu arada yapay zeka da bu nişanlama konusunda nasibini alıyor. Karsınıza çıkan komik yaratıkların hepsi gözüküğü gibi aptal değil. Bir çoğu gereği içinde attığınız mermilerden kurtulmak için kendini yerbere atıp yuvarlanıyor ya da en uygun yere saklanıyor. Kötü bir şekilde yaralandıklarında kollarını havaya açarak kaçmalar da güzel düşünülmüş ve olması gereken ayrıntılar.

Çok Şiriiin! Isırır mı?

Oyunun grafiklerine gelince, öyle ahım şahim ayrıntı ötesi sanatsal grafikler beklemeyin. Bilakis tam tersine çok ayrıntılı olmayan, daha çok rengarenk ve sanki suluboya boyanmış gibi canlı ve eğlenceli grafikler olacak karşılaşacağınız. Ama buna rağmen grafik kalitesi çok çok kaliteli olabilecek, öyle ki 128Ram'lı GeForce2 ekran kartlı sevgili Burak'ın makinesinde bile tüm ayrıntıları açık bir başlangıç demosunu daha çok slide show şeklinde izliyoruk. Bu arada tüm ayrıntılar açık

demek de, diğer bir deyişle Triple Buffer, 32bit Z Buffering, Bump Mapping, Dynamic Lighting, Trilinear Filtering ve 32 bit rendering açık demek, benden söylemesi.

Oyundan benim şık yetçi olduğum en büyük ve tek kusuru yan, kamera açları. Standart arkadan takıplı kamera açları, kimi yerlerde epey zoom yapıp, kendi karakterimizi ve görmemiz gereken kimi yerleri görmemi engelliyor. Daha önce bir çok bu tarzdaki oyunda da aynı hataya karşılaşğımız duşunuyluse, dinamik bir kamera açısını programlamayı ne kadar zor olduğunu açıkça ortaya koymuş oluruz sevgili Level halkı.

Evet, Isırır!

Fur Fighters bir çok bakımdan çok eğlenceli. Onu kadar eğlenceli kılan asılnda tüm eğlenceli parçalarını bir arada tutuyor olması. Yani ne müzik, ne grafikler ne de animasyonlar tek başına çok büyük bir antlam ifade etmezler belki, ama hepsi bir takımdan, ortaya çıkan şey son zamanlarda gördüğümüz ve oynadığımız en şirin ve en tatlı oyular dan biri olmuş.

Gökhan & Batu

Grafikler

Komik ve renkli. Özellikle animasyonlar çok başarılı ve oyuncunun komüldük katısayımı bir hayli artırmış:

Ses ve Müzik

Müzikler hakkındaki söylemeye çok azla bir şey yok belki, ama efektler böyle bir oyuncuya yapılabileceğini kesinlikle en iyisini.

Oynamabilirlik

Oynamabilirlik çok kolay. Klavye ve mouse' u birlikte kullanırsınız ve herhangi bir FPS oyuncusu için alıjmak çocuk oyuncası.

Atmosfer

Grafik, efekt ve animasyonlarıyla tam bir bütün içinde. Ulaşmak istediği çizgi film atmosferini başarıyla veriyor.

LEVEL Notu

LEVEL KARNE'SI

82

Üzerinde «gleheli bir arادa» durağan, yıldızla ışık saçanlı, circa film oyuncularının ve leseni de aynı zamanda yapacak valizin yoksa, Fur Fighters sizin size:

Minimum: Pentium III 500, 32 MB Ram, 330

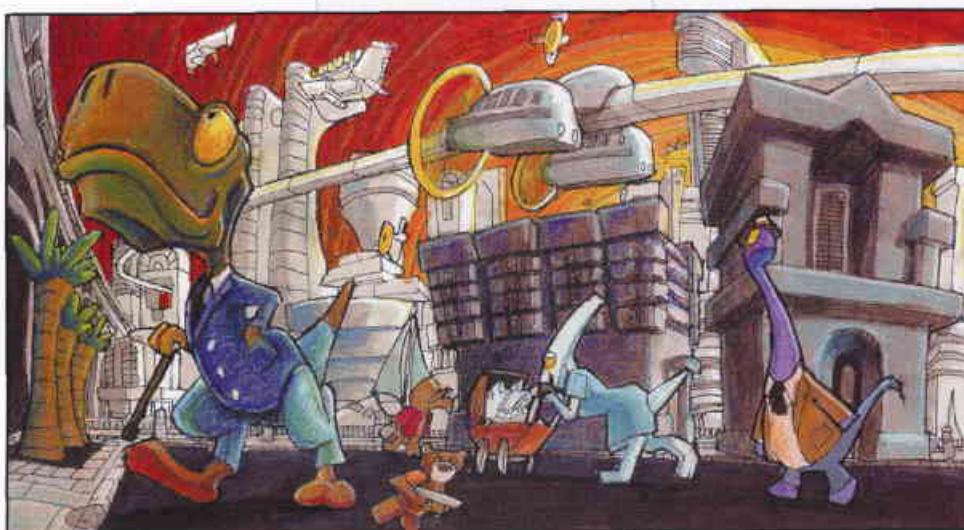
MB HDD, 16 MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium III 677, 128 MB Ram, 330

MB HDD, 32 MB Ekran Kartı

Multiplayer: Lan üzerinden 4 kişi

Özgrafik Destekli: Direct 3D ile maksimum 1280*1024*32 çözünürlük



HIT

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Koşarak üzerinize gelen yüz tonluk kötü niyetli şeyler...

Yapım: FASA Interactive **Dağıtım:** Microsoft **Türkiye Distribütörü:** Microsoft Türkiye **Tür:** Simülasyon **Bilgi İçin:** www.microsoft.com/games

Bundan yıllar önce FASA diye bir şirket masaüstü oyunlarında kullanılmak üzere sıfırdan bir oyun evreni tasarladı. Bu evren 31. yüzyılda galaksinin büyük bir kısmına yayılmış olan insan kolonileri arasındaki çarpışmaları konu alıyordu. Bu çarpışmaların odak noktası ise Mech adı verilen dev savaş makineleri ve onların pilotlarıydı. Bu evrende geçen masaüstü oyunları oldukça ilgi çekti de nebilir, ancak yine de bilgisayar oyunlarının yapılmasına dek MechWarrior dünyası nispeten küçük bir grubun ilgi alanından kurtulmadı. Bu adı esas ünlü kılan şey Network üzerinden oynanabilen Mech bilgisayar oyunlarının ve simülatörlerinin yapılması oldu.

MechWarrior 2 ve onun için çıkarılan ek görevlerden sonra uzun bir sessizlik oldu. Birden değer kazanan oyun dünyasının isim hakları elden ele dolaştı ve uzun müddet yeni bir bilgisayar oyunu yapılmadı. Neden sonra bir müddet önce MechWarrior 3 çıkarıldı, bu oyun grafik açıdan oldukça iyi sayılırdı ama çoğu kişi oyunun içerik olarak oldukça zaif kaldığını savundu. Şimdi lisans hakları yine FASA şirketinde ve onlar da Mech 4 ile bu işin nasıl yapıldığını göstermeyi planlıyorlar. Ve bir hayli başarılı oldukları da söylenebilir.

Nasıl bir şeymiş böyle...

Bilmeyenler için söyleyeyim, Mech dediğimiz şey genellikle iki bacağı üzerinde dikilen, burnuna kadar zırhlı, timajına kadar silahlı, metrelerce yükseklikte ve tonlarca ağırlıkta olan savaş makineleridir. Dynamix tarafından yapılan Siege serilerinde bunlara "Herc" deniyordu ve başka oynlarda da başka isimleri vardır. Ama mantık hep aynıdır, insan gibi hareket edebilen dev savaş makineleri kafa kafaya gelip birbirinin canına okur. Tabii "beygirler tepsişken eşekler ezilir" laftını hatırlayanlarınız, bu gürültü patırtı arasında daha ufak her-



hangi birşeyin hiç şansının olmadığını derhal anlayacaktır. Bu arada "olsa ne baba olur, di mi?" geyiği çevirenlerin için buraya küçük bir parantez açayım. Günümüzde iyi kötü bir Mech üretecek teknoloji var aslında, ve hatta bu tür araçların prototipleri de yapıldı, yapılmadı değil. Ne var ki gerçekte böyle devasa bir kütleyi savaş alanının ortasına dikmekle, sirtınızda yanlış formıyla karşı futbol klubünün taraftarları arasına girip oturmak arasında hiçbir fark yok. Burnuzun ucunu gösterdiğiniz anda tepenize ateş yağar ve sonrası malum. O yüzden şu gün için basık ve sağlam yapılı bir tank üretmek çok daha mantıklı, çok daha ucuz bir seçenek, kapa parantez, nokta.

İntikam almaktan ibaret...

Neyse, oyuncunun konusu oldukça basit. Mech 3'te Inner Circle güçleri birleşip efsanevi Smoke

ışında soylu Catherine yönetimi ele geçirmek için elindeki her kozu oynar. Lord'a bağlı olan soylu derebeyleri ya satın alınır, ya da aileleriyle beraber yok edilirler. Bunların gezegenleri ise kukla yöneticilere devredilir.

Siz bu gezegenlerden birinin yöneticisinin oğlusunuz. Babanızla uzun zaman önce bir kavga etmiş, Clan savaşlarına katılmak üzere evinizden ayrılmışsınız. Geri donerken babanızdan gelen son bir mesajla tüm ailenizin yok edildiğini ve hakkınız olan prensiğin elinizden alındığını öğreniyorsunuz, bunun üzerine yolunuzu değiştirdiğinizde eve dönüyorsunuz. Babanızın güvenilir adamlarından sağ kalınlar gezegeninizin üzerinde yaşam bulunmayan çorak uydusunda geçici olarak bir üs kurmuşlar ve isyana hazırlıyorlar. Sizin de katılmazla dünyınızı geri almak için girişilen acımasız savaş başlıyor. İlk görevler nispeten çok kolay, ancak ileride işler daha da zorlaşıyor. Yine de tüm oyun ele alındığında, Mech 4'ün çok uğraştırıcı bir oyun olduğu söylemez, özellikle tecrübeli oyuncular görevleri uçar gibi hızlı bitireceklerdir.

Tüm sistemler açık...

MechWarrior 4 grafik açıdan bir öncekinden çok daha gelişmiş bir oyun, ama burada sadece daha detaylı Mech çizimleri ya da daha gösterişli patlamalardan bahsetmiyorum. Bunlar tabii ki





tayları köküne kadar açıp oynamaya kalkarsanız oldukça güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Burada küçük bir not düşeyim, Windows 2000 işletim sistemi kullananlar oyunu çalıştırırmakta biraz güçlük çekebilirler. Bu durumda ilk yapmanız gereken şey grafik kartı sürücülerini güncellemek olmalı. Çünkü MechWarrior 3 çalışabilmek için DirectX 8 sürümüne ihtiyaç duyuyor ve bu da özellikle eski grafik kartı sürücüyle sorun yaratıyor.

var, ama bunların yanında önceki oyumlarda ya da benzer yapımlarda olmayan bir şey daha var, o da "canlı" bir dünya. Çoğu oyunda savaş alanları dündüz ovalar ve üzerinde ot bitmeyen tepelerden oluşur, burada ise durum çok farklı. Yerine göre değişen bitki ortuları, ağaçlar, binalar ve hatta ortalıkta dolanan hayvanlar sayesinde oyun dünyası çok daha canlı bir hal almış.

Bunun dışında genel grafik ya da oldukça gelişmiş, efektler çok daha etkileyici bir şekilde kullanılmış. Atışlar ve patlamalar oldukça başarılı, ama sakin fazla yakından bakmaya kalkmayın. Çünkü oyuncu seçeneklerindeki "Splash Damage" sıklıkla işaretliyse, o zaman bu patlamalar şiddette ve yakınıyla bağlı olarak size bir hayatı hasar verebilir, özellikle kapşağından düşmanın reaktörü kritik bir darbe alırsa canınız bir hayatı yanabilir. Oyundaki bir başka farklılık da gece görevlerinin olması, burada gizlilik bir miktar önem kazanabiliyor ancak arama ışıklarını açar ve ateşe başırsanız o zaman durum değişiyor.

Grafik açıdan en önemli değişikliklerden bir de arabirimde ya-



pılmış. Bir öncekine göre arabirim biraz daha karışık gibi görünüyor, özellikle Mech Lab ilk başta kafanızı karıştırabilir. Ancak aslında öyle değil, hatta hemen her sistem ya da seçenek hakkındaki detaylı bilgi verilmesi sayesinde neyi neden yaptığınızı daha iyi anlıyorsunuz. Onceki oyunda MechWarrior dünyası hakkında detaylı bilgisi olmayan bir adamın çoğu silah ve sistemin ne işe yaradığını bilmesi imkansızdı, ama burada işler daha kolay.

Tabii tüm bu grafik nefasetin bir de bedeli var, eğer tüm de-

PPC, AC, ER LASER...

MechWarrior 4 bir açıdan öncekinden tamamen farklı bir oyundur, o da Mech silah donanımı. Onceki oyunda ağırlık limitini aşmadığınız sürece aracınızın her yerine her türlü silahı takabiliyordunuz. Ancak bu defa işler öyle değil, görünen o ki FASA bu konuda kurallara sıkı sıkıya bağlı kalmayı tercih etmiş, iyi de yapmış. Mech Lab size aracınızı istediğiniz gibi donatabilme imkanı sunuyor, ama sadece genel Mech tasarımına uygun bir biçimde. Yani aracın roket takılmak üzere tasarlanmış omuz poduna laser topu koymaman mümkün oluyor. Bu iki önemli etki sağlıyor. Oncelikle elinizdeki araç ve silahlardan göreven uygun olduğunu düşünüdüğunuz kombinasyonu yapmanız gerekiyor. Tabii uğraşmak istemeyenler doğrulara hazır verilen modelleri kullanabilirler, ama bu her zaman çok iyi sonuç vermeyecek. İkinci ise gerek Single Player, gerek Multiplayer oynarken, karşısından gelen Mech modeline bakarak neyle karşı karşıya olduğunuzu tahmin etme imkanı buluyorsunuz. Tabii karşısından gelen şey bir Daishi ise ve sizin altınınız zırhı iyice incelmiş garip bir



Vulture varsa o zaman bunun pek anlamı kalmıyor ama neye, olur bazen öyle.

Bacak gitti, oyun bitti...

MechWarrior 4 oynaması oldukça kolay bir oyun sayılır, ancak Training kısmı hemen hiç yerli sayılmasın. Bu yüzden öğrenme eğrisi nispeten daha çabuk yükseliyor, tabii bu tamamen oyun yabancı olanlar için geçerli. Ses efektleri ve müzikler fena değil, ne var ki briefinglerde çıkan videolar çok sentetik ve yetersiz kalmış. Onceki oyunda kıyaslanınca bu tarafı çok zayıf, özellikle Wing Commander tarzı gerçek aktörlerle çekilen demolar pek heyecan verici değil. Zaten olsun olsun oyun demolarında gerçek aktör kullanılmasına gerek kapılmışındır, fakat açılış demosu fena sayılmasın. Neyse, oyun genel olarak hiç fena değil, görev sayısının da oncekinden yüzde elli daha fazla olduğunu düşünürseniz, pek fazla açık bulmak mümkün olmuyor. Ama hemen tüm olayların script olması oyunun tekrar oynanabilirliğini bir hayatı düşürüyor. Fakat zaten bu da hemen tüm oyunları etkileyen bir lanettir, bu konuda yapacak zaten fazla birseyiz yok.

Mad Dog

Grafikler

Oyun ortamı çok ayrıntılı olarak ekranaya getirilmiş, adeta gerçek ve canlı bir dünyaya yaratılmış.

Ses ve Müzik

Ses efektleri fena değil, ancak demo ve briefing seslerini çok yapıcı kalmış. Müzikler ise fena değil.

Oynanabilirlik

Görevlerin genel zorluk seviyesi istenilen pek yüksek değil, ne var ki bu araçları verimi kullanabilmek için zaman ve egzersiz şartı.

Atmosfer

Şahsen fahim geri alımlı çalışan genç bir prens yerine, görmüş geçmiş bir clan pilotu olmayı tercih ederdim.

LEVEL Notu

89

Öncelikle kanıt adamlımlı yaşta rekanda bazı problemler var. Ayrıca briefingler pek değil, ama bunun dışında MW 4'ü turden bir ana dek yapmış belki de en iyi oyuncu katıldı.

Önerilen: P3-500, 128 RAM, 32 MB 3D grafik kartı.

Multiplayer: Var.

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200, 32 bit renk.

LEVEL KARNESİ

Yapım: Monolith

Dağıtım: Fox Interactive

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: FPS

Bilgi İçin: www.the-operative.com

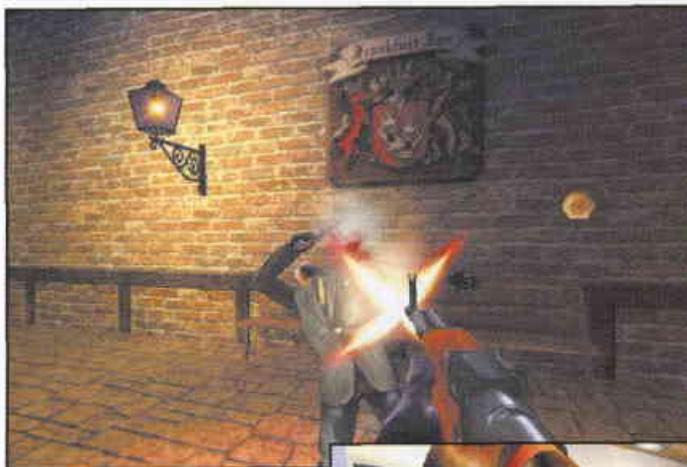
NO ONE LIVES FOREVER™

Kim Sonsuza Kadar Yaşamak İster ki?

FPS tarzı oyunlarda bir devrim yaşamıyor. Desem inanır mısınız?

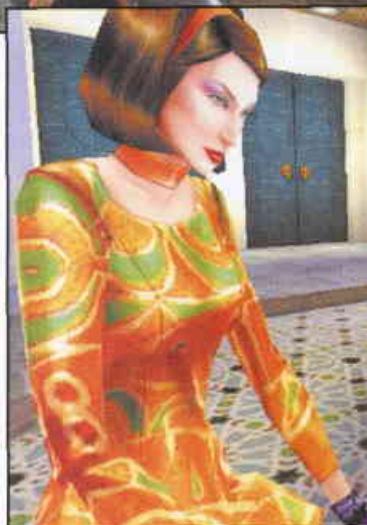
Hayır mı? Ama öyle, artık bu oyunlar eskisi gibi öünüze gelen herşeyi büyük silahlarla indirdiğiniz aksiyon firtınaları olmaktan çıkmıyorlar. Neden? Çünkü sıkılmaya başladı.





Demetek istedigim, Doom mükemmel bir atmosferde ve kesintisiz aksiyona sahipti, ama konu Readme.txt dosyasındaki birkaç satırda ibaretti. Tüm o seviyeler boyunca önnüne çıkan herşeyi öldürdünüz değil mi? Peki konunun ne olduğunu kaçınız tam olarak anladı? Büyük İhtimale sizin de umrunda değildi, en azından böyle gibi görünüyor. Fakat gerçek şu ki, ellinci Doom klonunun bir öncekilerden pek farklı olmayan bilmem kaçını seviye içinde pembe kapayı açan morci-vert anahtar bulmaya çalışmak artık çok insanı sıkiyor. Başta ben olimak üzere, ve sanırım programları da sıkiyor, çünkü artık çok daha yaratıcı, derin ve sürükleyici oyunlar yapıyor. Örnek mi? İşte size taze taze NOLF, ummadık taşın nasıl baş yarabileceğini gösteren inanılmaz bir oyundur.

LEVEL classic



Oooooooof, of!

Öncelikle şunu söyleyeyim, bu içinde çok tatlı, çok ölçülü espriler olan bir oyun. Ama kesinlikle Austin Powers tarzı bir sululuk söz konusu değil. Aksine oyuni kökune kadar Bond, James Bond atmosferine sahip ve başlığından itibaren sizi kapıp götürüyor. Tabii burada Bond filmleri derseniz yeni neslin aşina olduğu Pierce Brosnan yapımlarından değil, efsanevi aktör Sean Connery'nin başrolünü oynadığı klasik yapımlardan behsetmektedim. Dönem 50'lerin sonu, 60'ların başı arası, başrol kahramanım ise tipki Bond gibi İskoç asılı olan Kate Archer. Kate Archer aslında "Fox" takma adı eski bir hırsız, ancak bir gün yakayı ele veriyor. Ancak o kadar yetenekli ki, devlet onu hapse tıkmak yerine "rehabilit'e" ettiğ Unity adlı karşı-casusluğ örgütüne ajan olarak yerleştirmeyi uygun görüyor. Özgür ve feminist takılan hattun zor bir hayat geçirmiştir, o yuzden de kimseye eyvallah etmeye ihtiyacı yok. Ve laf aramızda bir bilgisayar oyundan gördüğüm en muhteşem, öhm, poligonlara sahip. Heh...

Poligonlarr...rrr...

Once oyünün grafik yapısına bir bakalım, burada Monolith tarafından geliştirilen LithTech 2.5 grafik motorunun kullanıldığını görüyoruz. Bu oldukça yetenekli bir grafik motoru, ve eğer iyi bir sisteminiz varsa NOLF grafik açısından gözünüzü doyuracak. Öncelikle karakterlerin animasyonu ve çizimleri çok detaylı, hareketlerdeki yumuşaklık ve doğallık oldukça inandırıcı. Burada iki önemli unsur var, öncelikle karakterler hareketlerinde fizik karakterlerin davranışlarına uygun biçimde davranışıyorlar. Mesela kosarak yaklaşan bir muhafiz vuruduğunuzda, adam topuğunun ucundan merdivenin takılıp havada asılı kalıyor, aksine hız ve yön bağlı olarak merdivenlerden yuvarlanıyor, ikinci unsur ise bilgisayar yönetimindeki spillerin sizi görür görmez otomatik olarak ares açmalarıdır. Her karakterin belirli bir görme ve duyma alanı var, ayrıca çeşitli algılama durumları da mevcut. Mesela normal devriye görevi yapan bir muhafiz dalgın dolanırken pat diye karşısına çıkarırsanız, adam önce şaşırıyor ve ancak şaşkınlık anımı atlattıktan sonra hareketeye geçebiliyor. Düşman yapay zeka banası Half-Life oynarken karşısına çıkan komandoları hatırlatır, ele-



manlar takım takımları uygulayabiliyor, alarm verebiliyor ve yardım çağrımıza gidebiliyorlar. Siviller ise sizi silahlı görünce ya da çatışma çıkışında oldukları yere simip korkudan ittilerler. Eh adı üstünde, onlar sivil...

Karakter sahibi düşmanlar...

Bu oyunda karşınıza çıkan düşmanlar su ana dek benzer oyundarda rastladıklarınızdan çok daha farklıdır. Ama bu farklılıklar yukarı-



SWAT 3: ELITE EDITION

SWAT 3'ü sonunda multiplayer oynayabileceğiz.

Yapım: Sierra Studios

Dağıtım: Sierra

Tür: 3D Taktik

Bilgi için: www.sierrastudios.com

SWAT serisi, oyun tarihindeki en değişken serilerden biri olmuştu herhalde. Önce Adventure, ardından Real Time Taktik/Strateji olan SWAT serisi, üçüncü oyunda da bir büyük bir değişim gösterip First Person Taktik/Aksiyon tarzı bir oyun olarak çıkmıştı karşımıza.

Rogue Spear'in, Counter Strike'in ismini duyurduğu günlerde piyasaya çıkan SWAT 3, aslında rakiplerini kolayca devirebilecek, kaliteli bir oyundu. Oyun içinde, benzerlerinde yapamadığımız pek çok aksiyonu, teröristleri tutuklamayı, yaralamayı, kapıların ardından aynalarla bakanı kovalayınca kombinasyonları sayesinde rahatlıkla gerçekleştirilebiliyoruz. Ancak gelin görün ki, oyunun yapımcıları SWAT 3 için multiplayer seçeneğini gereksiz görmüşlerdi ve bunun sonucunda güzellik oyunun Counter Strike manyaklılığı içinde eriyip gitmesi oldu.

SWAT da neler yeni?

SWAT 3 Elite Edition'da fazla bir değişikle karşılaşmıyoruz. Yine beş kişilik bir SWAT timinin komutanı olarak, görevden görev'e koşuyor, Amerika'da bakkalda sa-

tilan otomatik tufek ve askeri malzemelerle masum sivilleri rehin alan teröriklerin cüccüklerini dörmeye çalışırsınız.

Oyunda fazla bir yenilik yok dedik ama bu SWAT serisinin daha önceki alışılmış radikal değişiklerinden birini bekleyen sadık oyuncuların beklenenlerini karşılayacak bir değişiklik yok anlamında idi. Oyunda yeni silahlar, yeni ses efektləri, yeni SWAT, terörist ve sivil karakterlerin bulunduğu dikkatinizi çekecektir. Elbette oyundaki en radikal değişiklik

ise Multiplayer modunun eklenmiş olması. Zaten, Sierra SWAT 3'ü ilk çıktığında, oyunun multiplayer modunun olmadığını ama ilerde çıkaracakları Elite Edition'in Multiplayer eklemesi için olacağını ilan etmişti. Dolayısı ile oyun dünyasında SWAT 3'ün Elite Edition eklentisine bir görev paketinden çok oyunun Multiplayer yaması olarak bakılıyor.

Çoklu oynayalım

Multiplayer oyna gelince, edilecek bir kaç çift söz var elbet. Ofiste yaşadığımız Multiplayer SWAT 3 deneyiminden edindiğimiz tecrübe ile beş kişiye kadar Lan veya Internet üzerinden oynanabilen SWAT 3'ün Rouge Spear ile

Counter Strike arasında bir yerde durduğunu söyleyebiliriz. Oyunun oynanışı ne RS kadar komplike ne de CS kadar aksiyona dayalı. Oyun içi haberleşme menu-

nuzu oyle bir duruyorlar ki, los koridorlarda elinizde silahla gergin gergin dolaşırken, koridorun köşesinden çıkan ilk adamın üzerine mermi yağıdılmaya başlıyor-

sunuz ki bu adam sizin takım arkadaşınız da olabilir. (Bakınız: Sinan'la birbirimizi bir kez telef etmemiz.)

SWAT 3 oynamayı hak eden kaliteli ve gerçek bir 3D taktik savaş oyunu. Counter Strike'de elli mermi yiyp, sağlığınız %2 kalmışken oyun kazanmanın saçılığından bıktısanız (ama oyun çekici na-

parsınlı) Biz hala oynuyoruz tek mermiyle yere yıkılacak olmanın stresini yaşayabileceğiniz, sesleri, müzükleri, konusu, oynanışı, atmosferi ile bulabileceğiniz en "faideli" oyun SWAT 3 olacaktır. Elite Edition'i kaçırma-

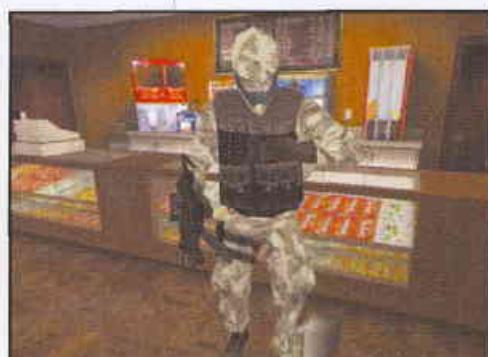
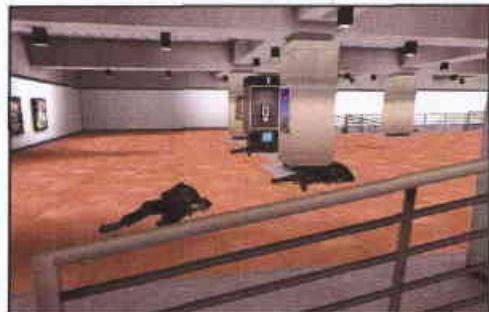
yın deriz.

Cem Şancı



sunden takım komutanının takım elemanlarına görevler verebilmesi bu tarz oyunlarda aslında olması gereken bir ayrıntı ve SWAT 3'te de var ama oyun multiplayer olunca arkadaşınız size bir görev vermesine genellikle "hadi ordan! Şimdi onla mı uğraşcam? Sıkiosa sen gir kapıdan içeri!" şeklinde cevap veriyorsunuz. Yani, bu emir komuta zinciri SWAT 3 de multiplayer oynarken fazla işe yaramıyor, sadece ekranınızın üzerinde sınır bozucu büyülüktte kırmızı bir yazı israrla, "GOM-TANIN SANA GÖREV VERDİ KOÇI HADİ DİKİLME BURALAR-DAI" şeklinde gözünüzde batıyor.

Yapay zekanın çok da fena olmadığı oyunu arkadaşlarınızla multiplayer oynadığınızda karşılaşmanızda karşılaşmanızda en büyük sorun, stres sebebiyle takım arkadaşlarınızı vurmak oluyor. Yapay zeka kontrolündeki rakipleriniz, her an her köşeden aniden fırlayıp cüccüğü-



Grafikler

O köşelerden çıkan teröristler, o galibiyetlerde saklanan hamlet, o duvarlara sıçrayan kanat, kabulünüzüne girecek,

LEVEL KARNESİ

Ses ve Müzik

O silah sesleri, o canhıç basıflar, o tehditlerin yürek yakan vrouşusları, o yarışlıklar dayanılmaz sınırları bozuculuğu...

Oynanabilirlik

O menülerin kolay erişilebilirlikleri, o komutların tek tuşla ulaşılabilirlikleri, o emellerin dayanılmaz sınırları bozuculuğu...

Atmosfer

O karanlık odalar, o boş koridorlar, o yüzüne yansyan laser pointörler, o duvarlardan çıkış vücutunuza sapılan mermiler...

LEVEL Notu

83

SWAT 3 ile oynamak için çok fazla çaba atmanız gerekiyor. Multiplayer önceliği Counter Strike kadar hızlı olmasa da, bir SWAT timinin tüm stratejiyi yapabiliyor.

Minimum: Pentium 4 3.0 GHz Ram: 600 MB

HDD: 1 GB Ekran Kartı:

Önerilen: PII 300, 64 MB Ram, 600 MB HD, 16

Ekran Kartı:

Multiplayer: Internet ve LAN üzerinden max.

8 Ko

Ertez: Yok

SKI RESORT TYCOON

Gökten başımıza Tycoon yağıyor!

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: İş Stratejisi

Sevgili dostlar, anlaşıldı ki Tycoon oyunının artık čivisi çıkmıştır! Transport'tu, Roller Coaster'dı, Pizza'ydı derken artık adamlar onlerine gelen her şeyin Tycoon'unu yapmaya başladılar. Çok yakında diş fırçalama Tycoon, Karşı masadaki kızı etkileme Tycoon, Kahveyi hopurderek içme Tycoon gibi versiyonları da yapılacaktır. Bizler durumu tediğinlikle takip etmekteyiz, gelişmelerden sizleri haberدار edeceğiz. İşte size son gelişme: Uluadağ, Kartalkaya gibi kış turizmi merkezlerinden birini kurmaya çalışığınız Ski Resort Tycoon da Activision etiketiyle piyasaya çıkmış bulunuyor.

Açıkçası ilk bakışta Ski Resort Tycoon'u biraz hafife aldığımızı itiraf etmek gerek. Hatta Activision bile kendi oyununu hafife alıyor olmalı ki, sitesinde onurla ilgili tek söz etmek bir yana, bu oyunun kendilerine ait olduğunu gösteren hiç bir delil bırakmadı. Oysa kısa sürede bu masum ufaklığa ne kadar büyük bir sistem yürücü olduğunun farkına vardık. Hele hele en güvendijimiz makineleri bile kimi yerlerde kastığını göründüce hafiften dehşete kapıldı!

Karlar düşer...

Ski Resort Tycoon, başlangıçta standart bir tycoon oyunundan çok da farklı görünmüyordu. Her şeyin 3D olarak tasarılandığı oyun da, -tycoon oyuncuları için çok da fazla yararı olmayan- tutorialda anlatıldığı gibi tesislerini inşa

etmeye koyuluyorsunuz. Kayakçılar için dinişenme tesisi, kayak kiralama kulüpleri, tele-ski'ler, ilk yardım merkezleri kurduğunca onlarda pistlere akın etmeye başlıyorlar. Bir noktadan sonra ekranında bir suru üç boyutlu küçük adam kaymaya başlıyor. Hadi bizim makineler bunu da atlattılar. Fakat kayakçının gözünden görme seçenekini devreye sokunca film koptul! Bu seçenekle istediğiniz kayakçının içine girebiliyor, tüm tesislere, ağaçlara, diğer kayakçılara onun gözünden bakabiliyorsunuz. Ancak bilgisayar oyle bir kasıiyor ki, kesintisiz bir hareket yerine kopuk kopuk görüntüler ekrana geliyor. Bu durumun GeForce'lu bilgisayarlarda da surduğunu söylesem durumun ne kadar vahim olduğu ortaya çıkacaktır kanaatindeyim. Ustekil bu seçenekin oyuna herhangi bir etkisi de yok! Ya eğlencelik olarak, ya da bilgisayarınızın performansını ölçmek için kullanabilirsiniz. Ancak makinene güvenmiyorsanız göz zünüz o kadar korkmasın, çok zor yapmadığınız ve first person seçeneğini kullanmadığınız sürece başınız ağrımayacaktır (Küsel not : Sanırım 3D grafikler konusunda biraz eski kafalıym, ama Theme Hospital'in sade grafikleri bana hala çok daha temiz ve eğlenceli geliyor).



...düşer düşer ağlarım

Oyunun bir diğer özelliği de kendine üç boyutlu ortamlarda eğlence arayan arkadaşlarınıza geniş imkanlar sunması. Arazinin istediğiniz kısmını eğebiliyor, bükebiliyor, poligonların eğimini değiştirebiliyor, keskin açıları yumuşatarak kaymaya elverişli tepeler, yamaçlar meydana getirebiliyorsunuz. İsterseniz bu şekilde tüm pisti kendiniz dizayn edebilirsiniz. Belki gereksiz lüks gibi görünebilir, ancak kimilerinin çok ilgisini çekeceğine eminim (Macit, zirveyi kurcalama çocuğum, orayı dikenleştirmeye diyorum sana, dikeneeeeaaaaall).

Oyun yapısı çok karmaşık olmasa da, bina çeşitlerinin bir miktar abartıldığını düşünüyorum. Bina çeşitlerinden kisip, onun yerine senaryo sayısını artırsalarım işte Çünkü topu topu beş tane senaryo var ve her ne kadar konuları ilginç olsa da (Örneğin bir tanesinde kayakçıların ağaçlıklı alan dan uzak yerlerde kaymasını sağlamanız gerekiyor, yoksa koca ayak gelip kayaklarınızın yiyor!) bir Tycoon'a göre az sayıdadır.

Ses efektleri ve müzik ne yazık ki geleneği pek bozmamış. Programcılarda hala "Action, adventure ve RTS'lere iyi müzik yapalım, sim ve beceri oyunlarında ise arkada sürekli kendini tekrar eden bir şeyler tingirdasa yeterli. Nasıl olsa bu oyunlarda sürekli bir şeyle ters gider, oyuncu da bunları düzeltmeye çalışmaktan müziği dinleyecek vakit bulamaz!" düşüncesi hakim. Tabii Tycoon oyuncularının elleri mahkum, sese müziğe rağmen Ski Resort'u edinecekler, oynayacaklar. Ancak işe sıfır dan başlayacak olanlar (dükkanlarda hala kalmışsal) grafik özellikleri ve oyun yapısı biraz daha basit olan bir diğer Tycoon'a yonelebilirler.

Batu & Göldan

LEVEL KARNESSI

Grafikler

Tüm haritanın eğlilebilir, büklebilir olması, karakterlerin gözünden bakış gibi yeniliklere sahip. Fazla zoom yapmayı!

Ses ve Müzik

Ulaşıldığını belli. Yine de olsa bir daha seferde direk matla ve meraklı bekliyoruz.

Oynamabilirlik

Her tycoon gibi başlangıçta karışık gelse de, bir süre sonra kontrolü aldığımızı görelimiz.

Atmosfer

Atmosfer biraz soğuk, dağ havasından ola gerekli! Sadece bir görev olmasa en büyük handikapı.

LEVEL Notu

65

Yeni bir Tycoon, yine bir Tycoon, daha da iyidir! Soninde bu kezme geçen oyunların aynı bir çekiciliği var, ama original Tycoon'ları hala anıyoruz.

Minimum : Pentium 200, 32 MB RAM, 160 MB

MS-DOS, 16 MB Ekran Kartı

Önerilen : Pentium 266, 32 MB RAM, 160 MB

HDD, 16 MB Ekran Kartı

Multiplayer : Yok

Maksimum Çevirilik : 1024 x 768



MICROSOFT CASINO

Aşkta kaybeden kumarda kazanır!

Yapım: Microsoft

Dağıtım: Microsoft

Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye

Tür: Kumar

Bilgi için: www.microsoft.com

Casino'yu görür gormez akıma Lise birinci sınıf anılarımlı geldi. Ondokuz Mayıs gosterilerinde ilçemizdeki pek çok lisenin öğrencilerinin akrobatic hareketler yapacağı, kızların kelebek kıyafetleri içinde sağdan sola, soldan sağa, orta- dan köşelere çaprazlama koşturacağı törenler için Bakırköyspor'un sahasında diğer okullardaki arkadaşlarımızla, müz zam bir beden eğitimi öğretmenleri topluluğu tarafından eğitiliyorduk (hayatında hiç o kadar çok beden eğitimi öğretmenini bir arada görmemiştim.) Yerşikoy Ellinci YIL Lisesinin yakışıklı ve genç erkekleri olarak, hazır okulumuzdan hiç bir kızın katılmadığı ve

bizi okulda dersleri ile uğraşan manitalarımıza ispiyonlayamayaçıkları bir fırıldak ele geçirmişken biraz çapkınlık yapabiliriz diye gönüllü olduğumuz ilçenin gençlik gösterisinin çalışmalarında, ne yazık ki, bir tek kızın bile kalbini çalamadık. Ne zaman yanlarına gitmeye kalksak, hemencek yanımızda beliren bir beden öğretmeni bizi kendi okulumuzun çöplüğünne dönmemiz konusunda ciddiye alınacak biçimde uyarması ile sonuçlandı tüm o çabalamalarımız.

Ama Kumarda Kazandık

Kızlarla munasebetlerimiz minimum düzeyde gerçekleşince, biz de kendimizi çalışmanın yapıldığı sahanın hemen yanında bulunan mini lunaparka verdik. Deliller gibi, kah gondola bindik, kah çarpışan arabalarda trafik canavar olup terör estirdik. Ama en kötüsü, Çin kumarı denilen bir oyunda, bir koyup beş aldı, bir koyup beş aldı. Sermayeyi büyütük. Büyüttüğümüz sermayeyi yine mini lunaparktaki kimi aktivitelerde değerlendirdik. Zaten, lunaparkta çin kumarı (ama adı

bahis gibi bir şeidi) oynatan adam da bizden yaka siltti. Bir ara, daha fazla kazanmamalı diye kızlarla aramızı yapmaya çalıştı ama beden hocaları onu da marzediler, küçük kızlardan ne istiyosun diye. (Tamam! Uydurdum...)

na uğrayacaksınız. Sadece bir fotoğrafın ibaret olan kumarhanelerde neyse ki oyun oynamak biraz heyecanlı. Özellikle multiplayer oynadığınızda, arkadaşlarınızı yenmek, onları kendinize borçlu bırakmak ayrı bir his. Tabii aranızdan bazı fazla fırlamaların,

oyunlar bir ihtiyaç halini alır ki ne kadar hakkını yesek de aslin da büyük karlar etmeyeceğini bile bile insanlara bu hizmeti sunan Mikroşcumua da bu sebeple aferin demek gerekir.

Arkadaş toplantılarınızda, bin bir zorlukla evinize gelen kız arkadaşınızla yapacak bir şeyler bulmadığınızda, fazla konuşmak istemediğiniz durumlarda insanları bir araya toplayacak, yeni konular bulmak zahmetinden kurtaracak, havadan sudan bahsetme komikliğini unutturacak, buzları eritecek, kaynaşmayı sağlayacak sıcak bir oyun Casino. Grafik veya teknoloji olarak mükemmel değil ama en azından oynanması da anlaması da basit ve kolay. Yukarıda söylediğim durumlar için tavsiye ederim.

Cem Şancı



Gazinocular Krallı

Oyle görünüyor ki, Microsoft oyun piyasasında yaptığı büyük yatırımlarla oyun dünyasının krallı haline gelmeye çalışıyor. Ancak Casino'ya neden el attığını kesinlikle anlamış değilim. Zira oyun, turun bir kaç meraklısı dışında büyük kitlelere hitap edecek, çok satacak gibi görünen bir oyun değil.

Oyunda ilgi çekeceğini düşünüyorum ve diğer kumar oyunlarından farklılaşan tek nokta, belki de çocuğumuz asla göremeyeceği, içine giremeyeceği dünycə ünlu uç Las Vegas otelinin, Treasure Island, The Mirage ve Bellagio'nun içindeki kumarhanelerde "oynuyormuşsunuz gibi" gibi hissetmenizin mümkün kılınmış olması. Teşekkür ederiz Mikroşcumua. (Microsoft'la aramızdaki samimiyet sebebiyle ona Mikroş derim, onlar da bana kısaca Cem derler.) Ancak dedim gibi sadece "gibi" hissedebiliyorsunuz çünkü oyunlar arasında, masaların çevrelerinde dolası güzel hosteslere takılabileceğiniz üçboyutlu bir kumarhane bekliyorsanz biraz hayal kırıklığı-

bu masum oyunu evlerindeki arkadaş partilerinde "strip" hale dönüştüreceğinden ve aniden eve gelen ebeveynlerin Reha Muhitar'ı arayıp, akşam haberlerinde, "çocuklarım bilgisayarlardaki kumar oyunları ile benliklerini kaybediyor, bozuluyor, eziliyor, soyunuyor" gibi saçmalıklar dinlememize ve daha da kötüsü uluslararası harekete dönüşecek tepkiyle, bilgisayarlarla ve bilgisayar oyunlarına bir yasak getirilmesine neden olacaklarını hisseder ve korkarım. Aman derim!

Casino'nun, fazla "stable" bir oyun olmasına rağmen aslında bir boşluğu da doldurduğu gerçek. Belli anlarda, mesela arkadaş toplantılarında, komşu ziaretlerinde topluluca oyananabilecek oyun sayısı çok azdır. Bir yılbaşında bir eve toplantılarınızda insanlar bir bilgisayardan dönüşümlü olarak beser el Counter-Strike oynamaktan zevk almazlar. Ama aynı tek ekranдан oynanabilecek ve cemaattaki herkesi mutlu edebilecek, kurallarını öğrenmek için saatlerce Tutorial oynamak zorunda bırakmayan bir oyun istendiğinde, Casino gibi

Grafikler

Fazla bir şey beklemeyin. Oyun aralann da duarın ekranları can sıkıcı. Video veya şov neredeyse yok.

Ses ve Müzik

Ne bekliyorsunuz. Kağıt destelerinin kırılmış seslerinin kalitesiyle mi motive olacakmış?

Oynanabilirlik

Öğrenmek kolay, dynamak kolay. Toplantıları vazgeçmez eğlencesi olabilir. Tüm oyunlar bir klik uzaklıktır.

Atmosfer

Kayıbettığınız paralar gerçek olduğunda her şey daha heyecanlı oluyor ama bunun bir aile eğlencesi olduğunu düşünmeye çalışın.

LEVEL Notu

Toplantılarda oynamabildiğiniz bir oyun olabilir. Tabii, çocukların kozmik tırader oynamayı da ferdi edebilirsiniz. Vücut de bulunur.

Minimum: Pentium 166, 32 MB RAM, 150MB HD, 4 MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 233, 64 MB RAM, 150MB HD, 4 MB Ekran Kartı

Multiplayer: var

63

LEVEL KARNE'SI

HOGS OF WAR

Domuzcuklar toprak solucanlarına karşı...

Yapım: Gremlin Interactive

Dağıtım: Gremlin Interactive

Tür: Arcade

Biliyorsunuz, geçen ay ayagının tozuyla gelen Sinan'ı, derginin matbaaya gitmesine ramak kalmışken masaya oturtmuş, beş sayıya FIFA 2001 incelemesi yapmak gibi ya zarlık yaşamının en zorlu sınavlarından birine tabi tutmuştu. Bu görevden alınının akiyla çıkan Sinan'ın YIM'lige dönüşüyle de ekibi yeniden toparlamış olduk. Yalnız biz askerlik dönüşümünde insanların çenesi açılır, bidi bidi "Abi biz gene bi gün içtimadayız..." diye başlayan anılar anlatılar sanıyordu. Oysa bu adamdan askerlik yaşamına dair o kadar az şey dindledik ki ! Tam "Galiba Sinan bizi kafaladı, yirmi sekiz gün bedelli askerlik yapıp geri kalan yedi ayı Güney Pasifik'te bir adada tatilde geçirmiş!" diye söylemeye başlamıştım ki, bana Hogs of War

CD'sini uzatıp "Askerlikle ilgili komik bir şeyler istiyorsan al sana oyun!" dedi (Galiba susturmaya çalıştı ama hadi neysel)

Eğimiz geri döndü mü asker ?!

Hogs of War, oynamış olanlara ilk anda Worms'u çığırtıracak bir oyun. Yine bir grup askeriniz var, yine onları sıra sıra yönetiyor ve sahip olduktan silahlara düşman askerlerini ortadan kaldırımıya çalışıyorsunuz. Ancak Hogs of War'un Worms serisinden en büyük farkı, savaşların iki boyutlu bir düzlemede değil, únsuz bucaksız 3D mekanlarda gerçekleşmesi. Ha, bir de bu kez minik toprak solucanlarına değil, üniforma içindeki domuzlara komuta edeceksiniz.

Oyuna başlamadan önce tutorial bölümünü oynamanızı tavsiye ederim, hem kısa sürdüğü için baymayacak, hem de işinize yarıyacak tüm bilgiye kavuþacaksınız. Zaten başladığınızda oyun yapısı o kadar kompleks olmadığını göreceksiniz. Askерlerinizin silahları kullanımlı olarak üç grupta topla-

nıyor : Ya sünge gibi doğrudan rakibe karşı kullanılanlar, ya tüfek gibi nişan alıp ateş edilenler, ya da el bombası, bazuka gibi belli bir açıyla ve belli bir kuvvetle atılması gerekenler. İllerdedike başka silahlar da edineceksiniz elbet, ama kullanımda bir **farklılıklar olmayacak**.

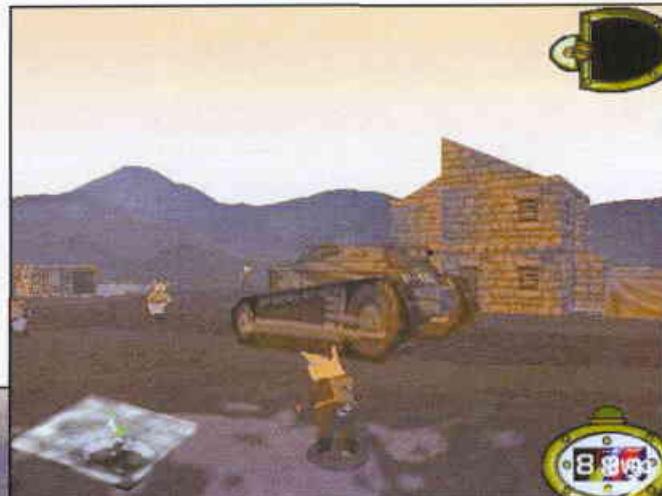
Hogs of War'un Worms'a göre sahip olduğu en önemli avantajı bu aynı zamanda benim en



çok hoşuma giden özellik kazandığınız savaşlar sonunda askerlerinizin rütbelerini artırp onları geliştirebilmeniz. Her savaşın bitiminde askerlerinizin listesi görüntüye geliyor ve yeni rütbe kazanacak olanlar, yanlarındaki işaretle belirtiliyor. Eğer erikten terfi edecek bir cengaveriniz varsa, önce onun uzmanlığını belirlemeniz gerekiyor. Ağır silah uzmanı, casus, tıbbi personel ve istihkam olarak yetiştirdiğiniz askerlerin her biri seçiminize göre yeni özellikler kazanıyorlar. Orneğin, istihkamlar etrafınızın mayın taralları ile çevrili olduğu bölümlerde en güvenli yolu bulabılırlar, casuslar rakibinizin silahlarını çalabiliyor ya da onları uzaktan sürbünül tüfek ile indirebiliyorlar.

Hayır komtanım, rosto yapmışlar !

Outur da kimse Hogs of War için Strateji Ustası'na yazı yazmayaçına göre size bir iki ipucu vermek boynumun borcu oldu. Oncefikle kolay olan ilk bölümlerde tüm adamlarınızı yaþatmaya



bakin. Orneğin enerjisi iyice azalan bir domuzcugunuza düşman üzerine salmak yerine onu geride bekletip ikinci saldıryi karşılayabilecek domuzcukları ileri sürünen.

Bu şekilde ordunuzu yaþatırsınız bölüm sonunda "survival bonus" alabilir, böylece daha çok rütbe atlatabilirsiniz. İlk olarak bir casus (espionage) yetiştirip onu ikinci seviyeye çıkartın, bu sayede sınırsız sniper rifle hakkınız olacak. Hatta sniper rifle'in hem yüksek derecede hasar vermesi, hem de uzun menzilde çok etkili olduğunu düşününce iki adet ikinci seviye casus bile edinebilirsiniz. İlk bölgelerde mayın bölgesini aşmak için bir de istihkama ihtiyacınız olacak. Tıbbi görevli ve silahşoru ise daha sonra geliştirin denim.

Hogs of War, oldukça eğlenceli başlaşa da bir süre sonra yapay zekanın yerlerde süründüğünü göreceksiniz. Yapay zekanın gerçege tek benzer yanı, en az sizin kadar uzun süre düşünmesi (Burak şahit, CPU basit bir atış için amış saniyelik sürenin tam elli saniyesini kullandı). Benim içimde o kadar çip olsa o sürede üç atış yapmış, çamaþrı bulasığı bitirmiş, útuya geçmiştim! Ancak yapay zeka ne kadar geri olursa olsun bölüm bir yerden sonra iyiden iyije zorlaþacak ve can sıkıcı hale

gelecekler. Özellikle etrafınızın saðılı olduğu ve rakibin tepeleri kuþattığı bolumler muhemeden kabak tadı verecek. Poligon sayısı biraz artırılsa ve mizah anlayışı geliştirilirse Worms için çok iyi bir alternatif olabilecek bir oyun. Ancak yarın bir gün Team 17, Worms 3D ile karşımıza çıkarsa sonuç ne olur bilemem !

Batu & Gókhan

Grafikler

Polygon sayısı az, Ara demolar tek bir görüntü değil de animasyon da dahil iyi olacak !

Ses ve Müzik

Domuzcuların atışmaları fena değil, ama Worms'daki havayı tam olarak yoklayamamı.

Oynamabilirlik

İlk bölüm'en çok çabuk, diğerlerini ise çok uzun sürede geçiyorumuz. Denge çok iyi kurulamamış gibi.

Atmosfer

Esprilerin zayıf kalması ve sık sık tekrarlanması sizi ortamdan soğutabilir.

LEVEL Notu

Şimdilik siz kira süre oyalayabilecek bir oyun, ama içimden bir his bu türün da haftalık ömekleriyle karşılaşmadan yakındır diyorum !

Minimum : Pentium II 266, 64 MB RAM, 500

MB HDD, 4 MB Eklent Kartı

Önerilen : Pentium 300, 64 MB RAM, 500

MB HDD, 8 MB Eklent Kartı

Multiplayer : Var

RAINBOW SIX: COVERT OPERATIONS ESSENTIALS

Taktik Anti-Terör operasyonlarının olmazsa olmazları

Yapım: Zombie Studios

Dağıtım: Red Storm

Tür: 3D Taktik Savaş

Bilgi İçin: www.redstorm.com

Tom Clancy kadar hayranlık duyduğum insanların sayısı çok azdır. Aslında çok ünlü bir roman yazarı olan Tom Clancy, gerçek askeri teknolojiyi kurgu ortamlarda kullanarak yarattığı romanları ile ünlüdür. Yazı gücü, kitaplarının sürükleyleşme onu unutulmaz gerilim yazarları arasına sokmuştur.

Kariyer Dalları

Hem bir romancı hem de oyun dünyasının önemli bir parçası olması nedeniyle hem örnek aldığı hem de çok kışkırdığım bir şahsiyet olan Tom Clancy'ın oyun dünyasındaki en büyük çıkış ise Rainbow Six isimli bir anti-terör timini yönettiğiniz aynı isimli 3D taktik savaş oyunuydu. Arkanızdan sizi takip eden yapay zeka kontrolündeki yardımcılarınız, bir iki mermi ile olecek kadar gerçekçilik sahibi olması ve gerçek anti-teror taktiklerinin "simülle" edilmeye çalışılmış olması oyunu piyasadaki 3D shooterlardan kesinlikle ayıryordu. Yani hala bilmeyenleriniz için söyleyorum, Rainbow Six serisi, Duke-Nukem veya Half-Life gibi önünüze gelene ateş açabileceğiniz hızlı bir aksiyon oyunu değildir. Bu alemden, Half-Life'i Crimson Skies'e benzetirsek, Rain-

bow Six de Combat Flight Simulator olur. Eminim anlamadınız ama bana ne? Niye kasıyorum ki kendimi? Oyun beyin istiyor işte o kadar.

Interaktif eğitim

Covert Ops, Rainbow Six'in bir görev paketi. İçinde üç görev var ancak 2 CD'den oluşuyor. CD'lerden ilk tamamen eğitime ayrılmış ama burada oynayabileceğiniz bir yer yok. Tamamen video görüntüler ve ansiklopedik bilgiden oluşan eğitim bölümünün sonunda bir de sınav bekliyor siz. Ancak, Anti-terörizm hakkında bilgi sahibi olmak istiyorsanız, dünyanın kullandığı teknikleri öğrenmek istiyorsanız bu CD kesinlikle sizinle yarayacaktır. CD oyle profesyonelce hazırlanmış ki, Emniyet Müdürlüğü'ndeki ilgili bir birim, bu CD'yi kullanarak polisleri Anti-Terör taktikleri hakkında doyurucu bir eğitimden geçirebilir. Bence bizim emniyetçilerin bu oyundan haberدار olmaması, bu ülkede teröristleştirmektedirler. Yani orman biraz yapay kalmış. Ancak haritaların büyük olduğu, gerçek anlamda bir operasyon yaşamamızı sağlamış. Antartika'da ve Amerika'da bir nükleer üste geçen diğer görevlerde haritanın büyük karşısında şairacaksınız. Ancak, multiplayer oyunlarda büyük haritaların yararı olduğunu söylemek mümkün çünkü Rainbow Six, oyuncuların Counter Strike gibi birbirlerini karşılaştırmalarını sağlıyor. Sonuçta, Tom Clancy bir dönemde CIA ile de çok yakından çalışmış, askeri taktikler ve "savaş teknolojisi" hakkında uzman biri ve onun yarattığı da oyunun da bu alan da bir ansiklopedi niteliği taşımasını beklemek saflık olurdu.

Dağa verdim kendimi

Covert Ops, üç görevle geliyor dedik. Bunlardan ilk ormanın geçiyor ama bitki-



ler iki boyutlu olduğundan kendinizi bir film setindeymiş gibi hissediyorsunuz. Yani orman biraz yapay kalmış. Ancak haritaların büyük olduğu, gerçek anlamda bir operasyon yaşamamızı sağlamış. Antartika'da ve Amerika'da bir nükleer üste geçen diğer görevlerde haritanın büyük karşısında şairacaksınız. Ancak, multiplayer oyunlarda büyük haritaların yararı olduğunu söylemek mümkün çünkü Rainbow Six, oyuncuların Counter Strike gibi birbirlerini karşılaştırmalarını sağlıyor. Sonuçta, Tom Clancy bir dönemde CIA ile de çok yakından çalışmış, askeri taktikler ve "savaş teknolojisi" hakkında uzman biri ve onun yarattığı da oyunun da bu alan da bir ansiklopedi niteliği taşımasını beklemek saflık olurdu.

Sonuç olarak, Covert Ops, alışmış Rainbow Six konseptine yeni birşey katmamakla birlikte, oyuncunun heyecanını ve tadını sürdürmeye devam ediyor. Ama ben yine de merak ediyorum. Acaba Tom Clancy'nin bu klasisinden ne zaman bıkacak ve ondan yeni bir şeyle geliştirmesini isteyeceğiz? Ya da o ne zaman buna başlayacak?

Cem Şancı

Grafikler

Oyunun grafik motorunda bir gelişme gözle çarpılmıştır. Özellikle orman senaryosunda ağaçların maket gibi durması ekstra yarar.

Ses ve Müzik

Tom Clancy oyunlarındaki orkestral "gaz verdi" müziği bu oyunda da bulacağınız. Başarılı.

Oynamabilirlik

Bu bir Half-Life değil. Elbette oyannanız biraz zor ama bir simülasyon için başarı bir dizayn olduğu gerçek.

Atmosfer

Adamızın romanı kadar oyannanız da gerekli değil. Dönmek üzere olduğunuz köşenin ucunda bir namlu olabilir.

LEVEL Notu

79

Rainbow Six'in basamakları düşen aterton, hafif bir görevi belli etti. 2.000 CD ile hem filmleri de içigöleme olacak başarı. Covert Ops'ın çok fazla taktikleme içeriği.

Minimum: Pentium 266, 16 MB RAM, 1 MB

Ekran Kartı:

Önerilen: Pentium II 300, 128 MB RAM, 8 MB

Ekran Kartı:

Multiplayer: Lan, TCP-IP, MS Zone, Mpplay.net

İzlenmeli: 8 kişi

LEVEL KARNESİ

GUNMAN CHRONICLES

Amatör oyun yapımcılarının yükseliş...

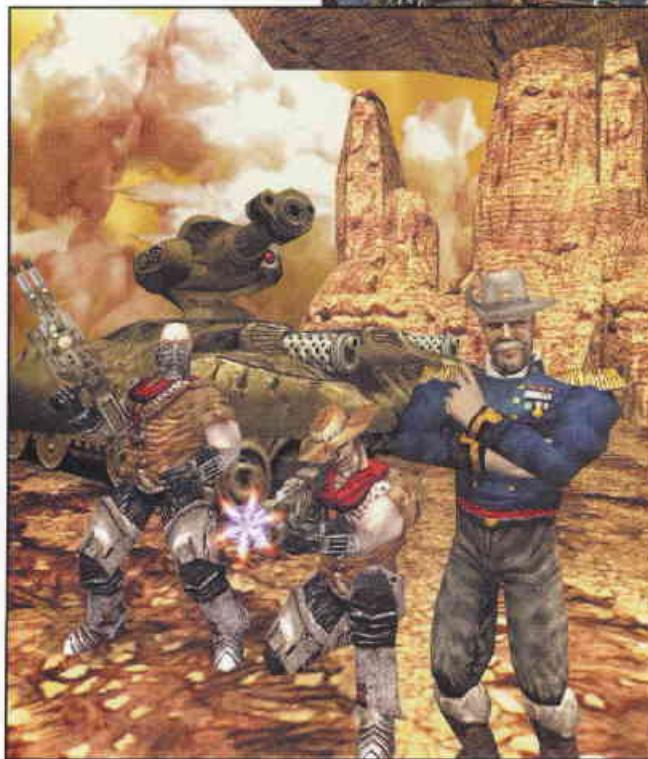
Yapım: ReWolf

Dağıtım: Sierra

Tür: FPS

Bilgi İçin: www.sierra.com

Bazen okur mektupları gelir, "abi ben oyun yapmak istiyorum, ne lazım?" filan türünden. Çok hoş bir durum, insanların sevdikleri bir işe uğraşmak, o işten para kazanmak istediklerini görmek. Ne var ki bu gibi mektuplara genellikle pek ümit verici cevaplar yazmak mümkün olmuyor, bu da beni üzüyor. Ama ne yapabiliyim ki, "bilgisayar oyunları sektörü" diye birşeyin varoluğu Batı Ülkelerinde bile her aklına esen kalkıp lâp diye oyun yapamazken ve ülkemizde daha bilgisayar oyunlarının



ne denli ciddi bir konu olduğu anlaşılmamışken, ben kalkıp da bu genç insanlara ne diyebilirim? Yalan mı söyleyeyim? Kanimca bu ülkenin gençlerine yeterince yalan söylenilen, bari bir de benden palavra dinlemesinler. Bu yuzden onlara bu işin zor olduğunu, çok zor olduğunu söyleyorum, ki gerçekten de öyledir. Şimdi eğri oturup doğru konuşalım, hiçbir yabancı şirket kalkıp da kendini ispat etmemiş bir gence oyun yapın diye milyonlarca dolar vermez. Ama belki başka bir

yolu daha vardır...

Mod nedir?

Doom çıktıktan bu yana oyun yapımcılığı büyük firmaların çalıştığı ve ciddi paraların döndüğü bir sektör haline geldi. Ama aynı zamanda amatör programcılar için de işler farklı bir boyut almayı başlattı. Amatör yapımcıların Unreal gibi bir oyun motorunu oturup tek başlarına yazmaları pek mümkün değildir. Ama eğer iş tüm motoru hazır alıp, sadece bölüm tasarımları, karakter çizimleri ve senaryo gibi nispeten mas-

rafsız işlerle uğraşmaya kalırsa, o zaman durum değişebilir.

Bu şekilde hazırlanan yeni bölgeler ya da tamamen farklı oyunlara genel olarak "mod" adı verilir. Bunları yapabilir, ama kesinlikle sayelerinde para kazanamazsınız. Ya da yakın zamana kadar durum böyledi. Ama başta Counter-Strike olmak üzere, modların ne denli başarılı olduğunu gören oyun firmaları fikir değiştirmeye başladı. Artık çoğu firma başarılı buldukları modları ya yapımcılarını ve oyunlarını bunylemeye katarak, ya da onları destekleyip modlarını ayrı oyunlar içinde piyasaya sürerek değerlendiriyorlar. Neden yapmasınlar ki? Sırf yolda bulduğunuz için bir altın külçesinin değeri düşer mi? Hiç sanmıyorum.

Uzay kovboyları

Peki tüm bunların Gunman Chronicles ile ne alakası var? Yoksası yine bu yazar yazacak bir şey bulamadığı için geyik mi karıştırıyor? Diye düşünüyorsanız çok ayıp ediyorsunuz valla, hiç öyle bir şey yok akılmda. Sadece yeri gelmişken taşı gediğine koyuyorum. Olay şu beyler, Gunman Chronicles aslında bir oyun ama aslında değil. Nasıl, kafanız karıştı

değil mi? Şöyle söyleyeyim, bu oyun bir grup amatör tarafından tamamen orijinal Half-Life kodu kullanılarak yapılmış. Grafiklerden yapay zekaya kadar tüm yazılmazı basa bela olan kodlar tamamen Half-Life ile aynı yanı, bu da bu oyunu "mod" sınıfına sokuyor. Gibi görünse de tam olarak oyle değil aslında, çünkü ana kod dışında ne grafik tasarımlı, ne oyun evreni, ne de konunun Half-Life ile en ufak bir alakası yok. Ve Counter-Strike gibi sadece multiplayer oynamıyor, eksiksiz bir Single Player bölümü var.

Peki bunun amatör oyun yapımcılarına ne faydası var? Durum şöyledir, bu oyunu yapanlar dünyanın dört bir yanına dağılmış durumda ve birbirlerini asla görmemişler. Internet üzerinde tanışıp çok sevdikleri Half-Life kodunu kullanarak bir mod yapmayı karar vermişler. Half-Life isim haklarının sahibi olan Sierra firmasının dikkatlerini kazara çekmeye başınca, şirket bu oyunu tam sürüm olarak pazarlamayı kabul etmiş. Yapımcı olarak adı geçen ReWolf aslında bir grup amatörden oluşuyor yani. Eh, şu anda dek vermeye çalıştığım mesajı umarım almışsınızdır, eğer amatör bir başlangıçla oyun yapmak

istiyorsanız o zaman yapın. Ama bunu gönül vererek ve bir karşılık beklemeden yapmanız gerekiyor. Herşey bitip oyuncunuz hazır olduğunda uluslararası bir firmanın dikkatini çekmeyi düşünebilirsiniz, ama daha önce değil. Yani kalkıp gariban dergi editörlerine "abi kafamda süper fikirler var, naapayım?" diye mail atmanın bir faydası yok. İş kastının kafanızdaki fikirleri gerçeğe dönüştürmeye, benim yapabileceğim en fazla oyunu inceleyip "hımm, güzel olmuş" demek, haberini yazmak.

Bak Gene Yaratık Yapmışlar

Neyse, dönelim bakalım Gunman Chronicles nasıl birşeymiş. Oyun tamamen Half-Life kodunu kullandığından grafik, ses ve yapay zeka kalitesi hemen hemen onunla aynı denenebilir. Bunun anlamı yapay zeka ve seslerin pek kolu olmadığı, ancak grafiklerin aradan geçen bünca zaman yüzünden artık eskisi kadar etkileyici görünmediğidir. Ancak bu kotu olduğunu anlamına gelmiyor, aksine özellikle bölüm tasarımlarında kullanılan kaplamalarla çok özen gösterilmiş, ortamlar hiç sıkıcı değil. Ne var ki aynı şeyi karakterler için söylemek mümkün değil, cizim ve animasyonları oldukça iyi olmasına karşın tüm tiplerin aynı surat ve gövde yapısında olması işi bozuyor. Tüm askerler, haydutlar ve benzeri tipler birbirinin klonu gibi duruyor ki bu oyuncunun atmosferini bir hayli bozuyor.

Konu da tipki Half-Life gibi yaratık istilası teması üzerine kurulmuş, bence bu biraz sıkıma başlıdı. Fakat tüm olay Half-Life gibi gelişmiyor, oyunda çok ciddi System Shock izleri de bulmak mümkün. Burada olaylar açılış demonstranda beş yıl önce gerçekleşen bir olayın anlatılmasıyla başlıyor.

Demoda haber alınamayan bir araştırma kolonisine keşif düzenleniyor, ancak gezegende bulunan "şeyler" basit bir görevi bir kabusa dönüştürüyor. Olay esnasında adamlarına yardım etmek için çablayan ünlü bir general ortadan kayboluyor, panik içindeki askerler ise derhal ortamı terk ediyor. Geri çekilme emrinin veren ise bilin bakalım kim? Sizsiniz.

BEN BU SESİ TANIYORUM...

Siz kim misiniz? Kidemli Gunman kumandanı Binbaşı Archer. Burada "Gunman" adı verilen aslında eski Amerikan piyadesi üniforması giyen ama üstün teknolojiyle donatılmış piyade, bildiğiniz "Marine" yanı. Neyse, aradan beş yıl geçiyor, ve daha önce sadece bir gezegende görülen yaratıklar birden bire değişik kolonileri istila etmeye başlıyorlar. Ustelik genetik açıdan daha da güçlendirilmiş bir şekilde, haliyle bu tuhaf durumu araştırması için sizin komutanızdaki bir birlliğin üssünüzün yakınındaki saldırıyla uğramış bir gezege ne gönderilmesi kararlaştırılıyor. Oyuna tipki Half-Life gibi, sizi üssün derinliklerine doğru taşıyan bir tram kabİNinde başlıyorsunuz. Kabinden inip briefing aldıktan sonra ise "kaza" süsü verilmiş olan kısa bir "Training" bölümünü geçiyorsunuz.

Bu oyunu çoğu FPS'den ayıran en önemli özelliklerden biri kulanlığınız silahlar. İller teknoloji silahlara hemen her oyunda rastlamak mümkün, ama burada işler bir adım ileri götürülmüş. Elinizdeki silah-

ları çok detaylı biçimde ayarlamak mümkün, mesela esasen bildiğiniz roketatar olan M.U.L.E. Launcher atış türü, fuze uçuş türü, başlık ateşleme türü ve savaş başlığı yükü türü olmak üzere dört farklı ayara sahip. İsterseniz füzeyi helikopter düşürmeye ya da yola mayın dösemeye göre ayarlayabilirsiniz. Her ne kadar oyunda tüm bu silah ayarlarını kullanma mecbur kilacak durumlar bulunmasa bile, Multiplayer oynarken çok farklı taktikler geliştirmek mümkün olabiliyor.

Shodan? Sen misin?

Yoksa bu kuzenin mi?

Oyun kesinlikle mükemmel değil, herseyden önce Half-Life'e çok fazla benziyor, hatta çoğu bölüm genel yapı olarak adeta

siyorsunuz. Ne var ki tüm bunlar oyunu kurtarmaya yetmiyor.

Ancak burada çok önemli bir faktör var ki onu unutmuş değilim. Gunman Chronicles birbirini hiç görmeden çalışan bir grup amatorun ilk oyun denemesi. Bu duşundüğünüzde etkilenmemek mümkün değil, bir de bir araya gelseler kimbilir neler yapacakları O yüzden takdir edilecek bir çalışma olduğunu düşünüyorum. Bence FPS sevmeseniz bile bu oyunu alıp bitirmeli, istenince nelerin yapılabileceğine kendi gözlerinizi tanıklık etmelisiniz. Umarım ReWolf grubu çalışmaya devam eder ve ikinci oyuları gerçekten hit olabilecek bir yapıp olur, işini severek yaptığı belli olan insanlar için daha iyi bir temenni aklıma gelmiyor.

M. Berker Güngör

Grafikler

Oyunda kullanılan Half-Life grafik motoru asıl olarak geliştirilmiş bir Quake 3 motorundan başka bir şey değil.

Ses ve Müzik

Ses efektleri oldukça iyi sayılır. Silah efektleri fena sayılmaz, erik plan sesleri ise genellikle idare ediliyor.

Oynamabilirlik

Oyun çok zor sayılmaz. Oyun boyunca bol miktarda önceden işaret edilmiş bölüm kullanılmış.

Atmosfer

İlk başlarında konuyu akıcı biraz zorlama gibi, ama ilerleyençe herşey daha iyi oluyor.

LEVEL Notu

Gunman Chronicles çok iyi bir oyundur. Ama teknik bir sınırlama olmasına rağmen amatör tasarımlardan yararlanılarak düzeltilebilir.

Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM, 4 MB

grafik kartı.

Önerilen: P4-266, 64 MB RAM, 16 MB 3D grafik kartı.

Multiplayer var.

Çoklu Destek: 1024x768, 16 bit renk, de-

73



BLAIRWITCH PROJECT VOLUME 1: RUSTIN PARR

Eğer dışındaysanız, ormandan uzak durun. Eğer içindesiniz, dua edin...

Yapım: Terminal Reality **Dağıtım:** Gathering of Developers **Tür:** Action Adventure

Web: www.terminalreality.com

Sizce ideal bir korku filmi nasıl olmalı? Karanlık, kasvetli ortamlar, surekli gözünüzün ucuyla bireyler gördüğünüzü sandığınız ama asla emin olmadığınız sahneler, en azından ikinci sınıf üç dört oyuncu ve sağlam bir senaryo yeterli mi? Birçokları için yeterli olabilir, ama daha çokukken bile Alien'la bir evde beslenebilecek bir süs hayvanı gözüyle bakan ben ve benim gibi yaratıklar için değil. Bizim için korku filminin gerçekten korkutucu olabilmesi için tek bir çare var: Filmin aslında gerçek olması.

Gerçek de, nereye kadar?

İşte Blair Cadısı bu iddiaya oraya çıktı iki sene önce piyasaya. Bir grup sinema öğrencisi genç Burksville kasabası yakınlarındaki tuhaf olayları ve bunların surekli olarak ilişkilendirildiği Blair Cadısı efsanesini araştırmak için el kamerasıyla çektileri iki saatlik bir dokümanter üzerine kurulur filmin senaryosu. Gençler, cadıyla fazla hazır nesir olunca kasabanın yakınındaki ormanda kaybolurlar... Aradan birkaç yıl geçer. Çektileri kasetler ormanda şans eseri bulunur ve film olarak piyasaya çıkar. Yani film aslında



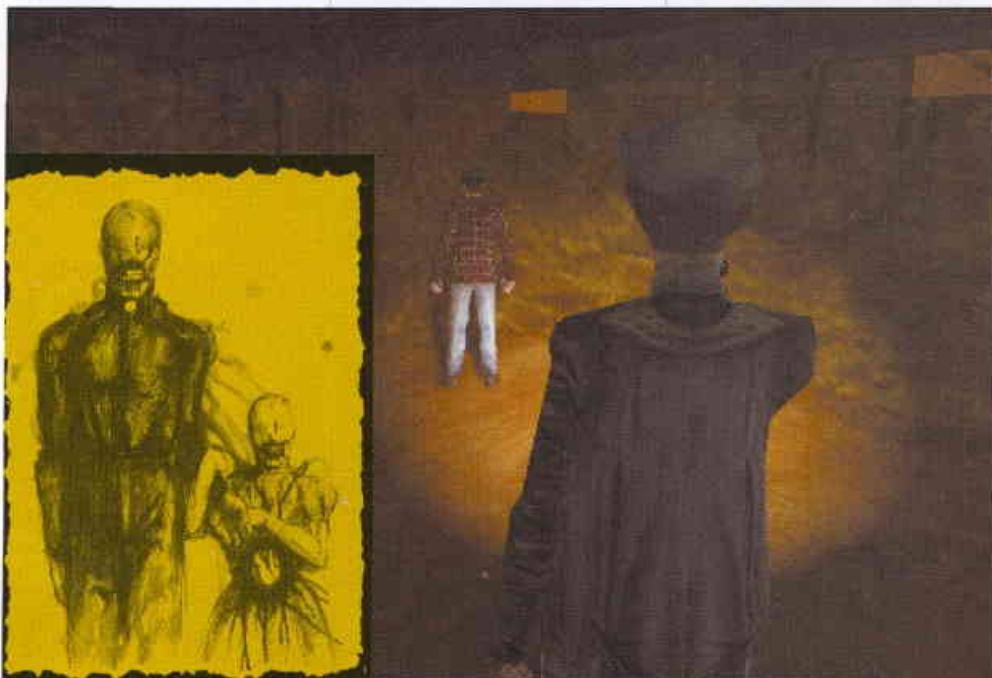
gerektir. Ve filmdeki birçok şey de bunu desteklemektedir; film boyunca sadece tek bir kamera kullanılması, hiç müzik olmaması, filmdeki gençlerin korkudan altına etmesi falan. Hatta Amerika'da birkaç kişi filmi seyrederken kalp krizi geçirir, olay ciddi boylardadır yani. Ama ne yazık ki,

film daha ülkemize gelmeden senaryonun düzmece olduğu haberin ülkemize ulaşır. Ve kendine saygı gösteren sinemaseverler (ben de dahil) filme gitmez. Yine de, sahtekarlığın içinde gerçek olan bir yön vardır: Burkitsville gerçek bir Amerikan kasabasıdır ve yüzüyillardır bu kasabanın çevresindeki ormanlarda tuhaf bireyler bulunmaktadır Nokta

Kul istemiş bir Witch...

GodGames bu filmdeki (en azından Amerika'daki) daha sıkılarak potansiyeli görmüş olmalı ki, bir buçuk senedir üç farklı üreticiye üç farklı Blairwitch oyunu yapmaktadır. Üç oyunda geçen senenin korku-adventure klasığı Nocturne'ün grafik motorunu kullanıyor, ama görünün o ki Terminal Reality'deki çocukların derslerine iyi çalışmış. Grafiklerde bariz bir düzelleme var, ama daha önemli Nocturne'ü oynamayı bir işkence haline getiren hata ve çakılmalardan eser kalmamış olması.

Serinin ilk oyunu olan Rustin Parr, 1941 yılında geçiyor. Konuya isimlilik ve Nocturne dünyasıyla arada bağlantı olması için, Nocturne'deki ana karakter Stranger'ın bağlı olduğu Spookhouse adlı, paranormal olayları araştıran teşkilattan Doktor Holliday'i canlandırıyoruz. Stranger'ın aksine, olayları mermilerden önce beyin hücreleriyle incelemeyi tercih eden bir kişi doktor. Bu yüzden, oyun boyunca Nocturne'dekine nazaran daha az silah-





İç çatışma var diyebilirim. En azından, ormana girinceye kadar.

E bu küçüük!?

E küçük tabii, adamlar üç tane farklı oyun yapıyor ki, üçünü de alalım GodGames'i zengin edelim. Her bir oyun Nocturne'un yaklaşık bir bölümü, yanı dörtte biri kadar. Ben başından sonuna neredeyse 12 saatte geldim, ama bunun büyük çoğunluğunu bir yada İki bulmacada takıldığım için harcadım. Eh, Volume 1: Rustin Parr'ın serinin sonraki oyunlarına göre daha bir adventure ağırlıklı olduğunu düşünürsek, kalan üogleme içinde action-adventure sıfatına en çok yakışanın da Rustin Parr olduğunu söyleyebiliriz. Diğer oyunlardan, The Legend of Coffin Rock'ı çok fazla oynamadım ve Elly Kedwards Tale'de ülkemize bu yazımı yazdığını esnada gelmemiştir. Ama ikinci oyundan gördüğüm kadariyla daha bir action olan diğer iki oyun pek çabuk tüketilebilir. Gibi geldi bana, yanılmış da olabilirim tabii, aceleci ve on yarlılı olmamalıyım (On yargılı

olunmayacak! Olma!)

Oyuna başlamadan önce savaş ve bulmacalar için kolay veya zor seçeneklerinden birisini seçebilirsiniz. Hangi yönünüz akışorsa ona göre seçin :) Ha birde, Nocturne yazısını yazarkene söyle bir şey demişim. "Oyundan daha fazla zevk almak istiyorsanız, Auto Aim seçeneğini kapatıp öyle oynayın". Yalan! Blairwitch'i otomatik nişan olmadan oynadığım her seferinde ölümün her türlüşunu tattırdılar Doktor'a. Bu nedenle Auto Aim Off oylayına girmeyin sakin.

Ku Klux Klan ve Mahdumları

Genel olarak 28 saatlik uyanıklığın verdiği "ehi ehi ehiehehel" modunun yazıya yansımısi sonucu, korkunç bir oyunun incelemesini bilimlüm zevzekliklerle katletmeyeceğimi bile yazımı devam ediyorum. Blairwitch serinin üç oyunu da farklı üreticilere yaptırıldı ve sadece ilk oyun orijinal Nocturne yapımcıları olan Terminal Reality tarafından hayat geçirildi. Korku

oyunları konusunda eskiden gelen tecrübelerini Rustin Parr'da fena halde ortaya koymuyorlar. Film boyunca (ay pardon, film dedim değil mi, oyun diyecektim) bu geyiğe de sinir olurum, Backspace diye bir tuş yok sanki klavyede, silip yazamıyor; hani sanki okuyucuya sohbet etdiyormuş gibi bir hava yaratacak ya yazar bozması (olm dikkat et, ucu arkandan geliyor sözlerin (hadi ya, doğru ya, hemen kapatalım şunları o zaman... 3.. 2.. 1))) ses, kamera, yazılı metin ve kişilerle aranzdaki diyaloglar sizi sürekli olarak huzursuz edecek, etrafınızdan kilanmanıza yok açacak bir gerilim yaratıyor. Oyle zamanlar oldu ki, oyunu oynarken yerimden zipladım. Hatta, ormanın ilgili az bilinen bilgilerin toplandığı eski günlükleri okurken huzursuz oldum. Hatta huzursuz olmakla kalmayıp, oyunu Save ettim ve kapattım. Yattım uyudum. Yani oyun, ciddi anlamda gerilim yapabiliyor, atmosfer açısından tam not aldı benden. Ayrıca senarist beyleri de oyunun başına yaptıkları atraksiyon için tebrik ediyorum (söylemem, çatlayın, ahahali). Çok başarılıydı, yüreğimiz ağızımıza geldi dergicek (kudurun, ahahah!!!)

GPS Ne Arasın O Zaman?

Oyuna başladıkten kısa bir süre sonra açaip havaya girdiğinizi göreceksiniz. Bunun en büyük nedeni, ilk başlardaki senaryo aksi ve dizayn hoşlukları. Ama aynı güzellikleri ve bütün işinizi ormanın girdiğinizde kaybedeceğini şimdiden garanti veriyorum. Orman öyle lanet bir yer ki, neredesiniz, nereye gidiyorsunuz anlamak için saatlerinizi harcamanız gerekecek, kaldı ki gitmek istediğiniz yere ulaşma şansınızı saymıyorum bile. Bir haritamız, bir pusulamız var, yeter diyenleri sırayla karşımıza dizer döverim, o olur. Haritaya bakmak için 15 saniye, oyna geri dönmek için 15 saniye, her seferinde toplam 30 saniye harcadığınız zaman görüşür. Orman tam anlayıla bir fare labirenti. Her an kaybolabilirsiniz, bazı durumlarda senaryo gereği iyi bildiğiniz yolların da değiştiğini varsayırsak, işin içinden çıkamamanız pek olası. Bence bu ormanın bu kadar uzun olması her zaman başvurulan bir oyun uzatma taktiğinden başka

bir şey değil. Ama bir süre sonra (3-4 saat kadar) ormanın da alışaksınız. Ama bunu oyun görmeyecek, çünkü o zaman'a kadar bitmiş olacak, cünnüğü de diğim gibi oyun çok kısa.

Açı Yok!

Eninde sonunda Blairwitch Project Volume 1: Rustin Parr çok güzel ama çok kısa bir korku adventure. Tam adventure demek de haksızlık olur aslında, çok korku, çok action, biraz adventure demeli. Filmi izleyen izlemeyen, bu tur doğaüstü olaylara ilgi duyan veya bilgisayarının başında korkmak isteyenlere tavsiye ederim. Alın yanı... Ama sisteminizin canavar gibi olması gerekiyor, şimdiden uyarayım.

Sinan Akkol

Grafikler

Kumas, kan, iğlik ve göğe eylemleri mükemmel ötesi. Diyaloglar sırasında karakterlerin dudak hareketleri zayıf kalmış

Ses ve Müzik

Müzik olarak çok zengin değil. Ama filmin de müziklisiz kapılı gise oynadığını hatırlatırım. Sesler ise, şey, tüyler ürpertici desem?

Oynamanıllırılkı

Hafif aksamalar var. Çalışmaları Auto Aim kapalı oynamak mümkün değil, bulmacalar çok kolay, orman çok kazık.

Atmosfer

Oto: Aşmış. Buradan sonra kendine korku oyunu titri ni yaktıran oyular BWY: Rustin Parr'ı ömek almalı bence.

LEVEL Notu

81

Bu kadar korku olsasyanız, tam bı kladır. Ama korku olsanız, kırıcı oynamayı denemek değil tabii. Daha açık ve net söylemek gerekmeli, bu oyunu alır ve oynamalı. B kardar! Minimum: P233, 64 MB Ram, 600 MB HDD

Önerilen: PIII 450, 128 MB Ram, 600 MB HDD.

42 MB Ekran Kartı

Multicast: Yok

Extra: EAX, AJD

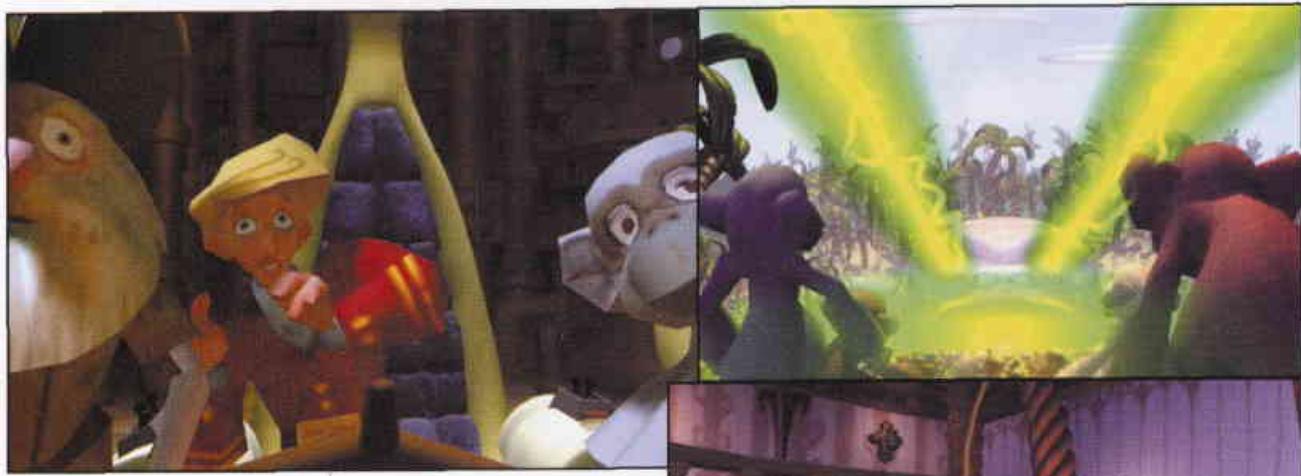
ESCAPE FROM

MONKEY ISLAND



Gördüğüm en iyi ikinci oyun!

Dört sene önce bıraktığımız maceranın devamı anca gelebildi. Ne zordu beklemek. Guybrush Threepwood tam anlamıyla bir elşato. Biz gideceğiz buralardan, ama o buralara kazık çakacak. Başka insanların nicklerine ilham kaynağı olacak. Kim bilir belki de klasikleri "Klasik" yapan şey de budur...



Aranızda Guybrush Threepwood'u tanımayan çok az sayıda kişi kalmış olmalı. Zamanın efsaneler çikaran oyun türü adventure'in yarattığı bir kahraman o. Seneler önce hayatımıza girip kimimizinkilerine ilham vermiş cesur bir korsan. Zamanın efsaneler çikaran turu diyorum, çünkü eskiden 2D ekranımıza yapışık kahramanlarımıza o ekran senin bu ekran benim dolaşırken birileri 3D diye birşey çıkardı ve insanlar bu dünyayı savaşmak için kullanmaya başladı. Derler ya eskilerden kim kaldı diye. Eskilerden bir tek Guybrush kaldı. Lucas Arts adventure türü oyunlarının nabzını tutmayı çok iyi biceren bir firma Son Monkey Island'la dört sene önce tanıştıktı.

Maymunların gücü adına

Bir serinin dördüncü oyunundan beklenebilecek tek şey eski ile yeniyi en uygun şekilde birlestirebilmesidir herhalde. Escape from Monkey Island yer yer büyük yeniliklerle, bazen de en eskileri hatırlatacak espriler ve objeleri yer veriyor. Hikaye tabii ki büyük korsan, cesur deniz adamı, muhteşem gemici Guybrush Threepwood etrafında gelişiyor. Bir önceki oyunun sonunda mutlu bir şekilde birbirlerine kavuşan Elaine - Guybrush çiftiniz bu oyunun başında balayından dönerler ve beklenmedik olaylarla karşılaşırlar. Gitmeden önce Meleci adasının valisi olan Elaine artık vali değildir. Ve daha da kötüsü eskiden halk tarafından sevilen vali artık ölü bilinmekte dir. Senaryoyu takip etmeye vali konağını yikan bir adamın yanında başlıyorsunuz. Elaine yaşadığını kanıtlamak ve seçim çalışmasıyla uğraşmak için ortadan yokluyor. Guybrush'a da vali ko-

nağını yıkılmaktan kurtarmasını ve Lucre Island'a gidip avukatlarla konuşmasını söylüyor. Macera nın başlangıcı böyle fakat senaryonun filmleri andiran kısmı meydana çıkışınca ortalık biraz karışıyor. Başlangıçta Charles L. Charles adlı bir işadamının olayda parmağı olduğu ve adalarla eğlence merkezi yapacağı düşündürken sonrasında işler başka boyutlara geçiyor

Hepimiz Monkey Island dijince eski 2D grafikleri hatırlıyoruz. Bu durumda 3D Guybrush nasıl olur diye merak etmektesinizdir. Grim Fandango oynamış olanlar için bunun cevabı gayet kolay. Olsukça benzer bir sisteme yönetiyoruz Guybrush'i. Oyunun mouse desteği yok. Bu belki bir eksikslik gibi gözükebilir. Fakat eliniz alıstıktan sonra mouse'un eksikliği sadece

**LEVEL
classic**

ana menüde görülmüyor. Kahramanımızı ileri geri tuşlarıyla harekete geçirip sağ sol ile yönlendiriyoruz. Guybrush yürürken bazı nesnelerle bakiyor. Bu sırada bu nesnenin ismi ekranın altında yazıyor. Siz Look(Bak), Use(Kullan), Pick up(Al) tuşlarıyla bu nesneyi değerlendirdiyoysunuz. Bunların haricinde diyaloglarla ilgili tuşlar, Inventory ve haritaya kolay ulaşabilmenizi sağlayan tuşlar var. Inventory'de bir-

şeyleri yine bu tuşlarla kombin edebilmek mümkün. Zaten kombinasyonları her fırsatта denemek lazım çünkü çoğu yerde kurtarıcı oluyorlar. Yeni 3D motora rağmen arabirim ve kontroller oldukça kolay ve anlaşılır yapılmış.

Eskilerden herkes burada

Her adventure oyununda olan bulmacalar, hele Guybrush bulmaca çözmemi bu kadar çok severken, bu oyunda da baş ta-





cımız oluyor. Oyunun başında çözüldüğünüz birkaç bulmaca kolay gelebilir. Sa-kin aldanmayın çünkü bu dengeyi çok iyi yakalamışlar ve iterledikçe bulmacaların seviyesini de arttırmışlar. Bazen abartı derecesine gelebilen bulmacaları çözmem için oldukça fazla düşünmeniz gerekebilir. Serinin önceki oyunlarından hatırladığımız bir bulmaca türü bu sefer de karşımıza çıkıyor, hem de oldukça sık. Insult Puzzle olarak adlandırılan bu bulmaca iki kişinin karşılıklı atışması, kafiyeli bir şekilde birbirlerine laf sokması şeklinde. Çözmenin yolu ise elinizden geldiğince İngilizcenizi kullanıp uygun cevaplar verebilmek ya da karşınızdakinin verdiği doğru cevapları bir yere yazıp bir dahaki sefere ona aynı cevapları vermek. Bazı bulmacaların çözümü oldukça mantıklı temellere dayandırılmış ama baziları için kirk dereden su getirmeniz gerekiyor. Ama yine de bu serinin zevki böyle çıkar. Bu konuda ufak bir ekmele yapayım. Oyunun orijinal kutusunun içinden ne rede ne yapmanız gerekiğin- ni söyleyen bir kişi taşçı çıktı. Bu da Lu-



cas Arts'ın oyunun ne kadar zor olduğunu kabullendiğini gösterir. Demek Escape from Monkey Island oyun tarihinde bir ilk yapabilecek kadar zor bir oyun. (Hemen hatırlatayım. Bu ay der gının arka sayfalarında bir yerde tam çözümü bulabilirsiniz. Hepsini makale gibi okumayıp, sadece bir yerde takıldığınızda bakarsanız çok daha fazla egle neceğinizi garantiyebilirim.)

L. Chuck nerde?

Grafik motoru daha önce de söylediğim gibi Grim Fandango'nun biraz üzerinde oynamış hali. Kaplama veya animasyonlarda kayda değer hatalarla karşılaşmadım. Yalnız bu tip motorların bir eksisi yani kameraların bazen istediğiniz yerde durmaması. Mesela bir yerde görüntüye yaklaşmak ya da başka bir açıdan baktmak istedidi-

nizde bunu yapamıyorsunuz. Ekranda gordüklerinizin tamamı renderlenmiş 3D objeler. Arka plandaki görüntüler ise eski oyunlardaki 2D cizerlerin eserleri. Orneğin ünlü Monkey Island'in tepesindeki bulutları kim unutabilir ki?

Escape from Monkey Island'in en iyi götürdüğü konu sesleri. Ses ve animasyon uyumu kusursuz çalışıyor. Bir karakterin hareketleri ve çıkışları seslerin zamantlaması çok iyi. Seslendirmeler oldukça eğlenceli, neşeli. Bunun için maksimum vakit harcanmış. Bazı sesleri eski oyundan hatırlıyor. Zaten önceki oyunlardan karakterleri tekrar görmek mümkün.

Eski hatırladığımız karakterler ve espriler oyuna hoş bir hava katıyor. Espri demişken, oyun baştan aşağı esprili dolu. Tipki serinin diğer bölümlerinde olduğu gibi. Hemen hemen bütün karakterlerin diyalogları arasında oyunla tamamen alakasız ama oldukça gulduren konuşmalar var. Ama bu konuşmalar arasında oyunun gidişatını etkileyecik kelime de geçebiliyor. Her adventure oyununda olduğu gibi dil sorunu olanların burada da zorlanacağı kesin. Bunun için tam çözüme başvurabilirsiniz.

İlk çıkan sürümün bir çok hatalı olması bizi üzdü. Fakat kısa süre sonra 1MB civarında bir yama yayınlayan Lucas Arts soruların çoğunu çözmiş gözüküyor. Oynanışındaki hatalar bazen bazı yerlerde takılıp kalmamıza neden olabiliyordu. Bu yüzden eğer alıp bir yerlerde takıldıysanız yamayı kurmayı asla unutmayın. Belki yamadan sonra takıldığı yerde geçebi-

rsınız.

I love this game

Serinin devamının çıkış tarihi bilinmiyor. Fakat 3D'de de geçmişten sonra Guybrush'tan fazla bir yenilik beklemek doğru olmaz. Yeni bir senaryo ve yeni karakterlerle oyunu sürdürmek tense tadında bırakmak en iyi. Zaten Lucas Arts bu tip konularda doğrusu neye onu yapıyor. Bu konuda da en doğru kararı alacağına eminim. Oyunun son sozüne gelince; adventure türü oyuncularla ilgilenenler için bir devrim. İlgi- lenmeyenler için ise üzüm kompostosundan ileri gitmeyecektir. Çılgın adventure'cılar, son yapacağınız şey Guybrush'u unutmak olsun.

Onur "Dr. Guybrush" Bayram

Grafikler

Grafiklerin 3D yapılması olması önce üzücü gelece de oynadıkları sonra boyut değiştirdiğini görüyoruz.

Ses ve Müzik

Dialoglar ve seslendirmeler mükemmel yapılmış. Animasyonlarla seslendirmelerin zamanlaması hatalı.

Oynanabilirlik

Kontroller ve arabirim kolay ve anlaşılır. Bulmacaların zorluğu bazen abartılmış. Oyunun uzunluğu iyi ayarlanmış.

Atmosfer

Hesaplı espriler, izlerine yapılmış olması, eğlenceli ve komik olması, bir çizgi filminde cyniyyetin gibi bir hava yaratıyor.

LEVEL Notu

96

İoo oynamaktan çok sebebi uzak tutan. Yoksa bir adventure olmasından beklenen her şeyi alıversatıf nedennedir? Verraceye neden?

Minimum: P400, 32 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı

Önerilen: PIII 300, 64 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı

Muti: Ag (en azından 8 kip) (II)

Extra: Force Feedback Wheel, p

AIRFIX DOGFIGHTER

Uçuş simülasyonu deyince akılınız ne geliyorsa, Airfix Dogfighter'ı görmeden önce silip atın...

Yapım: Paradox Entertainment

Dağıtım: Acclaim

Tür: Action

Web: www.dogfihter.net

Sevgili Gündük, Bugün her zamankinden çok daha tehlikeliyi benim için. Güç bela 3 tane Alman Messerschmitt'ine ağızının payını verdim. Adiller, salonun girişindeki vazonun arkasına pusu kurmuşlar! Neyseki duvar saatinin yanındaki aynayı unutmuşlardı da son anda fark edebildim. 2 tane kalem pili kullanarak yıldırım saçan yeni bir tur silah yapmışlar, cazibetçiler kanatlarını boydan boyaya. Hemen bizim bilmadamı lavuklara haber vereyim de bir tane de bize yapışınlar. Zaten kütvette karşılaştığım denizaltılarından beri motorum da doğru düzgün hızlanıyor. Sanırım bana yeni bir uçak lazımdır. En iyisi bugün verecekleri madalyayı satıp kendime yeni bir boyaya ve yapıtırıcı takımı alayım..."

Aşında garipten çok, uçuk, kaçık, sırın, kıvrak, zevkli ve eğlenceli! Eminim bir coğunuza F-16'ya kurulmuş, saatte bilmem kaç ses hızıyla ama uçtuğunuza doğru düzgün hissetmeden pilotluk yapmışsınız. Ve yine eminim ki, hiç biriniz çocukken plastikten yaptığınız (ki ben hala uğraşırımda) önden pervaneli, üstü açık pilot koltuklu küçük pırıplara binip

evinizin koridorunda boydan boyaya turlamamışınızdır. (en azından) şimdide kadar.

Pırıplı Omlet

Aşında oyunun diğer uçuş oyularından bu kadar farklı ve zevkli olmasının nedeni oyunun sıcak ve troidik olması. Düşünsenize odanızın etrafında uçuşuyor, sandalye arazindan pike yapıyor, açılan kapıya vurmamak için son anda masaya doğru sert bir inişe geçiriyor, ev sahibinizin değerli cin vazosunu kırıp içinden çıkan mermilerle banyoya küvetlikleri denizaltıları vurma ya gidiyorsunuz! Her

şeyin bu kadar sıcak bir grafik yapısında olması da oyunun zevk katsayısını bir hayli artırıyor tabii. Gerçi ben çok sık kullanmadım ama oyunu daha da eğlenceliştirmek için tüm uçaklarınızın görünüşünü ve evin iç yapınızı değiştirme imkanı eklenmiş. İstediğiniz uçağın boyasını istediğiniz şekilde değiştirebilir, herhangi bir sticker'i yapıştırabilirsiniz (as-

ında buraya maketten uçak dizaynı da ekleneceğinden olurdur). Veya salonun kutuphanesi sınırlınızı bozuyorsa, isterseniz yerine bir masa ve bir kaç çiçek koyabilirsiniz.

Hic bir değişiklik yapmasanız bile oyun o kadar kolay değil. Seçebileceğiniz iki taraf ve her biri için 10 görev var. Başta az görevin olabilir, ama bazı bolumlerde işinizin görüleceğini garantisini veririm (Özellikle Allies'ların son

silahınız, hızınız ve teknoloji seviyeniz gibi göstergeleri var (gereksiz cümle: okuyucunun oyunda hemen anlayabileceklerini yazmalı –bilincaltı). Bundan teknoloji seviyesini oyunda her türlü vazo, saat kap

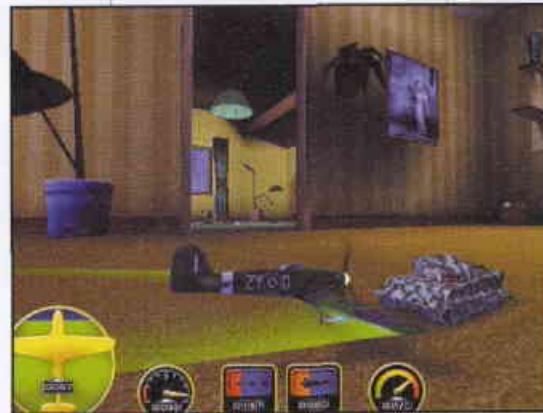
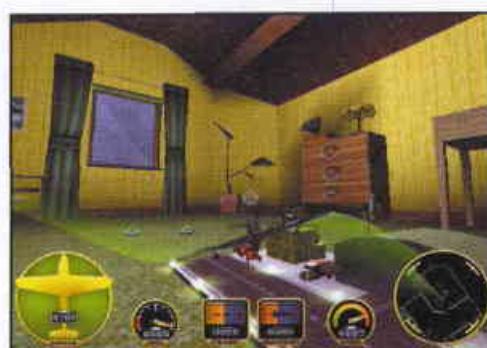
kacak gibi nesneleri kirdiğinizda bulacağınız yıldızlarla artıtabilirsiniz. Her 10 yıldızda bir I level atlarsınız, ki bu da tüm mevcut silahlarınızın gelişmesi demek oluyor (son bölümde kütüphanenin yanındaki masada, bitkinin arkasına saklanmış yıldız gibi kimileri de 10 yıldız denk oluyor).

Sonuç olarak Dogfighter Airfix, belki

her hırslı pilotun kalbinde yatan güzel bir düş değil,

Ama kimi hayalperestlerin hafızalarına çığın maceralar kazıယacak kadar şirin ve güzel.

Gökhan & Batu



Grafikler

3D arka plan üzerinde 480x360'dan 1600x1200'e kadar çok geniş bir yelpaze de şirin ve kaliteli grafikler var.

Ses ve Müzik

Muzik (özellikle briefing ekranındaki) gaza getirici (olması gereği gibi) ve kaliteli.

Oynamabilirlik

Grevin ortasında save olmadımdan her ölümünüz görevi en başından başlamak demek ki, bu da bir süre sonra sıkılıktır.

Atmosfer

Yanılmamak isteyen ev atmosferi ve sıcaklığı gayet güzel ve ligin atmosferiyle oyunum içine hızla girebilirsiniz.

LEVEL NOTU

79

Her ne kadar genel olarak çok eğlenceli olsa da kesintikle otur ve yatacak oynamadan değil. Ama en azından bir kere oynamayı kesintikle hak eden bir oyuncu!

Minimum: Pentium II 300, 64 MB bellek, 300

MB sabit disk, 3 MB Ekrak Kartı

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB bellek, 300

MB sabit disk, 16 MB 3D ekran kartı

Multiplayer:

Grafik Destekli:

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Bu arabalar gerçekten iyi kaçıyor!..

Yapım: Eden Studios

Dağıtım: Infogrames

Tür: Simülasyon/Arcade

Bilgi için: www.vrally.com

Aslında yarış oyunlarının pek faz etmem ama nedense ralli oyularına karşı sempati beslediğimi söyleyebilirim. Bunun tabii ki bir kaç sebebi var. Birincisi yarışların açık arazide olması. Tozu dumana katip spinler ve hatta taklalar atmak ancak açık arazide bu kadar zevkli olabilir. Arabaların yarış sonunda çamurdan tanınmayaç hale gelmesi de başka güzel bir olay. İkincisi ise yarışlar boyunca kullanılan kamera açıları. Özellikle arabanın içine yerleştirilen (hani şu pilotların arkasında olan) kamerasından yarışı izlemek adrenalin seviyesini bir hayli yükseltiyor. Örneğin atlan bir takla zincirinden sonra pilotları arabanın içinde ters olarak görmek, ekran başındakiler için yarışı daha gerçekçi kılmış. En önemlisidir de yarış katılan arabalar! Onların her gün gördüğümüz arabaların modifiye edilmiş versiyonları olması, sanırım ralli yarışlarıyla az da olsa ilgilenmemenin en büyük nedeni. Aranızda F1 arabalarını pistin dışında görebilen var mı? Belki bir fuarda uyduruk bir taneşine rastlamış olabilirsiniz; ama bir 206 veya bir Astra artık günlük hayatımızın bir parçası haline gelmiş durumda.

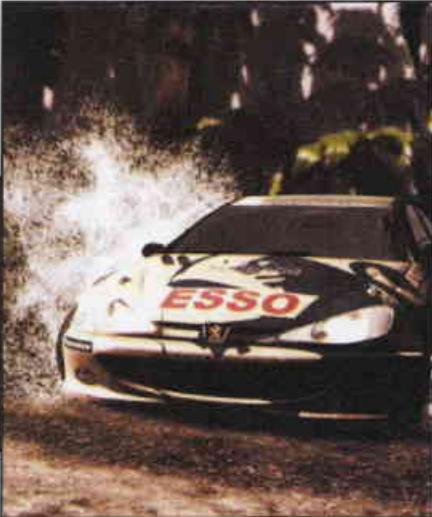
Kokpite yerleşelim...

Oyundaki arabaların hepsi canavar gibi. Seçebileceğiniz 17 ifanslı arabayı motor güçlerine göre 3 grupta toplamışlar: 1.6/1.3L, 2L ve en esaslı arabala-

rın yer aldığı 'World Rally'. Ayrıca başlangıçta aktif olmayan 10 adet bonus araba da seçim yelpazesine dahil. Tur atlaklıca onları da seçebiliyorsunuz (dibiniz düşme-



sin diye arabanın burada tek tek sayıyorum). Yarış boyunca 12 Ülkenin güzel peyzajlarını artırılıyor, göklerinde taklalar atıyor ve halkıyla bütünleşiyorsunuz (adamlar adeta yolun kenarında eziye bekliyor). V-Rally 2, dört farklı oyun modu içeriyor: zamana karşı yarış, arcade, V-Rally kupası ve şampiyona. Arcade ve V-Rally kupası modunda oynarken üç tane zorlu rakibiniz var ve onlardan önce bitiş çizgisini geçmelisiniz; diğer iki modda ise tabii ki yarış bir



katmak...

Oynamanıllık hiç fena değil, hatta gerçekçi bile可以说abilir; arabalar özelliğine göre yarış sırasında farklı reaksiyonlar gösteriliyor. Örneğin hafif bir araba daha çabuk hızlanıp daha fazla spin atabiliyorken, nispeten ağır bir araba daha yavaş kalkıp yola daha iyi oturuyor (106 ml, Astra mı?). Şampiyonanın her ayağı iki etaptan oluşuyor. Etaplar arasında korkunç bir demoya arabanızı bir tur pite sokuyorsunuz. Bu tamirhanede arabanızın performansını yükseltmek için lastik, vites, şasi ve fren ayarlarıyla oynayabiliyorsunuz (bu ayarları yarış dışında da yapabiliyorsunuz). Yarış sırasında isterseniz bir co-pilot kullanabiliyorsunuz, kadın ve erkek olmak üzere iki co-pilot opsyonunu var. Co-pilot direktifleriyle yanşımak oyunu gerçek bir hava katmış; hızlı sol, yavaş sağ derken birden kendınızı oyuna kaptırılmış buluyorsunuz.



zamanlama yapmak için yarışıyorsunuz. Aklıma gelmişken, oyunun öyle gelişmiş multi-player opsiyonları yok. Sadece iki kişi bölünmüş ekranında (yatay veya dikey bölünebiliyor) aynı anda oynayabiliyor. Bir de dört kişinin sırayla oynayabileceği bir opsiyon var ama bence olmasa da olurmuş

Tozu dumana



İl bir parkur editörü var ki hiç sormayın; ben hiç bulaşmadım, size de tavsiye etmem. Sanırım tüm bunlar V-Rally 2'nin, Dreamcast veya PlayStation versiyonundan devşirme bir oyun olmasından kaynaklanıyor. Co-pilotun sesi hariç diğer sesler oldukça boğuk ve gürültülü. Müzik seçimi de çok yanlış; hardcore bu oyuna hiç gitmemiş. Yarışlarınızı ağır çekimde ve farklı kamera açıllarıyla izleyebilmek güzel bir olay. Ayrıca oyuncunun online desteği sayesinde rekorlarınızı Internet'e geçirilebilir ve pist alışverişi yapılabilirsiniz.

Her şeye rağmen trafik canavarlarını en azından bir haftasonu boyunca yollardan uzak tutabilecek bir oyundur.

Güven Çatak

Grafikler

Araba ve arazi grafikleri yüksek çözünürlüklerde hiç fena gözükmemek. Detaylar için pek özenlemlenmiş.

Ses ve Müzik

Ses efektleri kulağa biraz boğuk geliyor. Müzikler de gereğinden fazla sert; yoğun temposuna uygun değil.

Oynamanıllık

Kontroller gayet yeterli, seçtiğiniz arabaya göre kontrollerdeki hassasiyet yüzdesi değişkenlik gösteriyor.

Atmosfer

Ses efektleri ve müzikler pek iyi olmadı; olsadı yeterince havaya giremedi. Peşinat düzenlemeleri fena değil.

LEVEL Notu

Ralli sevlerinin tareddüt etmeden oynayabileceğini türden bir oyuncu ama V-Rally 2'nin rakip erine kıyasla bir çok eksigi var.

Minimum: Pentium-II 300, 32 MB bellek, 64 MB sabit disk, 8 MB AGP Ekran Kartı

Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 16 MB AGP Ekran Kartı

Multiplayer: Maximum 2 kişi (bölünmüş ekran)

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 16 bit renk destegi

MICHELIN RALLY MASTERS

KOSARAK ÜZERİNİZE GELEN 100 TONLUK KÖTÜ NİYETLİ ŞEYLER...

Yapım: digital illusions

Tür: rally yarışı

Web: www.rallymasters.com

Tarih boyunca insanlar basitlikten hoşlanmışlardır, bilirsiniz. En çözüleme-yenlerin basit sorular olduğuna herkes aşınadır. En etkileyici sözlerin basit sözler olduğu yadsınamaz bir gerçekktir. Hatta halk arasında "kadınlar basit şeylerden hoşlanırlar, mesela erkekler" gibi söylemler bile vardır. Bu basit genellemelere bilgisayar oyularını da ekleyebiliriz. Aslına bakarsanız günümüz -bilgisayar oyuncuları ırkı- basitin eğlendirici, rahat ve sade yapısından çok oyunda gerçekçiliği ve ekran karşısında gördüklerinin kafasını çevirdiğinde gördüğule aynı olmasına ister; ama yine de hiç kimse düzgün bir dengeyle kurulmuş, çok gerçekçi olmasa da eğlendirmeyi başaran basit bazı oyundan da vazgeçemez (bilgiyorum tabii ki, her oyuncun gerçektekinin tipkisinin aynısı olmasını isteriz tabii ki; aslında monitörümüz içinde kazandığımız her savaşın, birinci bitirdiğimiz her yarışın bunları gerçek hayatı da aynen yapabileceğimizin bir işaretini olmasını isteriz, ama oyuların şimdiki (!) amacının sadece eğlendirmek üzerine kurulu olduğunu da unutmamak gerek).

Basit bir oyun

Basit ve eğlenceli oyular klasmanına konumuz dahilinde bir ömek vermek istiyorum, sevgili okurlar (aman tanım, kendimi birden bilgisayar oyuları



üzerine ciddi bir açık oturumda gibi hissettüm! : Sega Rally 2. Bu oyun arcade makinelerdeki kadar eğlendirici ve basit, fizik kuralları ve sürüs gerçekçiliği bakımından gerçek hayatıtan çok uzak bir oyundur. Ama bu basit yapısı gerçek arabalar, renkli pist

ler, güzel grafikler ve gaza getiriçi bir takım özelliklerle o kadar iyi beslenmiş ki, oyun geçen yüzülin sonlarına doğru çıkmış olmasına rağmen benim çok oynananlar cd'liğimdeki yerinden hiç çıkmadı. Bir yarış simülasyonunda olabilecek en zor olaylardan bir tanesi işte bu Sega Rally'nin çekiciliğiyle gerçekliği birleştirermektir. Michelin Rally Masters ise bu kategoriye girmeyi başarabilmiş ender oyulardan biridir, mi görmezgiz aşağıda.

Kız gibi araba

Rally Masters'a genel olarak baktığımızda bir Rally oyunda olması gereken her öğrenin olduğunu gördük. Bir sürü gerçek sürücü, araba ve pist oyunda siz bekliyor olacak. Buradaki, en büyük supriz ilk defa bir yarış oyundan bir Türk sürücünün olması (Volkan Işık). Oyunun ana teması ise aslında Kanarya adala-

rında olan şampiyonların yarışı isimli bir yarış. Bu yarışta Dünya Rally şampiyonalarında en üst sıraları paylaşmış kişiler aynı marka ve model arabaları kullanarak birbir yarışıyorlar. Üç yarışın ikisini kazanan diğeri yemmiş sayılıyor ve bir üst tura çıkarıyor.

Oyuna başladığınız zaman bir çok seçenekinizi olduğunu göreceksiniz. Championship modda oynamayı tercih ederseniz, 5 ayı ülkede rastgele verilen arabalarla yukarıda anlatığım tırza yarışacaksınız. Hemen hemen hiç bir oyunda olmayan bir özellikle karşılaşıyoruz burada: random araba dağılımı. Araba seçme imkanının olmaması oyundaki hemen bütün tip arabalarla ister istemez oynamak zorunda bırakıyor bizi, ki bu herkesin yarış oyundan yaptığı gibi tek bir arabaya yapışıp kalmasını engellemesi ve oyuna çeşit getirip farklı tipli arabalarla oynamaya mecbur bırakması açısından iyi, ama aynı şekilde bu mecburiyetin oluşturacağı sıkılık ve hiç sevmediğiniz bir arabaya oynama zorluluğu ve daha da önemli tüm arabaların nasıl sürüldüğünü bilmek zorunda bırakması açısından kötü (ne yani shoot-em up mı zannettiniz bunu, her arabanın farklı güzellıkları vardır, hepsi ayrı ayrı ilgi ister, sevgi ister, ayrıca bir araba bir dil, bir araba bir dil) Unutmayın k, bu moddaki arabaların hepsi Formula 2 arabaları. Eğer bu klasmanda kazanırsanız, WRC klasmanına oradan da legend kategorisine geçersiniz, ki tahmin edeceğiniz gibi bu klasmanlarda arabalar çok daha hızlı, rakipler çokdaha agresiftir (agresif dedim de aklıma geldi, oyuna geçtiğiniz zaman orta zorluk seviyesinde bile rakiplerinizi sanki sizi geçmek değil de, sizi parçalamak amacıyla yarışlığını farkedeceksiniz. Digital Illusions utanmasa rakiplerine pencereden shotgunlarını çekip ateş açırtacaktır, ama daha sonra beririceğim gibi arabanızın gördüğü zararın performansınızda birinci derecede etkisi olduğu düşünülürse, vazgeçmi olmalı).





Oyunun diğer bir modu challenge cup. Bu modda da sadece formula 2 arabalıyla sınırlısunuz. Birinci veya ikinci bitirdiğiniz takdirde, yarı finale çababilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken çeyrek finaldeki (mesela) bir Neal Bates'le yarı finaldaki bir Neal Bates'in aynı seviyede yarışmadığı. İster istemez yarı finalde rakipleriniz çok daha zorlu olacak. Ayrıca yarışı kaçınıp bitirdiğinize göre, bir sonraki yarışta da herhangi bir avantaj etmeniz mümkün değil. Bunların haricinde bir de trophy mod diye bir seçenekiniz var ki, bunda da vahşi asfaltın yalnız kovboyunu oynuyor, tek rakibiniz olan "zaman"la yarışıyorsunuz. Oyunda kendi arabanızı seçebileceğiniz tek kısım ise "single rally"deki "one race" mod'u. Onun haricinde maalesef paralel pistler üzerine kurulmuş (yani yanyana olan ama bağımsız ve sadece bir arabanın sıjabileceği

iki tane pist) bu sevgili Rally oyununda herhangi bir araba seçimi sózkonusu değil.

Delikanlı tumafil

Oyun hakkında özellikle belirtmek istediğim iki nokta var. Bunalardan birincisi oyunun zorluğu. Oyundaki her oğeyi gerçekçi yapınca ister istemez sürüs teknigi ve fizik kuralları da kitabı uygun yapıyor. Yani bir virajdayken durumunuz, o viraja kaçla girdiğiniz, yolu eğimi, arabanın ağırlığı gibi bir yoğun etkenle hesaplanıyor ve çok uygun bir dönüş yapamadığınızda yan duvarlara çarpıyor, spin veya takla atıyor ya da alakasız bir şekilde sürüklüyorsunuz. İşin adil olmayan

kismi, bu kuralların bilgisayar için pek de önemli olmadığı, çünkü basit bir viraj düzgün bir hızla almak için bile epey bir kasarken bilgisayar aynı virajı neredeyse son hızla ve neredeyse hiç tekrar meden rahatlıkla alabiliyor. Kasası oyuna başlar başlamaz (orta zorluk seviyesinde) herhangi bir pistte birincilik beklemeyin (bence ilk oyununuzda tur bindirmezlerse şükredin). Unutmamanız gereken ana kurallardan bir tanesinin de en hızlı arabanın en iyi araba olmadığı. 500 cc'lik bir motora sahip bir Audi, kim zaman kendisinden yarışından daha kuvvetli motorlu bir Peugeot 306'dan daha kötü ve kullanışız olabilir. Diğer dikkatimi çeken özellik ise arabaların aldığı zararlar ve hunların dış görünüşü etkileri. Arabalar, 4 tekerlekten ve motordan zarar alabiliyorlar ki, bu inanılmaz derecede sürüşünüzü, ve hızınızı etkiliyor. Hasarların dış görünüşü üzerindeki etkileri ise güzel, ama gerçekçi değil. Yani araba 5 takla attıktan sonra, 5 takla atmışcasına zarar görüyor belki, ama bunun dış dünyaya yansınız halii kirk aynaya, şurası burası yarışmuş kapatma oluyor. Ya da vurduğunuz yer değil de, daha farklı bir yer morarıp kanayabiliyor. Ama yine de ben zarar efektlerini beğendim, arabayla uyumlu.

Oyunu teknik özellikleri konu-

sunda en göze çarpan yanı tabii grafikleri. Oldukça yüksek çözünürlükte toz, duman, yansima gibi bir çok efekt başarıyla gösteren sağlam bir grafik motoru var. Tüm özellikleri açık ve en yüksek çözünürlükte ve renk derinliğinde bir pili-500, ultra TNT2'de gayet sorunsuz çalıştı ki, o seviyedeki grafiklerin böyle bir makinede akıcı olması çok güzel bir ayrıntı.

Sonuç itibarıyle Rally Masters, ne alın ne almayın diyeceğim bir oyun. Eğer rally hayranısanız ve biraz ete-dise dokunur bir parça istiyorsunuz, reçeteniz belli; ama çok kasmadan oynayacağınız rahat ve eğlenceli bir oyun istiyorsanız da oyunun 50 m. menziline yaklaşmayın.

Ama ne olursa olsun yarış kelimesinin pist sınırlarıyla anlam kazandığını unutmayın.

- Gökhan & Batu

LEVEL KARNESI

Grafikler

Grafikler oldukça iyil ve aynı zamanda hasar görme efektleri başarılı ve atmosferi tamamlayan bir ayrıntı.

Ses ve Müzik

Müzik kesintisizdir ancak planta değil, ses efektleri ise biraz zayıf geldi. Tek güzel olmuş efekt, insanların el çırpması efektiydi.

Oynamabilirlik

Her ne kadar oynamabilirlik çok basit olsa da, oyunda uzmanlaşmak epey bir zaman alıyor.

Atmosfer

Grafikler tek parlayan özellik, ama ses ve oynamabilirlik bakımından doyurucu olmayıca atmosfer de eksik kalmıyor.

LEVEL Notu

75



Minimum: Pentium III 500, 32 MB Bellek, 32 MB sabit disk, 2 hizli CDROM

Önerilen: Pentium III+500, 64 MB Bellek, 32 MB sabit disk, 16 hizli CDROM

Multiplayer: Modem/internet/network

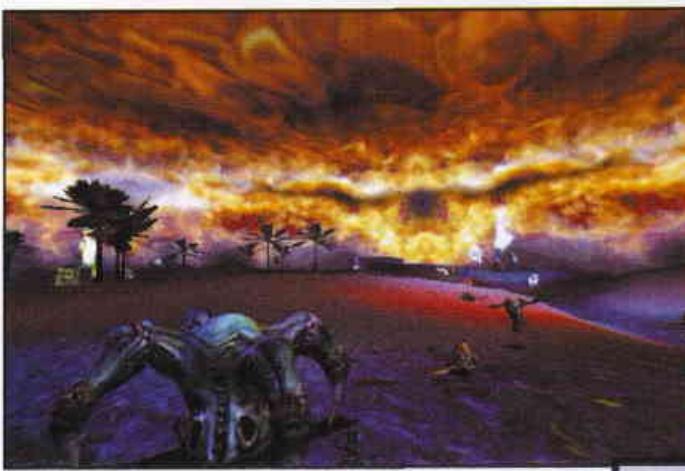
Grafik Destekli: Intel/ATI/3Dfx

Sacrifice

Büyük güçlerin kiralık askeri

Büyücü kimdir? Sorunun cevabı basit gibi gözükyor. Gerçek dünyada sadece varoldukları söylentiden ibaret olan, doğaüstü güçleri kullanabilen varlık. Peki ya sanal dünyada? Sanal dünyada büyüğünün tanımını biz oyunculardan yapamayacak çok az insan vardır. Fire Ball atan, Wall of Ice ören, etrafındaki Heal edebilen karakter. Gelin bir de Sacrifice dünyasındaki büyüğünün kim olduğuna bakın.





Herkes gerçek dunyada-ki ateş eden zıplayıp takla atan karakterlerden sıkılmışken yapımcılar de-şıklık olsun diye her oyuna bir büyüğü koyuyor artık. Sacrifice bir büyüğünün etrafında dönen olayları arlatan bir oyun. Yapımcıların hayallerle sınırlı büyülerini kullanabilen, bildiğimiz büyüklereinden biraz daha değişik metodlarla savaşan bir büyüğü. Sacrifice fantezisinin sınırlarını zorlayan bir Real-time strateji oyunu. Oyun demin de söylediğim gibi tek bir karakterin, bir büyüğünün etrafında dönüyor. Tek bir karakterin yönetildiği real-ti-me strateji oyununa çok fazla rastlamak mümkün değil.

Oyunu farklı kılan ilk şey



de bu. Ama oyunu farklı kılan şeyler bu kadarla kalıyor. Motorundan kullanılan sisteme herşeyin farklı ve yeni olması ilk başta oyuncuya kendine çekiyor. Ondan sonra kalk basından kalabilirsen.

Büyücümüzün görevi tepesindeki tanrırlara hizmet etmek. Fakat bu hizmet biraz hizmetçi tarzında oluyor. Hangisinin bir istediği varsa büyüğümüz hemen onun yanına koşup istediğiğini yapıyor. Görevler klasik bir Real-time strateji oyunundakilerden farksız. Beş tanrıının herbiri büyüğünüzde farklı büyüler ve güçler vererek katkıda bulunuyorlar. Siz de bu büyüler ve güçleri onların istekleri doğrultusunda kullanıyorsunuz. Hangi büyünün hangi tanrı tarafından size verildiğinin pek bir onemi yok. Ama yapmanız gerekenler açısından bu büyüler kullanabilmek bir sanat.

RTS öğeleri

Her Real-time strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda da kaynaklarınız, ordunuzu oluşturan askerleriniz ve bunlara ek olarak kendinizi koruyabilmeniz için büyüleriniz var. Önce-likle kaynaklarınızdan biraz bahsedeyim. Kullanacağınız iki kaynaktan biri elinizdeki ruhlar. Bunları yaratık oluşturmak için kullanıyorsunuz. Farklı yaratıklar farklı sayıarda ruha ihtiyaç duyuyorlar. Basit bir mantıkla yaratıkların ruh ihtiyacı gecenе göre değişiyor. Diğer bir

kaynak ise mana ki zaten manasız büyucu olmaz. Her türlü büyü veya yaratık için mana kullanmak zorundası-

TİZ: Sıra geldi mana ve ruh ihtiyacınızı nasıl karşılayacağınız.

Zaten bu noktada bütün oyun sistemi çözülüyor. Ruh elde etmek için başka yaratıklar-

TİN:

ruhlarını al- malısınız. Bu da bir nokta- da kendi yaratıklarınız ve büyülerinizle, yani mana kullanımınızla alakalı. Mana- yi ise birkaç şekilde sağla- manız mümkün. Bunlar- dan ilk Altarınızın ya-

kınlarında durmak. (Altar'ın ne olduğunu bı- razdan açıklayacağım) Bir diğer mana havuz- ları üzerine manayı

toplatabilece- ğiniz binalar (Manalith) yapmak ve yine bu bi- naların yakı- nında dur- mak. Son yol ise Manahoar denen yaratıklar- dan yanınızda gezdirmek. Size yakın gezdiğinizde mananızı artıran bu yaratıklardan ne kadar fazla

aldığını da eklemek lazım. Bu yuzden Manalith ve Manahoar sayısını fazla tutmak oyunu ka- zanmanın en önemli yollarından biri.

RPG öğeleri

Büyüler 3 ayrı sınıfta toplanıyor. Binalardan ilki Creation Spells (Yaratma büyüleri). Buradan her türlü yaratık ihtiyacınızı karşılayabilirsiniz. Tabiki gereken mana ve ruh sayısını elinizde bulundurduktan sonra. Her yaratığın belli bir casting time (yaratma zamanı) var. Fakat bu zaman di- ger Real-time stratejilerdeki gibi dakikaları bulmuyor. Fonksiyonu sadece çatır çutur yaratık basma- nizi engellemek. İkinci grup bü- yülerin ismi sadece büyür olarak

geçiyor. Çeşitli güçleri kulla- nabileceğiniz ve saldırıl- pabileceğiniz büyüler bu kategoride kullanılıyor.

Bu iki grup şartla- göre değişimeliyor ve bu iki grupta sürekli aynı büyüler göremeyebi- liyosunuz. Son grupta ise Bina büyüleri var. Bu grupta yapabile- ceğiniz binalardan başka ruhlarla ilgili büyüler var. Burada ruh kavramını biraz daha açmak la-





zim. Her yaratıktan mavi veya kırmızı iki tip ruh çıkıyor. Mavi ruhlari alıp direk kullanmanız mümkünken kırmızı ruhları Altar adlı binanızda kurban etmeniz gerekiyor. Bunun içinde Sac-Doctor adlı yaratıktan çağırıp buruhi alarak Altar'ınıza götürmesini ve kurban etmesini istiyorsunuz. Böylece kırmızı ruhlar da ruh deponuzu katılmış oluyor.

Altar tam anlamıyla herşeyiniz,

yaratık yapamıyorsunuz. Tekrar dirilmenin tek yolu altanızı giyip sağlığınıza doldurmak. Bunun için de Altar'ınızın hala ayakta olması gerekiyor. Altar'ınız yokolunca çok fazla yaşamınız mümkün değil.

Yaratıklarınızı gruplamak ve duruş formasyonunu ayarlamak

hayalgucunun sınırlarını zorlamış Çok fazla sayıda değişik ışık ve sis efekti kullanılmış. Karakter animasyonları sınırlarda geziyor. Oyunda kulanabileceğiniz 13 değişik karakter var. Her karakterin kendine has animasyonları var ki bazı karakterlerin 3 kolu

5 ba-

Fluffy



ğı var.

Hepsini ayrı yóne hareket ettiren

bir yandan da başını sağa sola sallayan karakterlerin animasyonlarında kusur yok. Karakterlerden herhangi bir tanesini büyü yaparken izlemek hayranlık verici. Kullandığı teknolojiler sayesinde bütün efektlere teker teker inceleyip tam not alabiliyor ama genelde oyunun fantastik havasına uygun olarak kaplamalar fazla renkli. Yüksek çözünürlüklerde Transform & Lightning gibi son teknolojileri oldukça iyi kullanabilen motor gerçekten iyi bir makina ihtiyaç duyuyor.

Üç boyutlu motor kullanıldığı için kamera açılılarıyla biraz uğraşmak gerekiyor. Karakterinizi yönlendirmek bir FPS oyununda olduğu gibi yapıyorum. Mouse ise sadece kamerasını çevirmeye yarıyor. Koşarken bir yandan da arkana veya yanına bakabilmek çoğu yerde yardımcı oluyor. Böylece oyuna hakimiyet artıyor. Bunun dışında karakterinize yaklaşip uzaklaşabilmek ve kameranın yerini değiştirebilmek de mümkün.

Hep soyledigim gibi, bir oyun da grafiği tamamlayan en önemli unsurlar seslerdir. Sacrifice bu konuda da yeterince cometir davranışlı. Oldukça sık karşılaşılan diáloglar özenlere seslendirilmiş. Büyü yaparken karakterinizden çıkan sesler oldukça mistik bir havaya yaratıyor. Büyü'lere veya binalara özel sesler var. Savaş sırasında her büyünün sesini ayrı ayrı duyabiliyorsunuz. Bu da combattardan gerçekten zevk alabilmeyi

sağlıyor. Müzik konusu ne yazık ki efektler kadar iyi değil. Müzik genel olarak iç karartıcı ve bir büyüğün havasına uygun. Ama bazen daha hareketli bir müziğin eksikliğini duyuyorsunuz.

Kurban etmek

Arabirim yeterince anlaşılır ve kullanımı kolay. Zaten oyunun başında tutorial bölümünde arabirime yeterince isinyorsunuz. Oyunun yapay zekası da diğer özelliklerini aratmayacak iyilikte. Düşmanlarınız hareketlerini adım adım takip ediyor. Real-time stratejiyi Third-Person modunda oynadığımız için iki yeri aynı anda savunmak mümkün olmuyor. Bu yuzden düşmanlarınız sizin gayet iyi zorlayabiliyor. Bütün multiplayer protokollerini destekleyen oyunun değişik bir multimedya yok. Fakat yine de büyücü olarak etrafınızda ordunuzla gezmek ve başka insanların tepesine şimşekler yağdırarak eğlenceli olacaktır.

Sacrifice'a söylemeyecek son söz yok. Oynadığça yeni birşeyler keşfediyor daha da eğleniyorsunuz. Real-time strateji özelliklerini temelinde barındırıp üzerinde bu kadar çok oynamaya yapması oyunu monotonluktan kurtarmış. Uzun süre oynamanız dileğiley.

Onur Bayram

Grafikler

Son zamanlarda bu kadar çok efekti bir arada bulunduran bir motor daha görmemiştim. Hatta kosursuz detaylar.

Ses ve Müzik

Şimdilarda gezen grafik efektlerini sesler ortaya çıkarmayı. Diyaloglar özenle seslendirilmiştir.

Oynamabilirlik

Kolej kontrolleri. Rahat bir arabirim. Yeterince sunukleyici bir hikaye. Kullanılabilecek grafik ve sesler.

Atmosfer

Grafiklerin çok renkli olması büyüğünüzü gözle düşünür. Oynamabilirliğin yükseliş atmosferi de getiriyor.

LEVEL Notu

*93

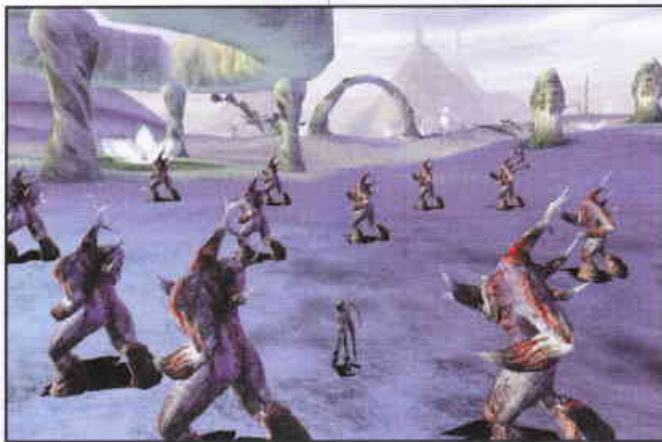
Yereldeki bir oyunla ilk çırakın özelliği. Kullandıktan teknoloji arkanızı getirin. Daha iyisini yapabilmek için yereldeki oyuncuların yemini değiştirmek olur.

Minimum: PII 300, 64MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

Önerilen: PII 400, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Mult: Vér. 1.0'un protokollerini destekleyen

Extra: Yok



Olduğunuz zaman ruh halini alıyorsunuz. Yaratıklarınızı kontrol edebiliyor fakat büyüp yapamıyor, dolayısıyla saldıramıyor veya yeni



mümkin. Ekranda herhangi bir yere sağ tıkayıp çekmeyeniz karşısına bir menü çıkacak. Parmağınıza tuştan hiç çekmeden buradan istediğiniz formasyon ayarını yapmanız veya yaratığa vereceğiniz gard, saldırısı gibi komutları gerçekleştirmek mümkün. Fakat bu komutların aranması her strateji oyununda olduğu gibi ordunuzu yollayıp oturup seyretemek anlamına gelmiyor. Bizzat adamlarınızın ortasında saldırmanız ve savaşın ortasında olmanız aksiyonu artırıyor. Bu şekilde oyundan az ya da çok ayrılmak mümkün oluyor.

FPS öğeleri

Oyunda 3D grafik motoru kullanılmış Shiny Entertainment Sacrifice için geliştirdiği motorda

LEVEL KARNEŞİ

MONEY MAD

Dünya uranyum üretiminin yarısına başka nerede sahip olabilirsiniz ki?

Yapım: Cryo Interactive

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Aile Oyunu

Bilgisayarın ne kadar eğitici bir araç olduğuna dair bir kanıt daha karşınızda duruyor. Hatırlarsanız iki ay önce "Kısa kısa"da "Who wants to beat up a millionere?" adlı oyunu incelemiş idik. "Kim Beş Yüz Milyar İster?" programı-

şehir değil, bütün dünyalı Kuralar oldukça basit : Her oyuncu sırayla zar atarak ilerliyor. Eğer üzerine geldiğiniz hane bir kitya ya da bir Ülkeye aitse o bölgede bulunan endüstri ürünler ve bu ürünlerin dünya üretiminin yüzde kaçını oluşturduğu ek-

bolca toplayarak rakiplerinizi bertaraf etmeye çalışıyorsunuz. Ülke ve kitaların dışında kalın bazı haneler de Monopoly'deki şans kartı haneleri gibi size para kazandıracaktır, ya da kaybettirebilirler. Her oyuncu bir el oynadıktan sonra elinizdeki malların bir kısmını açık artırmaya koymaz, başka bir oyuncu ile değişim tokuş etmeniz (eğer o da kabul ederse) ya da bir oyuncuya partnerlik teklif edip onunla güçlerinizi birleştirmeniz mümkün. Eğer bilgisayara karşı oynuyorsanız bu sonucusunu sakin denemeyin, çünkü kural gereği bilgisayar insan ortaklığında yönetim doğrudan insan olana geçiyor. Ben ilk oynamışım da bilmenden tüm rakiplerime ortaklık teklif ettim, hepsi de kabul edince oyunu ben kazandım. Saçma oldu tabii! İnsan-insan ortaklığında ise yönetim en zengin olana geçiyor.

Money Mad'in diğer bir eğitici (!) yönü ise oyunda neden yer aldığından dahi anlayamadığım quiz bölümünden. Zar atmadan önce "quiz" seçeneğiyle her biri üç seçenekten oluşan ve hem de üç farklı soruya yanıt verebilirsiniz. Bildiğiniz her soru size bes mil-yon kazandırırken, bilemedikleriniz de bir o kadar götürür. Eğer canınız hakikaten çok sıkıldığa oyunla hiç girmeden ana menüden yirmi soruluk bir teste de gitbilirsiniz.

na benzemekle birlikte, doğru yanıt verdiginizde bir milyardere uçan kafa, kol, dirsek teknikleriyle girişebilenize olanak veren bir oyunu. Bu oyunu oynayıp iyice hazırlanan, sonra da TV'deki yarışma programlarına katılan okuyucularımız, ceplerini çektan doldurdular (Bkz: Bilgisayar eğitici bir araçtır kanıt 1). İnsanın gözünün öyle çabucak doymadığını bilen oyun firmaları da boş durmadılar elbet, kazandıkları parayı katlamak, dünya piyasalarında söz sahibi olmak isteyen oyunseverler için yol gösterici ikinci bir oyunu, Money Mad'ı üretirdiler (Bu da kanıt 2).

Al pamuk, ver demir

İşin aslı, Money Mad'ın bizim babadan kalma Monopoly'den mantık olarak hiç farkı yok. Yine bir dolar milyonerini yönettiyorsunuz, ancak bu kez emlak alım satımı yerine demir, şeker, pamuk gibi endüstri ürünlerle ilgileniyorsunuz. Oyun tahtanız da bir

rana geliyor. Tıpkı Monopoly'de semt satın alır gibi bu ürünlerden alabiliyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken tek bir şey var : Aynı ekranda altıdan fazla ürün almaya iziniz yok!

Al demir, ver para

Geldiğiniz her oyun hanesinin üzerinde bir ürünün sembolünün bulunduğu göreceksiniz. Eğer bu ürünün dünya üretiminin yüzde otuzu ya da daha fazlası tek bir oyuncunun elindeyse ona elindeki yüzdeyle orantılı miktarla para ödemek zorundasınız. İşte oyunun tüm gidişatı bu! Bir ürünün hisselerinden

jinin sözünü etmek bile istemiyorum, bu iki İl Biraz ararsanız, Outz bölümündeki soruların tümünü ve doğru yanıtları CD'nin içinde bir .txt dosyası halinde bulabiliyorsunuz, bu üçüncü Menünün kuralları anlatan kısmı kahverengi üzerine siyahla, olabilecek en küçük karakterle, hem de yeni bir fonta bile gerek duyulmaksızın Times New Roman'la yazılmış, siz gözünüzü bozun diye, bu dörrül Üstüne üstlük bu oyunun yapımcısı Atlantis, Time Machine gibi başarılı oyunlarının altında adı olan Cryo, bu da bees!!

Money Mad, bir grup programcının canlarının sıkıldığı bir ana denk gelmiş olsa gerek. En yakın dükkanı gidip bir kutu oyunu almaya üşendiklerini ve çarçubuk Money Mad'ı dizayn ettiklerini sanıyorum. Eğer bilgisayar oyunu satıcınız size "Almak istemediğinizden emin misiniz?" derse, onu gönürlü rahatlığıyla "Son kararım!" diye yanıtlayabilirsiniz!

Batu & Gökhan

Grafikler

Eğer 3D pion grafikleri çizecek, birkaç iki boyutlu karakter ve basit animasyonlar harmanlamak yeterliyse, söyleyecek sözüm yok!

Ses ve Müzik

Hangi ses, hangi müzik? Beni kötü ko-nuşturmayan? Birkac dit dit, birkaç patırıtı hepsi o.

Oynanabilirlik

Zar atmak için gerekli beceriyi sahibseniz pek zorlanacağınızı sanmam. Yanıysa gen zekâsını çok iyi dütreyde.

Atmosfer

Akıdağlarınıza toplanıp bir kutu oyunu oynasam da daha sıcak bir atmosfer oluşur karaatinderiyim.

LEVEL Notu

40

Bizim bildiğimiz Cryo böyle yapmaz, ne hizde çalışmaya başlamadan önce isim mak için üzüttüklerini oyunla karşı karşıya yaşıyor.

Minimum : Pentium 200, 32MB RAM, 100 MB

HDD : 2 MB Ekran Kartı

Önerilen : Pentium 200, 32MB RAM, 250 MB

HDD : 4 MB Ekran Kartı

Multiplayer : Var, ama çok da gerçek değil

Extras : Yok

LEVEL KARNESİ



Yapım: IO Interactive

Dağıtım: Eldos

Tür: 3D Action

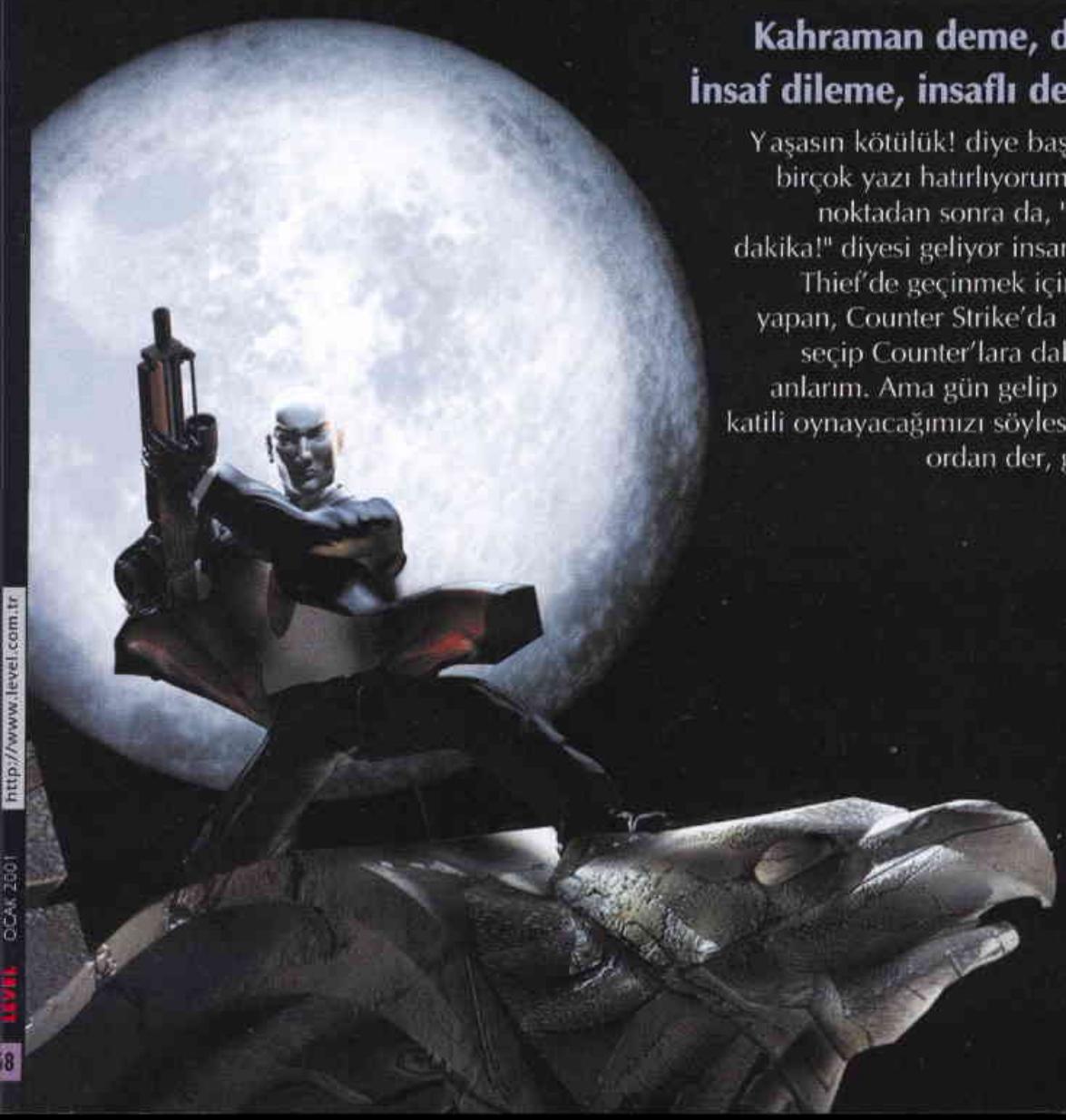
Web: www.hitman.dk

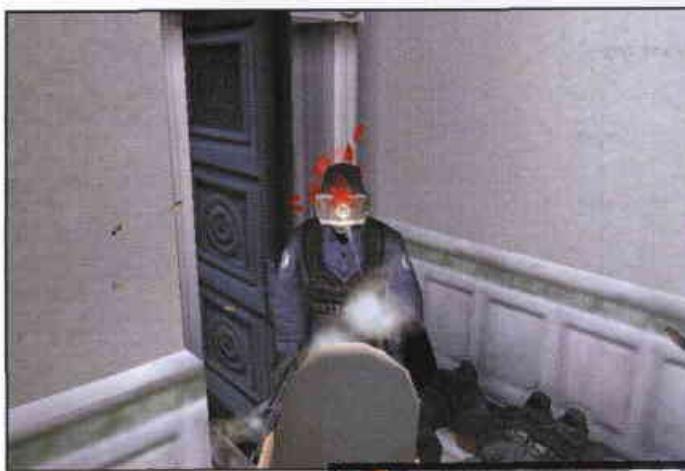
HITMAN

Codename 47

**Kahraman deme, değilim.
İnsaf dileme, insaflı değilim...**

Yaşasın kötülük! diye başladığımız birçok yazı hatırlıyorum. Ama bir noktadan sonra da, "durun bir dakika!" diyesi geliyor insanın. Hadi, Thief'de geçinmek için hırsızlık yapan, Counter Strike'da terörikleri seçip Counter'lara dalmayı bile anlarım. Ama gün gelip bir kıraklı katılı oynayacağımızı söyleseler, hadi ordan der, geçerdim.





Hitmən: Codename 47, konu olarak çarpık bir düşüncenin ürünü gibi gelebilir size. Daha oyunun başında, timarhane odası gibi bir oda-start aldiğiniz ve demolarla yoğrulmuş bir alıştırma görevleri zinciri boyunca, kimliği belirsiz bir ses tarafından manipule edildiğiniz ve sadece öldürmek için yapılmış bir makine olduğunuz hissine kapılıyorsunuz. Bu alıştırma görevleri şimdije kadar oynadığım bir oyuna en iyi şekilde yedirilmiş olanı. Hitman'ın en güzel yanı da bu zaten, ne demoda, ne de oyunun sonuna kadar tam olarak kim olduğunuzu size söylemeyip ve siz her işlediğiniz cinayet sonrasında daha bir paronayak olmaya başlıyorsunuz. "Ben kimim?", "Neden cinayet işliyorum?" gibi sorular bilincinizi kemirmeye başlıyor.

Hitman: Codename 47 biraz Thief tadında, ama teknolojik çağın oyuncaklarının eklendiği ve olumculuk dozajının bayağı artıldığı (ok yerine döerbünlü tüfek, sopa yerine boğma tell...) bir "öldür, ama başkalarına belti etme" oyunu. Size verilen türlü "cina yet'i sessizce yapıp, ortaklısı fazla kana bulamadan tıymeniz gereken bir oyun. Ama maskenizin düşüp, sessizliğin sustuğu, silahların konuşduğu zamanlar da olacak.

Sanivelelerin Önemi

Her görevde bir briefingin ardından, görevde uygun silahları aldığınız birkaç ekranı aşiktan sonra ulaşıyorsunuz. (Zihinsel Not 1: Silah seçerken, görevinizi iyice anlamadığınızdan emin olun. Varlığınızın bilinmemesi gereken görevlere shotgun alıp da gidersiniz, hem kriminal kariyeriniz tahmininizden kısa süreler, hem de boş para harcamış olursunuz). Adamınızı arka- rayacaktır. Mesela, üçüncü bölümde, bir Japon restoranında buluşan iki çetenin elçisini ve onları barıştırılmaya çalışan polis şefini sessizce (!!) temizlemeniz gerekiyordu. Bu bölümde tam anlamıyla kafayı çizdim, çünkü restoranda adamdan tuvaletin anahtarnı alıp içeriye silah saklamazsanız, sonradan bir çete elçisini öldürüp, onun killiğinde içeriye girme-

dan görüyorsunuz.
Amacınıza ulaşmak
için genellikle birkaç
farklı yol bulunuyor.
Bunları bulmak için
bir bölüm ilk kez

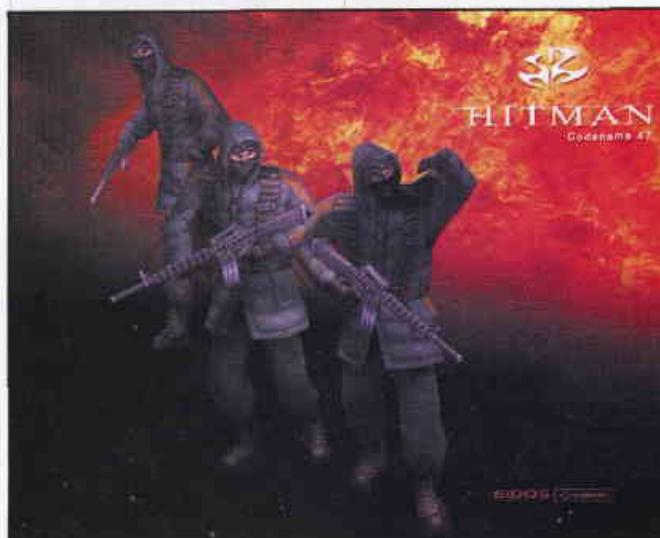
başladığınızda, o bölüm bitirmek gibi bir amacınız olmasın. Bölümü gezin, devriyeleri ve sabit nobetçileri inceleyin. Daha serbest olan sizme noktalarını belirleyin. Zaten her şey gerçek zamanında gerçekleşiyor. Biraz geç kalırsanız, öldürmeniz gereken adam olay mahallini terk ediyor ve görev bitiyor. Ekranın ortasındaki daire etkileşmenizi sağlıyor. Sağ tuşla açılan bir menüden insanlarınla konuşuyor, eşyaları kullanabiliyorsunuz. Sadece görev için gerekli insanlarınla konuşabilirisiniz, bu yüzden konuşabileğiniz herkesle

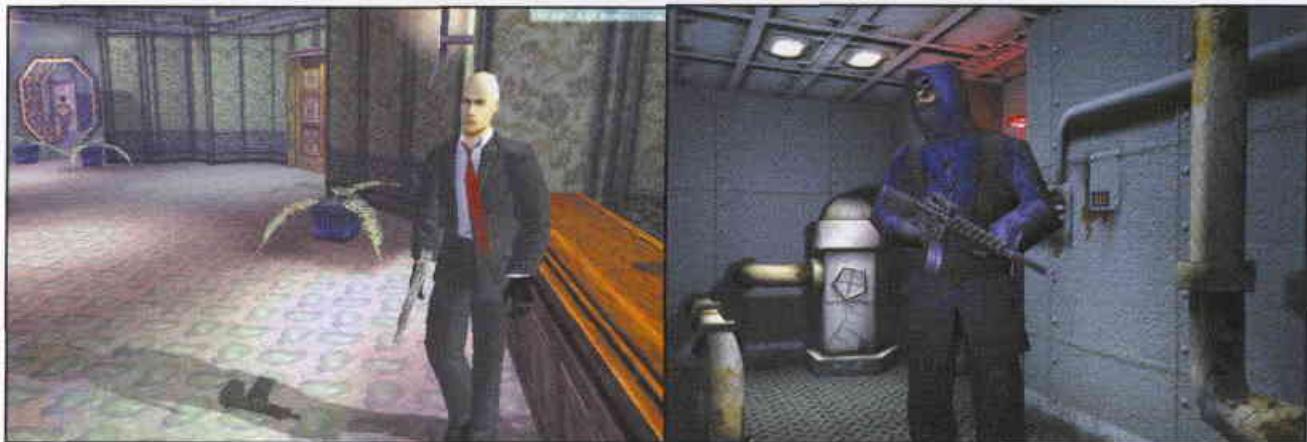
Zorluğun Nedenleri

Evet, Hitman zor, bunun en büyük sebebi de görev içinde

kaydedememeniz. Görevi başarı-
dığınızda otomatik olarak kayıt
ediliyor, ama bazı görevleri başar-
mak, hedefinizi nasıl yaklaşacağı-
nı çözümü bulmuş olsanız bile,
bir saatten fazla süre biliyor. Ol-
dükten sonra bölüme en baştan
başlamamak için tek şansınız, her
bölümde size verilen iki Continue
haklı. Bunlar da, görevin belli bir
kısmina ulaşıysanız işe yarıyor, ve
eğer düşmanlarınız sizin varlığınız-
dan haberدارlarsa, bölüm kaldı-
ğınız yerden devam ettiğiniz za-
man bu durum da aynen devam
ediyor. Ustek devam hakkınızı
kullandığınızda, üzerinizde zırh ol-
muyor ki, bu da düşmanların
üzerinize yağırdırdıkları kurşunlarla
birleşince, kesin ölümünüz de-
mek oluyor. Hayır, Hitman kesin-
likle sabırsız oyunculara göre bir
oyun değil.

Düşmanlarınızın sizin varlığınızdan şüphelenme seviyeleri var. Eğer temiz çalışır, cesetleri gjizler, öldürürken sessiz davranış ve kurbanınızın da ses çıkartmasını sağlarsanız, bir noktaya kadar rahat olursunuz. Nöbetçiler sizden kılınmasalar bile ölü-

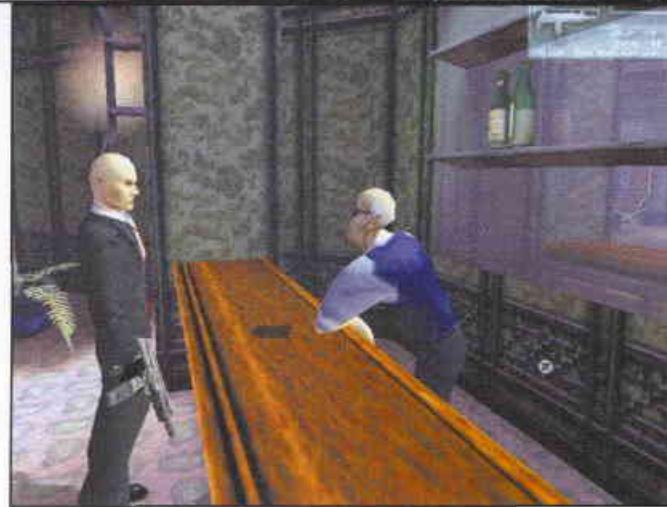




ken çıkan sesleri araştırmaya gelirler. Eğer cesedi ortada bırakırsınız, gidip en yakındaki nöbetçilere haber verirler. Bu noktada, öldürdüğünüz adının elbiseserini giyip bir süre daha rahat edebilirsiniz, ama olay bir kere kontrolünüzden çıktı mı, her an diğer nöbetçiler de peşinize düşebilir. Ve bir kez silahlar çekildi mi, bütün bölümdeki kötüler en senide bitecektir, artık her şeye hazır olmanız gereklidir. Ama, kendinize başka bir kıyafet bulursanız bir süre daha rahat edersiniz. Önemli olan, kıyafetini aldığınız kişinin cesedinin bulunması.

Deep Blue

Hitman'deki yapay zeka inişli kişili bir seyir izliyor. Nobetçiler bazen en ufak terslikten şüphelenirken, bazen de yandaki odada ates ederek birisini oldursa bile gelip bakmıyorlar. Eğer öldürdü-



günümüz birisinin kıyafetini giyer ve elinize de o bölümde herkeste bulunan silahlardan alırsanız, elinizde Kalashnikofa rahatça dolaşabilirsiniz. Ama bir elinizde durbulu tüfekle çete liderinin malikanesine girerseniz, sonuçlarına katlanmanız gereklidir. Oyunun bir kaç saçılıktan biri de M16, Ka-

laşnikof gibi silahları cebinize sokup saklayamamanız. Bunun neresi saçma diyebilirsiniz, bu tabii ki saçma değil. Saçma olan, oyuna göre küçük olarak nitelendirilen silahlardan (M4 mesela) istediğiniz kadarını cebinizde taşıyabileceğiniz.

Grafik ve Ses

Hitman'ın grafikleri çok güzel. Karakter modellemeleri ve hareketleri çok iyi. Özellikle karakterlere çok değişik bir hacim verilmiş. Cesetler tek parça halinde değil ve bir ağırlıkları ve eklem yerleri var. Mesela, bir cesedi sürükleyle rek lağım deliğinin başına getirdiğinizde, gövdesinin ağırlığıyla delikten aşağıya düşebiliyor. Vurdugunuz herifler pat dize yere düşmüyor, arkalarındaki engelle veya duvara yapışıp yavaşça yere kayıyorlar. Bu oyuna ayrı bir gerçeklik katmış. Yalnız, mekanlar fazla detaylı olduğu için, görüş mesafesi çok kısa tutulmuş ve çok uzak mesafeler klasik bir teknik olan "sis" ile perdelenecek işlemci gúcunden tasarruf edilmiştir. Bu özellikle orman ve açık şehir mekanlarında kendini belli ediyor.

Ses derseniz, silah sesleri, duş manların haberleşmeleri ve mu-

zikler birbirini tamamlayacak düzeyde iyi ve gerçekçi. Özellikle Kolombiya'da ormanda çalan müziğe hayran olmamak elde değil. Ses ve müziklere de tam not veriyorum.

Sonuç olarak Hitman: Codename 47, düşünün ve sabırlı oyuncu için yapılmış bir aksiyon. Küçük yaşta oyuncular için faydalı bir içeriği olmadığı kesin. Ama grafikleri, gerillili aksiyonu, hikayesi ile kıvamı yakaladı bir oyun. Yapay zeka ve mantığında bazı dengeşizlikleri görmezden gelebilirseniz (ki gelmenizi öneririm) Hitman: Codename 47, dokuz ay sonra inceleyip yazdığım ilk oyun olarak gönül rahatlığıyla size tavsiye edebileceğim bir oyun.

Sinan Akkol

Grafikler

Akıllı akıllarda biraz dertliktir kabayı var. Ama makineleri ve gerçekten "katı" hissi veren insan modellemeleri çok başarılı.

Ses ve Müzik

Başlılı diyebiliriz. Seslendirmelerde biraz daha karakter sahibi kişiler çalışma rıtlı olacakmış ama.

Oynamabilirlik

Zor, hem de çok zor. İstediğiniz zaman sava edemememiz sabır taşı olmamız gerekmektedir.

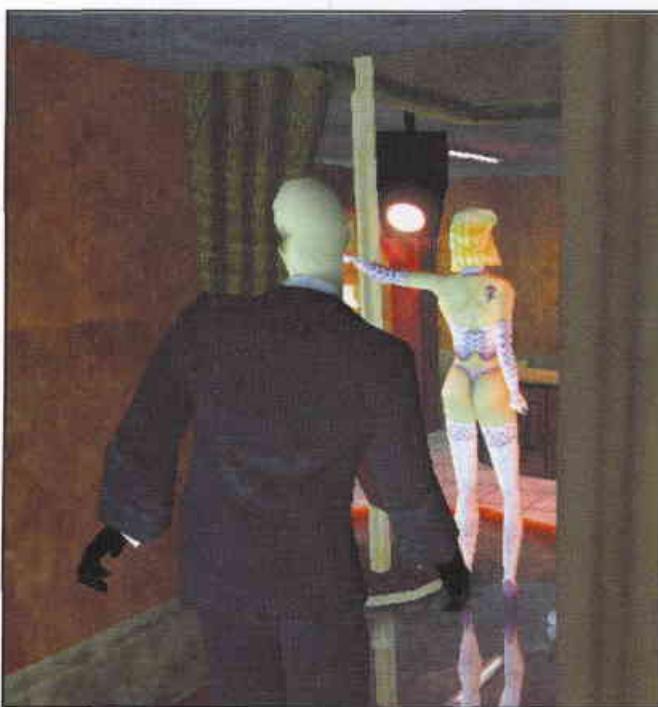
Atmosfer

Bazı durumlarda adamları boğmaya çalıştığımız o piyano teli gibi gerileceğimizi söyleyebiliriz. Çok iyi.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

89



Eğer sakınırsanız ve bir katli yönetimde kullanmak istiyorsanız, karaktere kucakmayın deniz. Ama klavveyi kelimemeye hazırlıklı oyun.

Minimum: PII 300, 16 MB Ram, 400 MB HD, 12 MB 3D Ekran Kartı

Önerilen: PIII 800, 128 MB Ram, 400 MB HD, 32 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Yok

Extra: EAX

SQUAD LEADER

Beceremeyecekseniz yapmayın güzel kardeşim, hiç mi Jagged Alliance oynamadınız?!

Yapımcı: Random games

Dağıtım: Microprose

Bilgi için: www.microprose.com

Bir strateji manyağı olarak, dayanabildiğim yere kadar oynamaya çalıştığım oyun için söyleyebileceğim ilk kelime "yazık" olacaktır.

Temel olarak, aynı X-Com'da tadında bir oyunda gibi bir grup askeri İkinci Dünya Savaşı sırasında maceradan maceraya koştuğu, kendiniz de ekran karşısında hoş vakit geçirmeye çalışıyorsunuz. Ancak neredeyse 1992'den kalmış bir grafik motoru, patlamaktan ote, pöfleyen el bombaları, dairesel olması beklenen patlamada düz kare "flat square" bir alanda bir kaç ufak aleve, kivilçamda neden olan dev gibi top mermileri, sanki gerdek gecesi karısını kucagına alırken belli incinmiş acemi damatlar gibi yürüyen askerler, hiç kipirdamadan 90 derece dönüş yapma kabiliyetine sahip, tarihte eşi benzeri görülmemiş kamyon ve araçlarla oyuna eklenmeye çalışılmış bilimkurgu havası, kocaman tankın ateş ettiğinde hapsuran bir fare gibi ses çıkarması, kısacası her şey ama her şey Microprose için bir utanç haline dönüşmüştü bu oyunda.

Jagged Alliance 2

Maalesef oyuncu dünyasında var olan bir kural sebebiyle güzel oyunların devamının geç yapıldığı gerçekliğini hatırlamamıza neden olan Squad Leader'e söyle bir bakışında "Jagged Alliance 2 oyının buna zaman harcamam" diyen Maddog'un da bildiği gibi iyi satan oyular, güzel oyular, satmaya devam ettikçe yapımcı-

ri oyuncun devamini getirmeyi pek sevmeler çünkü yeni çıkan oyuncusunun satışlarını düşürür. Ancak, aynı türde daha iyi bir oyuncu başka firma tarafından piyasaya sürülürse firmalar oyuncularının yeni bir sürümünü veya devamını piyasaya çıkartıp tekrar pazara hâkim olmak isterler. Bakınız Rainbow Six örneğinde olduğu gibi 3D taktik savaş oyuncuları piyasası kizişikça, Red Storm daha bir önceki eski medeniyet piyasaya yeni Rainbow Six'ları, Rouge Spear'lar çıkarıdı bugüne deðin ki bir taneşini de bu sayıda inceliyoruz.

Ama strateji oyuncuları hem de sıra tabanlı taktik savaş oyuncuları neredeyse insan eli değiþmemiş bakır bir ada kadar fethedilmeye açıktır. Bu türde iyi bir oyuncu piyasaya çıktı mı yenisinin çıkışması veya daha iyisinin çıkışması hatta sıra tabanlı bir oyuncun çıkışması oldukça uzun zaman alır ve piyasaya gennelikle son çıkan oyuna kalır. Doðayısı ile zaten kırk yılda bir sıra tabanlı taktik savaş oyunu hazırlayan firmalar neden bu projeleri üzerinde yeterince durup, yıllarca surecek satış başarısını ve nakit akışını garantilemek istemezler anlamam.

Squad Leader'e gelince. İkinci dünya savaşında emrinize verilen bir iki düzine askeri görevden görevye donatıp kuşatıp savaşa hazır hale getiriyor ve insanoğlunun yaşadığı son manyakça, topluca kafayı yeme orneği olan İkinci dünya savaşının ünlü çatışmalarından bir kaçında görev alarak tarihi değiştirmeye çalışıyorsunuz.



İyi yanları?

Bir çok laf saydık ama elbette Squad Leader'in iyi yanları da var. Örneğin, daha önce başka oyuncularda göremedigimiz bir "profesyonellik" anlayışı getirmiş ki bu durum gerçekçiliği arttırmış. Yani askerlerinizin tümünün uzman olduğu belli konular var. Örneğin, kimisi M1 kullanmakta ustası ve başka silahdan anlayamıyor. Bu adamları elinde başka silah verdiğinizde gerçekten saçılımaya başlıyor. Aynı şekilde oyunda bir telsizcileriniz, doktorlarınız, mühendisleriniz, saldırınız, askerleriniz, ağır silah desteği veren askerleriniz var hepsine de görevler sırasında ihtiyaç duyuyorsunuz. Arna görevi düşman askerlerinin kafalarının üzerine yaðmur gibi mermi yağdırılmak olan bir destekçiyile yaralı bir askere ilk yardım yapamıyzsunuz. Ya da telsiziniz olmadan, bombardıman yardımını isteyemiyorsunuz. Ancak gelin görün kulaðım çalışmasını on plâna çikaran bu sistem grafik ve ses sisteminden.

deki çöküşün, oyuncu dizaynındaki aklı almadan hataların yanında gözden kaybolduyor. Çok yazık sevgili Microprose. Şimdi notunu kinyorum ama bir dahaki sefere çalışıp gelirse soz bu yazınızı telafi edicez. Hadi otur şimdî yerine. Red Storm sen kalk çocuum. (Rainbow Six: Covert Ops. yazısına başlıcam da.)

Cem Şancı

Grafikler

Varabbim! Neden bu oyuncun yaratılmasına izin verdin? Grafikler 1993'den kalmış gibi görünüyor.

Ses ve Müzik

Hangi ses, hangi müzik? El bombaları kırılmış bardak gibi patlıyor. Tanklar nesle olmuş köpek hayalması gibi ateş ediyor.

Oynamabilirlik

Arabirim bir felaket. İnsanın gözü yok. Her hareket için menüye gidip bir şeylere basmak aynı bir eziyet.

Atmosfer

İnsan da tat mı kaldı? Bu kadar hatırlası olan bir oyuna bu yapılr mı? Hangi atmosfer? Adamların hepsinin belli sakat.

LEVEL Notu

56

Bel işkâtan demegim İkinci Dünya Savaşı oynama fırsatı veren oyunculara gidiyor. Oyununuz gidiyor mu? Hesaplıyorum. Microprose bu oyuncu nasıl yazdılar?

Minimum: Pentium II 233, 32 MB RAM,

Windows 98, 200 MB HDD, 1 MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium III 500, 64 MB RAM,

Windows 98, 200 MB HDD, 4 MB Ekran Kartı

Multiplayer: Var





B-17 FLYING FORTRESS II

Er Ryan'ı bir kere de siz kurtarın...

Yapım: Microprose

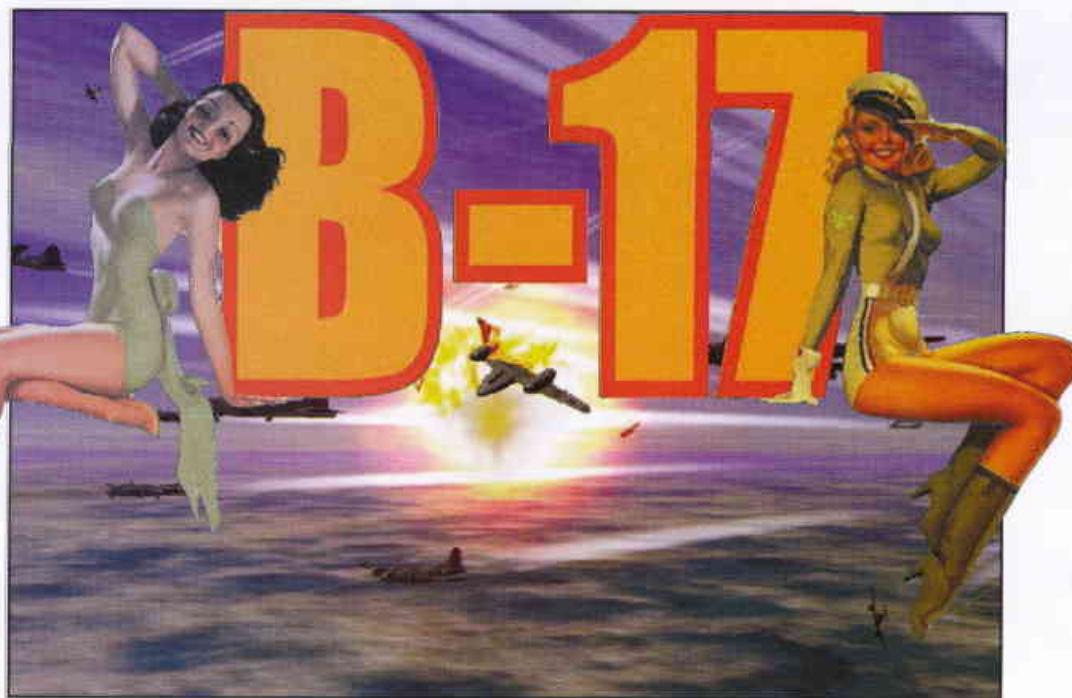
Dağıtım: Hasbro Interactive

Türkiye Distribütörü: Intertoy

Tür: Uçuş Simülasyonu/Strateji

Uçış simülasyonlarının (en azından interaktif olanlarının) tarihine şöyledir bir göz atarsak, ağırlıkla 'it dalaşı' dediğimiz olayın işlendiğini görüyoruz. Oyunun geçtiği zaman bile bu olayı değiştiremiyor; altınızda ister süpersonik jetler, ister şu pırıplardan olsun, yapımcılar it dalaşından bir türlü vazgeçemiyor. Bu sözde hız tutkusunu onları Falcon 4.0 ve SU-27 Flanker gibi sadece havaavaşlarına odaklı olan, jet yakıt tüketen, karmaşık oyuncular çıkarılmaya itti. Herhangi deneyimli bir savaş pilotu size it dalaşına girmenin, bir çatışma sırasında muhtemel askeri rollerden

sadece biri olduğunu söyleyebilir. Hatta 2. Dünya Savaşı sırasında it dalaşına girecek uçaklardan çok, çıkartmalarda destek olacak bombardıman uçaklarına ihtiyaç vardı (hem de çok!). 'Er Ryan' Kurtarmak filmini izlediyseniz, film'in başındaki Normandiya çıkartmasında ne kadar çok asker kaybedildiğini hatırlarsınız. Oysa bombardıman desteği zamanında gelip sahil temizleseydi, çok daha kansız bir çıkışma olurdu. Zaten filmin sonunda da Ryan'ı, Alman tanklarının elinden bombardıman uçakları kurtarıyor. Neyse, 2. Dünya Savaşı sırasında görev alan en ünlü bombardıman uçağı modeli B-17 idi. Hat-



ta görünüşü ve taşıdığı silahlar dan dolayı ona 'Uçan Kale' lakabını takmışlar. Microprose firması da bu ünlü modeli, simülasyon fanatikleriyle buluşturmanın çok iyi bir fikir olacağını düşünmuş ve uçuş simülasyonları serisine B-17 Flying Fortress II oyununu da eklemiştir.

Hikayenin temelleri sağlam...

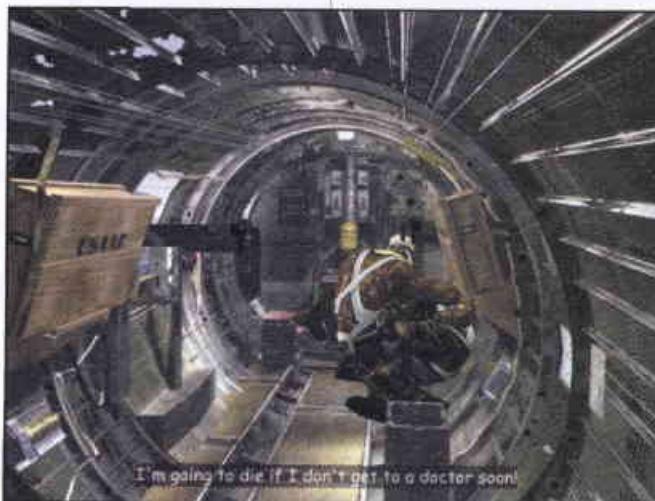
Aslında B-17'nin hikayesi oldukça ilginç sayılabilir; ne de olsa temelleri Almanya ile Fransa/İngiltere arasında savaşın patlamasından bile öncesine

dayanıyor. Modelin prototipleri ilk olarak 1935 yılında Amerika Birleşik Devletleri ordusu tarafından denenmiş. Gazeteciler B-17'nin bir uçaktan çok, bir kaleye benzediğini ve lakabını sonuna kadar hak ettiğini yazmış. Tam o günlerde de Hava Kuvvetleri yüksek hızlarda bombalarını bıkkabilecek ve yüksek irtifalarda uçabilecek bir uçak arıyordu; tabii ki B-17 saatte 250 millik hızı ve 25.000 fitlik tavan yüksekliğine Hava Kuvvetleri'nin tarifine neredeyse cuk oturmuş. Yüksek irtifalarda uçmanın amacı, uçakların menzilinden kaçabilmek. Savaşın 1939 yılında gerçekten başladığı zaman, Birleşik Devletler uzun süre çatışmaya gitmeden duramayacakları için B-17 üretimini hızlandırmış ve modeli teknolojik anlamda bir hayli geliştirmiştir. Ortaya sürülmüş çok zor olan bir uçak olmuştu; herhalde bunun sebebi uçağın çeşitli pozisyonlarına (burun, sırt, vs.) yerleştirilen dokuz tane 0.5 inçlik ve bir tane 0.3 inçlik top olsa gerek. Taret toplan gerçekten de arkadan yaklaşacak veya yandan gelecek (kadar aptal) uçaklar için ölümcül bir hataymış. Hatta bu toplar Alman avcı uçaklarını bile pekala savunmayıp olmuştu. Uçağın saatte 217 millik hızla gi-

derken taşıyabileceği bomba yükü toplam 8000 pound ağırlığındaymış (korkunç rakamlar!). Bu sağlam özelliklere rağmen B-17'ler yenilmez değil. Bazı usta avcı uçaklarının taretler tarafından vurulmadan önce B-17'leri düşürebildiği hikayeleri ortaya atılmış. İşte bu yuzden Nazilerin avcı uçaklarına karşı B-17'lere headache'ne kadar eslik eden eskort uçaklar refakat etmeye başlamış. Bu eskortlar arasında P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt ve kötü bir şöhrete sahip olan P-51 Mustang var.

Görev siz bekliyor!

Tahmin edeceğiniz gibi bu oyundaki öncül göreviniz Hava Kuvvetleri'nden aldığınız emirleri uygulamak ve adamlarınıza zafere giden yolda liderlik etmek. Bir bombardıman uçağı kumandanı olarak öncelikle yapmanız gereken şey, bombardıma grubunu ve filo numaranızı seçmek. Bu noktadan sonra ister filo kumandanı, ister de bombardıman kumandanı olarak devam edebilirsiniz. Filo kumandanlığını tercih ederseniz, kararlarınızın çoğu doğal olarak taktiksel olacak; görev amaçları doğrultusunda farklı bombardıman uçaklarını farklı yerlere atayacaksınız. Ama bir B-





B-17'nin başına geçtiğiniz zaman aldığıınız emirleri bizzat uygulayabileceksiniz. Oyun tərzınızı seçtikten sonra sıra murettebatınızı seçmeye geliyor. Size zorlu görevleriniz boyunca eşlik edecek adamlarınızı da seçince, bir görev özeti için karargahın yolunu tutuyorsunuz. Görev özetini okuduktan sonra üzerine tıklayarak imza atmak, oyuna gerçekçi bir hava katmış.

Murettebatınızı yönetmek Flying Fortress II'nin önemli bir bölümü; çok detaylı olduğundan, alışmanız ve ustalaşmanız biraz zaman alıyor. Bombacılar çok önemli. Ama daha da önemlisi pilot ve navigatör mevkileri. Her mevki için bir adama ihtiyacınız var (toplam 10 tane). Aslında sən, çarpışmalar sırasında adamlarınız yaranabiliyor ve sinir krizleri geçirebiliyor; tabii böyle durumlarda mevkilerini terkediyor ve kordorda dertop bir vaziyette

yatıyorlar (bu görüntülerin hepsi tarihte yaşanmış). Size de başka birine, sorunlu adamlıza ilgilenmesi için emir vermek düşüyor. Çalışma sırasında silahlarınızın takılması da bir ihtimal; takılan bir silahı kabin perspektifine geçerek tamir edebilirsiniz. Murettebatınızı yönetmek konusunda o kadar çok detay var ki oyunun el kitabını başsunuzda bulundurmanızı tavsiye ederim.

Bombardiman seferlerinizi başarıyla sonulandırmak istiyorsanız, murettebat konusunda ustalaşmalısınız. Pilot veya yardımcı pilotken uçuş konusunda, navigatör iken harita okuma konusunda, telsizcىken haberleşme konusunda ve topçu veya bombacı iken hedef alma konusunda ustalaşmalısınız. Çeşti mevkilere rağmen, uçağı korumak, bombaları bırakmak ve sapasağlam bir şekilde eve dönmek gerçekten kolay bir iş değil. Uçağı kaldır-

rip görevde belirtilen yükselişe getirdikten sonra navigatöre gecerek rotanızı belirlemelisiniz. Ancak ondan sonra diğer mevkilere göz atabilir ve uçağı uçurmak veya yapay zekaya devretmek konusunda karar verebilirsiniz. Hedefe varınca bombacıya geçip düşman binalarını yok etmek için görüşünüzü ayarlayabilirsiniz. Başarılı bir görevin sonunda uçağınızın hasar durumunu kontrol ettirebilirsiniz. Ayrıca venilen ozette mürettebatınızdan kimleri kaybettığınızı ve kimlerin yaralandığını öğrenebilirsiniz. Tabii kazanılan her zafer rütbenizi bir seviye daha yükseltiyor ve üniformanızı madalyalarla donatıyor.

Gerçekçi grafikler...

Birçok ucuş simülatörünün en büyük sorunlarından biri daima perspektif olmuştur; binalar ve peyzaj o kadar küçülürdür ki onları 70'lerde çekilen kötü bir filmdeki minyatür modellere benzetilebilirsiniz. Ama B-17'de o kadar alçaktan uçmadığınız için (tabii intihar etmiyorsanz) böyle bir manzarayla karşılaşmamışsınız. Uçakların grafikleri oldukça detaylı; her B-17'nin oyunun başında seçtiğiniz kendine özgü bir dövmesi var. Savaş uçakları da detay bakımından B-17'lerden geri kalmıyor. Oyundaki hasar grafikleri de oldukça gerçekçi (özellikle kurşunların aştığı delikler). Kırılan cam parçalarını veya

yanan bir motordan çıkan dumaları gerçekinden ayırmak çok zor. Arazi grafiklerinin de fotoğraf kalitesinde olduğunu söylemeliyim. Ayrıca iyi bir ses kartınız ve anfiniz varsa, oyundaki sesleri tek tek duyabilirsiniz.

B-17'de oyuncular kendi uçaklarının dışında düşmanlarını de kontrol ediyor. Yani oyunun isminin oyuna hiçbir sınırlama getirmiyor. Eğer stratejik bombalama dan sıkıldıysanız, eskortlarınızdan birinin kontrolünü ele alıp filonuzu düşman uçaklarından koruya bilir ve bol bol it dalaşına girebilirsiniz. Ayrıca Alman avcı uçaklarının (BF-109, FW-190 ve ME-262) başına geçip, B-17 düşürmeniz de mümkün. Bu uçakların da katılıması oyuna apayı bir dinamizm getirmis. Her simülasyon severi B-

17'de dışına göre bir şeyler bulabilir. Unutulan bombardıman konseptinin böyle yenilikçi ve dinamik bir oyunla tekrar gündeme getirilmesi çok başarılı bir yaklaşım. B-17 sanal pilotlara kokpit havasından çok daha fazlasını vadediyor. Bu oyun gerek tasarım gereksizde içeriği ile diğer simülasyonların öünü açacak gibi gözüküyor. Tarih ve simülasyon meraklıları bu oyunu kaçırılmamalı...

Güven Çatak

Grafikler

Uçaklar ve hasar grafikleri manzırmaz de- recede detaylı. Avrupa'nın nice yerlerini yakalamanızın ardından akıl güller.

Ses ve Müzik

Motor ve silah sesleri gerçekten çok iyi. Ama hissini ayrıdedebilmemiz için sağlam bir ses kartı ve sistem gereklidir.

Oynamabilirlik

Çok yönü ve dinamik bir oynamabilirlik söz konusu. Hem mürettebattan biri hem de avcı uçakının silifotu olabiliyoruz.

Atmosfer

B-17'de z. Dünya Savaşı havası kesinlikle var. Oyuncuya dönen hakkında bir hayli bilgilendiriyor.

LEVEL Notu

90

Yukarıda listelediğimiz gibi detaylı bir oyundur. Birçok uçak kullanabilmemiz ve mürettebat geçişleri oyuna sağlam bir dinamizm getirmiştir.

Minimum: Pentium-III 733, 128 MB bellek, 16MB 3D kart, 16MB renk destekli monitor.

Önerilen: Pentium-III 733, 128 MB bellek,

GeForce ekran kartı

Multiplayer: Yok

Gratik Desteği: Makalem 1600x1200 ve 32 bit renk destekli.

HIT

DEEP FIGHTER

Hayalgucunun sınırlarını zorlayan yapımcılar nereye el atacaklarını şaşırılmış durumda.

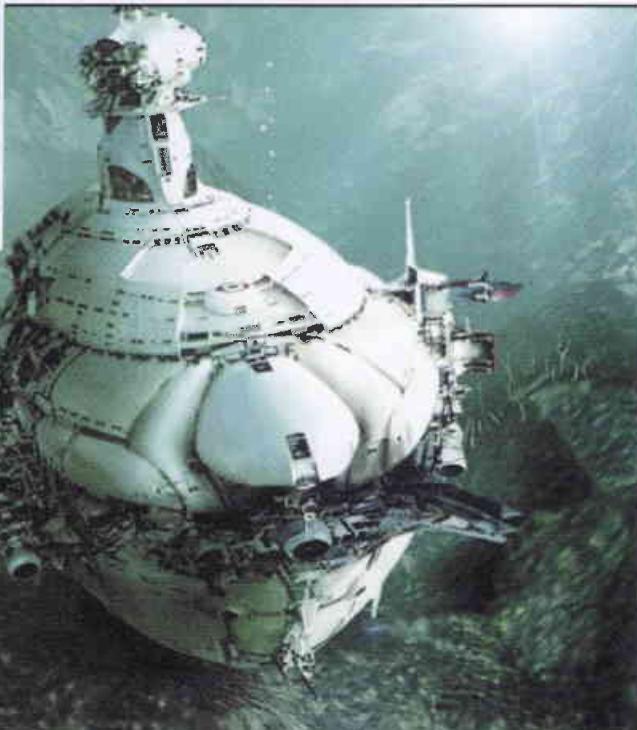
Yapım: Criterion Studios **Dağıtım:** Ubisoft

Türkiye Distribütörü: Odyssey Entertainment

Tür: Simülasyon

Criterion Studios tarafından yapılan ve Odyssey Entertainment tarafından ülkemizde de orijinal kutu halinde satılan Deep Fighter, konusu su altında geçen bir arcade oyunu. Konu itibarı ile diğer oyunlardan farklılık gösterse de şekil itibarı ile piyasada bu tarz oyun oldukça fazla bulabilirsiniz. Oyunu açtığında birden seneler öncesine döndüm. Deep Fighter seneler önceki klasiklerden Terminal Velocity'nin biraz geliştirilmiş su altına indirilmiş hali denebilir. Eski dostla yeniden karşılaşmak ne güzel!

Su altında oyun yapıp konusunun tamamen gerçek olmasına beklemek yanlış olur. En azından önumüzdeki birkaç sene bu tarz şeyleri yalnız başına denemeyin. Su altı daha o kadar güvenli değil. Denizler altında yaşayan halkımız büyük bir afetle karşı karşıyadır ve acilen yeni bir şehre taşınmalıdır. Fakat bütün halkı yeni bir yere taşıyip orada yeni bir şehir kumruk mumkun değildir. Bu yuzden başka bir fikir ortaya atılır. Büyük bir gemi inşa edip onunla başka bir yere toplu halde göç etmek. Geminin, afetin halkı vurmadan yapılması için herkes can-



la başla çalışmalı, gerekli kaynakları bulmalı ve korsan birliklerin saldırılmasını da bu sırada geri pus-kurtarmalıdır. İşte bu görevleri yapacak ordunun bir askeri olarak oyuna başlıyorsunuz.

Japon balığım benim

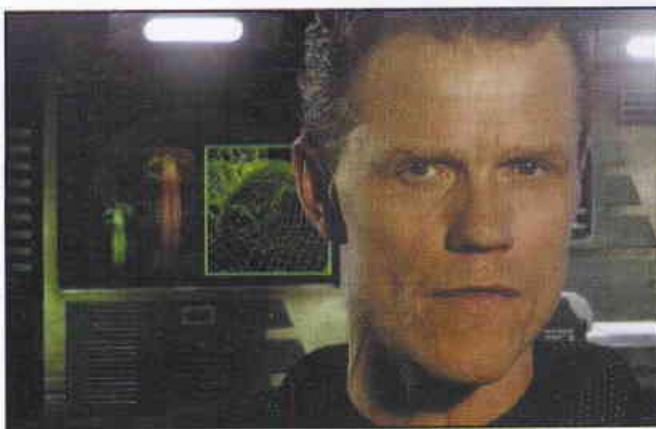
Başlangıçta çok kısıtlı silah ve

araçları olan bir geminiz var. Geminizin kapasitesi bölüm geçtiğe artıyor. Arttırmak için özel olarak para dinci birşeye ihtiyacınız yok. Ana gemiye dönmeniz yeterli. Oyun sırasında bazı bölümlerde farklı araçlar kullanabiliyorsunuz veya rütbe attadıkça elinizin altındaki diğer kuvvetlerin gemilerini

yonetebiliyorsunuz. Birliğinizdeki diğer arkadaşlarınızla birlikte çalışıp onlara yapması gereken şeyle ri söyleyebiliyorsunuz. Bu şekilde oyun tek düzeltilten biraz olsun kurtulabiliyor.

Yüklemeden sonra karşısına çıkacak demo pek etkileyici değil. Demodan sonra ortaya çıkan menü de oldukça sade. Çok fazla seçenek yok. Yine de gerekli ana ayarları yapabilirsiniz. Oyunun arabirimini gayet anlaşılır yapılmış. Toplam olarak 8 değişik gemi kullanılabilirsiniz. Farklı gemilerde farklı ekrana sahip olmanız oyunu simülasyon havasına sokuyor. Her ne kadar değişik gemiler kullanıldığında genel taslak aynı. Sağ altta bir radar ve sol yanında si-





lah ve araçlar, ortada ulaşmanız gereken objenin yönü ve uzaklığını belirten bir işaretleyici ve silahınız ve geminizin enerjisile ilgili barlar. Bazı gemilerde arkayı gösteren bir küçük ekran arabirimine eklenebiliyor. Bu da dog fight sırasında oldukça faydalı oluyor.

Kim kurdur denizaltına?

İlk görevde gerekli miktarda kaynak toplamanız isteniyor. İkinci görevde yeni araçlarla bir balık sürüsünü beslemeniz isteniyor. Bu şekilde görevler ilerledikçe düşman birlikleriyle karşılaşmaya başlıyorsunuz. Göreviniz ana gemiye korumak, tamir için gerekli araçları kullanmak veya transport tarzı şeyler oluyor. Düşmanlarınız başka şehirlerin askerleri, korsan grupları veya deniz dibindeki değişik canlılar olabiliyor. Kullandığınız eşyalar arasında manyetik taşıyıcılar veya kaynak toplayıcılar var. İlerleyen bölgelerde daha farklı işlerde kullanabileceğiniz araçlar da geliyor.

Görevler bittiğinde yeni bir göreve başlamak için yükleme süresi beklemek zorunda değilsiniz. Bir görev bitince diğer hemen başlayabiliyor veya siz ana gemiye dönüp yeni briefing dinleyip başlayabiliyorsunuz. Briefingler gerçek görenülerle hazırlanmış fakat kaliteleri düşük. Yine de seslendirmeleri söyleyebilir. Görevler 6 değişik

haritaya yayılmış. Haritalar arasında tunellerle geçişler var. Her haritada şehrin bir binası var. Görevler de bu binalar etrafında geçiyor. Haritaya dışarıdan bakılmak için Tab tuşunu kullanabilirsiniz. Bu harita modu oldukça açıklayıcı yapılmış. Düşman gemilerini, arkadaşlarınızı, gitmeniz gereken yeri ve ana gemiye görebilmek mümkün. Zaten çoğu görevde kaybolmamak için harita kullanmak zorunda kalmışsınızdır. Bu 6 adet mekanın herbiri oldukça geniş dizayn edilmiş.

Bol bol dog fight zevkini yaşayabileceksiniz. Fakat ortamın gökyüzü değil de su altı olduğunu düşünmek daha bir eğlenceli olacaktır. Bu çarpışmaları Kontrollerin kolay ve anlaşılır olması oynamayı-



lirliği yükseltiyor. Terminal Velocity başında geçirdiğiniz saatler hattılayınca dediğimi daha iyi anlayacağınız umarım. Dog fight sırasında düşman sizi çok zorlamayacak. Yapay zeka çok ileri düzeyde değil. Fakat gemiler zeka ürünlü hareketler göstermek yerine çok hareket ediyor. Bu yüzden biraz virmanız zorlasabilir. Silahlarınız arasında laser silahı (nasıl çalışırsa su altında?!), torpedo gibi silahlar var. Torpedo klasik kilitlenme işleminden sonra ateşleniyor ki bu da oyuna hoş bir hava katıyor. Diğer silahların da buna benzer özellikleri var. Oyunun uzunluğu fazla değil. Bitirmeye karar verdiniz emin olun kısa zamanda emelinize ulaşacaksınız.



Su altı var da su üstü nerde?

Üç boyutlu bir oyunda değerlendirmeye alınan en önemli kriterlerden biri grafiklerdir. Deep Fighter kendine has bir grafik motoruna sahip. Oyunu oynarken grafiksel hatayı karşılaşmadım. Fakat buna karşılık motorda bazı yerlerde yanlış seçimler yapılmış. Buna en büyük örnek olarak gökyüzü verilebilir. İstendiğinde su üstüne çıkalıyor. Haliyle su üstüne çıncıca gökyüzünü görebiliyorsunuz. Fakat gökyüzünde çok renk kullanılmamış olması büyük hata. Gece veya gündüz görevleceğiniz gökyüzü oldukça detaylı. Bu çok büyük bir eksik. Su altındaki grafiklerde ise efektler ve animasyonlar kullanılmış. Animasyonlar su altı canlılarının hareketleri ve birkileşen dalgalanması gibi animasyonlar ve başarılı yaniyor. Fakat efektler bana oldukça sönükk geldi. Bir patlama efektinin sadece sarı ve kırmızı renklerden oluşması yeterince atmosfer yaratamıyor. Hoşuma giden efektlerden biri su dibinde dışarıdaki ışıklardan manın yansıtılması oldu. Bunun dışında genel olarak

modellemeler ve texture'lar dane yazık ki efektler gibi özensiz. Az poligon kullanılmış. Bu yüzden detaylı görüntü elde edilemiyor. Zaten yüksek çözünürlüklerle ulaşmadığınız için pek bir işe yaramaz. Genel olarak grafik

motorunun hatalı olduğu, ışıklardırma efektlerini iyi yansıttığı fakat diğer alanlarda yetersiz kalabildiği söyleylenebilir. Grafiği tamlayan unsur olan ses ve diyaloglar da iyi. Efektler çok fazla aksiyonu yansıtıyor. Müzikler ise çok daha iyi olabilir.

Oyunun birkaç multiplayer modu var. Bunların içerisinde deathmatch gibi bildiğimiz modlar ve başka Resource Deathmatch, Free Willy ve Rockball tarzı modlar da var. Bunların hepsinin kendine göre kuralları var. Her türlü multi protokolü destekleniyor. Orijinal oyunla birlikte türkçe kullanım kılavuzu tarafından bir kitapçı da kutuya eklenmiş. Bu kılavuz arabirim ve oynaması anlamak için başta oldukça yararlı olabilir.

Uzun süre sonra bir denizaltı simülasyonu görmüş olmak ne güzel. Özellikle oynamabilirliği yüksek bir motora oturtulmuş olması kolay unutulmayacağını gösteriyor. Fakat yine de oldukça fazla eksiği var. Özellikle grafik konusunda daha başarılı olabilir. Eğlenceli olarak piyasadaki iyi oyunlardan biri.

Onur Bayram

Grafikler

Grafik motoru hatalı ama eksikleri var. Daha fazla detay ve daha etkileyici efektlere kullanılabildi.

Ses ve Müzik

Diyaloqlara özenle, fakat ses efektleri için aynı şey söylemek güç. Daha hafif müzikler kullanılmalıydı.

Oynamabilirlik

Bu tarz oyunların hepsi içinde olan şey yerinde. Kolay kontrol. Zevkli oynamış. Yüksek oynamabilirlik.

Atmosfer

Oyunun su altındaki olduğu belli oluyor. Yine de ilk gördüğümde büyümeyi bekledim.

LEVEL Notu

73

Konu ihtiyacı ile çok fazla geliyor. Kalıcı XI oyunu gibi değil, bir zamanlar böyleydi. Fazla hata olmasına ve pestiligin kullanılmış olması sıkılmayı geçtiyor.

Minimum: P III 350, 64MB RAM, 32 MB 3D Ekran Kartı

Önerilen: P III 350, 64MB RAM, 32 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Var

Extra: Yok

LEVEL KARNESİ

KISA KISA

Bu ay kısa kısada yine Cem'in eline geçti. O da haliyle affetmedi.

TIME LINE

Eidos bunu da yaptı! Lara Croft'u makajılayıp makajılayıp piyasaya sürmekten bıkan Eidos'un bünyesinde kurulu bulunan "Bu Sefer Ne Yapalım da Level'i Çıldırtalım" komitesinin son ürünü Time Line'i size tanıtmaktan gurur duyuyor (duyar mıyız?) Defender of the Crown'u duyanınız var mı bilmiyorum ama olaya fazla girmek ve sınırlarımıza/lerinizi zayıflatmak istemiyorum. Yıllar önce gözleri göremeyen bir

Firma: Dinazor Hafı INC.
Tür: First Person Saçmalık
LEVEL Puanı: Karekök

hoşlandığı kadının dostluğunu kazanmaya çalıştığı film...) ona yaklaşarak, hem onun ihtiyaçlarını gidermeye (fesat olmayın. Caddeden geçmek, bakkaldan ekmeğin gibi gürültük rutin işler de bir ihtiyaçtır;) hem de rühumdaki vicdan azabının küllerini temizlemeye çalışmışım. Ne



kızla karşılaşmıştım. Yardıma muhtaçı ve etrafındaki insanlar sanki vebalıymış gibi ondan kaçıyor, uzak duruyorlardı. İçim çizlendi ve yardım etmeye karar verdim ama bir erkek olduğum, bu yardımımı yanlış anlıyor, sonrasında ondan faydalananmaya çalışacağımı düşünecek yardımımı red eder diye korkarak, sesimi inceltip, kadın tonu vermeye çalışarak, bir anlamda Tootsie taşında (hani şu Dustin Hoffman'ın kadın kılığına girip,

vicdanı ne azabı diyeceksiniz, bunun cevabını beş altı ay önce bu sayfalarda yazdığını bir yazıda bulabilirsiniz. Bir kedinin üzerine kırmızı yağlı boya dökmüşüm ve kedi ölmüşü hani. İşte o. Neyse, yazı bitti. Oyundan uzak durun. Atın üzerinde oraya buraya koşututmak çok da ilginç gelmiyor. Ama ben bütün gün ata binecem sonra akşam da mideyi bozup tuvaletten çıkmıcam diyorsanz o sizin bileceğiniz iş. Rastgele.



SUPER TAXI DRIVER

Firma: Çiçek Taksi Hiz. Adı Kom. Şti.
Tür: Yağmurda Müşteri Almamaca
LEVEL Puanı: 29

Jodie Foster! Bu isim bir dönem hayatmdaki en önemli isim olmustur. Hayatımın geri kalanını birlikte geçirebileceğim bir insan varsa onun da Jodie (Cudim) olduğuna ölesiye inanmışım. Özellikle Mesaj filmini seyrettikten sonra Cudim'in hayatının kadını olduğunu kesinlikle emin olmuşum. Biliyorum benimle alay edeceksiniz ve hatta belki beni küçümseyeceksiniz ama Cudime olan aşkim, yeme yetme hatta yetişkin olgun genç kızlarımızın Tarkanı. Burak! Çelik'i gördükleri an çığlıklar atıp ellerini havada sallayarak sağa sola koşuturmalarını geride bırakacak bir düzeye gelmişti. Oyle ki, onu gördüğüm anda, kalbimin anı bir şokla duracağımı ve hiç sesim çıkmadan, göküm çıkmadan hayatımın son saniyelerini onun gözlerine bakarak geçireceğimi düşünüyordum. Ancak bir müddet aynanın üzerine astığım Cudim'in resmi karşısında alıştırma yaptıktan sonra, onun bir bakışı cihana değer gözlerinin karşısında kendime hakim olabileceğime olan inancımı toplayıp karşısına çıkmaya ve ömründe diz çöküp Cudime aşkımlı lanetmeye karar verdim.



Amerikanya'da okumaya gideceğim yalanını uydurarak eş dost akrabadan borç harç uçak biletini parasını toplayıp kendimi Amerikanyaya, Holivuda attım. Holivud stüdyolarının kapısına gidip, elimde bavullarla, Cudime görmek istediğimi söylediğimde kapıdaki görevinin silahını çekip bana oradan uzaklaşmam için on saniye vermesi, Cudime ulaşmamı bir kaç gün geciktirmiştir. Ama sonunda onu takip edip bir restoranda karşısına dikilince korumalarından yediğim dayak bilesi, "her yerde hayran, her yerde halkı Biktim artık!" diyerek üzermeniden geçip gitmesi kadar acıtmadı canımı.

Uçak biletini para bulmak için üç ay dilendikten sonra ülkemeye geri dönebilmisti. Sonra da bir gazetedede Cudim'in erkeklerden değil kadınlardan hoşlandığını duyuncu kahkahalarla gülmüşüm. Şimdi de bu hikayeyi gerçek sanarak okuyan bir kaç kişinin mutlaka var olabileceğini düşünerek gülyorum. Fazla bir şey değişmedi yani hala güluyorum. Bir de şu var. Neden mi Cudim ile ilgili hikayeyi anlattım? Çünkü kendisi Taxi filmi ile ünlenmiş bir yıldızdır ve aslında ben gerçekten ona biraz hayranım (fazla değil) (azıcık) (biraz dedim.)

CHOMPER 3D

Hep Commodore 64'lu günlerden bahsederez, eski oyunlar söz konusu olunca, En çok Berker, (Nam-i diğer Maddog) veya zaatının yazılarında sıkça rastladığınız bu durum biz iki iflah olmaz oyuncuların, biraderin yaşılarının, torun torba sahibi olmaya müsaitem seviyelere ulaşmasıyla da alakalıdır elbet. Ancak, bu seferki oyunumuzdan bahsederken Commodore 64'lu günlerden bahsetmeyeceğim. Daha da geri gidip, Atari 2600 oyun konsollarının iktidarı olduğu, bilgisayar oyunu denilince akla Atari denildiği o günleri hatırlayacağız. Güzel Türkçemize bilgisayar oyunu terimini "Atari oyunu", hatta oyun salonlarını "Atari Salonu" olarak sokacak kadar büyük ve unutulmaz bir rek-



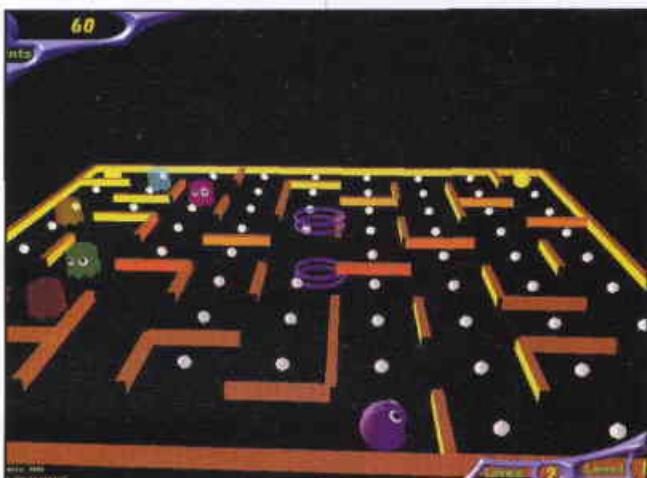
lam kampanyasıyla ülkemizde satışına başlayan Atari 2600 oyun konsolları (Tarih 1981, 1982 İlan...) benim de rahmetli babamla ilk ve en büyük kavgamın nedenini oluşturmuştur. Ancak sonunda, önemli bir stratejik unsur olan annemi doğru kullanmanın da etkisiyle zafer benim

Firma: Midas Entertainment
Tür: Platform
LEVEL Puanı: 68

olmuş ve babam bir gün eve elinde şu ünlü simsiyah, karizmatik, bu günkü Playstation 2'nin dizaynı için ilham kaynağı olan Atari 2600 konsollarından biri ile gelmişti. (yaş yedi sekiz falan...) O gün kutunun içinden çıkan oyun kartuşlarından biri de bilgisayar oyun tarihinde unutulmazlar listesinde yer alan Pac-man isimli bir oyundu. İşte bugün, Midas Entertainment'in Türkiye dağıtıçılığını alan Alsan firması sayesinde ülkemize gelmesini beklediğimiz üç boyutlu bir oyun olan Chomper 3D de Pac-Man'ın tipatıpının, aynı sırrın üç boyutlu hali oluyor. Kısa Kisa'da

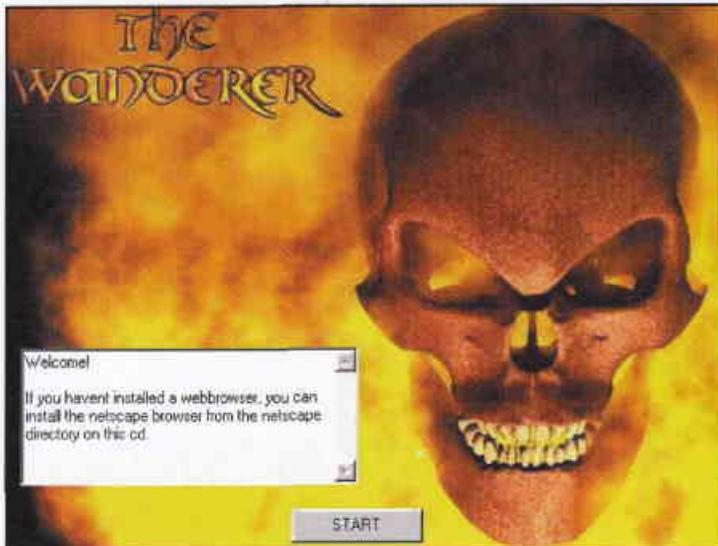
yer alan her oyunun kötü olmasının gerekmektediği kuralından yola çıkararak, hakkında söyleyecek, yazacak fazla bir şey olmayan bu klasik oyun hakkında söylenecek her şeyi, oyunun kendisine ve Pac-Man'ın hatirasına bırakıyoruz. Ol-

dukça uygun bir fiyatla hem de orijinal olarak bilgisayardarda bulunabileceğini öğrendiğimiz Chomper 3D yi oyunculara, arkadaşlara hatta evde "baba baba oyun getir" diye ağlayan ufaklıkları bulunan tüm babalara bile şiddetle tavsiye ediyoruz.

**THE WANDERER**

Firma: Utanmaz Aralanmazlar
Tür: Save Dosyası
LEVEL Puanı: -10^1000

Bu günlerde bilgisayarlarda çok ilginizi çekerek ama düşünmeden alıp eve gittikten sonra yaşadığınız hatalı kırkıltı ile önenüzdeki beş yılın hatalı kırkıltı kontenjanını doldurmuş olduğunuzu göreceğiniz bir oyunla karşılaşacaksınız. Evet, utanmazın biri, Diablo II'de yaptığı karakterin Save dosyalarını, "EXPANSION" adı altında satmaya



kalkmış ve bizim kopya oyun pazanımız da bu numarayı çok güzel yemiş. Kendilerine ticaret hayatlarının geri kalan kısmında başlıyorlar dileyişip hemen daha ilgi çekici bir konuya dönmem istiyorum. Şimdi anlatacağımıza inanamayacağınızı biliyorum ama çoğu zaman söylediğim gibi: "İşinize gelirse Ben anlattım birkere..."

Uzun zamandır dergide bir "uzay" muhabbeti döndüğünün farkına varmışsunızdır sanırım. Neredeyse her yazımda, sizi futboldan, sigaradan, serserlikten uzak durup kendinizi ilime, bilime, fenne vermeniz konusunda uyarıdığım da biliyorsunuz ve eminin garipiyorsunuz. Ancak, size, kisa bir süre önce, gece yarısı issız bir yolda önumü keserek "abi bizim araç bozuldu, bir el atsan" diye yardım isteyen bir grup uzaylıda bahsettiğimde beni daha çok garipsemeyinizden korkuyorum. Yine

de bu animi sizlerle paylaşmalıyım çünkü sonucu sizleri de yakından ilgilendiriyor. Evet, inanılmaz bir biçimde tanıttığım uzaylıların hiç de filmlerdeki gibi küçük, yesil ve korkunç canılları olmadıklarını, hatta bizden bile karizmatik, yakışıklı ve güzel insanlar olduklarını anlamamla birlikte dibimin düşmesi de aynı dakikalara rastgeliyor因为 aynı önümde duran koca uzay gemisi ne kadar hayatında daha önce görmediğim bir şeysi, yanı başında duran geminin ikinci kaptanı olan hatunun güzelliği de o kadar daha önce karşılaşmadığım mükemmel bir

güzelliktı. Elbette, yaşadığım şoku atlattıma yardımcı olmak ve normal hayatıma geri dönmeli sağlamak için benimle düzeltilerek bağlantı kurulan bu düşünçeli uzaylılar ve özellikle ikinci kaptanla gelişen diyalogum söz konusu hatun ile aramızda bir aşın vukuubulması ile sonuçlandı, Allah sizin inandırsın...

Neysecim, demem o ki, yenilenen geçenlerde aldığımız bir karar sonucunda, beraber yaşamak üzere Dünya tarihi ile Şubat ayında onun gezegenine taşınmaya karar verdik. Uçyüzbin ışık yılı öteden yazı göndermenin bazı zorlukları olacağını anladığınızı ve dolayısı ile Mart sayısından itibaren artık beni Level'da göremeyeceğinizi tahmin ettiğinizi umuyorum. Hadi, alaşmayı bırakın ve dağılin. Ben gittim.

CEM ŞANCI

play

007: The World Is Not Enough

The Grinch

TYCO R/C

The Mummy

Blade



LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER 2

Cheatstation: Blade, TYCO R/C, Alien Resurrection, Crash Bash, 007 Racing



PS2

Gran Turismo 3 yolda

San Francisco'da yapılan bir Auto Show fuarında seyirciler sadece yeni ve konsept otomobilleri görmekte kalmayıp, aynı zamanda Sony'nin kendi 2001 otomobil kreasyonunu da izleme şansını buldukları: Gran Turismo 3 A-Spec. Bu oyunu en son Eylül ayında Tokyo'daki oyun fuarında oynamaya fırsat bulabilmıştık ve gelişmeleri merak ettiyoruz. Tokyo oyun fuarında yirmi dört araç ve yedi parkurluk tek kişilik oynanma seçeneği vardı. Auto Show'da ise sadece üç araç vardı: 619 bg Raybrig NSX, 371 bg Ford Mustang SVT Cobra R, ve 246bg Honda S2000. Raybrig NSX dönüşlerde son derece sıkı ve hızla döneriliyor, gerçeğinin neredeyse iki katı kuvvetli olmasına rağmen çok ivmelemediği zamanlarda viraşlarda çok doğuyor. Mustang ise NSX'ten belirgin bir şekilde daha yavaş kalıyor. Bu iki arabayla karşılaşıldığında zaman daha hafif ve çevik olan S2000, bir yol aracından çok go-kart gibi kontrol ediliyor. GT3 A-Spec sayesine yüksek kalitede, Civic hatchback'ten Viper GTS-R'ye kadar türlü çeşitli bir çok arabayı kullanma şansınız olacak.

Auto Show, Gran Turismo

3 A-Spec'in rafınlarda yerini aldığı zaman neye benzeyeceği hakkında bize çok fikir verdi. Siz de isterseniz resimlere bir göz atın...

Bildiğiniz gibi oğاقلuk olan Trial Mountain parkurunda bu kez ağaçların aralarından süzülen ışıklar arabaların boyalarından belirgin şekilde yansımaya yapıyor. Bu parkurun müziği ise Motley Crue'nin Kickstart My Heart isimli parçası. Grafik olarak GT3 mükemmel. Bu son oynanabilir versiyonunda yüksek çözünürlük texturelar gerçekçe yakın olmaya başlıyordu. Tabii tribünlerdeki kalabalık gibi bazı ayrıntılar biraz daha çalışma istiyor. Patinaj ve fren sonucu oluşan duman olayını ise bitirmişler. Işıkları

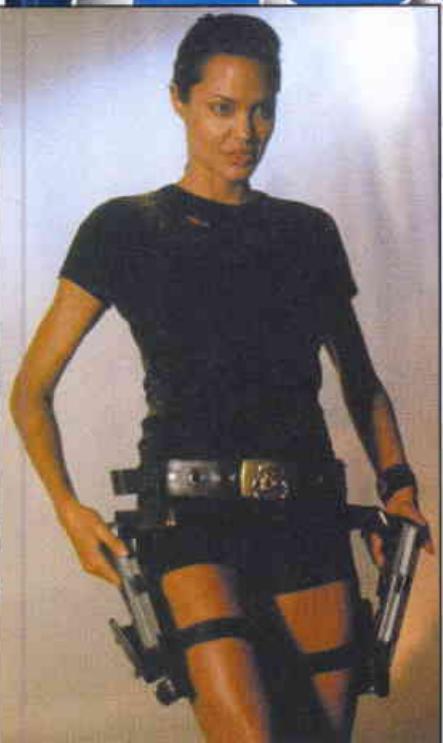
dırma da artı not alıyor; binaların gölgelerinin güneş ışığını kesme efekti ve güneşe doğru gitmekken gözlerinizin kamaşması... Replaylere söyleyecek laf bulamıyorum, ayaçıp kameraları açıları ve tam yerinde çalışan zoomlar, en önemlisi de yerin ısnaması sonucu çikan butar, hepsi dehşet olmuş. Fizik açısından zaten GT oyunlarından daha iyi yok. Yalnız bu kez arabalar biraz fazla yayılı olmuş gibi. Gran Turismo 2'deki araç

başı poligon sayısı 150 idi, 500 araç vardı ve bu her aracın hazırlanması bir gün alıyordu. GT3'de ise her biri 5000 poligondan oluşan 150 araba var. Ve bu arabaların her biri iki haftada hazırlanıyor. Önemli bir not daha; oyun Dual Shock 2 ile de tam uyumlu. Örneğin gaz tuşuna ne kadar sert basarsanız aracınız o kadar sert kalkış yapıyor. Oyunun Amerika'da çıkış tarihi 20 Mart 2001.

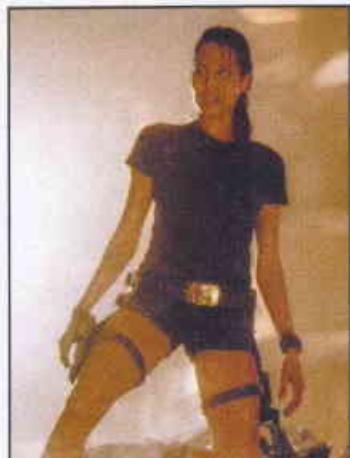


2001 film yıldızı

Lara Croft



Aynı tara'ının içğini içtiğini eşledekleri, suyunu sıkıp sattıkları şu zamanlarda, siz bilmem ama bize fenalık geldi. Yine Tomb Raider ile ilgili bir haberimiz var elimizde. Tomb Raider Chronicles mı? Değill Son beş yıl içerisindeki Tomb Raider ile ilgili en güzel haberimiz bu. Angelina Jolie' nin başrolünü oynadığı Tomb Raider Sinema Filmi. Böylelikle artık oyundan sıkılmaya başlayanlar bile Lara' dan keyif almakla başlayacaklar. O güzel atmosferi bu sefer hiç yorulmadan, zahmetszce izleyebilecekler çünkü. Tabi ya, hep biz mi cildiracagız, biraz da Lara kendisi uğraşsun dursun. Az çok Tomb Raider' i sevenler bu habere pek de yabancı değiller ama bu kez onların da görmedikleri bir şeyler geçti elimize; filmden alınan görüntüler. Yani Lara bir yana dursun, laf aramızda Angelina Jolie' de hiç fena değilmiş hani:) Filmin çıkış tarihi hala belli değil. Bunun yanında son günlerde



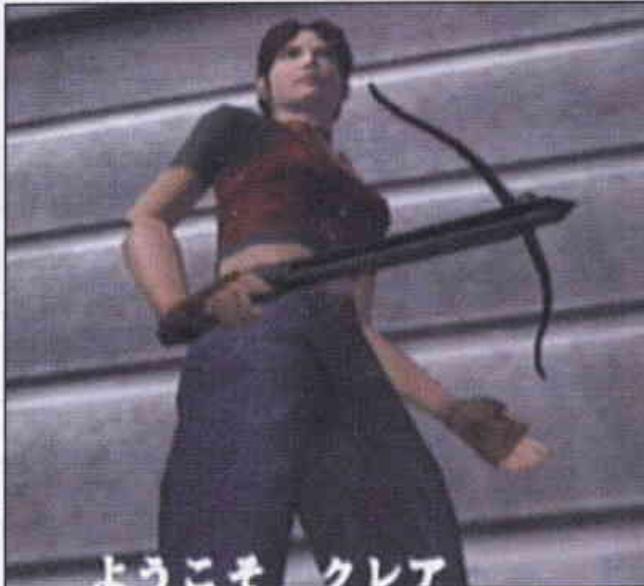
LEVEL ofisinde çokça bahsedilen ve trailer' i seyredilen bir başka oyunun filmi ise Final Fantasy. Bu konuda detaylı bilgi henüz yok ama seyrettiğim kadarıyla trailer' i, neredeyse kamera ile çekilmiş cesine gerçekçi görünen çizimler ve özel efektlerle doluydu. Bu tarzda gördüğüm anime filmlerin en kalitelisiyi diyebilirim. Çizimleri yapanlar ise görsel şov yapmayı artık alışkanlık haline getiren SquareSoft' cu amcalarından başkası değil. Ha unutmadan, bir de Resident Evil filmi olacağı söylentileri var. Bu film meselesi hepimizin hoşuna gideceğinden önmüzdeki ay daha detaylı deyinmeye çalışacağım.



Resident Evil Code Veronica? PlayStation 2?? Online???



Başlığı alırmayan siz. Resident Evil Project Code: Veronica, ne PSX ne de PS2' da çıkmayacak. Peki ya 90' li yılların PlayStation' da parlayan en kaliteli oyunlarından olan Resident Evil' lar artık sadece Dreamcast' te mi olacak? Naayır, noolamaz; nolmadı da zaten. CapCom, PlayStation 2' ye çıkaracağı Resident Evil PS2 için kolları sıvadı bile. Aslında bu konuda resmi bir açıklama da yok. Resident Evil oyunlarının yaratıcısı Shinji Mikami, PlayStation 2 için böyle bir çalışmalarının olduğunu bahsetti. Capcom' un Code Veronica' sini gördükten sonra bu sözü edilen yeni oyunun ne kadar daha gelişmiş olduğunu düşünmek bile heyecanlandırıyor. Örneğin PS2 versiyonu kesinlikle tamamen gerçekçi poligonal bir dünyada geçecek. Çoklu ışık kaynakları ve yarı renderlenmiş gorsellikle mükemmel yakın grafiklere sahip olacak. Eğer Dreamcast versiyonu Resident Evil 2' den üç kat daha kaliteli ise, PS2 versiyonu da DC' den en az o kadar daha iyi olacaktır. Capcom şimdilik bu konuya ilgili resmi açıklama yapmaktan kaçınıyor ancak, en azından oyunun Raccoon City' de geçmeyeceğini biliyoruz. Bu arada Resident Evil ile ilgili planlarda oyunun bir şekilde online hale getireceği geçiyordu. Platformun da PC mi, DC mi PS2 mi olacağı soru işaretli olmayı sürdürüyor.





PlayStation

Oyuncu sayısı:	1
Tür:	Aksiyon / Macera
Yapım:	Crystal Dynamics
Dağıtım:	Eidos Interactive

Cırkin ama komplekssiz kahramanımız geri dönüyor

CRYSTAL DYNAMICS

64 Willow Place

Raziel, Kain ve Nosgoth dünyasının ordinadaki esrarı çözmek için geri döndü. Eidos, orijinal Soul Reaver' dan daha önceki bir zamanda geçen oyunun devamında, oyuncuları başka bir gotik yolculuğa çıkarırken, zihinlerde kalan bir çok sorunun da yanıtını veriyor.

Blood Omen: Legacy of Kain' den yola çıkarılarak yapılan geçen senenin Legacy of Kain: Soul Reaver' i, oynarken neredeyse bes duymuza da hitap ediyordu. Kan emici vampirler, yirtık pırıltı paçavralar içerisinde bir giysi, ıskence ve acılar bu on tonluk oyun doğunu en güzel anlatan kelimelerdi. Ne var ki, bu olağanüstü 3D görüntü, iyı olay örgüsü, mükemmel karakter dizayn ya-

nında eksik olan bir şey vardı; bir oyun sonu! Legacy of Kain: Soul Reaver çok uzun süren bir yapım aşamasına sahipti ve son bölümü de dahil olmak üzere bazı kısımları makaslanarak piyasaya sürüldü. Bu değişiklikler oyunu çok fazla etkilemedi fakat, Raziel ve Kain zaman girdabına girdikleri sırada klasik "to be continued(devam edecek)" lafının altıya geçmesi, bir çok oyuncunun canını sıkın ve hiç de zarif olmayan bir düşüncəyi.

Endiseye gerek yok, Crystal Dynamics çok yakında yeni bir senaryo ile karşımıza çıkacak: Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Oyun, sadece insanların memnunietsizliklerini, eski oyundaki havada kalan noktaları bir yerde bağlayarak gidermekle kalmayacak. Bu kez Soul Reaver 2 siz Kain Evreninde üç anahtar zaman periyodunda da bir yolculuğa çıkartacak. Oyunun ilk porsiyonunda kana susamış vampirler ve tarih öncesinin zulüm ve çaresizliği ile karşılaşacaksınız. Devam ettiginizde ise Kain' in güzel yüzünü kaybettigi Blood Omen' de geçen o an-

ları anı yaşayacaksınız. Bir sonraki zaman dilimi ise ilk iki Legacy Of Kain oyunlarının arasında geçiyor ve size Nosgoth' u diktatörün elinden kurtarma şansını veriyor. Tabiki işleri ilgiyle görmek için hala kendinizi sayıcı çok ama fakir ve gariban halktan birisi olarak buluyorsunuz. Ayrıca da Nosgoth size kollarını açıp kurtmanızı beklemiyor. Daha da ötesi, ilgilendirmeniz gereken iki Kain var, birisi ikinci oyundaki şeytan, diğeri ise hükümdarlık terörünün sadece birkaç adım ötesinde bulunanı.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 orijinal oyunun bıraktığı yerden devam ederken, Raziel' in kazandığı silah ve büyülerle ağzına kadar dolmuş ve daha da ileriye giderek oyuna değişik uğrasılar da eklenmiş. Mesele Soul Reaver sadece öldürmek için kullanılan bir araç olmayacağı. Reaver havuzlarını arayarak, Reaver' i kullanıp, boğusma, gö-

LEGACY OF KAIN

SOUL
BLOOD

REAVER 2 OMEN II



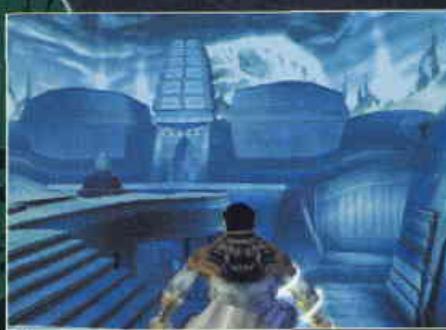
rümezzlik ve aydınlanma gibi yeni bir çok çeşitli güçlere erişim kazanabilirsiniz. Reaver ile kazandabileceğiniz toplamda kırk özellik mevcut. Bu her özellik sayesinde yeni yerleri keşfetebileceksiniz.

Bu yeni oyunda, eskisinde olduğu gibi kapıları açmanız için bir sürü glyph'e sahip olmanız gerekmıyor. Bu yeni örnekte o alanın çıkışına ulaşabilmeniz için sadece belirli büyülerini öğrenmiş olmanız gerekiyor. Yani kısacası, topladığınız veya yaptığınız her seyin oyunda bir etkisi oluyor ve kendinizi bir eşyayı bulmak için boş bos aranırken bulunmuyorsunuz. Dahası, ilk Soul Reaver'ın basit "öldür ve bitir" oyun tarzından uzak olan bu oyun, düşmanlarınızı yok etmek için çok daha zekice yaklaşımlar gerektiriyor. İskelet

vampiri delip geçmek ya da kafasını mı kopardı istiyorsunuz? İyi şanslar. Her rakinizi malub etmek için doğru bilirme hareketini uygulamanız gereklidir. Aksi takdirde yerde yaton kafasız vampirler değil, sizin ölüm yüzünden olur.

İlk Soul Reaver, üzerinde çok düşünülen,ince planlar yapılan fakat hazırlanmasına çok az zaman ayrılan bir oyundu. Crystal Dynamics bu kez aynı durumu yaratmak istemiyor. Coğunuğu aynı kişilerin oluşturduğu yeni bir takımla geri döndüler ve amaçları Blood Omen ve Soul Reaver'ı yapıştırırken, Raziel ve Kain'ın geçmişlerini de birbirine bağlamak. Bu noktaya parmak basan takım çok iddiyalı ve çok önemli bir karar aldı. Oyun orijinal olarak PlayStation için tasarlandı ve ileride de PlayStation 2 ve Dreamcast' de açılacak. Bu gelişime de bize bir diğer değişikliği gösteriyor: çok daha yüksek görsel ve sisisel kalite. Poligon ve kaplamalar, bu iki ayrı sürüm için de yükseldikçe yükseliyor. Bütün söylenilenler yeri-

ne getirilirse, Raziel, Kain, Vorador, ve Ture'l iki binden fazla poligonla kaplı olduğunu göreceğiz. Gotik katedraller, ırkılıcılık işkändirme ve vampirlerin görüntüsüne merak ediyorsanız, gözlerinizin ucuklaması ve kulaklarınızın şınav çekmesi için Mart 2001'e kadar beklemelisiniz. Bye&Smile...



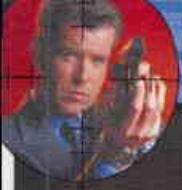
İLK İZLENİM

★★★★ — Hit olmaya aday

Geliştirilmiş özellikleri benzersiz bir oyun deneyimi sunacak.

TAMAMLANMA

%20



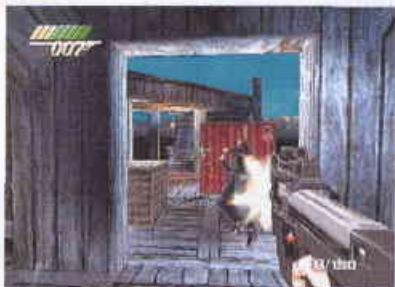
Dünya yetmez macerasında James Bond' un yerini almaya hazır mısınız?

007: THE WORLD IS NOT ENOUGH



PlayStation

Tür:	Aksiyon / Macera
Yapım:	Black Ops
Doğum:	EA Games
Bilgi İçin:	www.ea.com



Way, Ceymis Abim Türkiye' lere de gelir, Kız Kulesi' nde film çekermiş! Filminde Türk kızlarını oynamış! Türkiye gibi kültür, tarih ve doğal güzellikler fışkıran bir yerin varlığı, otuz beş bininci Bond filminde akıllarına gelmiş sonunda. Olsun, biz buna da razıyız. Aslında şu güzelim ülkemizden daha ne filmler, ne oyular çıkar. Ben hali hazırda Eidos' a, Lara' nın Türkiye maceraları için e-mail atıp duruyorum. Birazık İngilizce' niz ve zamanınız varsa siz de bu konuda bana yardımcı olun. Hem tüm dünyada oynanan bir oyunda ülkemizin reklamı olur, hem de Lara' ya Peri bacaları gibi mistik bir mekan daha bulunmuş olur fena mı?

Güzel kadınlar, otomobiller...

Neyse, gelelim oyunumuza; olayı biliyorsunuz artık, Bond, James Bond! Oyun, geçen seneki Tomorrow Never Dies' in oldukça geliştirilmiş hali. Yeni oyun çok daha karmaşıklaşmış olmasına rağmen iyice kısalmış, sadece 11 bölüm. Hala o gizli ajan hissini yaşayabiliyorsunuz. Ama bu kez üçüncü değil birinci kişi görüşünden. Bölümlere başlarken M' den kısa bir briefing, Q' dan yeni

oyuncaklarınızla ilgili bilgiler ve Money Penny' den de şuh sözcükler veya öpücükle alıyorsunuz. Her görevin sonunda, öldürdüğünüz düşman, kabiliyet, hedefi tutturma, sağlık, zaman, skor ve rütbe açısından değerlendiriliyorsunuz.

Küçük oyuncaklar, içki-ler...

Oyunun kontrolleri de, Tomorrow Never Dies' dan daha kolay. Interkomdan, eşya seçimine kadar birçok özellik geliştirilmiş. Bir eşyayı almak içince sadece üzerine yürümek yetiyor. Oyunun motoru da eskisiyle aynı fakat üzerinde çok çalışılmış. Örneğin otomatik nişan alma mekanizması çok keskinleştirilmiş.

Silahlar ve Bond!

Diğer PlayStation oyunları ile kıyaslandığında, pencereler, kaplamalar, artwork ve renk kullanımı üstे çıkıyor. Yüklemeler de fazla uzun sayılmaz; ilk yüklenmenin ardından 15 saniyeyle geçen yükleme olmuyor. Aralardaki videolar ise sorunsuz çalışıyor. Zaten birçoğu filmin içerisindeki alındığı için, oyuna inanılmaz derecede heyecan katıyor. Karakterler ise az sayıda ve kötü anime edilmiş. Örneğin sadece iki çeşit güvenlikçi var ve kukla gibi hareket ediyorlar. Ses efektleri averaj, müzikler ise malum; hala klasik Bond melodisinden sıkılmadıysanız güzel gelebilir.



ALTERNATİF

Oyun	Genel
Metal Gear Solid	% 99
Syphon Filter 2	% 93
Tomorrow Never Dies	% 87

SONUC

Sonuç olardık kötü bir oyun değil. Gizli ajan olduğunuz hissini hala fazlaıyla veriyor. Biraz kırıcı olması ve multiplayer seçeneği olmaması tekrar oynamasını engelliyor. Bir de Rus Ruleti sürprizi var, onu da size bırakıyorum. Bye&Smile...

ARTILAR

- Videolar
- Atmosfer

EKSİLER

- Robot karakterler
- Sesler

GRAFİK  %65

SES  %50

GENEL  %72





TYCO R/C ASSAULT WITH A BATTERY

Çocukken hep isteyip de bir türlü sahip olamadığınız o pilli arabaların hepsine artık sahipsiniz

Her gidi günler, nasıl da uzaktan kumandalı arabalarımızı basketbol sahalarında, yollarda, havuz başında yarıştırıldık... 'Göktan'ın Mercedes SLK'si ve benim Dodge Viper'ım (Viper hastasıyım) birbirileyle az kışkırmamıştır. Benim araba bir tümsekten uçup havuza düşene kadar her şey çok eğlenceliydi. Artık evimdeki raflarda bir süs olmaktan ileriye gidemiyorum. Neyseki canım PlayStation'ım bana bu konuda da yardımcı oldu. İşte uzaktan kumandalı arabalarla yarışığınız şahane bir oyun: Tyco R/C (Remote Control) Assault With A Battery.



Baba bana onçak al

Oyun Crash Team Racing'e çok benziyor. Rengarenk ve çok heyecanlı parkurlarda ilerlerken, önüne çıkan kutucukları parçalıyor ve içlerinden çıkan bonusları kullanarak rakiplerinizi alt etmeye çalışırsınız. Kullandığınız araçlar Tyco türü gerçek oyuncak araba modelleri. Bu sekiz aracı sunular:

Nitro Dozer; buldozere dönüşebilen bir yarışçı. Hot Rocker; engelleri parçalayan böcek şeklinde araç. Tantrum; önündeki araca dönen baltıyla soldurma özelliğine sahip.

Recoil; rakiplerne zarar vermek için hortum gibi dönen bir 4X4.

Fast Traxx; çift motorlu ve palelli. Rebound 4X4; takla atan küçük araba. Speed Wrench; kendisinin iki katı büyüğüğe dönüştürülen geniş kamyonet. Tabii ki bu araçların her birinin kendilerine has ivme, hız, şarj, dönebilme ve güç gibi özellikleri var.

Ai baba al

Aracalar kadar parkurlar da ilginç, bir otoyolda gerçek arabaların altlarından geçerek yarışığınız yerden tutun da karlarla kaplı rengarenk yollere kadar bir çok değişik deneyim yaşayacaksınız. Üstelik zaten çok keyifli bu yarışı daha da ateşlendiren

PlayStation

Tür:	Yarış
Yapım:	Lucky Chicken
Dağıtım:	Mattel Interactive
Bilgi için:	www.mattel.com

özelliklerle. Örneğin aracınızın çizgi filmlerdeki gibi bir buz kùpüne dönüşmesi veya öndeki araçları yavaştırmak için bir düymeye basıp onların geçtiği köprüyü kapatabilmeniz gibi.

Tekken ve Ridge Racer gibi oyunlarda gördüğümüz yükleme ekranındaki küçük oyunlar Tyco'da da var. Hemde gördüklerimin en iyisi, İnsanın yükleme ekranları bitmesini diyeceği geliyor. Topla 9 puanı, kap ekstra şarj!

Oyunun tek kötü yanı geri vitesin sorunlu olması. Çarptığınız zaman arabayı tekrar yola sokmak için yirmi saniye gecebiliyor.

ALTERNATİF

Oyun	Genel
Re-volt	% 38
Crash Team Racing	% 91

SONUC

Tyco R/C gerçekten çok eğlenceli bir oyun. Tek kişilik yarışın yeterliliği yanında iki kişilik seçenekler de siz koluklarınızdan zıplatıyor. Sadece küçüklere değil, her yaşı grubuna tavsiye ediyorum. Bye&Smile...

ARTILAR

- Yükleme ekranı
- Cepçevi parkurlar
- Gerçek arabalar

EKSİLER

- Uzak kontrol hataları
- Müzikler

GRAFİK

% 82

SES

% 56

GENEL

% 74



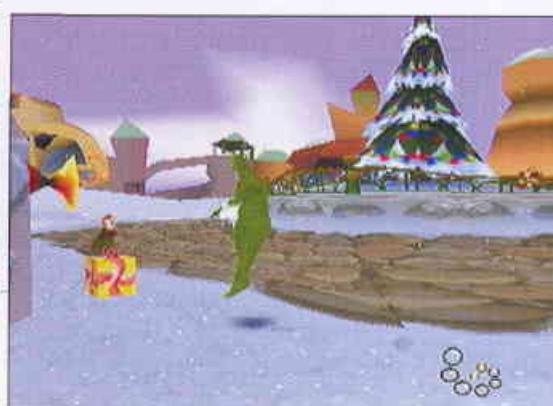


THE GRINCH

İnsanların Noel tatilini zehir etmek isteyen o bencil yaratık sen misin yoksa?

PlayStation

Tür: Aksiyon
Yapım: Universal Studios Interactive
Distributor: Konami
Bilgi için: www.konami.com



Bu ay da tesadüfen hep filmlere yapılan oyunlardan gittik. En azından yeni yıl ile ilgili (ya da noel) bir oyun The Grinch. The Grinch' in filmi nasıl kitabından farklılık gösteriyorsa, oyunu da filmle aynı değil. Oyunda Grinch isimli Noel' den ve Noel' i sevenlerden nefret eden bencil yeşil bir yaratığı canlandırıyoruz, Grinch, Noel tatilini diğerlerine zehir etmek için elinden geleni

yapacaktır. Oyun burada başlar. Grinch ile beraber, mağarasından başlayarak WhoVille, WhoForest, WhoLake, ve Dumps' a devam edeceksiniz. Fakat oyunun sonuna gelene kadar ilginizi kaybedeceksizez; sebepleri ise çeşitli...

Oyunun introsu bile yok bir kere. Esas hedef kitesini çocukların oluşturmasına rağmen, bir görev için saatlerce dolaştıracak

kadar zor yapılmış. Çözüm için ya az ipucu var, ya da hiç ipucu yok.

Grafik olarak az poligonlu ve doğal olarak da çok köşeli. Bir de Vigilante 8 ve Driver 2 gibi oyunlarda rastladığımız çizim mesafesi sorunu var. Karakterinizden beş adım ötede kaplamalar yok oluyor. Hızlı oyunlarda bu hata affedilebilir ama böyle bir macera oyununda çok sıritiyor.

Ekranda sadece Grinch varken problem yok fakat bir diğer karakter geldiği anda oyun anormal derecede yavaşlıyor. Sesler fena değil, müziklere güzel bile denebi-

lir. Grinch' in sesleri Jim Carrey' nin kaliteli bir imitasyonu olmuş. Seslerde tek kötü yön olayı anlatan adamın ses tonu. Çocuklara yönelik bir oyunda Soul Reaver tarzı konuşmanın işi ne? The Grinch ilginç bir deneyim olabilir. Bye&Smile...



ALTERNATİF

Oyun	Genel
Spyro Year Of The Dragon	% 90
Hugo QFTS	% 29
Crash Bandicoot Warped	% 97

SONUC

Jim Carrey' in aynı adlı filmini izlemek için bir kaç ay daha beklemek zorundayız. Siz bu arada Playstation'ınıza açın ve bu oyuna başlayın derim.

ARTILAR

- İnsan sesleri

EKSİLER

- Zorluk seviyesi

GRAFİK

% 30

SES

% 59

GENEL

% 61





PlayStation

Tür: Aksiyon
Yapım: Universal Interactive Studios
Distributor: Konami
Bilgi için: www.konami.com

THE MUMMY

Korkunç efsaneye karşı koyun; PlayStation' da!

The Mummy, inanılmaz görsel ve işitsel efektlerle dolu yaz filmlerinden birisiydi. Bu özelliğinin dışında, aslında sisirme bir macera, biraz ürkünç sahneler ve birazda aşk mevzularıyla olayı bağlayan bir Hollywood klasığı olmaktadır öteye gidemiyordu. Bu film'in de oyunu geç çıktı ve bir durs kırıklığına dönüşerek Blade ile aynı kaderi paylaştı. Oyununda, arkeolog Evelyn Carnahan ve maceraperest fakat açoğlu olan kardeşi Jonathan ile beraber Hamanaptra' ya gitmek yerine bir lejyoner Rick O'Connell rolündeyiz.



The Mummy(mumya in Türkçesi), ana hattıyla Tomb Raider' in olabilecek en basit haline benziyor. O hep aradığınız anahtar bu kez daima gözünüzün önünde. Oldukça tedküze geçen oyuncunun senaryosunu ve sonunu da bilmeyen yok. Hiç yeni fikir de yok. Sağdan soldan çalıp cirip oyun yapmışlar. Grafik olarak sanat harikası değil ama Antik misir kaplamaları gerçekten fantastik. İnsanlar toplamda 150' yi aşmayan poligonlar sayesinde daha çok legolara benzeyenler. Müzikleri ise harika.

Oyunun bence en güzel yanı içinde The Mummy Returns' ün (Mumyanın Dönüşü in Türkçesi) fragman filmini bulabiliyor olmanız. Seyrederken ağızınız açık kalacak. Bye&Smile...

ALTERNATİF

	Genel
Xena Princess Warrior	% 67
Soul Reaver	% 89
Tomb Raider Chronicles	% 86

ARTILAR

- Müzikleri
- Mummy 2 Trailer

EKSİLER

- Grafikler
- Tekdüzelik

GRAFİK  % 41**SES**  % 79**GENEL**  % 54

BLADE

Katana kullanmak pastırma doğramaya benzemez.

Oyunda doğal olarak Blade' i canlandırıyoruz. Blade, annesi hamile iken Deacon Frost tarafından vampire çevrildiği için, yarı vampir, yarı insandır. Ölümsüzlük gücüne sahip olup ve güneş ışığından da etkilenmemektedir. Fakat diğer vampirler gibi sürekli kana karşı bir açlık hissetmektedir. Bu konuda ona özel serumlar hazırlayan Abraham Whistler isimli bir ortağı vardır. Whistler' in ailesi de yıllar önce vampirler tarafından katledilmiştir ve vampir avcılığına hayatını koymuştur.

Yeni arkadaşım baba

Oyun boyunca vampirleri ve insanları avlıyoruz. Vampirleri öldürmek insanlardan daha kolay. Vampirlerin öldüklerinde erimesi

efekti çok güzel; aynı filmindeki gibi. Fakat filme benzemeyen yönü şu; kahramanımız Blade niçin insanları ve Polis memurlarını katlediyor ki?

Oyunun belli bir konusu yok. Daha açılışlığı filmi seyrettiğimde oyuna acıdım. Zavijet oyuncunun içinde de başka FMV yok. Kontroller zor, menüler kullanışız. Silahınızı doldurmak için yırtınızısınuz. Nereye gideceğinizi kestiremiyorsunuz, bir de kamera açıları yardım etmeyince iyice afallıyorsunuz. Dövüşürken kullandığımız hareketler zevksiz. Sürükleyicilik unsuru sıfır. Hammerhead firması bundan önce de Quake 2' yi PlayStation' a uyarlamıştı. Orada yana yüreklere vardi da Blade' de neden yok? Onu

geçtiğim, bir bakma tuşu bile yok. Bir iki güzel karakter animasyonu var, bunları da kötü kaplamalar, kötü aydınlatma ve kötü framerate kapatıyor.

İnsan sesleri iyi. Tekno fon müzikleri de güzel ama Ridge Racer, Tekken veya Beatmania ile boy ölçüşmez. Filmle özdeleşen Confusion isimli parça ise oyunda yok. Ses efektleri ise sıkıcı.

ALTERNATİF

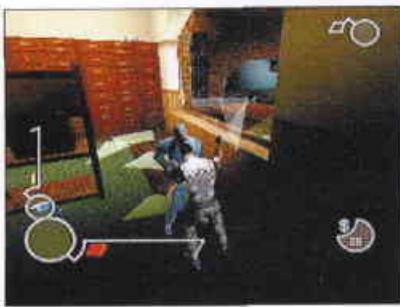
	Genel
World Is Not Enough	% 72
Syphon Filter 2	% 93
Duke Nukem LOB	% 85

ARTILAR

- Tekno müzikleri

EKSİLER

- Kontroller kötü
- Sıkıcı

GRAFİK  % 53**SES**  % 66**GENEL**  % 47



CONSOLE MASTER ►

YILMAK YOK...



Oncelikle hepinizin yeni yılı kutlu olsun. 2001 yılının size, bize, herkese hep iyi şeyler getirmesini herkesten 15 kat daha fazla dilerim. İnşallah hepimize piyangoda büyük ikramiye vurur. İnşallah o iş hallolur, o kız size evet der, o sınavı geçersiniz.

Artık esas mevzuya geçebilirim sanırım. Evet, bende en az sizin kadar, tekrar Level' in son sayfalarına sıkıştığımızın farkındayım. Tabi ki bu hep böyle devam etmeyecek. Sizlerden yine desteğinizi rica ediyorum. Eğer Play The PlayStation Dergisi' ni beğeniyor ve devam etmesini istiyorsanız, Level' in okuyucu anketlerinde Play lehine görüşlerinizi bildirin ve bu bilgileri mutlaka bize ulaştırın. Play' in tekrar dergiden ayrılmaması hatta belki de yüz küsur sayfalık başlı başına bir dergi olması, sizin okuyucu anketlerine verdığınız öneme bağlı olacak.

Her şey yolunda giderse, eskisinden daha dolu bir Play ile karşınızda olacağız; daha çok inceleme, hile ve tam çözüm ile. Simdilik elimizdeki on sayfalık yeri, biri PlayStation 2 olmak üzere altı yeni oyuna ayırdık. İlginç bir tesadüf eseri bu oyunların dört tanesi filmlerin oyunlara uyarlamaları. Tabi ki yeterli olmadığına farkındayım ve elimden geldiğince dolu olmasına özen gösterdim. Bu arada, bir ayı aşkındır e-maillerinize yanıt veremiyordum. Hepsini tek tek yanıtlayıacağımdan emin olabilirsiniz. Akıma sizlere daha yakın olmak için ilginç bir de fikir geldi. Sadece bu ay için, her Çarşamba günü saat 22:00 - 24:00 saatleri arasında ICQ' da sizlerin sorularını yanıtlayacağım. ICQ numaram: 61718306. Lütfen başka zaman mesaj atmayın, çünkü sadece denemek için aldığım bir numara bu. Gelelim diğer konulara; İnternetten satışa sunulan PlayStation 2' ler tükendi. Ocak 2001' den itibaren yeni makineler Sony yetkili satıcıları ve diğer birçok mağazada satışa sunulacak. Bir de kopya oyunlarından bahsetmek istiyorum. Bildiğiniz gibi ülkemizde kopya yazılım hâkim. Türkiye' de orijinal oyunların satılmaması da, Türklerin kaliteli oyunlar üretmemesine, yabancı oyunların Türkçe' ye çevrilmemesine ve hatta çoğu oyunun ithal bile edilmemesine yol açıyor. Bir düşününsize Fifa 2001' de spikerin Türkçe konuşduğunu; ben hep düşünüyorum, neden olmasın? Bu güne kadar bir çok yasal girişim ve orijinalle yönlendiren promosyonlar yapıldı. Başarılı olur gibi göründü fakat kopya oyunlar tekrar simitçi tezgahlarına indi. Peki göz göre göre devletin zarara girmesine ve emek hırsızlığı yaparak bazlarının parayı vurmasına daha ne kadar seyirci kalacağınız? Sesim nereklere kadar ulaşır bilemem ama benim gördüğüm tek çözüm var; Türkiye' ye özel fiyatlar uygulanmalı. Maliye ve

Kültür Bakanlıklar, ithalatçılar ve oyun firmalarının temsilcileri; sizlere sesleniyorum. Bir PlayStation oyununun orijinali 36 milyon lira iken, kopyası 1.5-2 milyon lira ise, parası olan adam bile gidip de 18 kat daha fazla para verip bir hafta oynayacağı oyunu satın almaz. Alır diyenler aldanır. Dediğim gibi ülkemize özel bir fiyat uygulandığını düşünelim. Orijinal kabında ve kullanma kılavuzu ile birlikte beş milyon liraya satılan orijinal oyunu mu tercih edersiniz, yoksa çalışıp çalışmayaçağı garanti olmayan, virüs riski bulunan ve naylon içinde satılan kopya oyunu mu? Lütfen biraz gerçekçi olalım, başka çare yok. Kopyacılığın bitirilmesi demek, hem kaliteli oyunlara kavuşan bizler için, hem de yeni bir pazara kavuşacak olan oyun firmaları için çok faydalı olacaktır. İlgililere duyurulur. Bye&Smile...

THE GAME IS NOT OVER!



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Ayın hileleri

BLADE

Sınırsız cephe: Ana menüde aşağı, sağ, yukarı, sol, L2, L1, R2 ve R1' e basın. Daha sonra oyun içerisinde Start' a basarak Cheat Menu' dekileri seçin.

Sınırsız hayat: Ana menüde sol(3), sağ, L2, L1, R2 ve R1' e basın. Oyun içerisinde Start' a basıp aktif hale getirin.



TYCO R/C

Super Rebound 4X4: Rebound 4X4 ile 6V Challenge' i bitirin.

Collect Tyco Mode ve Flipped Track Mode: 6V modu bitirin ve ana menüde sola basın.

Bonus şarjı: oyun yüklenirken küçük oyunda dokuz puan toplayın. Yarışın başında şarjınız üç olacak.



MEDAL OF HONOR

UNDERGROUND

Görünmez mod: "PUISANCE"

Dört kat ateş oranı: "BALLESVITE"

Seken kurşunları: "RICOCHET"

Podoski mod: "LATIREUSE" tankları bile tek tabanca mermisiyle patlatın.

Wacky Taxi mod: "AUTODINGUO" Bu modda her düşmanınızı öldürmek için 60 saniyeniz var.

Not: Bu kodların hepsi daha önceden oynayıp bitirdiğiniz bölümlerde çalışır.



ALIEN RESURRECTION

Cheat mode: ana menüde yuvarlak, sol, sağ, yuvarlak, yukarı ve R2' ye basın. Options' da "Cheat" seçeneği açılacaktır.

Research mode: ana menüde kore, yukarı, aşağı, yuvarlak, sol ve R1' e basın. Options' da "Research Mode" seçeneği açılacaktır.



RAM KODLARI

BLADE

- 99 serum ve medikit için L1' e basın:

D00DB89A - FBFF

800C38F6 - 0063

D00DB89A - FBFF

800C38F8 - 0063

D00DB89A - FBFF

800C38FA - 0063

D00DB89A - FBFF

800C38FC - 0063

D00DB89A - FBFF

800C38FE - 0063

D00DB89A - FBFF

800C3900 - 0063

- Glyph için Select' e basın:

D00DB89A - FFFF

800B7010 - FFFF

- Tüm hileler aktif:

D00BB770 - 0478

800BB770 - 0E7A

- Ekstra zaman için L2:

D0063A92 - FEFF

30099179 - 0030

- Sınırsız enerji P1:

8009D562 - 0014

- Sınırsız enerji P2:

8009D5CE - 0014

- Tüm tropiler:

50001102 - 0000

8005A6F8 - 0001

- Tüm elmaslar:

50000C02 - 0000

8005A744 - 0001

- Tüm kristaller:

50001002 - 0000

8005A75C - 0001

- Bosslar az enerjili:

8009D6E2 - 0000

D005E240 - 0000

8005E240 - FFFF

- Sınırsız zırh:

D00C1C12 - AC82

800C1C12 - 2400

- Tüm bölgeler & filmler:

8003DA7E - 0101

8003DA80 - 0101

8003DA82 - 0101

8003DA84 - 0101

8003DA86 - 0101

8003DA88 - 0101

- Zamanı durdurma:

D00CFDEA - AC85

800CFDEA - 2400

- Showdown:

3003DA89 - 0001

ALIEN RESURRECTION

- Sınırsız orta medikit:

8011BCE6 - 0064

- Sınırsız yangın söndürücü:

8011BCF8 - 0064

- Eşyalar aktif:

8011BCBE - FFFF

- Engineering Alpha 3 anahtarı:

8011BCEE - 0001

- Key Card 1A1:

8011BCF2 - 0001

- Key Card 1B6:

8011BCF6 - 0001

- Detonator:

8011BCFA - 0001

- Key Card 1A5:

8011BCF4 - 0001

- Cargo Bay Alpha 4 anahtarı:

8011BCF0 - 0001

- Warehouse Alpha 2 anahtarı:

8011BCEC - 0001

- Cell Block Alpha anahtarları:

8011BCEA - 0001

- Silahlar:

8011BCBC - FFFF

- Sınırsız enerji:

8010D620 - 1000

TYCO R/C ASSAULT WITH A BATTERY

- Sınırsız enerji:

800DE67C - 03FF

- Son turdan başlama:

D00D5AEC - 0000

800D5AEC - 0002

- Tüm modlar:

800E567C - 00FF

- Speed Wrench:

300E5668 - 0001

- Tantrum:

300E5669 - 0001

- Nitro Dozer:

300E566A - 0001

- Super Rebound:

300E566F - 0001

- Max puan P1:

8009AD74 - 03E7

- Max puan P2:

8009AD7C - 03E7

- Max puan P3:

8009AD84 - 03E7

- Max puan P4:

8009AD8C - 03E7

- Max puan P1:

8009DB6C - E0FF

- Max puan P2:

8009DB6E - 05F5

- Max puan P3:

8009DB6F - E0FF

- Max puan P4:

8009DB70 - 05F5

- Max puan P5:

8009DB71 - 05F5

- Max puan P6:

8009DB72 - 05F5

- Max puan P7:

8009DB73 - 05F5

- Max puan P8:

8009DB74 - 05F5

- Max puan P9:

8009DB75 - 05F5

- Max puan P10:

8009DB76 - 05F5

- Max puan P11:

8009DB77 - 05F5

- Max puan P12:

8009DB78 - 05F5

- Max puan P13:

8009DB79 - 05F5

- Max puan P14:

8009DB7A - 05F5

- Max puan P15:

8009DB7B - 05F5

- Max puan P16:

8009DB7C - 05F5

- Max puan P17:

8009DB7D - 05F5

- Max puan P18:

8009DB7E - 05F5

- Max puan P19:

8009DB7F - 05F5

- Max puan P20:

8009DB80 - 05F5

- Max puan P21:

8009DB81 - 05F5

- Max puan P22:

8009DB82 - 05F5

- Max puan P23:

8009DB83 - 05F5

- Max puan P24:

8009DB84 - 05F5

- Max puan P25:

8009DB85 - 05F5

- Max puan P26:

8009DB86 - 05F5

- Max puan P27:

8009DB87 - 05F5

- Max puan P28:

8009DB88 - 05F5

- Max puan P29:

8009DB89 - 05F5

- Max puan P30:

8009DB8A - 05F5

- Max puan P31:

8009DB8B - 05F5

- Max puan P32:

8009DB8C - 05F5

- Max puan P33:

8009DB8D - 05F5

- Max puan P34:

8009DB8E - 05F5

- Max puan P35:

8009DB8F - 05F5

- Max puan P36:

8009DB90 - 05F5

- Max puan P37:

8009DB91 - 05F5

- Max puan P38:

8009DB92 - 05F5

- Max puan P39:

8009DB93 - 05F5

- Max puan P40:

8009DB94 - 05F5

- Max puan P41:

8009DB95 - 05F5

- Max puan P42:

8009DB96 - 05F5

- Max puan P43:

8009DB97 - 05F5

- Max puan P44:

8009DB98 - 05F5

- Max puan P45:

8009DB99 - 05F5

- Max puan P46:

8009DB9A - 05F5

- Max puan P47:

8009DB9B - 05F5

- Max puan P48:

8009DB9C - 05F5

- Max puan P49:

8009DB9D - 05F5

- Max puan P50:

8009DB9E - 05F5

- Max puan P51:

8009DB9F - 05F5

- Max puan P52:

8009DBA0 - 05F5

BALDUR'S GATE 2 - Bölüm 2

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

Yeni bir ay ve yeni bir Baldur's Gate 2 yazısı. Emrinim ki geçen ay boyunca diller gibi BG2 oynadınız ve oynamaya doyamadınız. Açıkça söylemek gerekirse ben bu oyunu bitirince biraz üzüldüm. Böyle sene super bir oyun pek sık çıkmıyor biliyorsunuz. E madem durum böyle, o zaman bu oyunu pat diye bitirip alacağınız zevki azaltmak istemezsiz, değil mi? O zaman yapabildiğiniz kadar fazla quest yapmaya çalışın. Hem böylece karakterleriniz daha fazla experience kazanacaklar ve daha yüksek levellere ulaşacaklar. Ben oyunu bitirdiğimde tüm karakterlerim maksimum seviyelerine ulaşmıştım (ana karakterim 19. level Half-Orc Barbarian'dı). Bu leveldeki bir büyüğün ile önce Time Stop büyüsü yapıp, sonra da Disintegrate ile düşmanları moleküllerine ayırmak veya Imprisonment ile başka bir boyuta hapsetmek o kadar zevkli ki. Siz de bu zevki yaşamak istiyorsanız oyunadaki tüm questleri öğrenebilmek için daha fazla zaman kaybetmeden okumaya başlayın yazıyi.

Bkz Tablo 1

The Graveyard

Quest: Paladin ve Küçük Kız (15250 xp)

Mezarlığa girişin hemen sağ tarafında Arentis isminde bir Priest ile karşılaşacaksınız. Ailesi ölmüş olan Risa isimli kızı bakan birilerini bulmanız istiyor. Mezarlıkta kuzeye doğru giderek Paladin Kamiri bulun. O da evlatlık oğlunu kaybetmiş ve onun için yas tutuyor. Ona başarısız olduğunu söyleyin ve ona Risa'dan bahsedin. Kamiri takip edin. Risa'ya yardım etmeye karar veriyor ve birlikte ayrılıyorlar.

Quest: Diri diri gömülen adam (23250 xp)

Mezarlığın kuzey kısmında, Paladin Kamiri'nin yakınlarında açık bir mezardır. Göreceksizez. Mezara tıklayarak Tirdir'i dışarı çıkarın. Ona yardım etmeyi kabul edin ve size bildiği her şeyi anlatmasını söyleyin. Size kırmızı bir kumaş

Tablo 1

Artifact Silah ve Zırhlar

Geçen sayıda sizlere Artifact parçalarını nerelerde bulabileceğinizi yazmışım. Bu saydaki yazıya da bu silahların özelliklerini yazarak başlayayım dedim. Özelliklerini görünce neden bu silah ve zırhları yaratmak için uğraşmanız gerektiğini (özellikle de Crom Faeyr') anlayacaksınız.

Crom Faeyr (War Hammer, 1-handed)

Özellikler: Strength'i 25'e çıkarır. Stone Golem, Clay Golem, Ettin ve Troll'eri tek vuruşta öldürür.

THAC0: +5

Dmg: 2D4+3

Halberd +4 Wave (Halberd, 2-handed)

Özellikler: %15 ihtimalle kurbanı %15 su zararı verir. Fire Elemental, Efreet ve Salamander'leri tek vuruşta öldürür.

THAC0: +4

Dmg: 1D4+10

Silver 'Vorpal' Sword (Two Handed Sword, 2-handed)

Özellikler: %25 ihtimalle kurbanı tek vuruşta kafasını keserek öldürür.

THAC0: +3

Dmg: 1D10+3

The Equalizer (Long Sword, 1-handed)

Özellikler: Charm ve Confusion'a bağışıklık sağlar.

THAC0 ve Dmg: Vurduğu karakterin alignment'ına göre belirlenir. Alignment nötrden ne kadar uzaksa, silah o kadar kuvvetli olur. True Neutral: 0, 0. Chaotic Neutral, Lawful Neutral: +1, +2. Neutral Good, Neutral Evil: +2, +4. Diğerlerine +3, +6.

Short Bow of Gesen (Bow)

THAC0: +4

Dmg: +2 piercing, 1-8 elektrik zararı

Shadow Dragon Scale

Özellikler: Aside karşı %50 bağışıklık verir

AC: 1

Ağırlık: 10

Red Dragon Scale

Özellikler: Ateşe karşı %50 bağışıklık verir

AC: 1

Ağırlık: 30



parçası verecek ve bunun, onu kaçırın kişiye alt olduğunu söyleyecek. İlk olarak mezarlığın kuzeydoğusundaki mezarlık bekişile konuşun. Onu tehdit edinice size gitmeniz gereken yeri söyleyecek. Bridge District.

Bridge District'e gidin ve en güneye doğru ilerleyin. Hemen sağ tarafta kırmızılar içindeki Am Siyi görevcisiniz. Onunla konuşun, eninde sonunda solunuzdağı binaya kaçacak. İceri girince Am Siyi'ni tayflarıyla karşılaşacaksınız. Am Siyi öldürüp kaçmaya çalışacaklar. Hemen dışarı çıkış ve kaçamadan Camits'i öldürün. Tekrar içeri girin ve merdivenlerden yukarı çıkarak kaçırılan Lady Elgeayı bulun.

Quest: Hayalet çocuk Wellyn ve oyuncak ayısı Littleman (20500 xp)
Mezarlığa gece gittiğinizde et-

rafta dolaşan küçük hayaleti fark edeceksizez. Sizinle konuşmasına izin verin ve hikayesini dinleyin. Hırsızın bir evlerine girmis, ayılarını calmış ve onu öldürmüş. Ruhunun huzura kavuşması için ayıyi bulmanız gerekiyor.

Copper Coronet'e gidin, oradaki odalardan birinde Llynis'i bulacaksınız. Ona yakınında hayalet görüp görmediğini sorun, eninde sonunda size saldırıcak. Onu öldürün ve ayıyı alıp Wellyn'e geri götürün.

Gündüz olduğunda Wellyn'in ailesiyle konuşursanız ek exp kazanacaksınız.

Quest: Edwin için Nether Scroll bul (28250 xp + Edwin'e 50000xp)

Eğer Edwin grubunuzdayken mezarlığa girerseniz Edwin'in questi başlıyor. Bu quest her seferinde aynı şekilde gelişmeyen, o



PC HİLEKAR

Blair Witch Project Volume ::

Rustin Parr

Tıra hıstikta sona gitmeden günün

Ned

Ne Yapar

IWORKFORGOD

Olumsuzluk

GETINTOMYBELLY

Tom Silahları

BEHEAD

Yoca kafa modu

GIMPLENTY

Kanlı Oyunlar

TRUOO

Truoo karakterler

GIVEMEFAITH

Satılık

NOBOD

Görünmezlik

BLASTICKIDDEATH

Shotyu

MEDIUMRARE

Crossbow

GODGOTTIMESMAN

Dinamit

DURDUDUKKASREF

Alev Mıhması

MEETWYPATOMMY

Makineli tıfek

SMILEYHOMORE

Fil Tüfeği

LAWIMPORFORHES

100 Kursun

THEDOGFAKED

Gas Maskesi

WNBWARE

Güneş Kırışıkları

VAMPIREWWARE

Lithium Kırışıkları

DEMONBWARE

Zehirli Kırışıklar

LEUCH

Kolay Zorlu Seviyesi

INULE

Zor Zorlu Seviyesi

COMBATISSCARY

Savaşçı Kırışıkları

PUZZLEISSCARY

Hilmeçler Kırışıkları

SNOWSTORM

Kar yağdırıcı

THUNDERSTORM

Yıldızlı yağdırıcı

FLAMEOASTICK

Crossbow için zayıflı oklar

Oyunda karşılaşacağınız ses kaytlarını çarpanız için tuşla

yapmanız gereken ayalar söyle:

OHANDA kaydetmeniz vesilesi için:

Zass 1, Trub 5, Freq 3, Pitch 1, Rev

Mary Brown'un konusması için:

Zass 1, Trub 2, Freq 5, Pitch 2, Toward



yüzden neden bende bu okuduklarını ölmeli diye düşünmüyin. Edwin size mezarlıkta gizli olan Nether Scroll'dan bahsedecem ve onu bulmayı isteyecek Lower Tombs'a gidip Southern Dungeons'a gidecektir. Burada Neveziah adında bir lich bulacaksınız. Sizine konuşacak ve Nether Scrolls'dan bahsedecektir. Edwin bunu zorla almaya kalkınca da savaşmak zorunda kalacaksınız. Neveziah ölünce Edwin Nether Scrolls'u alıyor.

Scroll'u bulmanızdan 5 gün sonra Edwin bir kısmını çevirecek ve tüm Saving Throw'lara +1 bonus, Lore özelliğine +20 bonus alacak ve 50000 xp kazanacak.

Bundan bir gün sonra Edwin büyüğünü liche çevirme buyusunu çevirdiğini söyleyecek ve denemek isteyecek. Ama bu büyüyü yaparken her şeyi birbirine karıştıracak ve bir kadına dönüsecek.

Bundan yaklaşık 20 gün sonra Degardan ismindeki bir Red Wizard sizi ziyarete gelecek. Edwin'in arayan bu büyüğe Edwin'i ihbar edebilir (5000 xp, 5000 altın), veya onu saklayabilirsiniz. Degardan 2 gün sonra geri gelecek, Nether Scrolls büyüsünü etkisiz hale getirip Edwin'e erkekliğini geri kazandıracak :). Edwin önce Degardan'a teşekkür edip, sonra da bu ayıba şahit olduğu için saldıracak.

Crypt King (15000 xp)

Üstteki kabirlerden birinde (x 750, y 850) Crypt King ile karşılaşacaksınız. Bu paladini öldürmek için buyulu silahlara sahip olmanız gerekiyor. Olunce Long Sword Namarra +2 buluyorsunuz.

Spider Queen (4000 xp)

Ana kabirin içine girince ortadaki mağaramı yere girin. İçeri de yaklaşık 20 – 30 tane ufak örümcek size saldıracak. Burada cloud kill veya stinking cloud gibi büyüler çok işe yarıyor. Pai Na'yi öldürünce üzerinden Spider Figurine'yi alın (bununla örümcek summon edebiliyorsunuz).

City Gate**Quest: Flydian'ın Trademeet Questi**

Bu bölgenin ortasında bir yerde Flydian ismindeki adam sizden Trademeet'teki olaylar için yardım istiyor. Trademeet tamamen opsiyonel bir bölge olduğundan buraya istediğiniz zaman gidebilirsiniz. Bu bölgedeki questlerin açıklamaları için Trademeet kısmını okuyun.

İlk Lich düşman**(22000 xp)**

Crooked Crane Inn'deki gizli kapıdan girince (x 515, y 160) içinde bir Lich ile karşılaşacaksınız. Eğer açıklamayı sırayla takip ediyorsanız bu karşılaşacağınız ilk Lich ve eğer yeterince yüksek level dejilseniz ona kesinlikle ulaşmayın. Ama kendinize güveniyorsanız iyi exp kazanabilirsiniz. Lich'i öldürünce üzerindekileri alın, ayrıca sandıkta da Long Sword Daystar bulunuyor.

The Bridge**Quest: Çözülmlesi gereken cinayetler (68250 xp)**

Bridge District'e ilk kez girdiğinizde Aegisfield sizi karşılaşacak. Burada işlenen cinayetleri çözmek için ona yardım edeceklerini söyleyin. Etraftaki tipler ile konuşarak cinayetter hakkında biraz bilgi alın.

İlk olarak Tanner's Shop'a gidevin ve Rejiek ile konuşun. Rejiek'e itiraf ettirmenin iki yolu var. Eğer uzun yolu tercih ediyorsanız dışarı çııp sırasıyla dilden Rampah'la, Rose Bouquet'le, Bel'le, tekrar Rose'la, son olarak da Aegisfield ile konuşmalısınız. Böylece tüm kanıtları toplamış olacak ve işi kuralına göre haldeceksiniz. Eğer tüm bu safsataya uğraşmak istemiyorsanız Rejiek üzerinde yankesicilik yapın (veya ona saldırın). Her şey ortaya çıkacaktır. Rejiek merdivenlerden inince onu takip edin. İlk olarak odadaki tuzakları etkisiz hale getirin. Etrafi biraz araştırmak ve diğer merdivenlere gidebilirsiniz.

Bu odadakileri de temizledikten sonra odanın ortasındaki büyük sandıktaki uzağı etkisiz hale getirin ve Gesen Bow Shaft'ı alın.

Eğer Aegis'le konuşuktan sonra Aegis olayları kendi başına halletmeye kalkıp öldürülmediyse gidip onları ona anlatın. Aksi halde Government District'e gitmeli ve konsey binasındaki In-

spector Brega ile konuşmalısınız.

Quest: Raelis Shae'ye yardım et (40000 xp)

Five Flags Inn'ın alt katındaki tiyatroyu seyrettikten sonra Raelis Shae ortaya çıkarıyor ve yardım istiyor. Yapmanız gereken arkadaşı Haer'Dalis'i büyüğü Mekrath'ın elinden kurtarmalısınız.

Temple District'e gidin ve burada bulunan kanalizasyon kapaklarının birinden aşağı inin. x 1080, y 550 koordinatlarındaki gizli kapıdan geçerek Mekrath's Lair'e giden merdivenlere ulaşın. Lair'de biraz dolaştıktan sonra Haer'Dalis veya Mekrath'a rastlayacaksınız. Mekrath'la olan işinizi yine iki yolla halledebileceksiniz. Eğer kolay ama kanlı yolu tercih ederseniz Mekrath ile konusurken onu sinirlendirin ve size saldırmasını sağlayın. Mekrath'ı öldürünce 14000 xp kazanırsınız. Eğer diğer yolu tercih ederseniz Mekrath'tan Haer'Dalis'i serbest bırakmasını isteyin. Sizden bir imp'i takip etmenizi ve ondan büyülü aynayı geri almanız isteyecek. Kanalizasyona geri dönün. Bu bölgenin sağ alt tarafında bulacağınız imp'i öldürün ve aynayı alıp Mekrath'a geri götürün. Böylece hem 18750 xp kazanacaksınız, hem de geride bıraktığı eşyaları onu öldürmeden de alabileceksiniz.

Tapınak odasına gidin ve pedestalden Gem'i alın. Şimdi Raelis Shae'ye gidip Gem'i verince başka bir boyuta portal açmak için hazırlıklara başlayacaklar.

Quest: Raelis'e ikinci kez yardım et (Bard Stronghold Questi)**(31000 xp)**

Raelis başka bir boyuta portal açarken onları savunmanız isteyecek. Kabul edin ve portaldan gelen tüm yaratıkları öldürün. Bir süre sonra grup kaçırılacak ve sizin de onların peşinden portala girmeniz gerekecek. Artık Planar Prison ismindeki yerdesiniz. Buraya girdiğiniz anda grubu kaçırın Bounty Hunter ve arkadaşlarıyla savaşmanız gerekecek. Onları temizledikten sonra Tagget ile konuşup burası hakkında bilgi alın. Buradan kurtulmak için hemen Kuzeyde



bulunan Cambion'u öldürmeniz gerekiyor. Ama bunu hemen yapmaya kalkarsanız büyük ihtimale başarılı olamayacaksınız. Farklı bir yol bulsun daha iyi olaçak. Sağa doğru gidin ve Thrall'ları öldürün, sağa doğru devam edince ilk yer portalını göreceksiniz. Bu portallara girince ilk olarak ufak bir bölgeye geliyorsunuz. Bu bölgeyi temizleyip buradaki diğer portala girince 'karşıya geçmiş' oluyorsunuz.

İlerlemey devam edip Wyern's Nest'e ulaşın. Sola gitince Master of Thrallsı bulacaksınız. Onu ve summon ettiği Air Elemental'ları öldürün. Master'in üzerinden Mastery Orb'u alın. Geri dönen ve ocağa tıklayarak orb'u yok edin. Bu işlemi yaptığınız anda tüm Thrall'lar Cambion'a saldırmaya başlıyorlar. Şimdi ister siz de hemen Cambion'a gidip savaşa katılın, ister Thrall'larla Cambion'un savaşı bitince Cambion'a saldırın. Cambion'u bu bölgeye girdiğiniz noktanın kuzeyinde bulabileceğinizi söylemişim. Bu biraz zorlu bir savaş olacak, o yüzden biraz uşrasmanız gerekebilir. Warden olduğunda üzerinden Wave Shaft'ı (Wave Halberd parçası) ve Planar Prison Key'i mutlaka alın. Tagget ile konuşun. Sola gidip Haer'Dalis ile Raelis Shae'yi serbest bırakın. Haer'Dalis grubunuza katılmak isteyecek. Kurmanızı

tavsiye ettiğim grubu geçen sayıdan biliyorsunuz. O yuzden eğer tavsiyeme uymak isterseniz bu öneriyi reddedin. Eğer ana karakteriniz Bard ise Raelis size tiyatroyu verecek ve tüm karakteriniz 44000'er xp kazanacaklar (bu da Bard Stronghold Quest'idi).

Captain Dennis (yaklaşık 2000 xp)

Eğer Captain Dennis'i öldürürseniz, Limited Wish adventure'ı yapamazsınız. Ama buna da pek gerek olduğunu söyleyemem. Delosar's Inn'ın ikinci katında Captain Dennis ve adamlarıyla karşılaşacaksınız. İlk olarak konuşken söylediklerini alttan alın. Adamlarınızı stratejik yerlere yerleştirdikten sonra da onlara saldırın. Basit ve gereksiz bir savaş olacak.

Elemental Lich ve Kangaxx's Torso (22000 xp)

x 1600, y 3350 koordinatlarının daki kapıdaki tuzağı etkisiz hale getirip içeri girin. Bodrum katına inin. Bu odanın ortasındaki mezarla iki kere tıkladığınızda Elemental Lich ortaya çıkacak. Onu 'konuş-oldür' stratejisini (geçen sayıyı hatırlayın) kullanarak öldürmeniz mümkün. Olduktan sonra mezarına tıklayarak Kangaxx's Torso'yu alın.

Government District

Quest: "Jan Jansen at your service"

Parkin güneydoğu köşesinde Jan'ı şalgam satarken bulacaksınız. Size de bir şeyler satmaya çalışırken Trax gelecek ve Jan'dan tezgahını toplamasını isteyecek. Trax ile Jan bir süre konuşuktan sonra, Trax size Jan ile ne konuştuğunuz soracak. Eğer Trax'a 'havadan sudan' cevabını verirseniz Jan grubunuza katılacak. Eğer Jan'ı ihbar ederseniz hapse atılacak, ama onu oradan kurtardığınızda 11500 xp kazanacaksınız. Yani onu ihbar etmek daha karlı. Nâsila hâpişen kurtardığınızda grubunuza katılıyor. Jan'ın grubunuza katılışının üzerinden 15 gün geçince, evine geri çağrılacak ve Jan Jansen'in questı başlayacak.

Quest: Jan Jansen'in Questi (45200 xp)

Jan'la olan bîrlîketiğinizin 15. gününde bir elçi gelip Jan'a eve donmesini söyleyecek. Jan'a yardım edeceğinizi söyleyin ve Slums'a gidip evine girin. Bodrum'a inip amcasıyla konuşun. Government District'e gidip Lady Jysstev ile konuşmanız gerekiyor. Lady ile konuşunca Copper Coronet'in altındaki Sewers'ta Hidden'ı bulabileceğinizi öğreneceksiniz.

Slums'a gidip Copper Coronet'e girin, arkada odalara gidip Sewers'a inin. Buradaki nehrin güney ucunda Hidden ile konuştuğunuzda, ona yardım etmeniz karşılığında size yardım edecekini öğreniyorsunuz.

Docks'a gidin ve Sea's Bounty Inn'in sahibiyle konuşun. Ona parolayı söylediğiniz zaman aradığınız kişilerin sizi Bridge District'teki Five Flags Inn'de beklediğini öğreneceksiniz. Buraya gidin ve ikinci kata çıkarak odalardan birindeki İki Gith bulunmasını de öldürdükten sonra Hidden'a geri dönün ve onunla konuşun.

Jan'a geri dönün. Burada gelişenleri seyrettikten sonra Jan size olanlar hakkındaki fikrinizi soracak. Onu destekleyin, gruba geri katılacaktır.

Quest: Viconia'yi kurtar

Sevgili Drow'umuz (daha doğrusu sevgili müstakbel Drow'umuz) Viconia'nın başı biraz derde. Drow'lara iyi gözle bakılmadığından dolayı halkın bir çadı olduğuna inanıyor ve onu yakarak bu kötülüğe son vermek istiyorlar. Viconia'yi kurtarmak için altındaki odun yiğinına iki kere tıklayın. Viconia serbest kalacak ama onu yakmak isteyenleri kızdıracağınız. Size saldıran fanatikleri öldürün. Viconia grubunuza katılmak isteyince kabul edin, reputation puanınız 2 düşecek ama oyundaki en iyi Cleric'e sahip olacaksınız. Viconia ile ilk yapmanız gereken şey Copper Coronet'e gidip Mauler's Arm silahını satın almak olmalı. Böylece Viconia'nın görünürdeki tek zayıf özelliği olan Strength'ını 18'e çıkarabilecek ve bu şekilde istediğiniz kuvvetteki zırhlara gitebileceksiniz.

Quest: Cowled Wizards İçin Valygar'ı bul (Mage Stronghold Quest)

Konsey binasının hemen dışında bulunan Madeen sizden içeri girip Tolgerias ile konuşmanızı isteyecek. İçeri girin ve onunla konuşun. Size questin ne olduğunu söylemeden kabul etmenizi istiyor. Valygar ismindeki biri iki Cowled Wizard'ın ölümünden sorumlu tutuluyor ve Tolgerias sizden onun bedenini istiyor.

Docks'a gidin ve Temple of





inin.

Buradaki ilk odada Tolgerias ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra önce Buz odasına girip içeriyi temizleyin, sonra bu odaya geri dönün ve Ateş odasına girip etrafi temizleyin. Makine odasına girip makineye tıklayarak kalbi yerleştirin. Planar Sphere tekrar Athkatla'ya dönecek.

Lavok'un yanına dönün ve onu dışarıya çıkarmayı kabul edin. Otomatik olarak dışarı çıkışınız ve Lavok oleecek. Eğer ana karakteriniz Mage ise Sphere'i Stronghold olarak kazanacaktır.

Temple District

Quest: Unseeing Eye tarikatı (Priest Stronghold Quest)

Temple District'e ilk geldiğinizde Sewers girişinin yakınlarında bir konuşmacının etrafında bir grup insan göreceksiniz. Bu konuşmacı insanlara yeni bir din hakkında bilgi veriyor. Konuşması bittikten sonra bir Priest yanınıza yaklaşın onu tapınağına kadar takip etmenizi istiyor. Tapınağa gidince bu Priest sizden tarikatı incelemenizi isteyecek. Bu tarikatı Sewers'da bulacağınızdan açıklamasını o kısım altında yazdım.

Quest: Tapınak için Sir Sarles'in hizmetini kazan (45250 xp)

Temple of Helm'deki Guardian Telwyn sizden Sir Sarles'i ikna etmeniz için yardım isteyecek. Sir Sarles'i Government District'teki Jyssve Estate'te bulacaksınız. İçeri girin ve ilk olarak hizmetçiyile, sonra da Lord ve Lady ile konuşun. Mutfağa gidin ve Sarles ile

konuşun. Teklifinizi yalnızca saf Illithium bulursanız kabul edeceğini söyleyecek, bunu bulmanın tek yolu da Waukeen's Promenade'deki Jerlia ile konuşmak. Waukeen'e gidin ve haritada 'ore merchant' olarak gösterilen Jerlia'nın yanına gidin.

Jerlia'da yeterince Illithium bulunmuyormuş. Size iki seçenek sunacak: Ona para verip Illithium aldığı tüccarın ismini öğrenebilir ve doğrudan birinci elden temin etmeye çalışabilirsiniz, veya daha az para karşılığında sahte Illithium alabilirsiniz. Ama sakin ikinci seçeneği yapmayın, Sarles bu numarayı yutacak kadar aptal değil.

zi söyleyen Bulmanız gereken kişi Bridge District'teki Derelict House'da bulunan Neb.

Derelict House'a girin. Onunla konuşuktan sonra eninde sonunda size saldıracak. Çağırıldığı ruhlarla ilgilenmeyeip Neb'e saldırın. Oldukten sonra üzerinden Neb's Head'i ve Illithium'u almayı unutmayın. Kafayı Government District'teki Inspector Bregg'e götürürseniz +1 reputation kazanırsınız.

Jyssve Estate'e gidip Sarles's Illithium'u verin. Tapınağa geri dönüp odulunu alın. Eğer ana karakteriniz Cleric ise ayrıca şunlardan birini de ödül olarak seçebilirsiniz: Ring of Holiness (1-4 arası leveller için fazladan 1 buyul), Armor of Faith (AC 1, saving throw'lara +1), Staff Spear (1d8+3).

Quest: Tapınak için ikinci görev (16250 xp)

Sarles görevini bitirdiyseniz ve ana karakteriniz Cleric değilse bu görevi alabileğinizdir. Telwyn ile konuşun, sonra da Temple of Lathander'e giderek Dawnbringer Sain'den görev hakkında bilgi alın. Sain size kutsal bir artifact'ın Temple of Talos için çalışan hırsızlar tarafından çalındığını söylüyor.

Slums'a gidin ve akşam olana

rektiğini söyleyecek.

Kilitli eve girin ve Borinall ile konuşun. Yüzük Borinall'de armsız Talos'un müridi olup olmadığını öğrenmek istiyor ve bunun için sizden bağlılık yemini etmenizi istiyor. Eğer yemin ederseniz tanrı tarafından saldırya uğrayacaksınız (yalan söylemenin cezası), bu yüzden reddedin ve Borinall'e saldırın. Oldurdükten sonra üzerini arayıp Dawn Ring'i alın. Dawnmaster Sain'e donun ve yüzüğünü verin.

Quest: Order of Radiant Heart için Anarg'ı bul (10250 xp + her karakter için 17500 xp)

Bu questi eğer reputation'ınız 10'un altındaysa alamazsınız. Order of Radiant Heart'a girin ve Sir Ryan Trawl ile konuşun. Göreviniz düşmüş Paladin Anarg'ı bulup kurtulmak. Anarg'ın grubunu Bridge District'te bulacaksınız.

Bridge District'e gidin ve sağ üst taraftaki açılışa doğru ilerleyin. Burada bir grup düşmüş paladin bulacaksınız. Bunlar bir grup hırsızla buluşmuşlar ama konuşmaları bir süre sonra kavgaya dönüşüyor. Kavgaya bittikten sonra paladin'lerin lideri yanınızda yaklaşacak ve size iş teklif edecek. Sizden Order'in elinde bulunan Anarg's Cup'ı almanız istiyor. Onların güvenini kazanmak için bunu yapmamız gerekiyor. Temple District'e dönün ve Ryan Trawl ile konuşarak kupayı isteyin. Paladin'lere geri dönün ve lider olana kupayı verin. Sizi Anarg ile tanıştıracak. Anarg size mutlaka saldıryor, onu ve diğer düşmüş paladin'leri öldürün. Anarg'ın üzerinden kupayı alın ve Ryan Trawl'a dönüp bu görevi de tamamlayın.

The Guarded Compound

Temple District'teki Guarded Compound'a girdiğinizde bir büyütü ve hırsızla karşılaşacaksınız. Size burayı terk etmezseniz dersinizi vereceklerini söylüyorlar.

Dersin ne olduğunu sorunca ortadan kaybolacaklar. Koridorun sonuna doğru ilerlediğinizde birçok summon edilmiş yaratık (ki bunların arasında Efreet, Nishruu, Vampiric Mist gibi yaratıklar var) saldırıyor. Hepsini temizledikten sonra eğer kendinizi hazırlı-



Slums'a gidin ve Copper Coronet'e girin. Barın yakınlarında Unger'i bulacaksınız. Onunla konuşun ve sizi Jerlia'nın gönderdiğini söyleyin. Unger'de de yetenince Illithium yok çünkü onun için çalışan biri onu soymuş. O zaman bu hırsızı bulmamız gerekiyor. Unger'e yardım edeceğinizi

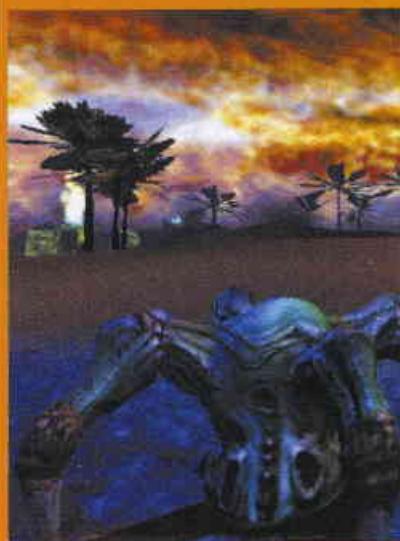
kadar bekleyin. Karanlık basınca Slums'ın kuzey çıkışının yakınlarında Travin'i bulun ve onunla konuşun. Ona isminin Travin olup olmadığını sorunca konuşmaya başlıyor. Sizden para isteyince onu tehdit edin. Artifact için Copper Coronet'in üstündeki kırmızı tuğlalı eve gitmeniz ge-

PC HİLEKAR

Sacrifice

Dynamiken surasya (Ctrl + Shift + ~) tuşlarına basın. Çikan ikonun yanında aşağıdaki kodları şurun. Bu kodları da 'kalınmaya' şartmayın.

Code	Result
~ by the power of my skill	full health
~ i have the power	full mana
~ you bullet can not harm me	Wizard yenilmez olur
~ dont eat before paper	Rulo ekles
~ cast it to the heathens	Wizard'ın Spirit topu çalışır
~ time is on my side	Bu kişi zamanı sahibi
~ a plethora of monsters adlı monster çaprazı monster adlı	
~ all want to become a monster adlı monster adlı monster çaprazı monster adlı	
~ ultimate power to me (bu kişi adlı) ~ Bu kişi'ye (bu kişi adlı)	



hisseyorsanız merdivenlerden yukarı çıkmak, çünkü oyundaki zorlu savaşlardan birine gireceksiniz.

Yukarıda size saldıranlar arasında isimli Minotaur ve Orog gibi düşmanlar var. Özellikle mage ve cleric'ınızı savaştan uzak tutmaya çalışarak tüm fighter'larınızla teker teker düşmanlar üzerinde yoğunlaşın. Etraftaki tuzakları etkisiz hale getirdikten sonra oldukça mukemmel hazırlar sizi bekliyor. Burada oyundaki en güzel silahlardan biri olan Celestial Fury'ı bulacaksınız (ana karakterim Frost'un bir elinde Crom Falyr, diğer elinde de Celestial Fury vardı ve her saldırısındaortalama 50-70 arası zarar veriyordu).

The Sewers

Quest: Unseeing Eye tarikatı (171 250 xp + her karakter için 45750 xp)

Tarikatın saklandığı yer Sewers haritasının sol üstünde bulunan Old Tunnels bölgesinde. Oraya gidip Old Tunnels'e girin. Koridoru takip edin ve odaya girip Shadow'lari öldürün. Bir sonraki odaya girip oradaki Shadow'lari da temizleyin. Uzun bir koridor dan sonra Gaz Odası'na ulaşacaksınız. Bu odanın ortasına geldiğinizde kapılar kapanacak ve içeri gaz dolmaya başlayacak. Hemen ortadaki vanaya tıklayın ve kapıları açın. Burada ayrıca Vampiric Mist ile savaşmanız gerekecek. Sonraki odaya geçin ve Gaal the Prophet ile konuşun. Unseeing Eye'e nasıl katılabileceğinizi sorun ve gözlerinizi feda etmek istemediğinizi söyle-

yin. Size farklı bir quest teklif edecek, yapmanız gereken eski tünelerin kapatılmış bölgelerinden bir eşya almak. Gaal bunu yapabilmeniz için gerekli olan anahtarı verecek.

Ana tünele geri dönün ve kapıya doğru gidin. Kapıyi açıp ilerleyin ve yerdeki tuzaklara dikkat edin. Biraz ilerleyince bir mezar odasına gelecek ve Sassar ile karşılaşacaksınız. Sassar eski bir Unseeing Eye müridi, ama tarikatın gerçek yüzünü gorunce tarikatın ayrılmış. Sizden Unseeing Eye Beholder'i öldürmek için Rod'u bulmanız isteyecek. Ayrıca su anda bulunduğunuz mezar odası Docks kısmında bulacağınız Kangaxx Quest için gerekli olan parçaların birini barındıran Shade Lich'in mezar odası. Eğer kendinize güveniyorsanız mezara tıklayın ve Shade Lich'i öldürün ve Kangaxx's Arms and Legs'i alın (Lich'lerle savaşmak her zaman çok zordur, sıkın unutmayın).

Güney koridoruna gidin ve merdivenlerden aşağı inin. İlerleyin ve sağa gidin, Yuan-t'ilerin bulunduğu yere geleceksiniz. Merdivenlerdeki tuzakı etkisiz hale getirin ve binaya doğru çıkmak. Binanın çatısına tıklayın ve sorğu sorulara cevap verin. Eğer sorunlardan birine yanlış cevap verirseniz bir yaratık yolluyor. Cevaplar şunlardır: Life, Time, The Current One.

Kopruden geçin ve sayıca fazla olan düşmanları savaşmaya hazır olun. Bu düşmanların arasında Gauth'lar (minik beholder'lar) ve Shadow Fiend'ler bulunuyor. Kuzeye doğru ilerledikten sonra birçok hastalık insanla

karşılaşacağınız bir bölgeye geleceksiniz. Tapınağın önündeki adamlı konuşun ve tapınağa girin. Burada bulunan Empathic Manifestationı normal yollarla oldurmeyecəksiniz, biraz vurduktan sonra ona "Cure Light Wounds" büyüsü yapınca ölecektir. Avatar belirince onunla konuşun ve planını uygulamayı kabul edin. Yapmanız gereken ondaki Rod parçasını alıp Beholder'i yok etmek, sonra da iki Rod parçasını yok etmesi için Avatar'a getirmek. Rod parçasını alıp dışarıda insanlarla konuşun.

Sassar'a geri dönün ve Rod'un diğer parçasını almak için bulduğu fikri dinleyin. Tarikata gidin ve içerisindeki Tad ile konuşun. Sakin Gaal ile konuşmayın. Tad'a gizli cümleyi söylemekten sonra çukurdan aşağı inin.

Burasi Beholder'ımızın ini. İçeride ile olarak çeşitli yaratıklarla savaşacaksınız. Koridoru takip edip merdivenlerden yukarı çıkmak. Burada birkaç undead öldürdükten sonra onunuzdeki büyük binaya girin. Burada oldukça fazla sayıda undead ile karşılaşacaksınız. Burada undead'lerin birkacını temizleyip hemen bir sonraki odadaki kemik yığınından Gauntlets of Dexterity'yi alın ve buradan çıkışını sağlayarak köprüye doğru ilerleyin. Köpruden geçin ve ana ine girin.

Eğer haritaya bakarsanız bu inin Beholder şeklinde olduğunu göreceksiniz. Buradaki en önemli yer en sağdaki göz uzantısı, burada Rift Device Part bulacaksınız. Bu parçayı aldığınzda tek kullanılmak bir wand haline gelecek. Bu wand'ı quick item yerine yerleştirin ve oyunu kaydedin. Buradan ayrıldığınız anda Unseeing Eye ile karşılaşacaksınız. Hemen Rift Device'ı üzerinde kulanın ve korumaları kalkan Beholder'a saldırarak onu öldürün.

Hemen soldaki çıkıştı kullanınsanız Avatar bölgesine inen merdivenlerin hemen yakınına yaklaşacaksınız. Tapınağa gidin. İnsanları tanrılarına inanmaya ikna edince Avatar görünecek. Hepsi kurtulacak ve ödülünüzü alacaksınız.

Tarikata geri dönün. Gaal

Airtix Dogfighter

Dünyanızda aşağıdaki kodları yürüttürsiniz:

Kod	Sonuç
hyperspace	God Mode
helastost	Tüm silahlar
athena	En hızlı teknoloji devresi
admiral	Maddalaları alırsınız
autopilot	Autopilot
racerwagen	Araba kullanabilirsiniz
slam	Slow Motion
hercogenoc	Oyun hızınızı
bades	Grevi kaybederse
görev seviyi ekranında bu kodu yürüttürsiniz	
Xod	Sonuç
punmetheus	Tüm görevleri açın



müritleri içerisinde tutmaya çalışıyor ve her şeyden sizi sorumlu tutuyor. Onu öldürdükten sonra etrafi yağmalayabilirsiniz.

Temple of Helm'e dönün ve bu questi tamamlayın. Eğer ana karakteriniz Priest ise Stronghold sahibi olduğunuz, tebrikler.

Quest: Windspear Anahtarları

Windspear Hills'te bulacağınız Tazok'un anahtarları burada işe yarıyor. Sewers'in en kuzey noktasında bu anahtarla açabileceğiniz bir gizli kapı bulunuyor. Koridoran ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkmak. En soldaki kapayı açığınızda içinde birçok düşmanın (Mind Flayer, Umber Hulk) bulunduğu çember şeklinde bir odaya geleceksiniz. Burada yapabileceğiniz en iyi taktik içerisindeki düşmanlardan yalnızca 1 – 2 tanesini görünüp onları üzerinize çekmek ve teker teker öldürmek. Oldurdığınız her düşmandan sonra oyunu kaydedin. Mind Flayer'ların üzerinde anı ölüm yapabilme ihtimalleri olduğundan özellikle bir Mind Flayer'la karşılaşacığınız zaman oyunu kaydetmemi kesinlikle unutmayın. Kapıyi açın ve koridoran ilerleyerek sonraki kapıya ulaşın. İçerde 5 tane Mind Flayer ve bir Umber Hulk bulunuyor, yanı yine zorlu bir savaş. Onlardan da kurtulduktan sonra kuzey kapısını açın ve koridoran ilerleyerek Alhoon ismindeki

Mind Flayer Lich liderliğindeki Flayer grubunu temizleyin. Ortadaki kazanı araştırdığınızda Crom Faeyr parçası olan Hammer of Thunderbolts +3 bulacaksınız.

Quest: Roger the Fence (9500 xp)

Güney tünelerde Roger the Fence isminden garip biriyle karşılaşacaksınız. Onunla 3, 1, 1, 1 sırasıyla konuşunca sorununu öğreneceksiniz. Güneye doğru ilerlediğinizde Sea Troll ile karşılaşacaksınız, onu öldürün ve Roger'a geri dönün. Artık Harper üssüne girebilirsiniz.

The Docks

Quest: Renfield'in bedenini Rylock'a götür (14550 xp)

Athkatla'da bir bölgeden direğine giderken bir iki olayla karşılaşacaksınız. Bunların ikincisinde Renfield isminden hasta birinin bedenini alırsanız onu bu haritanın güney batısındaki büyük binanın yanında bulunan Rylock'a verebilir ve bir sonraki questi açabilirsiniz.

Quest: Montaron'u Harpers'tan kurtar (34500 xp)

Rylock ile olan görevi bitirince sağa gidin ve geçen oyunda grubunuza katabildiğiniz Xzar ile konuşun. Sizden arkadaşı Montaron'u kurtarmınızı isteyecek. Geri dönün ve Rylock ile konuşun. Ona içeriye girmek istedığınızı,

çünkü her zaman bir Harper görmek istedığınızı söyleyin. Size henüz güvenmediğinden onun için bir quest yapmanız gerekiyor. Sizden Prebek ismindeki büyüğünden kurtulmanız isteyecek. Kuzeye gitip Prebek'in evine girin, içerdekileri öldürüp Rylock'a geri dönün. Artık Harper üssüne girebilirsiniz.

İçerde biraz dolaşın ve etrafındaki konuları konuşun. Kuzeydeki oda-daki masada Harper Amulet bulacaksınız. Bu Amulet'i takarak üst kata çıkabilirsiniz. Eğer Amulet olmadan yukarı çıkarsanız pek de hoş karşılaşmayacaksınız. Ama Amulet'ınız olduğundan buradaki Spectral Harpist'ler sorularımıza cevap veriyorlar. Onlara Montaron hakkında soru sorduğunuzda size bilmececi cevaplar verecekler. Güney odasına giden kapayı ve sonraki kapayı açın. Masayı arastırıp notu bulun ve okuyun. Artık Montaron'un başına ne geldiğini biliyoruz. Kuzey kapısını açın ve büyük kuş kafesini bulun. Kafesin kapısını açın ve bir kişiyle kafeste en kuzeye kadar ilerleyin. Burada imlecin değiştiğini göreceksiniz, tıklayın ve kuş Montaron'u alın.

Xzar'a dönün ve ona kuşu verin. Xzar büyüp yaparak kuşu insan formuna döndürüyor ama insan haline gelen aslında Xzar'ı öldürmek üzere görevlendirilmiş bir suikastçı olan Lucette. Tebrikler, Harpers tarafından kullanıldınız :)

Eğer Jaheira grubunuzdaysa bir Harper olduğundan içeri çağ-

rılacak ve eninde sonunda Harper'larla savaşmak zorunda kalacaksınız. Jaheira grubunuzda değilse yine de içeri girip biraz katılıam yaratabilirsiniz. İçerde Ring of Wizardry gibi şirin eşyalar bulabilirsiniz.

Quest: Shadow Thief Renal Bloodscalp (Thieves Stronghold Questi) (15950 xp)

Shadow Thief guild'e yan kapıdan girin ve Renal ile konuşun. Size önerdiği questi kabul edin. Bu bölgedeki diğer Shadow Thief guild'ini çalıştırın Mae'Var'a giden miyopi ve bunun için içeri sizip orada olan bitenle ilgili kanıtlar bulmanız istiyor.

Dışarı çıkmak, önce güneşe, sonrasında doğuya giderek Mae'Var's Guild'e ulaşın. İçeri girin ve tezgahın arkasındaki Gorch ile konuşarak ona Renal'den aldığı dokümanları gösterin. Artık arkasındaki kapıları açabilirisiniz. İlerleyerek merdivenlerden aşağı inin. Duvarda bulunan gizli kapayı açın ve Mae'Var'a ulaşıcaya kadar ilerleyin.

Mae'Var'ın size vereceği ile görev Talos priestess'i Weathermistress Ada'nın amulet'ını çalmanız, Temple District'e gidin ve Temple of Talos'a girin. Burada seçebileceğiniz iki yol bulunuyor. Eğer gece olan kadar beklerseniz Ada uyuduğu zaman yatağının yanındaki çekmeceden amulet'i alabilir, veya Ada uyanıkken yankesicilik yaparak amulet'i araklayabilirsiniz. Mae'Var'a geri dönün ve kaldığınız amulet'i vererek görevi tamamlayın.

(Eğer ana karakteriniz Evil ise, Temple of Lathander'den Statuette çalmayı görevi alacaksınız. Günaydın giderseniz kasa korunuyor durumda olacağında, gece nobetçiler uyurken içeri girin ve Statuette'yi çalın).

Bir sonraki görevi almak için binanın üst katında bulunan Edwin ile konuşmanız gerekiyor. Edwin ile konuşunca yeni görevinizin Rayic Gethras ismindeki büyüğüne öldürmek olduğunu öğreniyoruz. Rayic'in evi Harper üssünün hemen yukarısında bulunuyor. İçeri girin ve ilk kattaki Mephit'leri öldürün. Bir üst kata çıktıığınızda Golem'lerle karşılaşacaksınız. Buranın da üst katında Rayic bulunuyor. Mage'lerle sava-



PC HİLEKAR

SWAT 3: Elite

30 hile için internetten PCCONTROL.COM dosyasını indirmelisiniz.

Sonra shift ve C tuşlarına basın.

Kod

SWATLORD

Takım yenilmesi olur

BIGGERPOCKETS

Sonuçsuz çapheye

DOWNSHOT

Daha hızlı atış

K07

Daha çok kan akar

MOSHADIES

Gereği yönlendirme etmeli partisi

JONHWOOD

Daha yavaş oyun

TAMELET

Gereki konumda olur

WHOISYOURASS

Nesneler emniyetinizi dâmeteş

WYVERNHEART

Büyülerin dâha sor olmaz

FABIES

Xatlı takım olsatıkla çıktı atar

JUSTIN

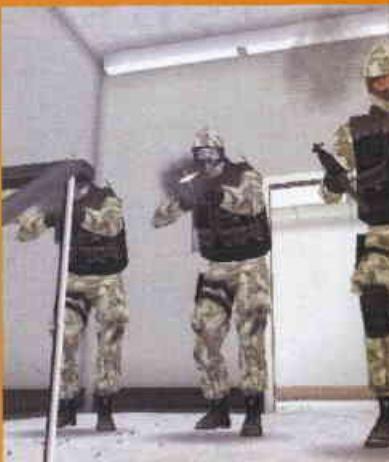
Büyülerin esla kaçırın

CASUAL

Yer kılavuzlarını şivesinize

QUIT

Oynanın direkt olarak çıkışınız



HOGS OF WAR

Bütün taktik:

Takım ismi olarak MARDY PIGS yazın.

Getir Ara Video:

Takım ismi olarak WATTY PORK yazın.

Bütün Ara Videolar:

Takım ismi olarak FLYING PIGS yazın.

Demirhan Robe Almak!

Takım ismi olarak NAUGHTY PIGS yazın.

SCREAMER 4x4

Cheat Kodları:

Ana menüde gür ve DIRT'e basın. Hileler girebileceğiniz bu konumuk okusak. Artık aşağıdaki hilelerden istediyinizini girebilirsiniz.

ALTRIOPHIES

ALLTINES

ALERTTETERS

ALLENTIFERS

ALLENGATES

ANARCHIE

BURFOOT

ALLTARE



sırken kullanmanız gereken stratejiyi geçen sayıda anlatırmışım. Bu yolla Rayıcı fazla zorlanmadan olabilebilirisiniz.

Edwin'e geri dönün ve yapmanız gereken son görevi öğrenin. Sea's Bounty Inn'de bulunan Marcus'tan bazı dokümanları almanız gerekiyor. Sea's Bounty Inn'e girin. Marcus'tan dokümanları almanın üç yolu var: dokümanları satın alabilirsiniz, çalabilirsiniz veya Marcus'u tehdit ederek dokümanları vermesini sağlayabilirsiniz. Dokümanları alıp Edwin'e götürdüğünüzde MaeVar ile konuşmanız için siz aşağı gönderin.

Şimdiki görevimizi yine MaeVar'dan alacağınız. Sea's Bounty Inn'de bulunan Embarr'ı öldürüp kanıt olarak bıçağını getirmemiz gerekiyor. MaeVar'ın Embarr'ın olduğunu inanması için bıçağı geldiğimiz yeterli olduğunda Embarr ile konuşup ona dânumu anlatabilir ve bıçağını isteyebilrisiniz. Bıçağı MaeVar'a götürün ve Edwin ile konuşmaya yukarı oyunu.

Edwin sizin kim olduğunuzu biliyormuş ve sizin bunu söylemeye tehdit ediyor. Edwin'in grubu katılmamasına izin verin (ve oyunda ki en mükemmel büyüğüyü grubunuza katmış olun). Edwin'de bu binada olup bitenleri öğrenmeniz için gereken anahtar bulunuyor. Aşağı kata inin ve x 500, y 300 koordinatlarındaki kütüy açarak içerisindeki kanıt alın.

Shadow Thieves Guild'e gidin ve Renafe'yi berin. Şimdi yapmanız gereken tek bir şey kaldır: MaeVar'ı temizlemek. MaeVar's Guild'e girdiğinizde buradaki tüm hırsızlar düşmanınız olacak, dikkatli olun. Herkesi öldürün ve ke-

riyi yağışmalayın. Son olarak Renafe'yi döndürün ve ödülünüzü kavushun.

**Quest: DemiLich
Kangaxx'ı dirilt (55000 xp)**

Sea's Bounty Inn'in sağındaki evin kapısındaki tuzağı etkisiz hale getirip içeri giren ve bodrum kataının Mezara çift tıkladığında Kangaxx sizden Athkatla'ya dağılmış parçalarını bulmanızı isteyecek. Kangaxx'ın kollarını ve bacaklılarını Cult of Unseeing Eye quest'in gitideğiniz Temple District teki Sewers bölgesindeki Shiade Lich'in mezarında bulacaksınız. Göğüs kısmı ise Bridge bölgesindeki Elemental Lich'in mezarında bulunuyor (Bridge kısmında açılamayı bulabilirsiniz). Her iki parçayı da aldıktan sonra Kangaxx'in evine gelin.

Uyan: Bu questin bundan sonraki kısmını oyundan sonlara gelmeden gerçekleştirmeye kalkmayın. Kangaxx tüm oyunda karşılaşığınız en kuvvetli düşman. Kangaxx'ın ilk lich halini öldürdükten sonra bir Demilich'e dönüşüyor. Demiliche +4 silahlardan hancırda ona vurabilmeyi mümkün değil ve elinizde böyle bir silah olsa bile ona vurabilmeyi için karakterinizin seviyesinin çok yüksek olması lazım. Ayrıca Kangaxx istedigi zaman Imprisonment yapıp bir karakterinizi başka bir boyutta gönderiyor ve buna karşı saving throw şansınız da yok. Kangaxx üzerinde az sonra vereceğim strateji haricinde 'konuş-öldür' stratejisini kullanmanız da mümkün değil. Kangaxx'ı öldürmeye stratejimiz için Underdark kısmını tamamlamış olmanız ve Mind Flayers Inn'de bulunan dire char'ı tasmalannı sa-

Evet bu aylık da yerimiz dolduğundan burada kesiyoruz. Ümarım gelecek sayıda yazıyi bitirebiliriz.

Eser Güven

THE LONGEST JOURNEY

Üçüncü bölümle Longest Journey'ın tam çözümünü tamamlıyoruz.

En son Kaptan Nebeyav ile bir anlaşma yapmisti. Simdi bu anlaşmanın şartlarını yerine getirmek için önce şehir haritasına gidip The Road North'u seçin. Bir sonraki ekranada ise Into Forest'a tıklayın, sonra da Forest'a Crow'la konuşun ve sağдан çıkin. Bir sonraki ekranada kayıp kardeşini arayan Ben-Bandu'yla karşılaşacaksınız. Konuşmanız bitince Crow'u çağrımak için flütü kullanın ve ondan Ben-Bandu'nun kardeşini aramasını isteyin. Biraz daha yürüyün, yıkılmış köprüye bakın.

Onceki ekrana dönün, yerde oturan yaşı bir kadın göreceksiniz. Sizden eve gitmek için yardım isteyecek, bu bir tuzak ama çaresiz kabul etmek zorundasınız. Ayağa kalkması için yardım edin ve yolu göstermesini isteyin. Eve girdiğinizde yaşı cadı dışarı çıkaracak, bu arada siz de ortağa göz atın ve kapının sağ tarafındaki kolona muhakkak dikkat edin. Ayrıca masanın altında duran tuhaf tahta parçasına da yakından bakın. Odanın sağ tarafında bir dolap var, yanında da bir süpürge. Süpürgeyle dolabı açın ve Ben-Bandu'nun kardeşini çıkarın. Masadaki küçük kafatasını pencereye fırlatın, cam kırılacak. Şimdi de Banda-Uta'yı tutup pencereden fırlatmalısınız. Yaşı cadı yani Gribbler geri dön-



düğünde üstüne saldıracak. Olabildiğince çabuk masanın altındaki yerinden oynamış olan kalasa tıklayın. Çürük kolon düşecek ve Gribbler'i ocağa kıstıracak. Dışarı çıkin, Ben-Bandu'yla konuşun ve Banda köyüne gidein. Burada Elder Mole'la konuşun, sonra tekrar Ben'le konuşacak ve uyumak için Spirit Dig'e gireceksiniz. İçeri girince yatağa tıklayın. Bu boşluğun sonu...

There and back again

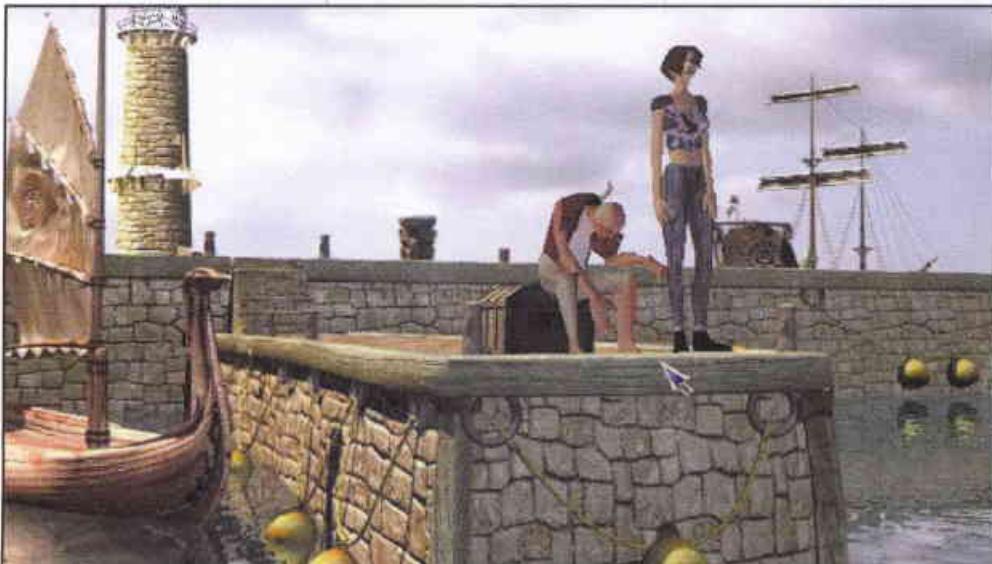
Spirit Dig'den çıkin, Ben-Bandu'yla konuşun, sonra da Elder Mole'la Size Disk'in bir parçası olan Banda Stone'u verecek. Crow'u uyandırın ve bataklığa

yürüyün. Köprüyü geçip mor çiçeklerden toplayın. Tepeyi aşip Floating Castle'a ilerleyin. Şato-nun girişindeki heykelle konuşmayı deneyin. Elinizdeki çiceği heykel üzerinde kullanım, şimdilik bir işe yaramayacak ama olsun. Ekranın sağ alt kısmındaki Bush'a bakın ve oradaki meyveleri toplamaya çalışın. Flütü kullanarak Crow'u çağırın. Crow'u kullanarak kirazları toplayın. Meyveyi elinizdeki çiçekler üzerinde kullanım, yumuşatıcı bir krem elde etiniz. Kremi taşlaşmış adam üstünde kullanım ve onunla konuşun. Onun yardımıyla şatoya gireceksiniz. Sağ alt tarafta elini açmış, dilenci gibi duran heykelin eline

biraz bozuk para bırakın. Her iki elinde de alevler görecksiniz. İlkisine de tıklayın, sonra da söndürmek için üfleyin. Heykel eski haline donecek, eline biraz daha para verin. Bir kez daha dönüşüm geçirecek ve bir elinde tuz, bir elinde biber olacak. Bunları alın.

Sol tarafta elinde bir kum saatı olan bir heykel daha var. Saati çevirin, odanın ortasındaki merdivenler kullanılabilir hale gelecek, süre dolmadan oradan geçmelisiniz. Aynanın önündeki merdivenlerde duran kağıt sayfayı almaya kalkarsanız bir canavar tarafından durdurulacaksınız, o yüzden şimdilik bu konuda acele etmeyin. Aynanın sol tarafındaki kapıya açın, merdivenleri çıkin, bir kum saatı daha görecksiniz. Saati çevirin ve yine süre dolmadan platformdan geçin. Kapıdan geçin, yolu izleyin. Bir başka heykel tarafından önü kapanmış bir kapıya geleceksiniz, elinizdeki biberliği heykelde kullanım, kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkarırken Roper Clacks karşınıza çıkacak. Sırayla söylemeniz gerekenler şöyle: önce rüzgarı serbest bırakmasını isteyin, sonra da meydan okuyun. Size fireball atacak. Ona daha adaletli bir öneriniz olduğunu söyleyin. Hesap makinasını çıkarıp Clacks üzerinde kullanım. Bu onun sonu olacak...

Kuleye tırmanın. Soldaki mor



küreye bakın. Kitaplığının üstündeki rafta, erişmeyeceğiniz bir yerde bir esans var. Perdeye tıklayın, pencereyi açın ve yerde duran yeşil esans şipesini alın. Kitaplığının alt rafında duran beyaz esansı da alın. Masanın üstünde duran kafatasını hareket ettirin ve mavi esansı alın. Kafatasındaki "cauldron'a tıklayın. Yakından bakarsanız sarı bir şşe göreceksiniz. Rafta duran büyük kitabımdan bakın. Sayfa sadece birinci büyüğü okuyabileceğiniz şekilde yırtılmış olacak. Nasıl yapacağınızı anlamak için tarife tıklayın. Kitabı bırakın ve Cauldron'la yanın temasa geçin. Görünmezlik büyüsü yapmak için sırasıyla beyaz, yeşil ve mavi esansları kullanın. Tekrar labirent'e dönün ve az önce almadığınız parşomeni almak için hazırlığınız iksiri için. Kuleye dönün ve büyük kitabımda, az önce almadığınız sayfayı kullanın. Cauldron'a gidin ve sırasıyla sarı, beyaz ve maviyi kullanarak "tüyü kadar haffi" iksirini hazırlayın. Sonra da yeşil, sarı ve maviyi kullanarak büyüp yapma iksirini elde edin. İlk hazırladığınız iksirden içün, odanın içinde uçmaya başlayacağınız.

Artık en üst rafta duran kırmızı esansı alabilirsiniz. Şimdi de sırasıyla kırmızı, kırmızı ve mavi kullanarak big bang iksirini ve beyaz, kırmızı ve maviyi kullanarak rüzgar iksirini hazırlayın. Küreye gidin ve önce büyüp hazırlama iksirini sonra da big bang'i kullanın. Crow'u çağırın, ona rüzgar iksirini verin. Şimdi Crow üzerinde el ikonunu kullanarak onu açık pencereden çıkarın. Buradaki işiniz bitti, Marcuria'ya dönebilirsiniz.

Kaptan Nebevay'a gidin, konuşma bitince rüzgar iksirini onun üstünde kullanın. Hana gidin, barda duran kadınla konuşmaya çalışın. Başlangıçta muhabbet etmek istemeyecek, bu durumda Map of Northlands'ı ona verin. Ona Nebevay için du-

mencilik yapabileceğini söyleyin. Tapınağa gidin ve Tobias'la konuşun. Size Talisman of Balance'ı verecek. Tekrar kaptan gidin ve açık denizlerdeki maceranız başlasın.

The chaos storm

Güvertede duran elma fişisine bakın, bir elma alın. Alt kata inin, orada bir un çuvalı goreceksiniz. Yanında duran baltayı alın. Çuvalda bir delik var, delikte de bir kurtçuk. Inventory'deki şeker alın, ağızınıza atın. O artık yapışkan bir şeker. Şekerin çuvalındaki delik üzerinde kullanın. Kurtçuk tekrar ortaya çıktıığında şekere yapışacak. Onu alın ve elma üzerinde kullanın. Bu elmayı kaptana verin. O gitmekten sonra da

de konuşmayı deneyin. Dördüncü kez geçerken dokunmaya çalışın. Duvardaki çizimlere tıklayın. Duvara tıklayın. Tekrar tıklayın ve ağız ikonunu seçin. Bir daha duvara tıklayın, bu kez el ikonunu kullanın. Buradan Polyp'i alacaksınız. Onu April üzerinde kullanın. Bu kez raptiye April üzerinde kullanarak kan alın. Bubble'dan çıkış için dipteki çıkış kullanın. Sağ taraftaki deniz kabuğundan inciyi alın. Soldaki yosunlara da bir göz atın ve şehre doğru yüzün. İçeri girince duvardaki yeşil tortu gibi şeyden alın. Tekrar Bubble'a dönün. Kanla ııldaldan yeşil nesneyi birlikte kullanın, siyah inciyi bunun üzerinde kullanırsınızda altına dönüşecektir. Bu inciyi April'den sonra da

Şimdi de içteki daireleri doğru yöne bakacak şekilde çevirmelisiniz. Fire Ring'i üst sola, Bird Ring'i üst sağa, Maerum Ring'i alt sağa çevirin. Bu iş bitince altlar ortası açılacak ve mağara aydınlanacak. Duvarlardaki çizimlere soldaki sembole bakın.

Gidip Merperson'la konuşun. Şimdi zipkini alıp batık gemiye gitmeliyiniz. Gemiye girmeye çalışın, Snapjaw izin vermeyecek. Zipkini ona saldırın. Olunce gitip bir dişini alın. Gemeye girin ve tılsımı alın. Tekrar mağaraya yüzün ve tılsımı sembolde kullanın. Oluşan oyuğa bakın ve Maerum Stone'u alın. Şehre gidip dişi, taşı ve tılsımı Merperson üzerinde kullanın. Bu durum siz "barış elçisi" gibi bir şey yapacak, tadını çıkarın...

Reunification

Kumsalındaki ipi alın. Crow'u çağırın. Konuşma bitikten sonra el ikonuya Crow'u tutup Jungle'a tıklayın. Artık karga bir kılavuzunuz var. Haritada Volcano'yu seçin. April'in arkasındaki bü-

dümenciniz Tun Luiet'le konuşun. Dumenin yanında duran küreye bakın ve Tun'la pusula hakkında konuşun. Sonra da biraz dinlenmesini söyleyin ve dümene geçin. Tun gidince Talisman of Balance'ı pusula üzerinde kullanın. Sonra da Tun'la konuşun. Videodan sonra köprüye gidin ve tılsımı geri alın. Nebevay'la yapacağınız tatsız konuşmadan sonra un çuvalının olduğu yere gidin. Kaptan tılsımı oradaki sandığın içine saklamıştı, baltayla sandığı kırın.

A deep blue mirror

Crow'dan en yakın adayı bulmasını isteyin. Suya bakın, bir kafanın akıntıyla sürüklendiğini göreceksiniz, ikinci kez geldiğinde ona tekrar bakın, üçüncü sefer-

rilda deneyin, artık Mer dilini bilirsiniz. Şehre yüzün ve duvardan kristalı alın. Merperson'la her şeyi konuşun ve kristalı ona verin. Yosunlara gidin ve el ikonunu kullanarak yolunuzu açın. Burada ikinci kristalı bulacaksınız. Diğer yosunları da temizleyin ve gizli mağaranın girişini bulun. Altar'ın solunda (3.) ve sağında (4.) duran kristalleri alın. Sonra da Altar'a bakın. Kristalleri doğru yollara ve doğru yöne bakacak şekilde yerleştiriniz. Bunun için, ilk kristalı alt sağdaki slota yerleştirin ve üzerine tıklayın. Üzerinde beliren oka bir kez tıklayın. İkinci kristalı üst sol slota koyn ve onu da bir kez çevirin. Üçüncü kristalı üst sağa yerleştirip iki kez çevirin. Son kristal ise alt sol slota koyn ve iki kez çevirin.

Sağdan The Arch'a gidin. Giant Crab'la konuşun. Küçük deniz kabuğunu kıpırdatmaya çalışın. Uçuruma gidin, ateşe ve suya bakın. Volcano'ya gitip canavarın yüzündeki Big Mouth'a ba-



kin ve içeri girin. Anahtar deliğinde Stone Key'i kullanın ve yukarıdaki şekli aklınızda tutun, daha iyi bir kağıda not edin. Anahtarları çevirin ve sembolün değiştiğine dikkat edin. Anahtar deliğinin solundaki boşluğa bakın. Bunun bir teleskop olduğunu göreceksiniz. Tekrar tıklayın, April teleskopun nereyi gösterdiğini söyleyecek. Anahtarları ilk sembolü gördüğünüz haline gelene kadar çevirin ve hangi sembolde teleskopun hangi heykeli gösterdiğini not edin. Anahtarları alıp Ruins'e gidin. Statue Base'e yakından bakın, anahtarları deliğe sokun. Cliff sembolü anahtarların altına gelene dek sağa, Volcano sembolü anahtarların üstüne gelene dek sola çevirin. Anahtarları alıp Cliffe'ye gidin. Ağaç sembolü anahtarının altına gelene kadar sağa, Ruins'üste gelene kadar sola çevirin. Şimdi de Large Tree'ye gidin. Ağaç sembolü aşağıda belirene dek sağa. Cliff sembolü yukarıda belirene kadar da sola çevirin. Anahtarları alıp yakın plan dan çırın. Kulağa tıklayın ve ağız ikonuya seslenin. Tekrar kulağa konuşun ve Q'Aman'ı dost olduğunuzu ikna edin. Size yerini söyleyecek.

Jungle'a gidip Quiet Giant's Glade'ı seçin. Oraya varınca



Q'Aman'a konuşturma sırasında Orlowol'u sorun ve sahildeki yaralıdan bahsedin. Q'Aman'ın peşinden uçuruma çırın ve onunla konuşun. Size yemi olmadığı için balık avlayamadığını söyleyecek, ona inventory'deki şeker kağıdını verin. Buyuk ağaça gidip tepeye tırmanın Wooden Crossbow'a bakıp aşağı inen ve çocuk-adamları konuşun. Yaptıkları bu aletle aya gitmeyi planladıklarını anlatacaklar. Konuşma bitince arkalarından ağaç tırmanın. Stickman Wick'le konuşun. Tekrar Cliff'e dönün, balık kilçıklarını toplayın. Q'Aman'la konuşup tekrar ağaçta gidin. Wick'e oltayı verin. Alet tamamlandıktan sonra yine Wick'le konuşun. Kemikleri ip üzerinde kullanın, bu ipi de yay üzerinde kolu çekin.

Uçurumun diğer tarafındaki

Alatien'le konuşun. Size yardımcı etmeyecek. Uçurumun iki yakası arasındaki hava akımına doğru rüzgar ıksirini kullanın. Tuy kadar hafif olmanızı sağlayacak ıksiri için ve diğer tarafa geçin. Alatien'le konuşuktan sonra Tunnel Enterance'dan geçin. Basamakları çıkış kaleye doğru ilerleyin. Bahçedeki çocukla konuşun, sağa doğru gidip genç kadınla konuşun ve sonra da kaleye girmeye çalışın. Bekçi sizden dört hikayeyle ilgili dört doğru cevap isteyecek. Hazırlanmak için zaman isteyin. Yarının başında bekçiye gidin, genç kadının ondan hoşlandığını söyleyin ve "Four Tales"den birini anlatmasını isteyin. Tüneli geçip yaşı adamdan da hikaye anlatmasını isteyin. Kalenin bahçesindeki çocuğa ve genç kadına da aynı şe-

yi sorun. Kale bekçisine gidip soruları cevaplayın. Tale of the winds'in cevabı; Mount Bak'ta ana, the tower of light. Tale of stars'in cevabı; The spirits of five tellers. Tale of the sea'nın cevabı; The octa'wo. Tale of homecoming cevabı; A broken pot to teach him that absence may break a heart or two. İçeri girip Alatien Teller'la konuşun. İnsanlar yeniden bir araya gelecek, April Alatien

Stone'u alacak ve uyuyan tanrıya götürülecek. Kum üzerinde el ikonu kullanın ve küçük deliği bulun. Buraya doğru konuşun ve kayanın tepesindeki büyük delikten girin. Dairesel çıktıtıya dokunun. Ejderhaya konuşun, size mavi mucevheri verecek ve Dark People'a gideceksiniz. Cloaked Figure'le konuşun ve star map ile Dark People's Stone'u alın.

Shadows

İskeleden şehrde doğru yürüyen, bir Shift açılacak ve kendinizi katedralde bulacaksınız. Peder Rau'le konuşun. Sonra da pansiyona gidin. Burada Gordon Holloway'le karşılaşacaksınız, onunla konuşun, ne soylerseniz söyleyin Emma'yı vuracak. April'in odasına girerken Zack'le karşılaşacaksınız.



niz, o da vurulacak. Odaya girip pencereden bakın ve nehre atlın. Görünmezlik iksirini için ve pansionun kapısındaki bekçiyeye görünmeden kaçın. Kafeye doğrudan gidin, animasyonun ardından yaşlı kadını konuş.

Rebirth

Şehir haritasından City Green'i seçin. Abnaxas'a gidin. Size ihtiyacınız olan son taşı, Venar Stone'u verecek. Westhose'un evine gidin ve konuşun. Stone Dragon'a gidin ve taşları şu şekilde yerdeki boşluklara yerleştirin. Dark People's Stone alttaki boşluğu, Alatien Stone üstteki boşluğu, Venar Stone soldakine ve Banda Stone da sağdakine. Bir şeyin ters gittiğini anlayacağınız Crow'u çağırın. Onu ejderhanın burnundaki pişik üzerinde kullanın. Merdivenlerden inin ve havuzun yanındaki vanayı çevirmeye çalışın, ama sıkıştığını görecəksiniz. Üst kata çıkıp Yerin'le konuşun, bütün soruları sorun. Sonunda vananın kilidini açacak. Tekrar vanaya gidip çevirin. Boş havuzdan Stone Disc'i alın. Şehre dönüp videoyu izleyin.

Kin

Fırça ve paleti tuval üzerinde kullanın. Araya video girecek ve kendinizi katedralde bulacaksınız. Buradan çıkış Flipper'a gidin, artık sahte kimliğiniz hazzırda. Flipper'la konuşup ona Star Map'i verin. Metro Circle'a gidin ve asansörlerin olduğu sol tarafa ilerleyin. Asansöre binip yukarı çıkin. Açıklığa geldiğinizde çöp kutusundan pizza kutusunu alın, gıysi satan mağazaya bakın ve üstünüğe düzgün bir şeyler almak için buraya gidin. Shuttle çıkışını bulun ve burdan çıkin. Polisle konuşun ve MTI binasının yerini öğrenin. To the street çıkışını kullanın, resepsiyonistle konuşun. Ona McAllen'a pizza getirdiğini söyleyin. McAllen'in ofisine girince masa üzerinde el ikonunu kullanın. Konuşma ve animasyonlardan sonra bir canavarın saldırısına maruz kalacaksınız, bilgisayara bakın ve el ikonunu kullanın. Kapıdan çıkış sola ilerleyin. Ekranın alt kısmına koşun.

ve yaratığın ölümünü izleyin. Cortez'le konuşun. Laboratuara dönmün ve stone disk'i bilgisayarda kullanın. Flipper'a gidin. Burada sizi korkunç bir surpriz bekliyor. Flipper'dan geride kalan haritada gitmeniz gereken yerin Morningstar Spaceport yakınında bir yerde olduğunuzu göreceksiniz. Tekrar metroyu kullanarak Metro Circle'a ve sonra da asansörlerde gidin. Tubes çıkışını kullanıp sekreterle konuşun. Kolonist olmak istedığınızı söyleyin.

Dreamland

Kadınlar tuvaleti kilitli, erkeklerinkini deneyin. Duvardaki Dispensör Üzerinde Cashcard'i kullanın, Instant Heat alacaksınız. Soldaki çöp kutusunu sürükleyn ve izgara üzerinde bozukluk kullanın. Izgarayı söküp ve geçide girin. Sol alt köşedeki ekranı bakın, Service Duct Exit # 1'e tıklayın. Güvenlik kamerasına bakın ve kabloyu çekin. Gorevlinin size doğru geldiğini görünce tekrar geçide girip saklanın. Sonra da 2 numaralı Service Duct Exit'e tıklayın. Kanalın içinden çıkin ve görevlinin fincanına instant heat atın. Tekrar geçide girip ekranı bakın, yine 2 numarayı seçin.



Gorevlinin kahveyi içiştin seyredip oraya girin. Odadaki ceketten MagKey'ı alın. Güvenlik haritasına bakın, Cell Block Guard'ı seçin ve mola verdırın. Bilgisayara bakın ve 5 numarayı seçin. Güvenlik bürosundan çıkin, sağa dönün, ilerleyin. 5. kiliti açın, MagKey'le hücreyi açın ve Adrian'ı serbest bırakın. Güvenlik odasına gidip Rest Area ve Airlock görevlilerine mola verdırın. Cell Block'a gidin, Adrian'la konuşun. Paneldeki kırmızı düğmeye basın. Burdan çıkış rest area ve cargo bay görevlisine izin verin. Cargo bay'e gidin ve bilgisayarı kullanın. Odanın sol arkasında L10-9 numaralı kutu serisini bulacaksınız. Buradan bir Oxygen Brick alın. Yine güvenlik odası, yine rest area ve airlock görevlilerine izin, Airlock'a gidin, Oxygen Brick'ı Pod'da kullanın. Adrian'la konuşun. Önce onu sonra da kendiniz uzaya fırlatın.

The longest Journey

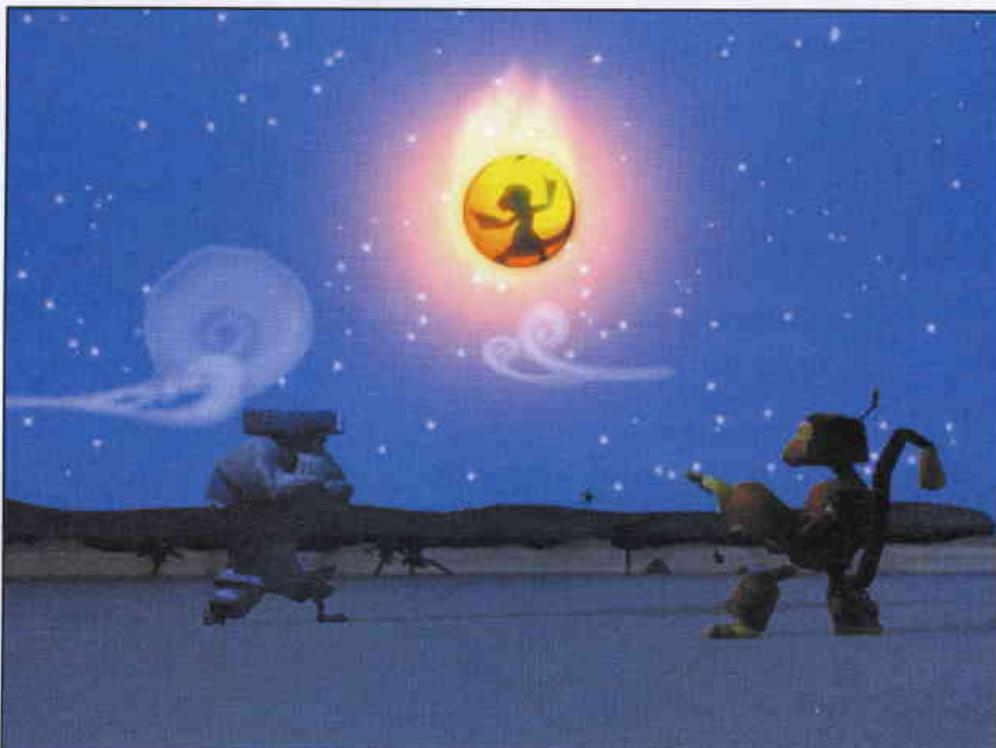
Parçalanmış poda bakın ve çole ilerleyin. Adrian'ın podunu bulduktan sonra kuleye doğru ilerleyin. Bind Magic'i tıslım üzerinde, onu da Vortex'de kullanın. Far Side of the Chasm'a tıklayın ve ilerleyin, sonra da The Tower'ı seçin. Altın yüzüğü April'in babasında kullanın ve kuleye gidin, Kanyona vardığınızda Crow'u çağırın. Konuşuktan sonra onu Cone Structure'da, geri döndüğünde ise kanyonda kullanın. Biraz su getirmesi için Crow'u bu kez de Well of Making'de, sonra tekrar kanyonda kullanın. Köprüyü geçin, Well of Making'de el ikonunu kullanın, sonra da stone disk'i. Oluşan el simgesi üzerinde el ikonunu kullanın. Uzun bir video girecek, bittiğinde tıslımı Gordon üzerinde kullanın. Bu maceranın sonu...



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Hepinizin beklediği Monkey Island'dın tam çözümü sıcak-sıcak emrinize amade.

Sımdı bu yazıya 'Şu an ne kadar mutlu olduğumu tahmin edemezsiniz' diye başlasam akılınıza ne gelirdi acaba? Ya yazının başlığını bakıp 'sonunda Monkey Island'a katılmıştım' için bu kadar mutlu' diyebilir veya diğer yazılarımı takip ediyorsanız (ki ettiğinizi biliyorum :) mutluluğumu Baldur's Gate 2'ye bağlayabilirsiniz. E tabii bir bilgisayar oyunu dergisindeki bir strateji yazısının giriş, mutlaka oyuncularla ilgili bir şeyler çağrırlar insana. Peki sürekli oyuncular hakkında konuşmak zorunda mıyız ki? Nasıl siz bana içinde herhangi bir oyunla ilgili tek kelime olmayan, sadece hal hatır sormak için emailler gönderiyorsanız, ben de aynı şekilde bu mutluluğumu hepinizle paylaşabilirim diye düşündüm. Evet sevgili Level okurları, bu mutluluğun sebebi herhangi bir oyunla ilgili değil. Mutluluğumun sebebi mükemmel bir kız. Sanırım onu hatırlayacaksınız, size Icewind Dale yazısında İrem'den bahsetmiştim. İşte bu mükemmel kızın iznimizle buradan teşekkür etmek istiyorum. İremciğim, seni çok seviyorum. Yeni yılın kutlu



olsun.

Haydi artık Escape from Monkey Island'in çözümüne geçelim. Hemen size açıklama hakkında küçük bir açıklama yapayım (nasıl cümle?): Açıklamada çoğu yerde direk çözüm cümlesiinden

önce size ipucu soruları ve cümleleri vereceğim. Böylece yapmanız gereken bir sonraki adımı daha iyi tahmin edebileceksiniz. Not: Elinizdeki bir eşayı, yine elinizdeki başka bir eşya ile birleştirme isterseniz önce tuşuna bâ-

sarak inventory ekranına gelmelii, istediğiniz eşayı U tuşuna basarak one çikarmalı, sonra da diğer eşyalarla kullanmalısınız. Bunu keşfetmek biraz zamanımı aldı ama olsun, siz de aynı şeyi yaşayın diye söyledim :)

Act 1

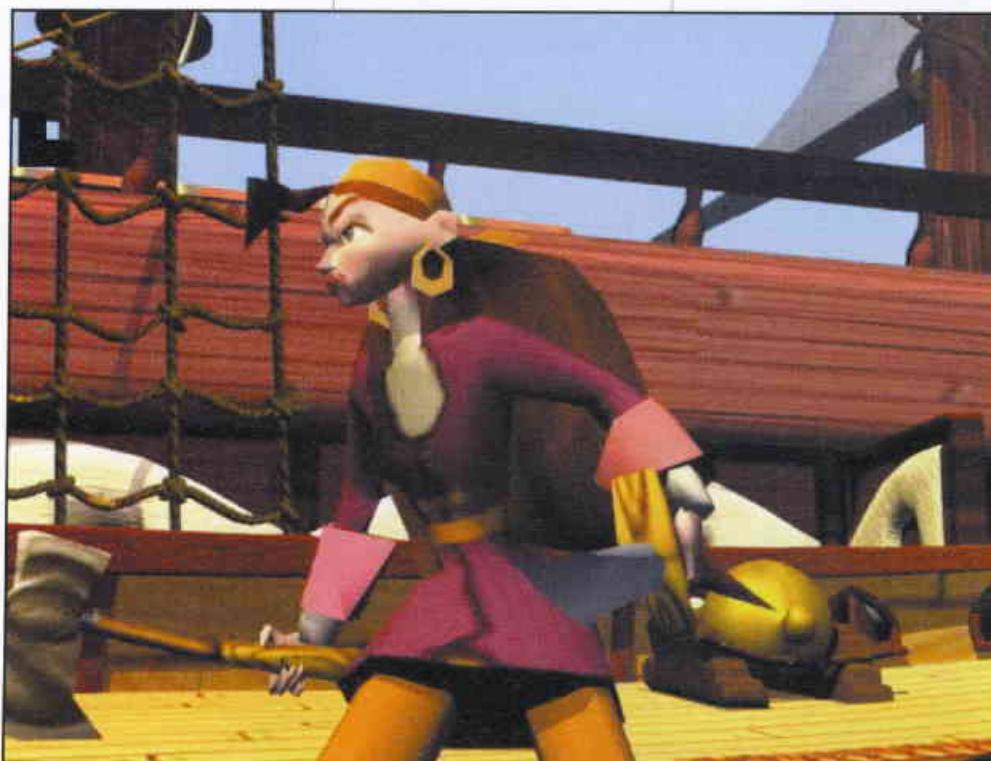
MELEE ISLAND

Gemi

İçinde köz bulunan mangala tekme atın, yere düşen komürlerden birisini ayağınızla alıp dolu olan topa doğru fırlatın. İlk cümle olduğundan ufak bir açıklama yapayım: Mangala tekme atmak için mangala doğru dönüp U tuşuna basmanız gerekiyor. Komürü ayağınızla aldiginizde dolu olan topu görene kadar direğin etrafında dönün ve aşağıda seçenekleri çıkışa komürü fırlatın.

Mansiyona taş atan elemanı durduralım

Melee Island'da yapmamız gereken ilk iş hükümet binasını yıkılmaktan kurtulmak. Mancınığı kullanan tiple konuştuğumuzda abur cuburdan hoşlandığını öğreniyoruz. Şehre inin ve şehrin





uç kısmında bulunan Scumm Bar'a girin. Barnen'den abur cubur istediğimizde sonuncunun sarhoş adama gittiğini öğreniyoruz. Sarhoş adamin masasından da abur cuburu hop diye alamıyoruz ne yazık ki. Belki de balonla ilgili yapmamız gereken bir şeyle vardır. Giriş kısmında bulunan dart oyuncularıyla konuşup yeteneklerini sergilemelerini isteyin. Buradaki espriler çok güzel, o yüzden dart oyuncusuna mümkün olan tüm seçenekleri seçip her yeri vurdurun. Asıl amacımız balonu patlatmak. Balon patlayınca sarhoş sızacak ve abur cuburları alabileceğiz.

Melee Island haritasına çıkin ve limana gidin. Yerdeki plastik tübü alın ve mansiyona geri döñün.

Mancınığın yanına gidin ve elemana abur cubur verin. Ekrandan çıkışınca mancınığin ayarlarıyla oynayın. Geri geldiğinde mancınıği ayırmak için kaktuse doğru atış yapıyor. Belki bir şekilde attığı taşın ona geri dönmesini sağlayabiliriz. Kaktuse gidin ve plastik tübü kaktüs üzerinde kulanın. Elemana tekrar abur cubur verin, tekrar kontrolleri bozun ve mancınığın yerle bir olmasını seyredin.

Bir gemi ve tayfa bulmanız gerekiyor

Limana giderek liman yöneticisi

siyle konuşun. Bir gemi almak için yetki sahibi olmamız gerekiyor. Karımızın vali olduğunu unuttular galiba.

Şehre giderek Otis ve Carla ile konuşun. Onlara hükümet işi bulmamızla ilgilendiler galiba. E karınız vali olunca onlara iş bulmak da zor olmasa gerek. Mansiyona gidin ve masadaki kontratı alın. Mansiyonda iki tane kontrat var, ikisine de bakın. İşimize yarıyacak olan 'cushy government job' olan Kontratları Elaine'e verebiliriz. Elaine ile gemi hakkında konuşunca size yetki sembolü verecek.

Scumm Bar'a girip I Cheeze ile konuşun. Onu tayfanıza katmak için küfürlü bilek gureşinde galip gelmeniz gerekiyor. Doğru karşıtları vererek burayı kolayca geçebilirsiniz.

Otis ve Carla'ya gidin ve onlara imzalı kontratı verin. Böylece tayfamızı toparlamış olduk. Artık limana giderek yetki sembolümüzü liman yöneticisine gösterebilir ve engin denizlere açılabiliriz.

LUCRE ISLAND

Buraya mirasımızı almaya geldik, unutmayı

Kanun binasına girin ve aile avukatlarıyla konuşun. Bize kalan mirası anlatan bir mektup verecekler, mirasımız bankadadır.

Bankaya girin ve müdürlü ko-

nüşarak sahibi olduğunu kasa kutusunu göstermesini isteyin. Tam mirasımıza kavuştuğumda sevinirken başımıza bir soygun oluyor. Bizim kılığımıza girip bankayı soyanın kim olduğunu elbette bulacağım ama önce kilitli kaldığımız kasadan çıkmamız gerekiyor.

Kılıç alın ve kapının alt menteşesinde kullanın. Kırık kılıç çatlağın üzerinde kullanarak onu genişletin. Yerdeki mendili ve kasanın içindeki grog ile müzik kutusunu alın. Üç süngeri de toplayın.

Çatlağı genişleteerek kapayı açınanın bir yolu olmalı. Belki de süngerlerin emiciliğinden faydalananız. Tüm süngerleri sıraya çatlağın üzerinde kullanın. Grog'u süngerlere döktüğümüzde kapı açılacak ve serbest kalacağız. Tabii ki yalnızca birkaç saniyelik olacak. Ne yazık ki şu anda tüm deliller alehimizle ama kimse Guybrush Threepwood'a kazık atıp da kaçamaz, değil mi? Hapiste tavuk yağını alın ve dışarı çıkmak.

İlk olarak Pegnose

Pete'in evini bulalım

Parfümcüye gidin ve yerdeki boş parfüm şişelerinden birini alın. Parfümcüyle konuşup masanın üzerinden Eau du Le Chuck alın. Palace of Prosthesis'e gidin ve Dave ile konuşun. Dave kor olduğundan koku alma duyusu-

nun çok güçlü olduğunu söylüyor. Belki de hırsızın düşündüğü mendili işimize yarayabilir. Dave'e mendili koklatınca burnu tikali olduğundan bu kokunun daha güçlü haline ihtiyacı olduğunu söylüyor. O zaman bu kokulardan oluşan bir parfüm yapسا nasıl olur ki? Peki ihtiyacımız olan kokuları nasıl öğreneceğiz. Mendili her kokladığınızda aldığından kokuya dikkat edin. Gerekli malzemeler şunlar: House of Sticks'ten tahta talaşı, Bait Shop'tan balık, çesmeden su, Lucre Island haritasından ulaşacağınız mansiyonun bahçesinden çiçek, yine haritadan gideceğiniz bataklıktan bataklık suyu Hazır Bait Shop'a gitmişken kapının önündeki ördeği de alıverin. Tüm bu malzemeleri boş şişeye doldurun. Artık kuvvetli parfümü müzü Dave üzerinde kullanabiliriz. Dave kokuya tanıyacak ve size bu kokunun sahibinin adını söyleyecek. Bu isim rasgele yaratılıyor. Bana çıkan Vincent A. Jones iddi. Şimdi yapmamız gereken bu kişinin dosyasını bulmak.

Yandaki dosya bulma aygitına bakınca üç tane teker ve her tekerin üstünde beş tane resim olduğunu göreceksiniz. Hepsinin tek tek denesek oldukça uzun sürecek herhalde. Üçünü de tavan yapıp düğmeye basın. Geçen isme dikkat edin. Üçünü de ağaç yapın ve geçen isme dikkat edin. Bir şeyle fark ettiniz mi? Evet her bir resim dört harfe karşılık geliyor. Tavşan A - D, ağaç E - H, balkabağı I - M, maymun N - T ve muz U - Z. Yani Vincent A. Jones için gereken sıra muz, tavşan, balkabağı. Doğru ayarlaştırdıktan sonra aradığınız dosya gelecek ve bataklık haritasına kavuşabileceksiniz.

Takma eli almayı deneyin. Da ve eli aldığınızı duyuyor, o zaman sesi bastıracak bir şeyle lazmış. Müzik kutusunu kullanın ve eli çalın.

Şehrin ortasında bulunan satranç oyuncularıyla konuşmaya başlayın. Kavga etmeye başlayınca kadar ikiyle de konuşun, sonra da saatlerini alın.

Bataklığa gidin. Haritaya dikkat ettiyseniz saatler ve gitmeniz gereken yönler olduğunu göreceksiniz. Saati sal üzerinde kullanın. Aşağıda gördüğünüz saatin belirttiği yöne doğru gidin. Bir iki

ekran sonra gelecekteki halinizle karşılaşacaksınız. Sizinle soylediklerine, verdiklerinin sırasına ve tuttuğunuza rakama dikkat edin. Yonları takip edin tekrar bu ekranı geldiğinizde az önce gelecekteki halinizin yaptıklarını bire bir yapmazsanız zaman paradoksu oluşacak ve bataklığın başına döneceksiniz.

Pegnose'un burnunu bir ördeğin kopardığını biliyor muydu�? Paspasın üzerinde tavuk yağıını kullandıktan sonra ördeği camdan içeri atın. Artık gerçek suçu elimizde ama hala masum olduğumuz kanıtlayamadık.

Biz masumuz

Bankaya gidin ve kanalizasyon kapağı üzerinde kırık kılıç kullanın. Kapağı bakın ve altındaki isimlere dikkat edin. Palace of Prostheses'e gidin ve Dave'den size bedava bir şeyler vermesini isteyin. Kapağı altındaki isimleri söylediğinizde Dave size yapma deri veriyor. Diğer isimleri seçerek başka başka yapma organları alabilirsiniz ama bunlar birleştirip komik bir adam yaratmaktan başka işe yaramıyorlar.

Bankaya ön kapidan giremediğimize göre biz de pencereden gireriz. Ama oraya ziyaret etmemiz için bir şeyler gereklidir. Yapma deri delikte kullanarak trampolin yaratın ve pencereden içeri girin.

Merdivenden inin ve zinciri çekerek bankanın ışıklarını yakın Duvardaki gölgeyi gördünüz mü? Bir bakın bakalım gölgeye, ne bulacaksınız. Sanırım lambanın üzerinde isimize yarayacak bir ipucu bulduk. Bankadan çıkmadan önce scupperware'i almayı unutmayın.

Bait Shop'a gidin ve bedava yemlerden alarak scupperware'in içine koyn. Tahtakurusu sirkini önce seyredin, sonra da aldığımız takma eli sirk üzerinde kullanarak tahtakurularını toplayın. Lucre Island haritasına çökip Ozzie'nin mansyonuna gidein.

Eğer Stick Shop'un sahibinden Ozzie hakkında bilgi alırsanız Ozzie'nin her sınırlendiğinde bastonunu kırdığını öğrenmiş olmalısınız. Onu sınırlendirmek için en çok değer verdiği şeylere zarar vermemiz gerek sanırım. Evi neden doldurulmuş hayvan dolu sanyorsunuz? Hayvanlardan birinin üzerinde parfüm kullanım ve olantıları seyredin. House of Sticks'e gidin ve Ozzie'nin bastonuna tahtakurularını yerleştirin. Artık Ozzie nereye giderse, biz de peşinden gidebileceğiz.

Mansiyona gidip Ozzie'yle konuşun ve çalışanların yerini bildiğinizi söyleyin. Size inanmayacak ama yine de emin olmak için kontrol etmeye çalışacak. Siz de onun ardından çıkışın ve yerde bi-

raklıtı izleri takip ederek ganime- tin yerini öğrenin.

Tümsegin arkasında, ağaçların yakınında gizli bir giriş bulacaksınız. Aşağı inin ve düğmeye basın. Cam kırılmaz olduğuna göre ganimeye ulaşmanın başka bir yolu olmalı. Sakın bu yolu suda olmasın! Dışarı çıkış ve suya atlayın. Neon balıklarını çekmek için onlara yem vermelisiniz. İçinde yem olan scupperware'i balıklar üzerinde kullanın ve ışığı kullanarak gizli mağaraya girin. Ganimeyi ve vidayı alın, hapise geri dönün ve Lucre Island'dan masumiyetinizi kanıtlayın!

Act 2

MELEE ISLAND

Ultimate Insult da neyin nesi?

Voodoo hattunuyla konuşmayı gidi. El şeklindeki koltuğun parmağını çektiginizde voodoo-ocu ortaya çıkarıyor. Onunla Ultimate Insult hakkında konuşun ve almış olduğunuz mirası gösterin. Size üç tane eşya veriyor ama mavi olan dördüncüsünü bulamadığını söylüyor. Dördüncü miras parçasını bizim bulmamız gereklidir.

Meathook'a gidin ve onunla yaptığı işler hakkında konuşun. Zamanında büyükbabanız için bir harita yapmış ama daha sonra bu harita ortadan kaybolmuş. Dikkat ettisiyiniz Meathook re-

simlerini mum kullanarak yapıyor. Evden çıkmadan önce firça almayı unutmayın.

Limana gidin ve bozuk para kismındaki madeni parayı alarak makinede kullanın. Para icerde sıkışınca makineye tekme tokat girişin, sallayın, bağırin, en sonunda istemediğiniz kadar grog sahibi olacaksınız. Bir tanesini alın.

Scumm Bar'a gidince kötü bir surprizle karşılaşıyoruz. Yılların Scumm Bar'ı rezil olmuş, Luà Bar isminden abuk subuk bir yere çevrilmiş. Kayıklarla servis yapılan yerdeki tabloya bakınca bunun Meathook'un tablosu olduğunu görüyoruz. Sakın aradığımız dördüncü miras parçası bu olmasın? Meathook'un tablolarının mumdan yapıldığını hatırlıysınız değil mi? Taburelerden birine oturun ve garsondan pişmiş bir şeyler isteyin. Yanan kayık içinde yemeğimiz geliyor. Belki bununla mumu eritebiliriz. Öyle bir zamanda fırçayı raylar üzerinde kullanmalıyız ki, yanınan kayık tablonun altındayken sistem durmaz. Bunu yapınca açı mutfaktan çıkıp tamire gelecek.

Hemen mutfağa girin ve buhar makinesine grog dökün. Böylece sistemin çalışmasını engelledik ve artık eriyen tablo kimse'nin işine yaramayacağından haritaya sahip olmuş olduk.

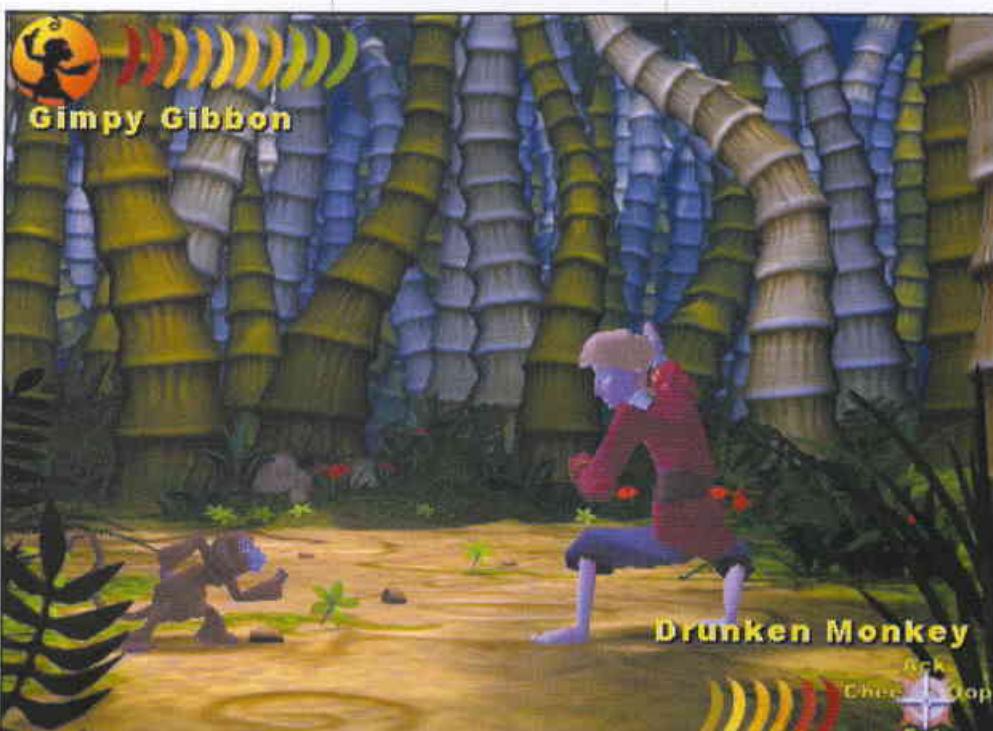
Bu mirasları bir yerlerde kullanıp gideceğimiz adayı öğrenmemiz gereklidir. Limana gidin ve geminizdeki heykel üzerinde küpeleri kullanın. Sonra sırayla kolları ve kaleti takın. Son olarak da haritayı verip gideceğiniz adayı bulun.

JAMBALAYA ISLAND

Ultimate Insult parçalarını toplayalım!

Etraftaki turistlerle konusarak Ultimate Insult parçaları hakkında bilgi alın. Gerekenler bir adet altın adam, bir adet gümüş maymun ve bir adet bronz şapka.

StarBuccaneer's dükkanına gidin ve camdaki bardağın içine girip bardağı alın ve tezgahtara bardağı verip kahve sahibi olun. Turist kadının çantasından bardağı çalın. Tezgahtaki çöreklerden birini alıp ağızınıza atın. Bu içeren şeyden arta kalanlar birazdan işimize yaraya-



cak.

Stan'ın evine gidin. Pencerenin önünde yapıştırıcıyı ve biles broşürlerden birini alın. Stan'ın uzun konuşmasını dinlemek için ayak kalmanız gerekiyor. Biraz kahveye ne dersiniz? Kahveyi için ve Stan'ı dinleyin. Planet Threepwood kuponu kazanacaksınız.

Bara gidin ve rodeo makinesi üzerinde yapıştırıcıyı kullanın. Barmanle konuşarak grog alın ve rodeoya katılın. Makineye yapıştırınız için bir kupon daha kazanacaksınız.

Planet Threepwood'a gidin ve menüye bakın. Garson kızla konuşarak herhangi bir şey ismarlayın. Acaba üzerinde maymun kafası olan gümüş bir bardak isminiye yarar mı? Karikatür çizen korsanla konuşun ve gümüş bardaklı beraber bir karikatürüňüzü çizdirin. Yapıştırıcıyı karikatür üzerinde kullanıp turist kadından yürüttüğünüz bardak üzerinde kullanın. Sahte bardaklı gümüş bardağı değiştirin.

Limana dönüp kayığa binin ve sağ taraftaki adaya gidin. Buradaki korsan okuluna gidin ve snavda mümkün olduğunda nازık cevaplar vererek sertifika kazanın. Okula tekrar girin, bu sefer mümkün olan en acımasız cevapları verin. Kafamıza aptal şapkası takip dışarı yolluyorlar ama olsun, bu şapka bize çok gerekli.

Okulun dışındaki yangın alarına basın, öğretmen çıkışına içeri girin ve sandıktan bir eşya alın. Sandıkta yalnızca tüttün kâlana kadar bu işleme devam edin. Tekrar kayığa binerek Jam-balaya'ya geri dönün ve sol taraftaki kayalığı gidin.

Altın adam veya dalış yarışması ödülü

Marco de Pollo ve juri ile konuşun. Juriye yarışmak istediğiniz söyleyin. Marco de Pollo ile konuşup bir kez yarışın. Her bir juri ile konuşarak neyi yanlış yaptığıñız öğrenin. Birinci juri ruşvet aldığı için düşük puanlar veriyor. Stan'den aldığınız broşürün üstünde yanlışlıkla bu juri üyesinin sevgilisiyle olan bir resmi basılmış. Broşürü juri üyesine gösterin. Üçüncü ile konuşup Marco'nun hareketlerini tekrarlamamanız gerektiğini ve hangi hareketin nasıl yapılacağını öğrenin.

Marco de Pollo'nun yakındaki fok yağına çörek parçasını atın ve ona meydan okuyun. Yaptığı hareketleri tekrar ederek yarışmayı berabere bitirin. İstedığınız şekilde bir atlayış yapın, Marco siz taklit etmeye çalışınca martıların saldırısına uğrayacak. Artık ödül

meye devam edin. Altı kapağı açıp muz koyun, Timmy içeri girince kapağı kapatın. Yukarıdaki delikte muz kullanınca Timmy kapayı açıyor. İçeri girin ve muz toplayıcıyı kullanarak ot sokme aletini alın.

Manzara tepesine çıkin. En sağdaki kanala bir taş atın, dal kımdadığı anda orta kanala bir taş atın, dal kımdadığı anda sol kanala bir taş atın. Böylece taşlar birbirine çarpacak ve biri orta delije düşecek.

Church of LeChuck'a gidin ve muz toplayıcıyı kullanarak kapının üzerindeki kalkanları alın. Paçavra konuşarak lav botuna binme izni alın. Lava indiğiniz anda oyunu kaydedin, süt şubesine doğru gidin ve muz toplayıcıyı kullanarak şşeyi alın.

Kayaya doğru gidin. Yerdeki otları ot sokme aletini kullanarak kullanın, sonra da palmiye ağacını devirerek bir köprü oluşturun.

Monkey Town'a gidin ve Jojo ile konuşarak Monkey Kombat hakkında bilgi alın. Kalkanlardan oluşturduğunuz zili müziyen maymuna verip akordeonunu alın. Herman'a geri dönün ve kafasına hindistan cevizi fırlatın. Söylediklerine dikkat ederseniz ona şimdi ne atmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. Sırayla önce süt şubesini, sonra da akordeonu atınca hafızası yerine gelyor ve size yetki sembolünü veriyor. Tekrar Monkey Town'a gidin ve aradaki ormana girerek may-

munlarla Monkey Kombat yapın.

Monkey Kombat da nesi?

Monkey Kombat hareketleri tamamen rasgele olduğundan bunları size yazamıyorum. Not almanız gerekenler hangi söz kullanarak hangi hareketten hangi harekete geçildiği ve hangi hareketin hangi hareketi doğdu. 4 – 5 denemeden sonra tabloyu çıkarabilirsiniz. Tüm tabloyu çıkarınca Jojo'ya meydan okuyun ve onu yenerek şapkاسını alın (Jojo'yu yenemeyeceğinizi düşünmeyin, hata yapmazsanız son hamlede hata yapıyor ve yeniyorsunuz).

Ve bir güzel oyun daha sona eriyor...

Büyük maymun kafasına gidin ve Jojo'nun şapkاسını üzerinde kullanın. Muz toplayıcıyı maymunu burnuna takın.

İçeri girin ve slotta yetki sembolünü kullanın.

Yerdeki tahtayı alın ve küçük kuleden kullanın. Küçük kuleye tırmanın ve tahta üzerinde ziplaçın. Dev düğmeyi kapatın.

Oyunun son Monkey Kombatında ne kadar uğraşırsanız uğraşın ustun gelemediğiniz. Bu yüzden LeChuck'un hareketlerini taklit ederek uç kere beraber bitirin. LeChuck pes edecek ve oyunu bitireceksiniz.

Eser Güven

Act 3

MONKEY ISLAND

Yine Monkey Island'a düştük. Notu okuyun ve kanyona gitmek üzere muz toplayıcıyı alın. Sahile inin ve bütün muzları alın. Timmy'ye muz verince belli bir sureliğine siz takip edecek. Onu da kanyona götürün. Tekrar muz verip madene sokun. Buyuk kapıya gelinceye kadar muz ver-



FRONT LINE FORCES

Half-Life'ı nasıl bilirsiniz?

Half-Life piyasaya çıktıında olay olmuştu. Herkes bu oyundan bahsediyordu. Çünkü çok iyi hazırlanmış ve PC oyunlarında bir devrimdi. Çıktığından bu yana Half-Life multiplayer olarak o kadar tutuldu ki modları ortaya çıktı ve oyun hep güncellendi. Bugün ise artık oyun kendi orijinal konusu dışında tamamen modlarıyla anılıyor. En ünlü modu Counter-Strike dışından diğerleri pek oynanmaya da Front Line Force haritalarıyla Counter-Strike'a rakip olmaya en yakın aday.

Front Line Force'un farkı ne?

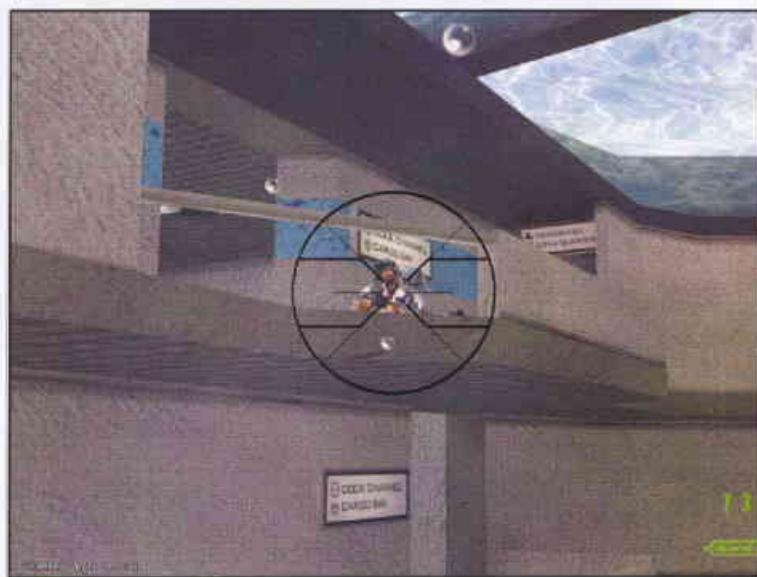
Front Line Force Half-Life'da daha çok benzeyen. Yani oyun gerçek hayatı oylardan daha çok bilimkurgu efektlere sahiptir. Orneğin yaralı bir askerinizi sağlık makinelere ileyşirebilirsiniz ya da ceynüğe dengelenmek için spawn noktalarında makineliler tükeler çırıveriyor. Oyun tamamen capture the point sistemine dayanıyor. Öldükten sonra belli bir süre içinde yeniden oyuna başlayabiliyorsunuz. Savaşlar noktalar ele geçer-

inceye kadar ya da sure sona erinceye kadar bitmez. Tüm bunlar da Counter Strike'nin verdiği zevki size vermiyor. Fakat bunun yanında çeşitli asker tipleri, çok güzel hazırlanmış haritalar ve grafiklerle oyun gerçekten büyük bir avantaja sahip. Özellikle grafik kalitesi diğer modlara fark atıyor.

Mod nasıl oynanıyor?

Tipki diğer modlarda olduğu gibi bu modda da önce aktif hale getiriyorsunuz. Daha sonra Internet ya da LAN'de oynanın oyunlardan birne dahil oluyorsunuz. Şimdi önünüze iki seçenek çıkyor. Anladığınız üzere Rebel'ler Teröristlere Commandos ise Anti Teröristlere denk geliyor. Ondan sonrası ekran ise Front Line Force'un farkını gösteriyor. Şimdi üç asker tipinden birini seçmemelisiniz çünkü taşıyacağınız silahlar bunlara göre değişiyor.

Eğer Recon Soldier olmak isterseniz tipik bir sniper olacaksunuz demektir. Ayrıca Recon'lar en çevik askerlerdir. Önce tabancaınızı seçiyorsunuz. Burada iki tip tabanca var. Birinci daha güçlü olan ama daha seri ateş eden



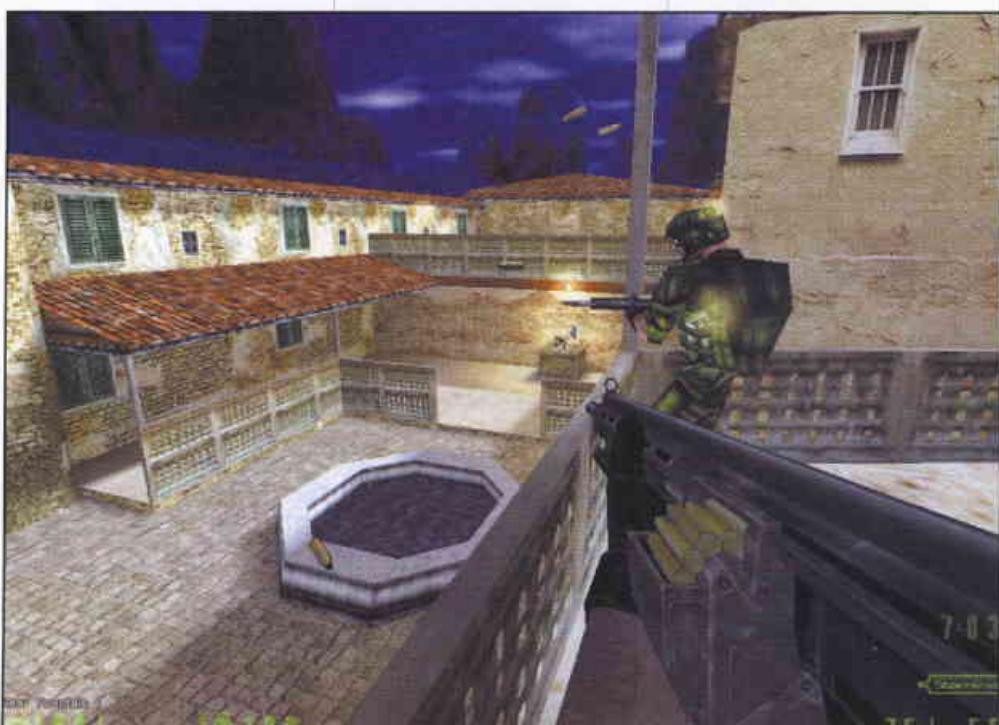
Beretta 92 F, öteki ise çok yavaş olan fakat daha etkili HK Pistol. Bu seçimden sonra ise tükelerden zaten oyunun tek sniper tüfeği olan MSG 90'ı seçebilirsiniz. Bu tüfeği yalnızca Recon Soldier'lar alabiliyor. MSG-90 kullanım olarak başarısız bir silah. Çok yavaş doluyor ve sapması çok yüksek fakat vurdugunuz zamanda tam tabancı ile oturtuyor. Sniper tüfeği dışında birde hafif bir silahın silahı seçebilirsiniz. Bu silahlardan SPAS-12'yi de seçebilirsiniz.

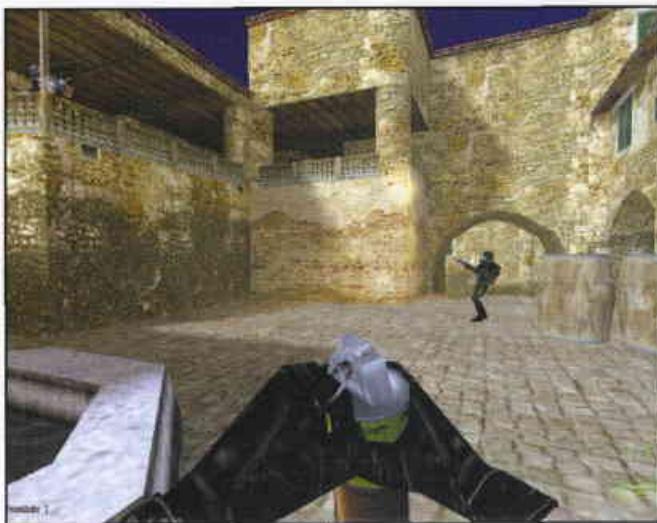
Gelelim Assult Soldier olmak isteyenlere. Assult Soldier'lar oyunun bitili piyade kısmını oluşturuyorlar. Silah seçenekleri olarak en çok hakkı da onlar sahip. Özellikle sniper hariç tüm tükeleri seçebiliyorlar ki gene Counter Strike'dan bildiğimiz Colt M4A1 ve AK 47'de FAMAS adlı bir silahı da seçebiliyorlar. FAMAS benim şimdide kadar tüm modlar içinde gördüğüm en hızlı silah. 25 mermilik bir şarjörü yaklaşık 5 saniyede bitirebiliyor. Yakın mesafede vay karşınıza çıkarın!

Son olarak Support Soldier olabiliyorsunuz ki bu askerler oyunda en ağır hareket kabiliyetine sahip olanlar. Fakat ağır makineli tüfek olan HK 21'İ de bir tek onlar seçebiliyorlar. Bu tüfek Counter Strike'ta ki versiyonu gibi çok dağılmıyor ve mermileri izli. Yani karakteriniz ağır olmasını karşı verdiğinde zararlı çok fazla olabiliyor.

Haritalar ve grafikler

Modun haritaları gerçekten çok iyi hazırlanmış. Özellikle tom-





bardi Counter Strike'ta ki Italy haritasına fikir olarak çok benziyor ve çok başarılı. Onun dışında village ve kezman da çok başarılı haritaları Village'da Commando'lar baskın yapılan bir evi korumaya çalışırken kezmandı ise bir çok capture point'te tutunmaya çalışıyorsunuz. Fakat sizi en çok etkileyebilecek olan harita kesinlikle deep olacaktır. Bu haritada Rebels'lerin amacı gene capture the point fakat bu noktalar bir deniz ıssusunda geçiyor ve ıssu ele geçirmek için yer altına iniyorsunuz. O kadar güzel su efektleri ve grafik çalışması yapmışlar ki haritaya kesinlikle bayılıyorsunuz. Karakter skinlerin ise çok başarılı değil fakat yüz efektleri mevcut. Yani karakterlerin gözleri kapanıp ağızları oynuyor. Ama bu iki karakter birbirine yaklaşlığında durmadan olmaya başlıyor ki pek hoş bir özellik değil.

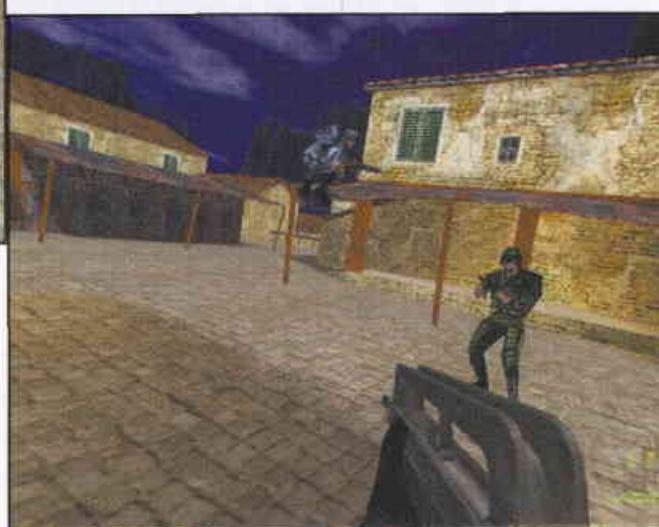
Oynanış

Oyun başladığı zaman önce savunma yapan tarafa pozisyonunu alması için 15 ile 30 saniye arasında bir süre veriliyor. Bu sürede savunma yapan taraf yerleşiyor fakat ateş edemiyor. Zaten bu arada karşı tarafın spawn noktasına yetişirse orada otomatik olarak makineli tüfeklerle hedef oluyor ve bu tüfekler yok edilemiyor. Bekleme süresinin sonunda karşı taraf saldırıyla başlıyor. Olen oyuncu yeniden oyun girmek için çok kısa bir süre beklemek zorunda kalıyor. Süre sonunda veya tüm noktalar başarıyla ele geçirildiğinde oyun bitiyor ve taraflar yer değiştiriyorlar. Yani saldıran taraf savunuyor savunan taraf ise saldırıyor. Oyun sırasında ziplama ve çömelme dışında isterseniz tamamen yerde uzahip surunebiliyorsunuz. Bu tam siper almak için çok güzel bir özellik. Ayrıca görünmenizi

de çok zorlaştırmıyor.

Oyunda daha önce bahsettiğim asker tipleri çok iyi dengelerimiz. Yani bir recon soldier support soldierla göğüs göğüse çarpışmaya kalkarsa kesintikle ölüyor. Çünkü support soldier elindeki ağır makineli ile bir tanka benzeyen. Fakat recon soldier

Strike emirleri dışında belli bir yerde toplantıya ya da belli bir yere saldırı emirleri verebiliyorsunuz. Bu savaş sırasında panikle bir şeyler yazmakla çok daha iyidir. Yalnız bu menüyü yalnızca mouse ile kullanabiliyorsunuz ve bu arada oyuna olan hakimiyetiniz tamamen kayboluyor. Tuşları

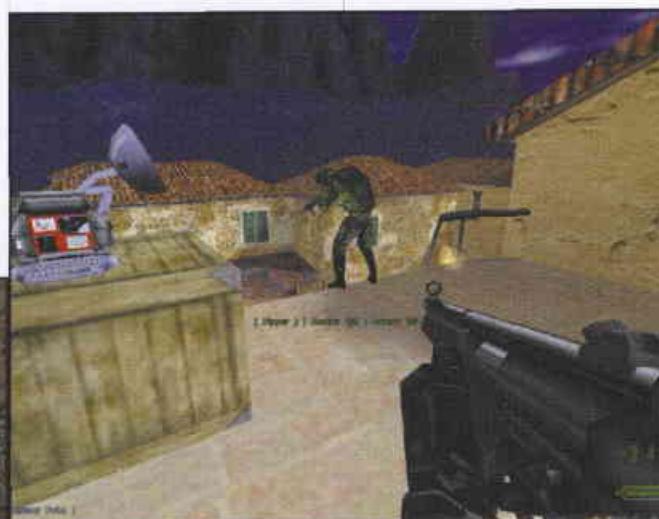


uzaktan support'a head shot ile cehennemi yaşatabiliyor.

Ölen kişinin silahlarını alabiliyorsunuz. Yani recon soldier'ken yerdeki FAMAS'ı alabiliyorsunuz. Fakat eğer o silahlar sizde varsa üstünden geçtiğinizde size cep-

kullanamadığınız için işlevi biraz zayıf lâkat alıştırktan sonra takımı belli yerini hemen belirtebilmek gerçekten çok hoş bir özellik.

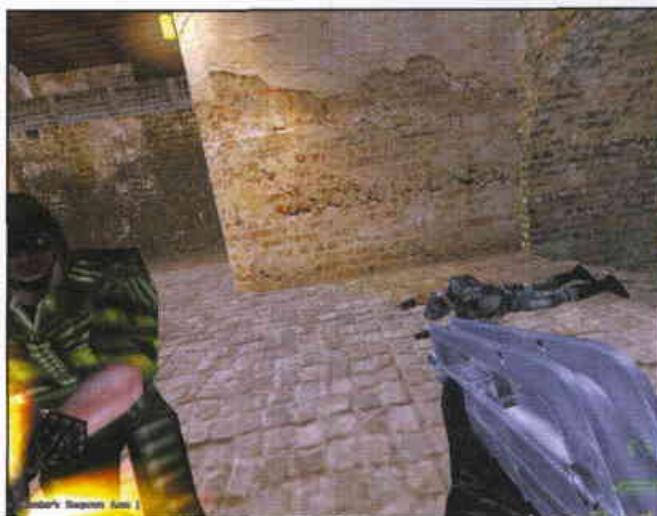
Peki FLF'yi nasıl bilirsiniz?
Bizde Front Line Force üstine



hane olarak ekleniyor.

Front Line Force'da haberleşme menüsü de çok ilginç. Oyun da her yerin bir adı var ve bu yerlerin adları siz doğaşka ekrannın aşağısında yazıyor. Siz V tuşuna bastığınızda onunuzu çikan menuden geneliksel Counter-

duşuluruse CS'ye alternatif olabilecek kadar güzel bir mod. Farklı özelliklerini ve güzel haritaları sayesinde Türkiye'de de bir online serverini hak edebilecek kadar güzel. Hete deep ve lombardi haritalarını gördükten sonra sizde bizim gibi düşüneceksiniz.



Donanım V1.1

Ayın Ürünleri



sf 118
HANDSPRING
Visor Deluxe



sf 119
LOGITECH
WingMan
Force 3D

sf 120

NEC
MultiSync
75F

sf 120

LEADTEK
GeForce2 MX
Dual-Out

sf 121

TEAC
CDW512E

sf 121

YAMAHA
CRW2100EZ

sf 122

SMART
TV JR

sf 122

AOPEN
FM56-PM

sf 123

TEAC
PowerPanel
- 300

sf 123

DIANA
KA-2500

Ace's Zone

sf 124

Haberler

sf 114

Donanım Pazarı

sf 125

Teknik Servis

sf 126

Donanım'ın sürücülerini güncelledik. Sıra yeni versiyona hazırlanmada.

Vakit nasıl da hızlı geçiyor. Bir bakiyorsunuz günler aylar, yıllar geçip gitmiş. Zamanın geçmesine bir itirazımız yok. Doğanın her kuralını kabullendik. Ama bu işin bir ucu da-ha var ki göz ardı edemeyiz, her şey süratle eskiyor. Bizde eskiyoruz, Donanım da eskiyor. Artık yeni bir versiyon çıkarmadan zamanı geldi. Geçen seneden bu yana o kadar çok şey değişti ki bizim yerimizde durmamız olmaz.

Yapacağımız temel değişiklikler için sizin fikirlerinizi almaya başla-dık bile. Geçen ay verdığımız ankete vereceğiniz cevaplar iki önem-li kararı almamızı sağlayacak. Bunlardan birincisi hangi tip ürünlerin ağırlık kazanacağı ikincisi ise yazılımın türünün nasıl olacağına dair. Ama bundan da önemli Donanım'ın teknik ağırlığını değiştirmemiz gerekiyor. Pek çok kişi için şu an Donanım bir parça ağır ve karmaşık geliyor. Özellikle anketlerden birinin kenarına düşülmüş şu not çok ilginçti : "Donanım'ı bir kere okudum. Ama okurken kendimi o kadar bilgisiz hissettim ki bir daha okumadım".

Bu bir hata ve düzeltilmesi gerekiyor. Her şeyi tasarlarken en kötü ihtimale göre hesaplamalısınız. Mesela bir sandalyenin boyuna karar verecekseniz en ki-sa boylu insanı düşünürsünüz. Eğer ortalama boyaya göre yaparsanız o sandal-yeyi kullananların yarısının ayakları yere dezmeyecek demektir. Uzun boylu olanlar dizlerini bir parça kırabılır.

Peki ne gibi değişiklikler gerekecek. Buñlardan en önemli Ace's Zone bö-lümü kapamayı düşünüyorum. Belki bu bölüme web sitesi üzerinden devam edebiliriz. Gelişmiş kullanıcıların hemen hepsinde zaten Internet bağlantısı var-dır ve onlar web sitesini rahatlıkla kullanabilirler. Bu yüzden yakında web sitesi içinde Donanım için özel bir bölümümüz olacak. Sayfa yetersizliğinden es geç-tiğimiz her şeyi de oraya taşıyabileceğiz. Üstelik bugüne kadar yapılmış incele-melerin karşılaşmalı tabloları ve toplu benchmark sonuçlarını da siteye yerles-tirebiliriz. Ama önce sitenin oyun kısmının tam olarak bitmesi gerekiyor. O biter bitmez sırada Donanım var.

Ace's Zone'un yerine Donanım ile ilgili temel ve pratik bilgilerin olduğu bir bölüm düşünüyorum, Freebie's Zone gibi. Geçen ay buna benzer bir şey yap-tık aslında. Sanırım bu pek çok kişinin işine yarayacaktır. Ayrıca bu tip pratik bil-gileri web sitesinde toparlayarak "Sıkça Verilen Cevaplar" bölümü oluşturabili-riz. Böylece aynı sorulara aynı cevapları yüzlerce kez vermekten kurtuluruz.

Ama her şeye olduğu gibi burada da söz sizde. Donanım baştan aşağı değişip yenilenecek ve daha önceki halinden çok daha farklı olacak. Bunu sizin istekleriniz yönünde yapacağız. Elbette herkes daha pratik, daha rahat okunan yazılar ve daha fazla ürün incelemesi istiyor. Buna yaklaşmak için çalışacağız. Ama aklınıza gelen ilginç fikirler ve mevcut Donanım için eleştirileriniz varsa lütfen hiç vakit kaybetmeden yollayın. Ne demişler aklı akıldan üstünür. Sonra bir elin nesi var ki. Mail'lerinizi bekliyorum. Eğer bir görüşünüz varsa bildirmek için tam vaktidir.



Tuğbek Ölek

tugbek@level.com.tr

LEVEL Teknoloji Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olma-sı yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağiz.

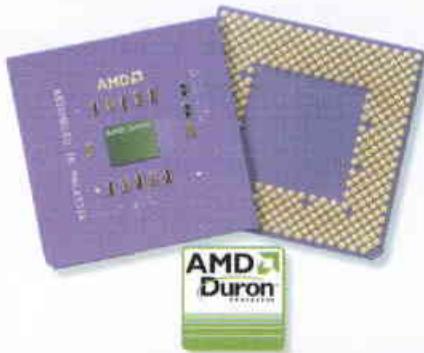
LEVEL Performans Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırak-mayacağız.

LEVEL Ekonomi Ekonomi ödülüümüz büyük çögünlükçe rahatça kullanılabilir bir fiyatı olduğu halde üretim ka-litesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlerde giđecelik.

AMD Fiyat Kırdı

İşlemci piyasasında Intel'i her geçen gün daha da köşeye sıkıştıran AMD 2000'in son fiyat düşüşünü açıkladı. 11 Aralık'tan itibaren geçerli olan fiyatlar şöyle:

Athlon 1.2GHz	318\$
Athlon 1.1GHz	279\$
Athlon 1GHz	224\$
Athlon 950	201\$
Athlon 900	179\$
Duron 850	125\$
Duron 800	99\$
Duron 750	81\$
Duron 700	69\$



850 MHz hızındaki Duron sadece 125\$.

PCI-X Yolda

Dünyanın en büyük PC üreticilerinden Compaq, şu an kullanılan PCI yuvalarının yerini alacak PCI-X isimli yeni teknolojiyi kullanan ilk prototipleri üretti. Hewlett Packard ve IBM'in de katılımıyla 98 Eylülünden beri üzerinde çalışılan proje böylece ilk defa somut bir ürün vermiş oldu. Şimdi bu prototipler sayesinde Donanım üreticileri PCI-X teknolojisini test edip üzerinde çalışabilecek ve PCI-X uyumlu donanımların tasarımını mümkün olacak.

PCI-X mevcut PCI yuvalarına göre iki kat genişlikte bir veri yolu sunuyor. Bu sayede PCI yuvasını kullanan kartlar veri yolu sınırlandırmasından kurtulabilecek.



Yeni PCI standartı sınırlandırmaları kaldıracak.

Bir Yıldız Daha Kaydı

3dfx Kapandı, Artanlarını NVIDIA Kaptı

ste genç yaşımıza rağmen hepimize "Bunuda mı görevettik?" dedirten bir haber. Yılların 3dfx'i bir sene içinde o kadar çok zarar etmeye başardı ki sonunda kendi sonunu hazırladı. Demek bir sene dünyanın en çok retail (bir nevi parekende) ekran kartı satan firmasının tepe üstü çökülmesi için yetiyor.

Tüm zararlarına ve ürünlerinin istenen başarıyı bir türlü göstermemesine rağmen 3dfx yetkilileri her şeyin yolunda olduğunu, Şubat ayında bomba gibi geri doneceklerin söyleyip duruyordu. Üstelik TV kartı pazarına da girip işleri büyütmemiye planlıyorlardı. Ama hisseleri o kadar çok değer kaybettii ki artık hisse sahiplerinin kalbini durumu kaldırılamaz oldu ve sonunda 3dfx tüm operasyonları durdurma kararı aldı.

Zararın neresinden döndüler bilmem ama bana öyle geliyor ki doğru kararı verdiler. Geçmiş zararları bir parça kapatmak içinde tüm teknoloji patentlerini ve bilgi dağarcıklarını eski dostları NVIDIA'ya sattılar. Bu rekabet delisi iki firmaya kardeş dememe sekin şaşırmayın. Çünkü her ikisinin de kurucuları ve ekiplerinin önemli bir kısmı Silicon Graphics (SGI) firmasının eski çalışanları.

Bu durum NVIDIA için bulunmaz bir fırsatı elbette. Çünkü iki şirket arasında ki sayısız patent hakkı davasını bir kalemdede kapatmış oldular. Üstelik FSAA ve Motion Blur gibi onlarda olmayan teknolojilere de sahip oldular. En önemli 3dfx'in Gigapixel isimli küçük ama parlak firmayı satın alarak elde ettiği Tile

Based Rendering isimli grafik cipi mimarisinin sahibi artık NVIDIA. Eğer firma bunları doğru kullanabilirse gelecekteki ekran kartları hem daha yetenekli olacak hem de daha yavaş RAM'lerle aynı performansı vererek fiyatını düşüreBILECEK.

Dün gibi hatırlıyorum... Kadıköy'de dolanırken bir vitrinde henüz çıkmış 12MB bir Voodoo2



gormuşum. İçinden bu benim olmalı diye geçmiş ve mağazaya dalmışım. Ama fiyatını öğrenince süklüm pükülm geri çıkmış bir hafta sonra da 4MB'lık bir NVIDIA Riva 128 almışım. Eee.. Ne demşer "Ne oldum değil ne olacağım demeli insan". Bu en çok da NVIDIA'nın kulağına kupe. Geçen gün vitrinin birinde bir GeForce2 Ultra gördüm de fiyatı baya yüksek gözükü bana.

Yıllar Sonra Yeni Bir TV Kartı

Avermedia Mihayet TVPhone 98'i Yeniledi

M alum TV kartları en popüler donanımlardan. Halkının futbol sevgisi ile iyice yayılmış olan TV kartları bir ara TeleON çözmedikleri için demode olmuştu. Neyse ki geceyarısı kuşakları imdadı yetişti. TV kartı satışı tekrar tavana vururken ülkenin insanı tavaşa doldu.

Ama yıllardır yeni TV kartları göremedik. Piyasadan en popüler markası Avermedia TVPhone 98'e sürekli yeni kütülar yapıp durdu. Aslında kartın TVPhone 97'den çok da bir farkı yoktu. TV kartlarında üç yıl boyunca oda bir gelişme olmadı. Şimdi bu piyasada hareketleniyor ve yeni modeller çıkılmaya hazırlanıyor. Bunlardan biri de Avermedia'nın Aver TV Studio modeli. Yeni TV kartının en önemli özelliği "shift" ve "I Record". Shift özelliği sayesinde TV'yi duraklatıp sonra kaldığınız yerden devam edebiliyor, yaptığıınız duraklatma miktarı kadar ileri sarabiliyorsunuz. I

record özelliği ise TV programlarını direkt AVI olarak hard diske kaydedebilmenizi sağlıyor.

Belki bunlardan da güzel Aver TV Studio'nun kullanım kılavuzunun yanı sıra tüm yazılımları Türkçe olacak.

Aver TV Studio ile TV izlerken pause edebileceğiz.



SIS T&L'in Peşinde

Yeni Çiplerinde Performansı Hedefliyor

SIS firması pek bilindik bir firma değildir aslında. Tayvanlı bu üretici aynı NVIDIA gibi grafik çipi üretir. Ama ürettiği çiplerin performansı genelde kötü ötesidir. Mesela NVIDIA'nın piyasada GeForce'u varsa SIS'in çipi TNT'nin performansın pek geçmez. Ama diğer taraftan oldukça hesaplıdır da. Diğer markaların yarı ilyatına mal

ürettilerinden bütçesi dar olanlar için bir nemi can simidi işlevi görürler. Şimdi SIS yaptığı açıklama ile Transform & Lightning (T&L) desteğine sahip yüksek performanslı bir 256-bit grafik çipi piyasaya sunacağını açıkladı. SIS315 adındaki bu yeni çip 128MB'a kadar DDR-RAM, DVD hızlandırma, 3D Stereo gözleme, çift monitör ve LCD monitör desteğine sahip olacak.

Kulağa oldukça hoş geliyor. Ama bugunde SIS'in yeni çiplerinde vaat ettiklerini göremedik pek. Elbette hesaplı olması hariç. Mesela 3D Stereo destekli gözlükleri daha önce desteklediler ama kartın kendisi saniyede 20 karenin üzerinde performans vermeyince ve bu da her göz için yarı düşündürmektedir. Bu sefer umarım farklı olur ve fiyat/performans oranı yüksek bir kart üretirler. Gerçi GeForce2 MX karşısında ne kadar durabilirler mecmul. Bekleyip göreceğiz.



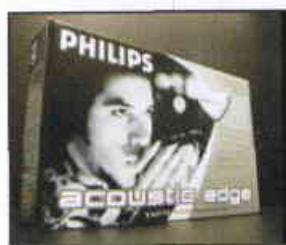
Philips'in Ses Kartı

Ses Devi Bu İşi Kırıvablecek Mi?

Daha önceden Philips'in Thunderbird Avenger (Philips'inden intikam alma peşinde acaba?) isminden bir ses kartı çıkaracağını ve bu işte Qsound ile birlikte çalıştığını duyumuştuk. Şimdi konu ile ilgili daha fazla bilgi geçti elimize aktaralım dedik. Öncelikle Thunderbird Avenger ses kartının değil kart üzerinde.

Kullanılan ses çipinin ismiymiş. Kartımızın ismi Philips Acoustic Edge PSC 706. Kart bugünden her ses kartında bulunan EAX ve D3D desteği, RCA ses çıkışları ve pozisyonel ses için çift stereo ses çıkışları gibi kilit özelliklere sahip.

Acoustic Edge'i diğerlerinden farklı kılan kendinden 5.1 Dolby Digital ses çözümlmesi. Yani decoderi olmayan 5.1 hoparlörlerle dolby digital ses verebiliyor. Kısacası hoparlör ve ses kartı daha ucuz geliyor. Şu an bu işi becerenin sadece Creative 5.1



DE ve Platinum var. Acoustic Edge'in bu iki modelden farklı Dolby Digital'i sadece DVD'lerde değil her şeye kullanabilmeniz. Mesela WinAmp'dan MP3 dinlerken veya herhangi bir oyunu oynarken. Philips buna Qsound Multi-Speaker System diyor, kısaca QMSS.

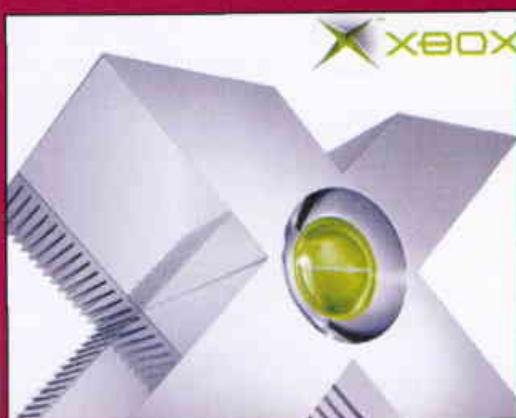
Sistem pek de karmaşık değil. Ses kartı stereo ya da quadrophonic (yani oyular gibi 4 kanal) sesleri önce çözüyor, sonra 5.1 olarak yeniden yapılandırıyor. Mesela stereo'nun sağ kanalını ön ve arka olarak ikiye ayırıyor. Arka kanalın farklı olması için chorus ve reverb gibi efektleri kullanıyor. 3D ses içinde oldukça eski olan Qsound, bunu başarabilmesinin arkasında stereo algoritması içinde kullanıldığından daha fazla veri olması yattığını söylüyor.

Sistemin özellikle müzik dinlerken gerçekten işe yarıyacak gibi gözüküyor. Ancak özellikle EAX'da nasıl bir sonuç vereceğini merak ediyorum. 4 kanal olan EAX'a fazladan iki kanal eklerken sesin tam olarak nerden geldiği bilgisini dağıtır ve düşmanların yerini ses sayesinde hissetmemizi engellerse sadece yarış oyuları gibi düz bir çizgide hareket edilen oyularda işe yarıyacaktır. Bekleyip göreceğiz. Philips Acoustic Edge'in 1-2 ay içinde ülke sınırlarına ve test merkezimize ulaşmasını umuyorum.



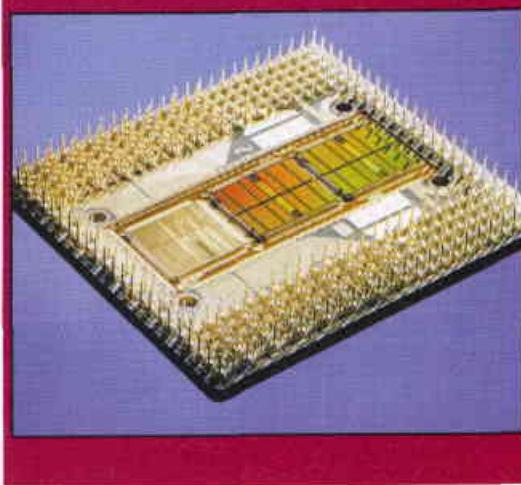
Xbox 2002'ye Kaldı

Microsoft Xbox'in üretimi ve piyasaya sunulması ile ilgili detayları açıkladı. Xbox'un üretiminin Flextronic isminde bir firma üstlendi. Üretim Meksika ve Macaristan'da yapılacak. Xbox'un Amerika ve Japon'ya çıkışı daha önce planlanıldığı üzere bu yılın sonbaharında olacak. Ama Avrupa çıkışının 2002'yi beklememiz gerekecek. Yine de fabrikaların birinin Macaristan'da olması hem konusun bulunabilirliğini artıracak hem de teknik servis hizmetleri daha etkili olacak.



Intel'in DNA'ları

Intel DNA molekülleri küçüğünde transistörler üretmesini sağlayacak yeni bir teknolojisini açıkladı. Intel mühendisliğinin üretmeyi başardıkları 0.03 mikron boyutunda ki yeni transistörler şirketin içinde 400 milyon transistör bulunduran 10GHz hızında işlemciler üretmesini sağlayacak. Intel'in piyasaya henüz sunduğu Pentium 4'lerin 0.18 mikron teknolojisi ile üretildiğini ve 44 milyon transistöre sahip olduğunu düşünürseniz gelişmenin büyüklüğü daha iyi anlaşılabilir. Bu yeni teknoloji ile üretilen işlemcilerin 2005 yılında piyasada olabileceği umuluyor.



Handspring Visor Deluxe

Bilgi İçin

İthalat: Altera Telefon: (212) 283 15 53 Fiyatı: 350 Euro

Belki de hepimizin cebine bir bilgisayar girmesinin vakti geldi.

Bu aralar cep bilgisayarıları çok konuşulur oldu. Özellikle bir markanın adı herkesin dilinde: Handspring. Bu markayı özel yapan oldukça yetenekli ve hesaplı olan Visor serisi ile cep bilgisayarlarına hız kazandırmış olmasının.

Visor'dan bahsetmeden önce biraz cep bilgisayarlarını eşeleyelim. Boylarına kanıp da cep bilgisayarlarına "bir parça yetenekli bir ajanda" gözüyle baktamamız gerekiyor. Bunlarda bas bayağı bir bilgisayar. Onlarında İşlemciler, RAM'leri ve grafik čipleri var. Masaüstü bilgisayarları gibi her türlü program yükleyip kullanabiliyorsunuz. Programların çeşitliliği göz kamaştırıcı. Ama dört çeşit program gözे çarpıyor.

Oyunlar Cepte

Birinci oyunlar. Tavladan, RPG'ye kadar her tür oyunu bulmanız mümkün. Ama ağırlık basit oyunlarda. Pek çok oyun Gameboy oyunlarını andırıyor. Ekran boyutlarının aynı olduğunu düşününce bu gayet doğal. İkinci tip programlar ofis yardımcıları. Word, Excel dosyalarınızı; Outlook'da ki maillerinizi yanınızda taşıyabiliyor bunlар üzerinde çalışmaya cep bilgisayarınızda devam edebiliyorsunuz. Üçüncü tip ise işin daha çok ajanda kişi. Ama buna seyahat edenler için geliştirilmiş yüzlerce yardımcı ile şehir rehberleri de eklenmelii. Nöbetçi eczane telefonlarından, tüm dünya şehirlerinin Metro haritalarına kadar ne ararsanız var. Dördüncü tip ise e-book denen hadise. Yani cep bilgisayarınıza yükleyip daha sonra istediğiniz bir yerde okuyabileceğiniz text dosyaları ve bunları kolayca okumanız sağlayan araçlar. Elbette Suç ve Ceza gibi ağır konularda e-book bulmak mümkün değil. Ama ben Visor'u kullandığım kısa süre içinde South Park'in tüm senaryolarını yükleyip bilumum toplu taşıma arasında kendinden dineanılsızca gülengarıpadam konumuna düşmeyi goze aldım.

Hic fena değildi.

Elbette bunlar sadece temel program türleri. Internet'te bütürlerin dışında olan sayısız program bulunabiliyor. Üstelik programlar genelde 5kb-100kb arasında değiştiğinden çok az yer tutuyor. Bu sayede Internet'ten download edilmeleri çok kolay. Üstelik 8MB'lık bir

Cep Bilgisayarına yüzlerce program yükleyebiliyorsunuz.

Başlarda cep bilgisayarlarına iş adamları için geliştirilmiş prestij kaynağı olan bir ajanda gibi bakıldı. Ama bence bu tabu bizde de yıkılmalıdır. Çünkü cep bilgisayarları her türden insanın işine yarayabilecek cihazlar. Bir öğrencinin ve bir ev hanımının bile cep bilgisayarlarını kullanabileceğini pek çok nokta var. Özellikle üniversite öğrencileri bol tuşlu hesap makinelerine para vereceklerine bir cep bilgisayarı alıp o hesap makinelerinin bütün yeteneğine sahip bir program yükleyebilir. Bizim zamanımızda yoktu böyle şeyler, bari siz değerini bilin.

Visor Deluxe

Gelelim Visor'a. Başta da söylediğim gibi Visor'un diğerlerinden üstün olan yanı daha hesaplı ve yetenekli olması. Yetenek olarak diğerlerinden üstün olmasının en önemli sebebi Springboard adı verilen genişleme yuvası. Cihazın arkasında bulunan bu yuvaya ek parçalar takarak Visor'a ek işlevler sağlayabiliyorsunuz. Springboard modülleri ile Visor'ı MP3 player, Radyo, cep telefonu, modem, scanner, dijital kamera gibi pek çok işlevle donatabiliyorsunuz. Bunlardan

özellikle cep telefonu ilginç. Bu ay içinde ülkemize geleceğinden deneme şansımımadı. Ama cep bilgisayarınızı telefon olarak kullanmak nasıl olurdu merak ettiğim açıkçası. Bu arada daha kapsamlı oyunlar içinde Springboard modülleri çıkmaya başladı. Bunlar Nintendo Gameboy'un kartuşlarına benzeyen bir parça, İlk oyun Tiger Woods PGA isimli golf oyunu.

PalmOS

Springboard modüllerinin sadece Visor'da bulunması elbette onun için çok büyük bir artı. Ama bunun dışında Visor bir cep bilgisayarında arayabileceğiniz her şeye sahip. Bunların başında işletim sistemi olarak PalmOS kullanıması geliyor. Zaten piyasada cep bilgisayarları için iki farklı işletim sistemi var. Bunlar 3Com Palm serisi için geliştirilen PalmOS ve Microsoft'un geliştirtiği WinCE. WinCE sisteme fazla yük getirdiği için bu işletim sisteminin cep bilgisayarları daha fazla RAM'e sahip olmak zorunda ve bu yüzden fiyatları daha yüksek. Ancak PalmOS kullananlar işletim sisteminin avantajı sayesinde daha yetenekli ve ucuzarlar. Üstelik PalmOS'un aynı Linux gibi açık bir işletim sistemi olması onun için yazılan program sayısının daha fazla olmasını sağlıyor.

Visor'ı geliştiren ekip aslında vakti zamanında 3Com için Palm'leri tasarlayan ekip olduğundan pek çok özelliklerini benzeşiyor. Bunlardan biri de Graphiti adını verdikleri oldukça kullanışlı olan yazım bölümünü. Visor'ın hemen kenarına yerleştirerek sürekli taşıdığınız küçük plastik kalemi ile bu bolgede özel olarak geliştirilmiş bir metotla el yazısı yazarı gibi yazıyorsunuz. Elbette za-

manla alışmak gerekiyor ama bir kere alıştinyüz mi en az el yaınız kadar hızlı gidebiliyorsunuz. İşin güzel yanı yazdığını her karakter klavyeyle yazılmışcasına karşınızda dijital olarak beliriyor. El yazısı kötü olanlar için çok kullanılı.

Bu arada Visor'ın benim incelediğim deluxe modeli dışında üç modeli daha var. Deluxe olmayan Visor modelinin tek farkı RAM'ının 2MB olması. Bence 2MB cep bilgisayarı için oldukça yetersiz. Ama 90\$ kadar daha ucuz. Visor Platinum'ın farkı ise işlemcisinin 16MHz değil 33MHz olması. Yani Deluxe'den iki kat daha hızlı. RAM miktarı aynı ve fiyatı ise 60\$ kadar daha pahalı. Son model Visor Prism ise Platinum gibi hem 8MB RAM'e sahip, hem de 33MHz işlemciye. Farkı ise renkli ekrana sahip olması. Ama fiyatı Deluxe'den 300\$ daha fazla ve feci halde el yakıyor.

Level'in Yorumu

Cep Bilgisayarlarının genel durumu bu. Elbette işinize yarayıp yaramayacağına siz karar vereceksiniz. Sonuçta bulununsanız bari diye alınamayacak kadar pahalı cihazlar. Ama bence mutlaka bir düşünün ve vakit bulursanız satıcılarla gidip deneme imkanını araştırın. Eğer bir cep bilgisayan almaya karar verirseniz ise bence ilk alternatifiniz Handspring olsun. Hem fiyatı hem de yeteneklerine bakınca piyasada pek bir rakibi yok gibi.

Teknik Özellikler

16MHz 68328 Motorola DragonBall İşlemci
8MB RAM
PalmOS 3.1H İşletim Sistemi
153gr ağırlık
2 Ay Pil Ömrü

Teknoloji

8

Performans

8

Üretim Kalitesi

9

Fiyat/Performans

9

Ergonomi

9

GENEL

8/10

Logitech WingMan Force 3D

Bilgi İçin

İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyat: 68\$

Force Feedback Joystick arayanlara müjde! Yeni Logitech piyasada.

Logitech mouse, klavye ve oyun kontrol cihazları konusunda dünyanın sayılı firmalarından biridir. Özellikle üretim kalitesi konusunda onunla yarışabilecek bir firma bulmak pek olaşı değil. Ama bu parlak firmanın kismetini ülkemizde bir turlu ya ver gitmedi ve bir türlü yaygınlaştı. Özellikle son zamanlarda Microsoft'un oyun kontrol cihazları ve optik mouse'lar konusundaki atağının ardından adı pek anılmaz oldu. Logitech, şimdi Türkiye pazarını yeni ürünlerile yeniden deniyor. Bakalım kendini bize kabul ettirebilecek mi...

Logitech'in yeni ürünlerinden ilk olarak Force Feedback joystick'i Force 3D'yi inceleyyoruz. Force 3D'de kullanılan Force Feedback sistemi Immersion'in Touch-Sense teknolojisine dayanıyor. Force Feedback teknolojileri konusunda en eski firmalardan olan Immersion aynı zamanda bu konuda en başarılı olanı. Logitech ise daima Immersion'in teknolojilerini en iyi uygulayan firma olmuştur. Kisacası bu ikilinin ürettiği Force Feedback joystick'ler diğerlerinden hep bir adım önde olmuştur. Bu fark özellikle WingMan Force'da iyice açılmıştır. Force 3D, zamanında oldukça sükse yapan WingMan Force'un yerini alıyor.

Force Feedback

Ama dürüst olmak gereklidir. Force Feedback efektlerinde pek bir gelişme yok. Force 3D önceki

modelinin tasarımının değişmesi dışında çok bir yenilik getirmiyor. Ama Force 3D buna rağmen piyasada bulunan tüm joystick'ler içinde en iyi Force Feedback efektlerine sahip. Gerçi Microsoft Sidewinder ForceFeedback 2'yi henüz inceledim.

Ben kişisel olarak Force Feedback'ı çok sevmemiştim ve kontrol cihazlarının dinamik tepkilerini azalttırmak için tercih etmememi hep söyleyorum. Force Feedback'ların klasik yaylı sistemlere göre kişi daha zayıf oluyor ve genelde joystick'in kumanda kolu elinizde boşta kalmıyor. Eğer kumanda kolu sertliğini artırınca bunu dengelemeye çalışırsanızda bileğiniz çok kısa sürede yoruluyor.

Ergonomi

Force 3D'nin genel yapısı ne yazık ki Force Feedback özelliği kadar iyi değil. Aslına bakarsanız bir parça karışık. Çünkü bazı konular da çok iyiken bazlarında tekrarlıyor. Mesela joystick'in taban kısmı oldukça küçük hacimli ve az yer kaplıyor. WingMan Force ile WingMan Force 3D arasında ki en büyük gelişme bu. Force 3D'nin taban kısmı Force'ın hemen hemen yarısı. Logitech bu ebatı ufaltmayı nasıl başarmış bilmeyiz ama oldukça iyi bir şey yaptı kesin. Tasarımda çok hoşuma giden ikinci bir nokta throttle. Baş parmağınızı yerleştirebileceğiniz kısa throttle kolu kumanda kolu boyunca kısa dairesel bir hareket yaparak çalışıyor. Diğer throttle'larda

gordüğümüz gibi çok hafif değil. Dokunmanızla birlikte bir anda gereksizce artıp azalmıyor. Çok daha rahat bir hız kontrolü sağlıyor ve throttle'a bakmadan hızınızı kestirebiliyorsunuz.

Kumanda kolumnun tasarımında da pek fena değil. Kavraması oldukça rahat ve tetik tuşu güzel çalışıyor. Ancak baş parmağa denk gelen kontroller pek de iyi tasarlanmadı. Kumanda kolumnun üst kısmı fazla geniş ve buradaki dört düğme bir parça kullanılsız yerleştirilmiş. Burada Microsoft Precision 2'dekine benzer bir tuş yapısı çok daha kullanışlı olabilir. Burada bulunan hat switch, yeteri kadar gevşek değil. Bu, etkinliğini azaltıyor.

Az sayıda tuş

WingMan Force 3D'nin tasarımında en dikkat çekici hata tuş sayısının azlığı. Kumanda kolumnun üst kısmında bulunan ve baş parmağa denk gelen dört tuş dışında taban kısmında sadece iki tuş var. Bunlara tetik tuşunu da eklerseniz toplamda sadece yedi tuşa sahipsiniz. Bu sayı yetersiz. Mesele bir uçuş simülasyonunu ele alalım. Tetik tuşu ve baş parmağı en yakın olan iki tuş zaten silahlara ayrılmaktadır. Geriye kalan dört tuşa flap ve iniş takımlarını açıp kapatmaktan, radar ve HUD ayarlarına, hedeflemeye sistemlerinden komunikasyon cihazlarına kadar bir dolu fonksiyondan hangi dördünü atayacağınızda artık siz karar verin. Sonuçta pek çok oyunda Force 3D'yi kullanırken bir yan dan klavyeye de bağlı kalacaksınız.

Yazılım olarak Force 3D klasik WingMan yazılımı kullanıyor. Bu yazılım ile joystick'in bütün özelliklerine hakim olabilmeyi zorlaştırmıyor. Profil yaratmakla uğraşmak istemeyenlerin tasalanmasına gerek yok. Çünkü yazılım içinde hemen her oyuncunun yer aldığı yüzden fazla profil hazır ola-



rak geliyor.

Ayrıca oyun ile birlikte Castrol Honda SuperBike oyunu geliyor. Biraz eski bir oyun ama joystick'inizi kullanmaya başlamak için fena değil.

Level'in Yorumu

İlla Force Feedback diyenler için Logitech hala en iyi ürünü sunuyor. İşin güzel yanı WingMan Force 3D çok iyi bir fiyatla geliyor. Daha önceki model WingMan Force piyasaya 225\$ fiyatla çıktı. Yani üç katından daha pahalıydı. Demek ki Force Feedback joystick'lerin fiyatı iki senede inanılmaz derecede düşmüştür. Force Feedback joystick artık eskisi kadar cep yakıyor.

Teknik Özellikler

Immersion Force Feedback Teknolojisi

1 tetik tuşu, 6 fonksiyon tuşu

8 yönlü hat switch

Rudder ve Thrust

Teknoloji

8

Performans

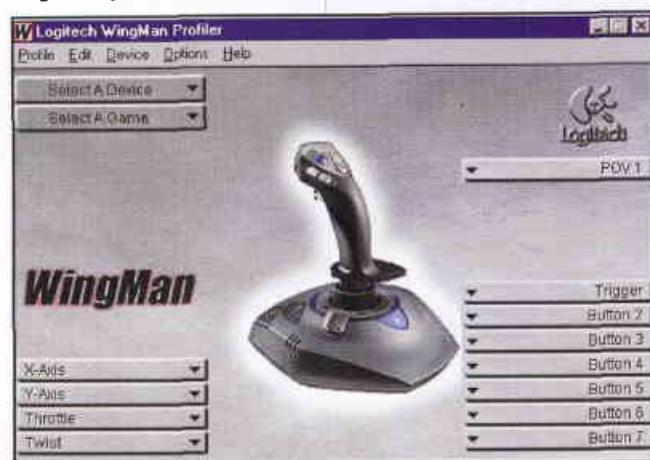
7

Üretim Kalitesi 10

Fiyat/Performans 9

Ergonomi 8

GENEL 8/10



NEC MultiSync 75F

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 320 10 50 Fiyat: 269\$

NEC 2001 için yeni monitor modelleri piyasaya sürüyor. Biz birini ele geçirip inceledik bile. Daha önce ki FE700 ve FE750'ye göre daha sade bir görünümü var 75F'in. Benim kişisel fikrim eski modellerin daha güzel olduğu. Özellikle menü ayarlarının yapıldığı ön panel tuşlarının azalması kötü olmuş.

75F teknik özellikler olarak bazı konularda önceki iki modelden de düşük. 16"lik görülebilir alanda bir değişiklik yok. Ancak nokta çözünürlük oranı 0,27'ye düşürülmüş olması görüntü kalitesinin düşmesine yol açmış. Tüm NEC monitörlerde alıştığımız üzere nokta birleşimi iyidir. Yani tüpün ürettiği kırmızı, yeşil ve mavi işin de-

metleri tam olarak üst üste oturuyor. Bu yüzden ucuz monitorlerde sık rastlanan köşelerde ve yanlarında ki bulanıklıklar yok. Ama görüntü kalitesi genel olarak değerlendirilince FE700 ve FE750 kadar net ve güzel değil. 75F'in diğer bir zayıf noktası tazeleme oranı. FE700'de olduğunu

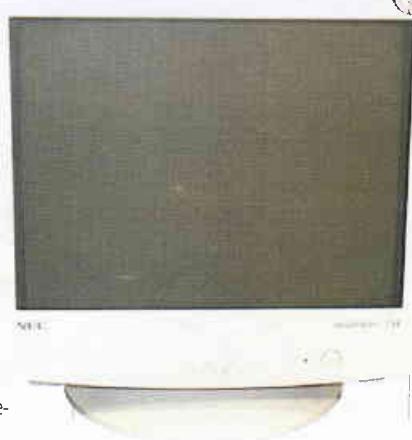
gibi 1024x768 çözünürlüğün üzerine çıktılarınızda tazeleme oranı 85Hz'in altına düşüyor. Windows masaüstünde 17" monitor için optimum çözünürlük 1024x768'dir. Bu yüzden bu sorun başta ciddi gözükmemeyebilir. Ama oyunlarda ekran kartının gücüne göre 1600x1200'e kadar çözünürlüğü yükseltiriz. 75F

bu çözünürlüğü desteklemiyor. 1280x1024'de ise 66Hz ile idare etmek zorundasınız. Bu her ne kadar kabul edilebilir bir çözünürlük olsa da uzun süreli kullanımında gözün daha kolay yorulmasına yol açar. Eğer çok iyi bir ekran kartınız varsa monitörünüzün desteklediği tazeleme oranlarına da dikkat etmelisiniz.

Level'in Yorumu

MultiSync 75F ile NEC daha çok ekonomik bir seçim sunmak istemiş gibi gözüküyor.

Ama bana sorarsanız teknik özelilikler bir parça kısa kalyor. Her ne kadar bir parça daha ucuz olsa da FE700'ü tercih etmek daha iyi olur. Eğer hesaplı bir monitor arıyorsanız ise Hyundai veya Samsung gibi markalara bakmak da faydalı olabilir.



Leadtek GeForce2 MX Dual-Out

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08 Fiyat: 86\$

Leadtek'in GeForce2 MX'i incelediğim ilk GeForce2 MX çipsetli ekran kartıydı. Bu çipset bana sorarsanız NVIDIA'nın bugüne dek piyasaya sunduğu en iyi ürün. Büylesine yüksek bir performansı bu kadar hesaplı olarak sunabilmesi öyle kolay kolay rastlanır bir olay değil.

GeForce2 MX'in ilginç yanlarından biri de aynı anda iki monitor birden bağlayabilmeniz. Bu iftihatçı ki bir ekran kartından beklenmeyecek bir özellik bu ve Leadtek GeForce2 MX'i ikinci kez incelememizin sebebi. Çünkü bu sefer incelediğimiz model bu çift monitor çıkışına sahip.

Performans ve 3D özelliklerini atlayarak (XX sayımıza bakın) hemen çift monitor desteğine geçiyorum. GeForce2 MX'in çift monitor desteği iki farklı moda sahip. Buna iki masaüstüne iki monitöre birden yayıyor. Yani mouse'un imlecini bir monitor den diğerine geçirebiliyorsunuz.

Windows pencerelerini isterseniz iki monitör boyunca yayabiliyorsunuz. Bu mod standart Windows kullanımda oldukça faydalı. Mesela Internet'te gezinirken iki 17" monitörü dört tane web sayfasını çarşaf gibi yayabiliyorsunuz. Tabii buna ne kadar ihtiyacımız olduğu tartışılmır. Bu modun asıl hoşuma giden kullanımı monitörlerden birinde DVD veya VCD oynatırken diğerinde dilediğiniz başka bir şeyi yapabilmeyi. Böylece sizin işiniz var diye ev ahalisi eğlencelerinden mahrum kalmamış oluyor. Elbette bunun da yararılığı tartışılmır. Sonuçta ev ahalisine işin eğlenceden önce geleceğini anlatmak iki monitör almaktan daha hesaplı olsa gerek.

Bu modda üzücü olan, oyun oynamak istediğinizde DirectX'in hata vermesi. Yoksa oyun arayüzünün bir kısmının ikinci bir monitorde olması veya Age Of Em-



pires gibi oyunlarda haritanın iki monitöre birden yapılması şahane olabilirdi. Ama oyunlar ve DirectX şimdilik buna izin vermeyecek.

monitörün belli bir bölgesini ikinci monitörde zoom'lamış olarak gösteriyor. Eğer bu mod olsaydı FPS'lerde hedef noktasını zoom'layarak nişancılığımıza keskinleştirebilir veya strateji oyunlarında haritanın istediğimiz bölümme zoom'lu kalarak oyun üzerindeki hakimiyetimi artırabilirdi.

Teknik Özellikler

NV15 Grafik API
Çift monitör desteği
175MHz tekirdak hızı
160MHz Ram hızı

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknoloji: 9
LEVEL KARNESİ	Performans: 7
	Üretim Kalitesi: 7
	Fiyat/Performans: 9
	Ergonomi: 3
GENEL	7/10

LEVEL'in Yorumu

GeForce2 MX'in bu iki moda ek olarak sahip olması gereken üçüncü bir mod daha var. Matrox'larda bulunan bu mod ilk

Teac CDW512E

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 250\$

Bu ayın ikinci CD yazıcısı Teac CDW512E. Teac CD yazıcılar konusunda Yamaha gibi önde gelen markalardan biridir.



Ozelikle profesyonel sistemlerde daha çok tercih edilir. Mesela 8 CD yazıcısının bir araya gelmesiyle yaratılan duplicator sistemlerde. Bu yuzden TEAC geçmişte yeniden yazma özelliği olmayan CD yazıcılara yönelik ve bir parça ev kullanıcı pazarından uzaklaşmıştır. Ama Teac'ın yeni modelleri ile yeniden yazma özelliği geri geldi

ve bizim içinde cazibesi arttı. Piyasaya son olarak çıkan CDW512E 12X yazma, 10X yeniden yazma ve 32X okuma hızına sahip. Aslında bu modeli ne zamandır bekliyordum. Çünkü Bilişim sırasında

görüşüğüm Teac yetkilileri bu modelde Burn-Proof teknolojisini kullanacaklarını söylemiş. Ama üründen ilgili basın duyurularında, kutusunun üzerinde veya kitapçığında bunu belirten bir ibare görmedim. Sanırım son anda bundan vazgeçildi.

Burn-Proof olmayınca elbette

12X hızında ki bir CD yazıcının Data Buffer'i ön plana çıkarıyor. Ne yazık ki Teac bu konuda pek parlak değil. 8X CD yazıcılarında olduğu gibi 4MB Data Buffer'a sahip. Bu da 12X hızında ki yazım işlemlerinin risk taşıdığı anlamına geliyor. Windows'da başka işlem yapmadan sadece CD yazarsanız genelde bir sorun çıkmıyor. Ama Yamaha CRW210EZ'ye uyguladığım testi CDW512E'ye uyguladığında CD yandı. Hele CDW512E'yi network'e bağlı bir bilgisayarda kullanıyorsanız yazım işlemi sırasında bilgisayarınıza veya size bağlı bir printer'a uzaktan erişim olmadığından emin olmalısınız. Veya 12X'den daha düşük hızlarda yazmalınız.

Level'in Yorumu

Teac düşük Data Buffer'ı yüzünden 12X hızında ki bir CD yazıcı için pek parlak gözüküyor.

Onu tercih etmenizin tek sebebi fiyatı olabilir. Ancak 250\$'lık fiyatıyla olsan çok daha üstün olan Yamaha CRW210EZ'den saade 15\$ daha ucuz. Eğer ilerde fiyatı ciddi olarak düşerse tercih edilebilir. Ama şu an ki haliye 15\$ daha verip CRW210EZ almak çok daha akıl karı gözükmektedir.

Teknik Özellikler	
12X yazma, 10X yeniden yazma,	
32X okuma hızı	
4MB Data Buffer	
Adaptec Easy CD Creator	

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

LEVEL KARNE'Sİ

Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	6
GENEL	7/10

Yamaha CRW2100EZ

Bilgi İçin İthalat: Multimedya, SKY Telefon: (212) 216 45 68, (212) 225 68 08 Fiyatı: 265\$

Yamaha'nın CD yazıcılarını incelemek benim için ayrı bir zevktir. Çünkü tüm dayanıklı ürünler gibi sonuna kadar zorlama ve onunla mücadele etme imkanı verir. Ustalık elimde ki Yamaha'nın uzun aradan sonra CD yazıcıları konusunda hız krallığını ele geçirmesini sağlayan 16X'lik canavarı ise... 16X yazma hızının yanı sıra 10X yeniden yazma ve 40X'lık okuma hızına sahip olan CRW2100EZ bir süre daha hız krallığını kimseye kaptırmayacak gibi.

Elbette bir CD yazıcısının salt yüksek hızda yazması yeterli değil. Aynı zamanda bu hızda CD'leri elden geldiğince az yazması gerekiyor. Daha önce incelediğimiz Plextor 12x10x32 bu sorunu ortadan kaldırırmak için Burn-Proof teknolojisini kullanıyordu ve bu oldukça işe yarıyordu. Açıkçası 16X gibi yüksek bir

hiza çıkabilecek Yamaha CRW2100EZ'de de ben bu teknolojiyi görmeyi umuyordum. Sonuçta bir CD ne kadar hızda yazılırsa yanma ihtimalide o kadar yüksek olur.



Anakak

CRW2100EZ bu özellikten yoksundur. Bunun yerine Yamaha data buffer'ı 8MB'a çıkarmayı tercih etmiştir. Data buffer verilerin CD'ye yazılmadan önce bekletildiği tampon belleğe verilen isim

Yamaha'nın data buffer'ı artırılmış olması her ne kadar teoride Burn-proof kadar etkili gözükme-

se de pratikte aynı işi görebilir. Bunu anlamamın en iyi yolu Plexitor 12x10x32'ye yaptığı gibi bir işkence testi uygulamak. Bunu için pek çok farklı kaynaktan toplanmış (LAN, floppy, CD gibi) karışık bir CD hazırlayıp 16X yazmayı denedim. Her ne kadar yazma süresi 5 dakikanın altında da olsa bu süreyi

Age of Empires oynayarak değerlendirmek mantıklı olacaktır. Yamaha bu sistemden başa

riyala çıktı. Ama 256MB RAM'e sahip bir Athlon 800'de bu yeterince zor değildi. Bende 128MB RAM ve Pentium II 233MHz bir makinede denemeye karar verdim. Sonuç felaketti. CD yandı, Age of Empires kırlandı ve makine sağlam bir formatla ancak kendine geldi. Ama bu sonuç önceden belliymişti çünkü CRW2100EZ'nin sistem gereksi-

nimleri minimum 300MHz Pentium II gerektiriyor.

Level'in Yorumu

CRW2100EZ tartışmasız olarak hız konusunda bir numara. Üretim kalitesi olarak hem kendisi hem de beraberinde gelen Adaptec Easy Cd Creator en üst seviyede. Ancak onu kullanmak için sisteminiz de yeterince sağlam olduğundan emin olun.

Teknik Özellikler

16X yazma, 10X yeniden yazma, 40X okuma hızı	
8MB Data Buffer	
Adaptec Easy CD Creator	

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

LEVEL KARNE'Sİ

Teknoloji:	8
Performans:	10
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi	8
GENEL	9/10

Smart TV JR

Bilgi İçin İthalat: GenpaCom, Leadtek Telefon: (212) 320 10 50, (212) 366 05 74 Fiyatı: 80\$

Bilgisayar yan ürün piyasasının çeşitli sorunlar için bulunduğu çözümler karşısında gittikçe daha garip sistemlerle işleyen aletleri çıkıyor. Leadtek'in son ürünlerinden Smart TV JR da değişik sistem kullanan bir tür TV kartı. Fakat bu cihaza TV kartı demek yanlış olur. Çünkü bir kart değil external cihaz ve Smart TV JR herhangi bir yazılım kullanmıyor. Bu yüzden Windows ve Televizyonu aynı anda kullanmak mümkün değil. Cihaza monitörünü ekran olarak kullanan bir TV Tuner demek daha doğru olacaktır.

Kutu içeriği cihazın kendisine ek olarak gerekli bağlantı kabloları, uzaktan kumanda ve kumanda için iki adet ince pilden oluşuyor. Bağlantı şekli cihazın monitör ile ekran kartı arasına girmesi şeklinde. Ara kablolarдан biri cihazı monitörün kablosuyla bağlarken diğer de yine cihazı ekran kartı ile bağlıyor. Kutudan

çikan üçüncü kablonun bir ucu yine cihazın adaptör gışine bağlanırken diğer ucu klavye ile paralel yapıp klavye çıkışından 5V enerji çekiyor.

Cihazın arkasında yukarıdaki girişlerden bas-ka bir de ses çıkış var ki kullanmak kesinlikle gereklidir. Çünkü cihazın üzerinde cep radyosu kadar bile ses çıkaramayan bir hoparlör var ve ses buradan çıkmıyor. Ses sistemine bağlamak için ses kartının çıkışını buraya takmak gerekiyor. Ya da ses kartına bağlamak için kablo gerekiyor ve bu kablo da kutudan çıkmıyor. Yani ses her halükarda sorun.

Smart TV JR'ı bağladığınızda direk devreye giriyor. Üzerinde sadece power tuşu var ve bütün ayarları kumandadan yapmalısı-



niz. Aleti açtığınızda ekranınız televizyon oluyor. Tekrar Windows ekranına geçmek için kapamanız gerekiyor. Bu işlem denedim bir kaç bilgisayarda herhangi bir yerinde sorun çıktı. Ya televizyon ya normal ekran'a geçişte sorunlar yaşadım.

Kumanda ile yapılan ayarlar normal televizyon ayarlarına benzeyen. Kanal hafızası, açma kapama saatleri, görüntü ayarları gibi menüler var. Fakat bu menülerin ekranда gösterimi çok yetersiz ve kullanımı oldukça zor. Bu menüler daha anlaşırlı ve kullanımı kolay bir sisteme olsa iyi olabilirdi.

Level yorumu

Son olarak görüntü kalitesi bir çok TV kartından iyi. Aletin bir çiple değil de bir tuner sistemiyle çalışması sonucu net bir görüntü

alabiliyorsunuz. Fakat TV Kartı ile yapabileceğiniz bazı işlemleri kısıtlıyor. Orneğin capture yapabilmek veya gelen yayınlar üzerinde oynama yapmak gibi. Oda-sında televizyonu olmayanlar uyum sorununu asabilirlerse ve kullanıma katlanabilirlerse bu cihazı almayı düşünebilirler.

Teknik Özellikler

On-board hoparlör

External bağlantıma

Uzaktan kumanda

Teknoloji:

6

Performans:

8

Üretim Kalitesi:

6

Fiyat/Performans:

7

GENEL

6/10

AOPEN FM56-PM

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: 0212 2333030 Fiyatı: 31

Aopen şu aralar atakta gibi. Üretmedikleri şey kalmadı ve üretiklerini de adam gibi üretiyorlar. Aopen hep mi böyledi? De bizim haberim yoktu yoksa bir uyanış evresinde mi pek bilemiyorum. Test merkezimize ulaşan son Aopen ürünü FM56-PM 56k Fax/Modem, üzerinde Rockwell chipsetini barındırıyor. WinModem sınıfındaki ürün PCI veriye-lunu kullanıyor. Yani hala DOS uygulamalarında modem'e ihtiyaç duyuyorsanız bu ürün size göre değil. Plastik bir kalıp içinde kutusundan çıkan modem iyi paketlenmiş. Kutudan modem dışında bir telefon kablosu iki adet jumper kablosu ve kurulum CD'si çıkyor. Jumper kablolarından biri modemi Aopen'in ses kartlarına bağlamaya yararken diğer de Wake-on-Ring özelliğini kullanabilmeniz için yine Aopen anakarta bağlanmanız yarıyor.

Bu ürünler kullanımyorsanız modeminiz üzerinden direk telefona ilgili kayıt yapmanız veya Wake-on-Ring özelliğini kullanmanız mümkün olmuyor. Kutu içeriğinde ilgili ufak bir sorun kitapçık çıkmaması ve kullanım kılavuzunun CD'nin içinde PDF dokümanı olarak bulunması.

Modeminin kurulumunda herhangi bir sorun yok. Bilgisayarınızın boş PCI slotuna takip bilgisayarı başlatıktan sonra açılışta CD'yi takip modemi rahatça kurabilirsiniz. Ürün Windows 95/98'de daha rahat bir kurulum gösteriyor. CD'de ayrıca fax çekerimizi ve teleskreter özelliğini kullanabileceğiniz bir software var. Bunu kullanımı diğer bu tip yazılımlara göre oldukça rahat. Sesli mesaj bırakmak ve bunları dinlemek bir sürü ses ayarına gerek kalmadan rahatça yapılmıyor. Fax alımı ve yollanması da oldukça basit düzeyde. Tabi



bu rutherford kullanım ince ayar yapmak isteyenlerin hoşuna gitmeyecek. Software'in bir özelliği de telefona otomatik olarak cevap verip telefon-daki kişi istediği hatta aktararak santral görevi görebilmesi. Fakat bunu kullanacağınızı sanmam

Rockwell chipsetini kullanan ürün V.90 standartını ve K56Flex özelliklerini destekliyor. Fakat bu özellikler tabii ki Türkiye hatlarına bağlılığımız tüm modemlerde tam verimle kullanılamıyor. Yine de Aopen temiz bir bağlantı sağlıyor. Hattan düşme gibi bir sorunla karşılaşmadım. Hatların mümkün kıldığı ölçüdeki hızlarda download yapabildim.

Level'in Yorumu

Modeminin özelliklerini incelerken bir iki kez çökme yaşandı. Yine de genel olarak modemin sorunsuz ve stabil bir yapısı ol-

duğunu söyleyebilirim.

Piyasadaki isimsiz ürünlerden dense kalitesinden dolayı Aopen'a güvenmek daha mantıklı olacaktır. 56k modeme ihtiyacı olanlar için bir seçenek olabilir

Teknik Özellikler

V.90 desteği

K56Flex desteği

Wake-on-Ring

Sesli mesaj desteği

Teknoloji:

7

Performans:

7

Üretim Kalitesi:

8

Fiyat/Performans:

8

GENEL

7/10

TEAC PowerPanel - 300

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 67\$

Dizayn ve ergonomisinin teknolojik gelişimlere etkisini hiç birimiz tartışamayız. Bir aralar birçok firma küçük cihazlar çıkarmaya çalışıyor ve kendi aralarında yarışıyorlardı. Firmalar hala küçük cihazlar ürete dursun, diğer bir koldan da "ince" den bir teknoloji bastırıyor. Eilden geldiğince arkası olan cihazların arkası yok edilmeye çalışılıyor. Bunlara örnek olarak müzik setleri, LCD ekranlar veya su sıraları çok moda ve bir o kadar da pahalı olan Plasma TV'ler verilebilir. Elimizde de TEAC'ın PowerPanel 300 modeli hoparlörleri var.

Sistem iki hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Bu yüzden tek çıkışlı bir ses kartı olanlar ve 2.1 sisteme ihtiyaç duyanlar düşünebilir. İyi paketlenmiş kutudan bu elemanların yanında adaptör, bağlantılar için gerekli olan kablo ve hoparlörleri kullanmanız için ayakları çıkıyor. İki çey-

şit ayaklardan ilki masaüstünde kullanmak için gereklirken diğer ayaklar



duvara veya monitörün yanında yapıştırmanızı sağlıyor.

Sistemin one çıkan özelliği hoparlörlerin yaklaşık bir santim kalınlığında olması. Piyasadaki diğer Flat Panel hoparlörlerle aynı mantıkta üretilmiş. Woofer'in üzerinde sadexe Bas ayar düğmesi, Ses ayar düğmesi ve açma kapama tuşu var. Daha fazla ayar, en azından Tiz ayarı olsa iyidir. Panellerin üzerindeki kağıtların herhangi bir koruması

bulunmuyor. Bu açıdan kısa sürede dış darbeler veya yüksek titremenin sebebiyle zede-

lenmelere maruz kalabilir.

Woofer'i pek uzağa koymaya gelmiyor çünkü gücü çok zayıf.

Woofer olarak

fonksiyonunu pek yerine getiremiyor. Sesi sona doğru getirince basla birlikte her ses geliyor. Ayrıca masaüstünde woofer kullanmak da ne kadar mantıklı gelir bilemiyorum. Panellerin ses kalitesi ise orta bir düzeyde.

Uzerlerindeki kağıtlar sesi çok açınca titreme yapıyor ve bu da rahatsız edici bir ses çıkarıyor.

Level Yorumu

TEAC çok hoparlörlü sistemlerde daha başarılı olmasına karşın az hoparlörlü sistemlerde yeter-

siz kalıyor. Bu Flat Panel'ler de bunun bir göstergesi. PowerPanel 300 dizayının getirdiği artı ses ve üretim kalitesiyle kaybediyor. Panellerin dayanıklılık olmaması ve woofer'in zayıf olması eksi yönleri. 2.1 almayı düşünenler için daha iyi seçimler mutlaka var.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Flat panel
İki yan hoparlör bir subwoofer
300 Watt PMPO ses gücü
Subwoofer üzerinde ses ayarları

LEVEL KARNEsi

Teknoloji:	7
Performans:	5
Üretim Kalitesi:	5
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi	4
GENEL	6/10

DIANA KA-2500

Bilgi İçin İthalat: Kaplan Bilgisayar Fiyatı: 52\$

Son dönemde piyasaya çıkmaya başlayan yüksek kapasiteli ses kartlarının ardından bunların kabiliyetini ortaya çıkaracak hoparlörlerde ihtiyaç duyulmaya başladık. Bu pazarın da geniş olduğunu fark eden üreticiler sürekli farklı çeşit, kalite ve fiyatlarında ürünler çıkarıyorlar. Bu ay test merkezimize ilk kez gelen bir marka olan Diana'nın KA-2500 model hoparlör setini inceledik. Fakat ne yazık ki Diana'nın ilk izlenimi çok da iyi olmadı.

Sistem dört yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Kutudan ürünün yanında adaptör ve kabloları çıkıyor. Sesle ilgili ayarlar subwoofer üzerinde bulunuyor. Artık dilimde tük kalmanın ardından ses ayarlarının niçin subwoofer üzerinde olmaması gereklüğe deignumuyor. Bas, tiz, balance ve ses yükseklik

ayarları buradan yapılmıyor. Yine subwoofer'in arkasında hoparlör ve ses kartı çıkışlarından başka açma kapama tuşu yer alıyor (subwoofer'in arkası!!!). Bu sistemin en büyük hatası dört yan hoparlörle sahip olmasına rağmen 4.1 desteği bulunmaması. Sistem sadece stereo ses desteği verebiliyor. Yani tek çıkışlı ses kartı olanların da rahatlıkla kullanabileceğii bir sistem. Yan hop-

arlörlerin kablo uzunluk-

ları yeterli gibi gözükmüyor fakat ses kartınıza bağlayacağınız kabloları biraz kısa bırakılmış.

Ses kalitesi için yaptığım denemeler sonucunda vardığım sonuç biraz üzücüdü. Subwoofer'in kalitesi ortalamada bir düzeydeken yan hoparlörlerden oldukça cılız ses çıkıyor. İki arasında denge sağlanmadı. Bu yüzden sesi yükseltirken subwoofer zorlanmaya başladığında yan hoparlörler çoktan bozuk ses vermeye başlamış oluyor. Tizler, basa göre oldukça zayıf kalıyor. Yine de düşük seslerde ortalamada bir ses alabiliyorsunuz. Tabii ki bas ayarını çok açmamak şartıyla. Çünkü üretim kalitesinin biraz düşük olması sebebiyle hoparlörler yırtılmaya müsaat bir yaşıya sahip. Bu yüzden dikkatli olmanız tavsiye ediliyor.

Level'in Yorumu

Bu tarz müzik sistemleri çok yüksek kaliteler vaat etmeseler

de fiyat/performans notları oldukça iyi oluyor. Sistemin en büyük eksikliği ses girişi olarak 4.1 olmaması. Bunun dışında yan hoparlörleri güçlendirmeleri şart. 52\$'a oyun oynarken dört bir yanınızdan ses gelmesi güzel olabilir. Düşük fiyatlı idare edecek bir ses sistemi için bir alternatif olabilir.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

5.25" Subwoofer
3" Yan hoparlörler
Magnitik Koruma
Subwoofer üzerinde ses ayarları

LEVEL KARNEsi

Teknoloji:	5
Performans:	4
Üretim Kalitesi:	5
Fiyat/Performans:	7
Ergonomi	4
GENEL	5/10

http://www.level.com.tr

CİCAK 2001

LEVEL

123

Pentium IV

Karşınızda Intel'in bütün umudunu bağladığı işlemci, beklenen kurtarıcı mı?

Intel'in yeni işlemcisi Pentium 4'ün şu aralar çıkmış veya çıkmak üzere olduğu bütün sağır sultanlara dahi malum oldu. Ama onun hakkında pek bir bilgimiz olduğunu söylemek zor. Çünkü Pentium 4 tamamıyla yeni bir işlemci. Pentium 3'lerin daha hızlı bir versiyonu olarak düşünmemek lazımdır. Pentium 4'ün tek-



nik detaylarına girip başınızı şışirmeyeceğim. Merak edenler Internet'te şöyle bir dolansın. Bu aralar herkes bu yeni işlemcinin içini cıcıını çıkarmakla meşgul. Biz Pentium IV ile ilgili daha basit gerçekleri anıyoruz.

Yeni İşlemciye Yeni Anakart

Bu gerçeklerden ilk Pentium 4'un yeni bir anakart ile birlikte geldiği. Bu yeni anakartın ismi i850. i820'ler i820'ler gibi sadece RAMBUS tipi işlemcileri destekliyor. Yani Pentium 4'leri SDRAM ile kullanmak mümkün olmayacak. RAMBUSlar oldukça pahalı olduğu ve i820'lerde pek çok sorun yaşandığından kullanıcılar tarafından hiç tutulmamıştı. Ama Intel'in RAMBUS ile arasında ki anlaşma yüzünden Intel hâlen bu tip RAM'de israr ediyor.

Pentium 4'lerin en ilginç yanı sadece yeni bir anakart tipi değil bunun yanında özel tip bir kasa da gerektirmesi. Eğer Pentium 3'den Pentium 4'e upgrade etmeyi düşünüyorsanız ATX formunda ki kasanızı atıp yerine ATX 2.03 kasa almanız gerekiyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi Pentium 4'ler daha fazla enerjiye ihtiyaç duyuyor ve işlemci fanı gibi anakarta küçük bir elektrik kablosu ile bağlıyor. İkinci sebep ise çok isınan işlemcisinin ihtiyacı olan büyük fanın 500grı bulması ve anakartın bu ağırlığı kaldırıma-

ması. Pentium 4 fanları direkt olarak kasaya monte ediliyor.

Pentium 3'den Pentium 4'e geçerken mevcut kasa, anakart ve RAM'ımızı sokağa atacak olmamız bir yana yenilerini almak da pek kolay olmayacağından. RAMBUS'un durumu malum. Yüksek fiyatı bir yana bulmak çok zor. i850 çipsetli anakartların yapılarından dolayı

üretimleri zor ve bu da fiyatlarının yüksek olmasına yol açıyor. Üstelik daha ucuz anakart üretenden daha küçük anakart üreticileri bu işe soyunamayacak. Kasalarda

hem farklı oldukları hem de 300Watt ve daha yüksek güç kaynaklarına ihtiyaçları olduğundan fiyatları yüksek olacak. Ne kasaların ne de anakartların 150\$'dan ucuz olmasını beklemiyorum. Ama bu yinede kişisel bir tahmin. İşlemci fiyatını sona bırakalım. Ma-lum gerçekleri alıştra alıştra söylemek adettendir.

Performans Nasıl?

Şimdilik gelelim performansa. Henuz elime bir işlemci örneği gelmediğinden test etme şansım olmadı. Ama güvenilir dostlarımız test edip sonuçları yollama nezaketini gösterdi. Bakalım CHIP'de ki dostlarınızın sonuçları nasıl.

İlk testimiz OpenGL destekli en güvenilir benchmarklardan Quake 3. Bu testde P4 1500 rakiplerini geçmiş gözüküyor. Athlon 1200'den %6, Pentium 3'den %17 oranında daha hızlı. Beklediğimiz kadar iyi olmasa da fena değil. Dikkat ederseniz performans farkı MegaHertz olarak hızla orantılı değil. Pentium 4 saat hızı olarak açık farkla önde ama bu performansa direkt olarak yansımıyor. Pentium 4'de kullanılan yeni mikroişlemci daha yüksek saat hızlarına izin verse de performansı düşürür.

İkinci testimiz olan 3D Mark 2000'de işin rengi bir parça değişiyor. Athlon 1200 bu test de Pentium 4'ü geçiyor. Aralarında ki fark ise %5. Burada ilginç olan

Pentium 3'ün saat hızı olarak 1.5 katı olan Pentium 4'ün performansına oldukça yakınlaşması.

Üçüncü testimiz DirectX uyumlu bir oyun olan Expendable. Burada durum daha da vahim. Çünkü Athlon 1200, Pentium 4 ile arasındaki farkı %22'ye çıkarıyor. Arada ki 300MHzlik farka rağmen böyle performans farkı olması aklı almaz. Pentium 3 ile Pentium 4'ün skorları ise hemen hemen aynı.

Son testimiz genel Windows performansı ve 2D uygulamaların performansını gösteren Sysmark 2000. Buna kuyruğun koptuğu noktada diyebiliriz. Athlon 1200'un %19'luk farkı önceki testlerden sonra sürpriz değil. Ama Pentium 3 1000MHz'in Pentium 4'den %10 daha hızlı olmasını hangi mantık açıklayabilir bilmiyorum. Gerçi teknik olarak bir açıklaması var ama yinede inanmak zor.

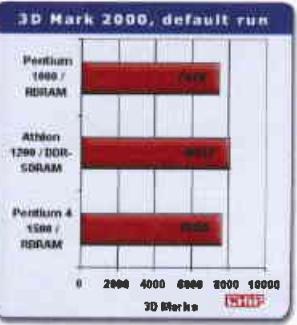
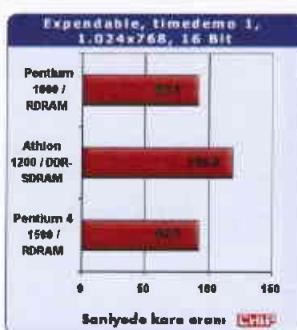
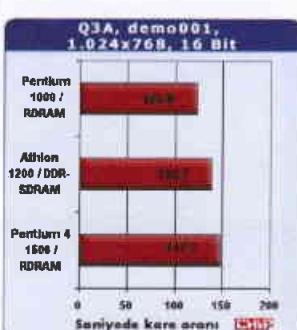
Pentium 4 performans olarak hayal kırıklığı yaratıyor. Üstelik fiyatı daha da üzücü. Tam olarak Türkiye fiyatı açıklanmış değil ama 850\$ civarında olması umuluyor. İçimizi tek ferahlatan her yeni işlemcinin zaten yüksek fiyatla piyasaya çıkması ve zamanla oldukça ucuzlaşması. Ama buna pek güvenmemek lazım çünkü Intel dün bir açıklama yaparak 2001 içinde ilki Mart ayında olmak üzere dört kere fiyat indirimine gideceğini ve bunların toplamının %20'yi geçmeyeceğini açıkladı.

Tüm dünyada Kasım'ın 6'sında piyasaya çıkan Pentium 4 ben bu haber hazırladığında henüz Türkiye de piyasaya çıkmamıştı. Öğrendiğim kadariyla Ocak başında küçük bir miktar gelecek. Düzenli olarak gelmesi ise Ocak ortası ile Şubat başı arasında olacak.

Son Kararımız

Bu şartlar altında Pentium 4 pek de yüzümüzü güldürmüyör. Upgrade düşününenlerin cebinde en az bir 1500\$ olmalı. Bu yüzden upgrade için ya Athlon'a yöneltmelisiniz ya da yeni Pentium 3'ler için Mart'ı beklemelisiniz. Yeni bilgisayar alacaklar içinde pek

iyi bir alternatif olarak gözüküyor Pentium 4'ler. Tek avantajı elinizdeki sistemi 3-4GHz'e kadar upgrade edebilecek olmanız. Ama diğer sistemlerden hızı olmamasına rağmen iki kat pahalı bir sistem almaktansa yarı fiyatına bir bilgisayar alıp paranın geriye kalanını bankaya yatırın. Upgrade zamanı gelince sıfırdan sistem alırsınız.



DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarında çok büyük değişiklik olmadı. Sonuçta piyasaya çıkan pek bir yeni ürün yok. Ama fiyatların düşmesini fırsat bilip işlemcilerin hızlarını arttırdık. Bu arada biraz azalmış da olsa Athlon işlemci bulamama sorunu çözülmüş gibi. Hala bu sorunu yaşıyorsanız distribütörlere telefon açarak nereden bulabileceğinizi danışın. Farkettiyseniz her ay AMD'nin distribütörleri değişiyor. Bu seferkiler Athlon'u bütün vatana yaymakta kararlı. Ama kasanıza karar verirken dikkat edin. Athlon için en az 300 Watt kasa gerekiyor. Duron 250 Watt'la da idare eder.

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 700MHz Boğaziçi/Genpacom: 69\$	AMD Athlon 900MHz Boğaziçi/Genpacom: 179\$	AMD Thunderbird 1GHz Boğaziçi/Genpacom: 318\$
Anakart	MSI KT133 4K Fiyatı: 112\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 140\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 140\$
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 60\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 120\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 120\$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 109\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 169\$	45GB IBM Deskstar IBM Fiyatı: 240\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 125\$	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 125\$	Creative GeForce2 Ultra TET Fiyatı: 509\$
Monitör	17" Philips 107E Empa/Multimedya Fiyatı: 205\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 265\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 715\$
CD ve DVD-ROM	Sony 50X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40\$	Hitachi GD-7500 Olson Fiyatı: 105\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 130\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albit Fiyatı: 29\$	Creative SB Live! DE 5.1 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 85\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 41\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 64\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 80\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 30\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative DTT2200 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 135\$	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 345\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam Fiyat	869\$	1490\$	2997\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 80\$	Hauppaupage TV Bilgisayar Fiyatı: 110\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130\$	HP 970cxı HP Fiyatı: 320\$	HP 970cxı HP Fiyatı: 320\$
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyatı: 79\$	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyatı: 79\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 150\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 200\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290\$
Web Kamerası	Avermedia	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları:

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74
Bilgıtash	(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
		Karma	(0212) 239 32 00	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Aslında içten içe düşünmüyorum değilim bu çocuk yarın öbürgün beni ekmeğimden eder mi diye. Mektup işini kıvırmayı becermesi bir yana espiri yapmaya da başlamış, hadi hayırlısı. Bu ay iki sayfa incelemesi de var zaten. Bilmiyorum durum kötü. Daha da kötüsü öünü kesmeyeceğiz dedik bir kere. Neyse elimizde ki tek gücümüz parantezlerimiz zaten. Biz onlara güvenmeye devam edelim. Bayanlar bayalar... karşınızda ölümcül sorularıyla Level okurları ve ilaç mafiyetinde ki cevaplarıyla Onur Bayram (soyadı da komik adamın).

Merhaba

Önemli bir soru soracağım. Bu gün (az önce) bilgisayara taktığım ikinci hard-disk'e format atarken elektrikler kesildi ve format %81'de iken yanda kaldı. Bu hard-diskte bir soruna yol açar mı? Şimdi deneyiniz cevabınızı teşekkürler...

Koray Kuru

LEVEL Merhaba Koray,

Ben de sana bir soru soruyorum. Sen bu olaydan sonra söz konusu hard-disk'i kullanmayı denedin mi? Hard-diskler oldukça ciddi parçalar oldukları için çok fazla baskıya stres'e gelemezler. Bu yüzden böyle yoğun işlemler sırasında onu üzebilcek ve kirabilecek ha-



yem formattan önce Fdisk kullanman. Bu şekilde bir hata olup olmadığını daha rahat anlayabilirsin. Sorunsuz bir partition işleminden sonra sağlam bir format işini görecektir. Ha ikinci bir yol var ki bu da çöpten geçer. Elektrik kesintileri gibi ciddi voltaj değişimleri harddisk'in içindeki yüzeylere zarar verir ve okunamayan bölgeler oluşturur. Bu son söylediğimin

Bu ilginç hata mesajlarını sizinle paylaşmak istedim.

gösteriyorsun. Şaka şaka, doğum günün kutlu olsun. İnsallah LEVEL'da daha uzun yıllar beraber oluruz. Neyse artık sorularımı gelebiliriz.

- Geçen gün güç kaynağımın kondansatörü patladı. Birkaç bilene daniştım ve tamir edilemeyeceğini öğrendim. Bu da demek

ni iyi yapıp yapmadığını nasıl anlarım? Nasıl iyi bir performans alabilirim?

- Arkadaşın bilgisayarıyla benim bilgisayarıma direk kabloyla bağladık. Ama bilgisayar bayağı karıştı basıldı ne yapmalyım?

- Chic markasını hiç duydu mu yoksa ben dünyada yaşamıyor muyum? Çünkü ben hiç böyle bir marka duymadım. Chic'in erafat dolasa bir optik mouse'u var. Sence Microsoft ile arasında çok fark var mıdır? Burada benim rastladığım kadanya Microsoft'un bir tek Explorer'i var ve bunun fiyatı da biraz yüksek.

- 2'lik ay önce bir tane 20.5GB Quantum Fireball LM Plus aldım. Daha doğrusu 20.5GB zannediyordum. Çünkü Windows açılmadan önceki DOS ekranında 205 MB görünüyor. Sonra bunu Fdisk'le ikiye böldüm. (%15 - %85) Fakat ne görevim, harddisk'in boyutu 19GB olmuş. Herhalde bölmeyi yanlış yaptım diye düşünerek diskı birleştirdim ve bir dana böldüm. Ama deşiken bir şey olmadı. Ne yapmalyım? Yoksak kazık mı yedim?

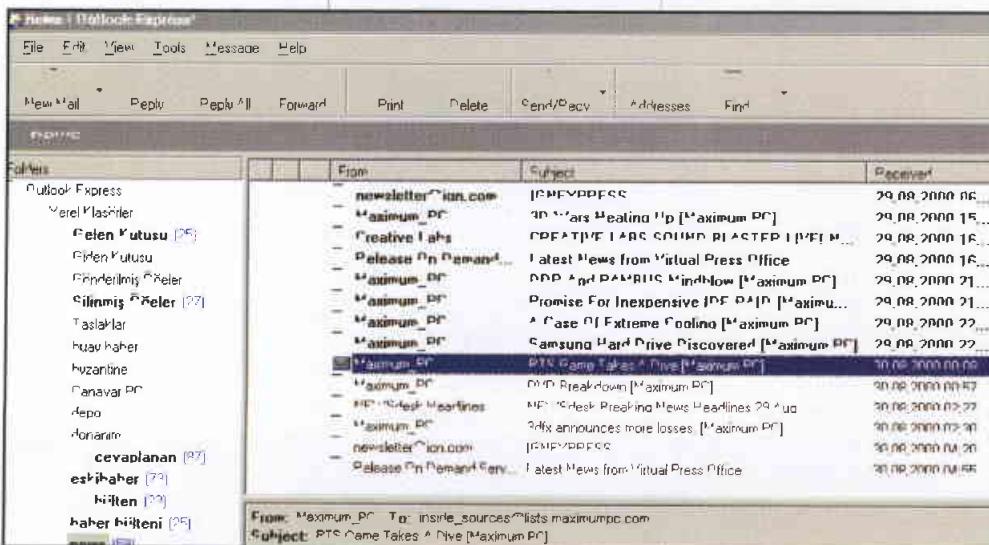
Not: Bilgisayarımın konfigürasyonu: LX Anakart, Celeron 400, 19GB Harddisk?, 8MB S3Trio/2X ekran kartı, Creative Vibra ses kartı, 52X LG CDROM, Level'a selam.

Bora "Demir Bakire" Sökmek

LEVEL Selam,

(Ya cidden 30-35 mi gösteriyorum???) Tamam bir parça gobek yaptık saçların on tarafında da biraz azaaltı var ama daha olmediğin Yaş 25 yoluń ceyreği eder ama daha çok yolumuz var gidecek TO)

- Valla 0 (212) 356 70 70'den Çizgi Elektronik'i arayıp İzmir bayilerinin adresini al. Ayrıca bütün Aida Shop'larda da bulabilmem gerekiyor. Ben aradıma ama bizi gibi sabahın 6'sına kadar Counter oynamadıklarından sindi uyuyorlardır. Anakart da hazır oraya kadar gitmişken Asus alırsın. CUSL2



Bu Windows bana birşey anlatmak istiyor ama...

reketlerden mümkün olduğunda kaçının. Tabi senin elinde olmayan sebelerin varlığını farkettim. Bu durumda işlem iki yoldan geçer, ilk bir sorun olup olmadığını görmek. Çalıştırmayı denediginde normalden farklı sesler çıkmıyor sa, sadece kullanmak istediginde diskin okunamadığı şeklinde hata mesajları alıysan bir format daha atıp ve mümkünse bunu tamamlayıp işine devam et. Hatta tavsi-

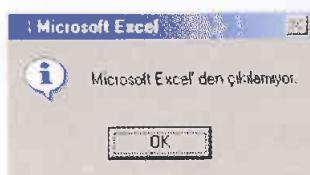
formatla çok alakası yok ve olma ihtiyalini çok az. Umarım o kadar şanssız değilsindir.

Selam Tuğbek,

Naber ya. Uzun zamandır mail yollamıyorum artık kusuruma bakma. (Düyanın da çok sık mail yollayan birisi zanneder, bu daha ikinçi mailim. Olsun, devamı gelir umarım.) Ya geçen gün dergideki köşende 25 yaşına gireceğini söylemişin. Bu kadar genç mi bu adam dedim. Basbayağı 30 - 35

oluyor ki benden 20\$ civarı bir para çıkacak. Ben de düşündüm ki zaten kasamdan pek memnun değilim, yeni bir kasa alayım. (Anakartım LX, ikisini de değiştirecem) Aslında Eian kasalarдан almayı düşünüyorum fakat Izmir'de bulabilir miyim bilmiyorum. Bana herhangi bir öneride bulunulabilir misin? Ayrıca birkaç tane de anakart önerebilir misin? (Tabiki Pentium, AMD ne yazılık ki bulunmuyor)

- Saticının anakartın BIOS ayarı



Excel, aslen Windows'un mafya örgütüdür.

mesela,

- Temel BIOS ayarları özel bir değişiklik gerektirmez, kendi kendilerine sağlanır. Detaylı ayara gitme zaten, Bilgisayarcılarda anlamaz o işten.

- Paralel Port bağlantısı yaptıysanız yavaşlık veya makinayı zorlama olabilir. Onun yerine iki network kart ve bir Cross CAT5 kablosu ile bağlayın. Bakın nasıl fistık gibi olacak bağlantı (Fistik özel bir hız terimi olsa gerekli! TÖ). Hem Counter'da atarsınız.

- Chci duydum ama teste hiç gelmedi ne yazık ki. Düzgün bir sey olsa gelirdi herhalde. Microsoft Optical Mouse çok iyi ve çok ucuz. Biz ailecek onu kullanıyoruz.

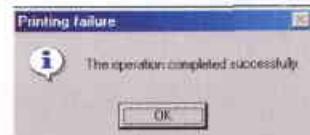
- Yanlış bir şey değil. Kimse seni kazıtlamadı. Windows'un azzılıklarından biriyle daha karşı karşıyasın. Önünde daha uzun bir yol var. Metin olmaların. Yılmamalısın. Windows o kadarlık kisim kendi üstüne parseliliyor böylece hızlılığı çalışıyor. O yüzden sana biraz az gösteriyor hard-diskini. Kandırıcı yanı. (Bak bunu bende bilmiyordum. Bu demek ki cevap yanlış da olabilir. Benim bildiğim bir şeyi Onur bilsin mümkün değildir. TÖ)

Selam Tuğbek,

Donanım bölümündeki aydınlatıcı haberlerini ilgiyle takip ediyorum. Gerçekten takdire değer iş çıkıyorsunuz. Sadece gelirsem:

Geçen ay sizin donanım bölümünüzdeki önerilerinizi dikkate alarak bilgisayarımı upgrade ettim. Ancak doğaldır ki her yeni bilgisayarda olduğu gibi benim bilgisayarımda da bazı sorunlar çıktı. Sorunların daha iyi anlaşılması için mütevazi sistemim söyle:

Printer'ı camdan fırlatma operasyonu.



AMD 800 Athlon Thunderbird, 256MB RAM (2 adet P-133 mhz), 30 GB Quantum Fireball HDD, 20" KFC Monitör, GeForce 2 GTS, Abit KT/7 Raid Mainboard, Soundblaster Live Player ses kartı, Windows SE, DirectX 8.0.

Derdim sudur:

- GeForce Experience CD'sindeki Reflection Pool'u çalıştırıldım. Hata mesajı ise "D3DENG" ile başlıyordu. Deva, ilaç?
- Özellikle D3D oyunlarında anti-alias performansı (Detonator 3 sürücüsünü çektiğim ve anti-alias ayarlarını sonuna kadar zorladığım halde) pek tatmin edici değil. Aslında bu biraz supersampling ile alakalı olabilir ama kafama taktı.

- Windows açılacakken, yanı tam Desktop'a geçecekken makine kendini boot edip tekrar açılıyor.

rectX'in versiyonunda bir sorun yok. Ben bir aydır kullanıyorum 8.0'ı henüz tık demisiği yok. Herkese genel rahatlığıyla tavsiye ederim. Ustelik performansı açıkça artırıyor.

- Sisteminde zaten genel sorunlar var. Bence bu da onun bir uzantısı. Diğer yandan bahsettiğim demo ve onun türü olan bir iki demo oldukça bug'l. Bana da daha önce sorun çıkardıkları olmuştu. Ama sen bir mektubun sonuna bakiver.

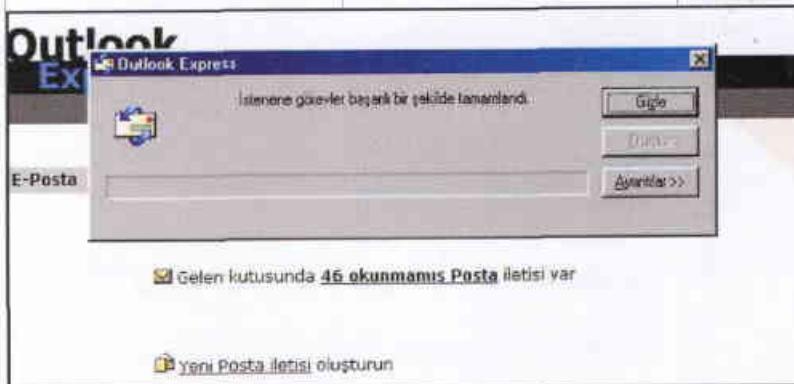
- Oyunları zaten 1024x768'den yüksek çözünürlüklerde oynuyorsan Anti-Alias'ın etkisi pek belirgin değildir. Zaten Anti-Alias 20" monitörlerin için değil. Onu aktif hale getireceğine çözümü 1600x1200 yaparsın sonuçta aynı hesaba gelir. Bu daha çok ekran kartı iyi ama monitörük küçük olanlar için. Yani 15" veya 17" bir

rumlarda rastlayamayabiliyoruz. Mesela bilgisayarın açıldığı güzeli renkli bir background üzerine dekor olarak durabiliyor o hata. Kesin çözüm için lütfen aşağıya gözünüz ilisin.

- Zaten şu an bir çok oyunda bunu görebilirsin. 3D özelliği yüksek oyunların grafik menülerinin "asmış" kısımlarına bak. Orada bulacağın. Örneğin Sacrifice T&L destekliyor. Bunun çözümü aşağıda değil ama yine de aşağıya bak sen. (Aslında DirectX 8'in tüm özellikleri bir yana yeni özelliklerden birini dahil kullanın bir oyuncu yok piyasada. Bu sene içinde ufak ufak çıkmaya başlar. Sabretmek lazımdır. Ama özellikler bir yana dediğim gibi performansı artırıyor. TÖ)

Ben de sana GeForce Rullaz derim ve çözümü söyleyorum. Makinanı o kadar eklemeyi kaldırma-

mış ve seni bırakmaya karar vermiş. Söylediğin şeyler o kadar vahim şeyler ki bunları toplayabildiği şeşmaka lazımdır. En temizinden bir format ve daha başarılı bir sistem kurulumu dileyorum sana. (Bence de ilk önce Onur'ı dediğini yap. Kurulumda ciddi bir sorun çı-



Artık kim Outlook Express'in dilbilgisine güvenebilir ki?

- Unreal Tournament'un orjinalini kurdum ama pek oynamak naşıp olmadı. Nedeni evlere şenlik "kernel32.dll" off diyorum ben. Sen ne diyorsun?

- Bu sorumun konuya pek ilgisi yok ama bir GeForce kullanıcısı olarak merak ediyorum. DirectX 8.0 bizim için neler getirecek ya da getirdi. T&L, Per Pixel Shading gibi kulağa hoş deyimleri ne zaman göze hoş bir vaziyette görebileceğiz.

Yardımların için şimdiden teşekkür eder, GeForce Rullaz derim...

LEVEL Selamlar,

Mutevazi bilgisayarın diğer okuyucularımızdan laf yemene neden olmuş olabilir. Benden gülümüştüm.

Hoppala, Baştan DirectX'in yanlış versiyonunu kurmuşsun. Nerdan kurduysan ya da Update ettiysen biraz hatalı olmuş. Çözümü en aşağıda vereceğim. (Di-

monitörde 1600x1200 kalitesini düzgün bir tazeleme hızında almak için. (Bu arada KFC diye bir monitor markası duymadım. Bana daha çok Kentucky Fried Chicken'ı anımsattı nedense. TÖ)

- Bu sorunla ilk karşılaşlığım zamanı hatırlıyorum da, dakikalarda gülümüştüm. Sene kaç hatırlıyorum. Hatırlamak da istemiyorum. Sebebi son yüklediğim bir driver, DirectX tarzı programlar veya son kurduğum bir kart olabilir. Sistemin biraz yüksek konfigürasyona sahip olduğu için uyumsuzluklar da olacaktır. Kesin çözüm aşağıda. (Benim eski bilgisayarlardan biri de kapatmak için düşmeye her basımda inadına boot ediyordu. Az kalsın camdan aşağı atıyordu. Meğerse power düşmesi içeren takılı kalmışım. TÖ)

- Ne kadar güzel. Sen o "kernel32.dll" ye Unreal'da mı rastlıyorsun? Biz senin kadar iyi du-

Geçtiğimiz ay en çok dinlenen 10 parça, yanı 2000 yılının son listesi (Kaynak: www.billboard.com)

1. The Beatles: The Beatles
2. Back Street Boys: Black And Blue
3. Various Artists: Now 5
4. Creed: Human Clay
5. Britney Spears: Oops! I Did It Again
6. Tim McGraw: Greatest Hits
7. Shaggy: Hot Shot
8. Limp Bizkit: Chocolate Starfish And The Hot Dog Flavored Water
9. N' Sync: No Strings Attached
10. Charlotte: Church Dream A Dream

Ve geçtiğimiz ay en çok okunan 10 kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Yüzüncü Ad: Baldassare'nin Yolculuğu Amin Maaloue
2. Sen Uyuymadan Önce Linn Ullmann
3. Büyük İskender II: Anadolu'nun Kapılan Valenio Massimo Manfredi
4. Anladım Yılmaz Erdoğan
5. Aşk Hikayeleri Mine G. Kırıkanat
6. Kızılı Boyalı Saçlar Kostas Mousoulas
7. Büyük İskender I: Makedonya'dan Anadolu'ya Valerio Massimo Manfredi
8. İlyak Taşı: Suskun Nefer Christian Jacq
9. Yüz: 1981 Mehmet Eroğlu
10. Bridget Jones'un Gönülüğü II Helen Fielding

Koskoca bir seney yedi 365 gün 6 saat bir diğer deyle de geçtiğimiz yüzyılın son parçasını geride bıraktı. Geçen yılbaşı rüyamımdan kaynaklanan bir yanlış anlama nedeniyle, tabii buna pazarlama strateji de denebilir, bu gerçek bir şekilde saptımlarak yeni bir yila giriliyormuş havası yaratıldı. Miladın odan başladığını gör önde bulundurusak asıl bu yılbaşında yeni bir bin yıldız ve yeni bir yüzyıl gireceğiz.

Ülkemizde sanatçılar kadar göz önünde bulunmasa da eleştirmenlerin Fatboy Slim'in pişirdiği son albümde oldukça büyük etkisi bulunduğu iddia ettikleri, oğlu dünyaya geldi. Kendisi gibi DJ olan eşi Zoe Ball'ın beklenen önce doğum yaptığı ve oğullarına Woody Fred adını koymakla şahlandı. Ne diyeim Allah anlı baba büyütün...



Ülkemizde internet Mahir olası tanındıktan sonra tüm dünyayı jethe çikan, ülkeleri olmasa da kadınlarım kabını (17) ele geçirilen Mahir şimdi de müzik dünyasını altüst edecek gibi. Albümün tanıtımıda "the madcap Turkish sex symbol" olarak tanıtan Mahir Çağrı'nın "I Kiss You" isimli klipini <http://www.mahirkissesyou.com/> adresinde izleyebilirsiniz.

Michael Jackson uzun zamanın beklentileri son albümü öncesiinde, hayranlarının istedikleri gibi Subat 2001'de bir Best Of yaymayıcağı. Greatest Hits History Vol 1 ismindeki albümde, "Billie Jean", "The Way You Make Me Feel", "Don't Stop Till You Get Enough", "Rock With You", "Bad", "Beat It", "Heal The World", "Remember The Time" gibi klasik parçalar bulunuyor.

Dancer in the Dark Karanlıkta Dans

Ne diyebilirim ki? Lars von Trier'in son filmi olan "Dancer in the Dark" ha geldi ha gelecek derken en sonunda vizyona girdi. Ben de soluğu sinemada saldım. Aslında filmin İstanbul Film Festivali kapsamında gösterileceğini düşünüyordum ama sanırım sinemalarımızın sanat filmlerine karşı önyargısı biraz çok inanılmaz olsa gerek. Lars von Trier, Dalgaları Aşmak, Kralik 1-2 ve Gerizekiler filmlerinden hatırlayabiliriz. Bu sıradışı yönetmen aynı zamanda bir sinema kuramacı. Dogme 95 (biz Dogme diyoruz) hareketini başlatan Trier, manifestosuyla sinema dünyasında adeta bir şok etkisi yaratmıştır. Dogme 95 hareketinin en belirgin özellikleri omuz kame-

rası, düzensiz kamera hareketleri, uzun planlar, dengesiz kadrajlar, netliği bozulan görüntüler, doğal ışık ve kuralsız bir kurgu. Her türlü görsel efekti reddeden bu anlayışın sonucunda ortaya belgesele yakın bir atmosfer ortaya çıkmıştır.

Karanlıkta Dans'ın diğer ağır topu da şuphesiz alternatif müziğin prensesi Björk. Soylentye göre Trier, filminde oynaması için Björk'ün çok peşinde koşmuş. Karanlıkta Dans müzikal bir melodram. Trajik bir hikayeyi çok farklı bir dille anlatıyor. Çekoslovakya'dan Amerika'ya göç eden Selma (Björk) hayatı bir müzikal gibi yaşanan bir kadın. Oyle ki çalıştığı fabrikadaki makinelerin gürültülü temposunu bile kafasında bir müzikale dönüştürüyor. Ama Selma ısrarı bir hastalıktan dolayı her geçen gün kör olmaya bir adım daha yaklaşıyor. Zaten Amerika'ya gelmesinin tek nedeni oğlu Gene'yi ameliyat ettiğinden kendisi gibi kör olmasını engellemek. Tam ameliyat için gerekli parayı biriktirmişken, işlediği bir suçtan do-



layı mahkemeye çıkartılır. Sanırım filmin tadını kaçırılmamak için konu hakkında bu kadar bahsetmek yeterli. Karanlıkta Dans, Dogme üclemesinin son ayağı nitelijinde. Yalnız filmin müzikal sahneleme Dogme anlayışına göre çekilmiş, bu sahnelerde çok sayıda kamera kullanılmış. Çok farklı açının bir araya gelmesi sonucunda da müziklere uygun hızlı bir kuruğu ortaya çıkmış.

Filmin müzisyleri Björk'e ait. Karanlıkta Dans'ın kadrosunda Catherine Deneuve, Udo Kier, Peter Stormare ve David Morse gibi ünlü oyuncular yer almıştır. Ayrıca film, Cannes'da Altın Palmiye ve en iyi kadın oyuncu (Björk) ödüllerini kazanmış. Sinema sanatıyla ilgilenenlerin kesinlikle kaçırılmaması gereken bir film. Unutmayın, müzikallerde asla kötü şeyler olmaz...



What Lies Beneath Gizli Gerçek

Oscarlı yönetmen Robert Zemeckis, Gizli Gerçek ile ilk korku gerilim denemesini yapıyor. Geleceğe Dönüş serisinden hatırlayabileceğimiz Zemeckis Forrest Gump ile Oscar'ı kucakladıktan sonra Mesaj filmiyle kafamızda birtakım sorular bırakmıştır. Gizli Gerçek, Hitchcock filmlerinden enstantaneler içeren oldukça başarılı bir gerilim. Ama Hitchcock filmlerinden farklı olarak Gizli Gerçek bir hayalet öyküsü üzerinde kurulu. Başrollerde Harrison Ford ve Michelle Pfeiffer gibi iki yıldız oyuncunun olması film için iyi bir seçim, birbirlerine yakışıkları söyleyeniyor.

Norman (Ford) ve Claire (Pfeiffer) Spencer çifti yeni evlerine taşınırken kendilerini nelerin beklediğini bilmiyorlardı? Ev (aslında bir malikane), Norman'ın babasından kalma. Norman yoğun çalıştığı için akşamları eve geç dönen başarılı bir bilim adamı. Claire, kızları doğduktan sonra çello çalmayı bırakmış ve müzik kar-

yerini noktalamak zorunda kalmış bir ev hanımı. Claire, kızları kolej eğitimi almak için yuvalanca koca evde bir anlamda yapayalnız kalmıştır. O da kafasını dıgtımak için kendini ev işlerine ve komşuluk ilişkilerine adamaya karar verir. Yan komşularının devamlı kavgası eden bir kari-koca olması Claire'ı olumsuz etkiler. Derken bir gün kadının kaybolduğuunu farkeder ve gizlice komşularının evini gözetlemeye başlar; zira adamın karışını öldürdüğünden şüphelenmektedir...

Aslında Gizli Gerçek için söylemeyecek çok şey var ama sanırım filmin büyüsünü bozmamak için



söylememek en iyisi. Hitchcock'un 'Arka Pencere'si gibi başlayan filmde gerilim yavaş yavaş tırmıyor ve en sonunda izleyiciyi avcuna almayı başarıyor. Hayaletil filmelere alıştığımızda söz konusu film Robert Zemeckis gibi teknik konularda uzman bir yönetmenin elinden gizlilik işler deşiyor. Film boyunca müslük damlaması ve kendi kendine açılan kapılar gibi klasik gerilim temaları kullanılmış ama bir küvet sahnesi var ki koltuğunuza yapışacaksınız! Ayrıca size bir tiyo vereyim; Harrison Ford'u daha önce böyle hiç görmemişiniz. Gidin, görün ve gerilin.

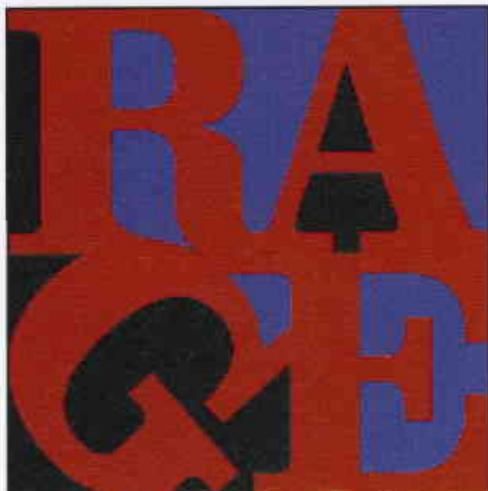


Rage Against The Machine

Renegades

Rap ve metal dinleyicileri arasında ayrı bir yere sahip olan Rage Against The Machine son albümleri Renegades'de belki de grubun bugünkü durumuna gelmesinde en büyük pay sahibi olan solistler Zack de la Rocha'dan ayrılıyorlar. İlk olarak canlı kayıtlardan oluşan ve 2 bonus şarkısı içeren bir albüm olması planlanan Renegades sonuca karşıma 12 şarkılık bir stüdyo albümü olarak çıktı. Cover parçalardan oluşan albümde Bob Dylan'in "Maggie's Farm", The Rolling Stones'un "Street Figh-

ting Man", MC5'in "Kick Out The Jams", Afrika Bambaataa'nın "Renegades of Funk", EPMD'nin "I'm Housin" ve punk grubu Minor Threat'in "In My Eyes" parçaları RAM yorumuya karşımıza çıkmıyor. Her ne kadar solistlerinden ayrılmış olsalar da Tom Morello'nun kendine has gitari ve kalp atış ritmini belirleyen başı Tim Commerford ve davulcu Brad Commerford, Zak olmadan da biz varız mesajı veriyorlar. Albümün oldukça başarılı olmasına rağmen grubun geleceği konusunda halen şüpheler mevcut.



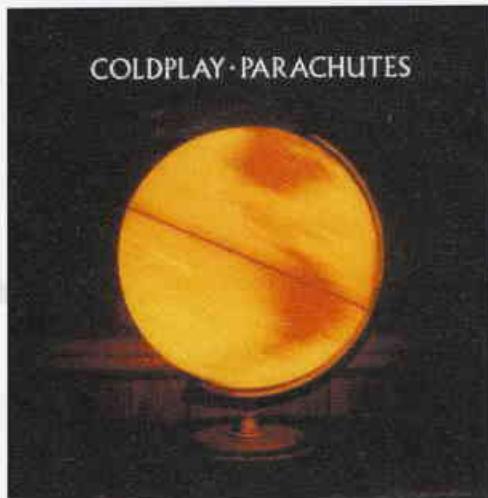
Coldplay

Parachutes

İngiltere'de bir çok radyo istasyonunu aylarca meşgul eden grup sonunda Parachutes adlı albümünü ile bir kez daha müzikseverlerin karşısında. Eleştirmenlerin ünlü bir çok İngiliz grubu ile karşılaşıldığı Coldplay yaptığı melankolik, yavaş ancak derinden ilerleyen müzikle aslında kendi yolunu çoktan çizmiş görünüyor. Neredeyse mükemmel bir sese sahip olan vokalist Chriz Martin Bono(U2), Thom Yorke (radiohead) ve Jeff Buckley'yi andırıyor.

Chris Martin albümün açılış parçası olan "Don't Panic" te yu-

muşak ve dingin sesiyle Coldplay'i uca taşıyor. Yavaş yavaş şarkılar ilerledikçe sıra albümdeki en iyi parça olarak değerlendirilen Shiver'e geliyor. "Sadece umursayıp umursamadığınızı görmek için bekliyorum" diyor Chris Martin, Shiver adlı şarkida. Gayet açık olan bu şarkı sözünden de anlayabileceğimiz gibi zorlamadan anlamlı yok, Coldplay de böyle yapıyor zaten. Albümü almadan önce grubun resmi web sayfasını www.coldplay.com adresinde ziyaret edebilir ve tüm parçaları tamamen dinleyebilir veya videolarını seyredebilirsiniz.

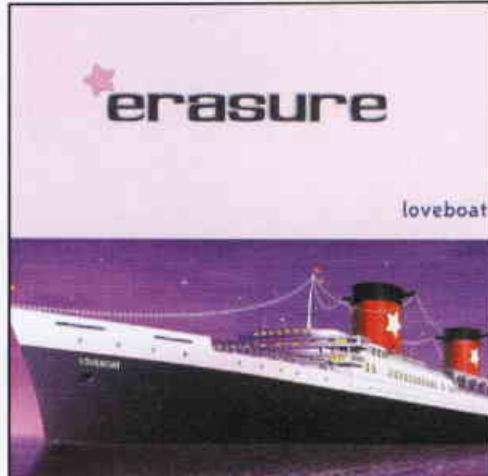


Erasure

Loveboat

Uzun zamandır pek ortalarda görünmeyen hoş görünümülü adamlar, yani ünlü İngiliz pop grubu Erasure dokuzuncu stüdyo albümleri ile raflardaki yerlerini aldı. 90'lann başında çıkardıkları "I love to hate you" bir çok hit parça ile zamanın Depeche Mode, INXS veya Duran Duran gibi grupları arasından sıyrılan Erasure hala yenisini ve ilginç müzikler geliştirme alışkanlıklarını sürdürüyorlar. Bu alışkanlık elinizi sallasanız birbirinden ayırt edilemeyen genç delikanlı grubuna çarpacak günümüzde özellikle her duyguya hitap edebi-

lecek parçaların bulunduğu Loveboat'da kendini belli ediyor. Albümün açılış parçası olan Freedom ile beraber farklı bir dünyanın içérisine adım attığınızı hissediyorsunuz. Bu dünyada attığınız her yeni adımda bazen derinlere dalaçak, Hip-Hop ritmleri ile yerinden kalkacak, 70'lere geri dönenek veya rock ritmleri ile adrenalin depolayacaksınız. Albümde göze çarpan diğer parçalar ise Crying In The Rain, Mad As We Are ve bir klasik olabilecek Alien. Eski dostlara merhaba demenin zamanı geldi de geçiyor bile ..



HITMAN

ya da Nam-ı Diğer Fakir Ama Fırsatları Değerlendirmesini Bilen Delikanlı

Bu ay masa başında oturup bilgiç biliç yazılar yazmaktadır, işimizi hakkıyla yapmak adına, araştırmacı-gazetecilik tadında bir operasyonla bu ayın bomba oyunu ve oyun dünyasının yeni kahramanı Hitman'ın gerçek yüzünü okuyucularımıza açıklamaya karar verdik. Kim bu Hitman? Ozgeçmiş nedir? Buyrun... Bir kıralkıl katilin, bu yola nasıl düşüğün sız de şahit olun.

Şimdi şairşayın, hikayeye biraz Tarantino tadi katmış olmak için, Pulp Fiction'daki gibi ola-yı ortasından anlatmaya başlıyoruz. Kötü başla-mışa benzeyen bir günün ortasında, adamımız Aleksandr (kel olanı) polisler tarafından soruya çekilmektedir. Ancak onun aklı, resimde de görüldüğü üzere, sorularda falan değil, müstakbel zevcesindedir. Peki kimdir bu karakaş, ka-ragözlü zevce? Nedir taş kadar sert kalbe ve odun kadar uzun bir enseye sahip olduğunu anladığımız bu "maço" görünümü kah-ramanımızı (nam-ı diğer Aleksandr) bu derece derin düşüncelere itiveren hadise?

Son derece büyük bir malikanenin, "ne olur ne ol-maz, evde bi tane bulunsun" mantığıyla insa edilmiş olim-pik yüzme havuzunda serinle-meye çalışırken resmettiğimiz bu iki saygıdeğer şahsiyetden göbekli olanının Aleksandr'ın (de-minki resimdeki kel adam ha-nı...) patronu yanı ünlü ve namlı uluslar arası ve hatta galaksiler arası bir işadamı olan Arçibild Cestirfiyld, diğeri ise Aleksandrin kalbindeki kadın Franceska olduğunu söyleyebilir. Böylece, sanırız, siz de Alek-sandır'ın büyük bir fabrikatorün söfürü olduğunu ve fabrikatorün kızı Franceska ile Aleksandr arasında hazırlı bir iz-dişaça sonuçlanması beklenen (en azından ikisi tarafından) bir ilişkinin vuku bulmuş olduğunu anlayabilirsiniz. An-layamadıysanız da biz çaktırmadan anlatıktır, insaf ediniz. Dergiyi poşete mi sokturacağınız?

Ancak, bir sabah holding merkezine gitmek üzere yola şı-kan baba-kız, rakiplerinin oto-mobile koydukları bombanın patlaması sonucunda hayatı gözlerini yumarlar. Lakin, belki de tanrıların bir oyunu olarak, Aleksandr'ın kaderini, patronunun yola çıkmadan önce o günde Herild Türibün gazetesi oku-mak istemesi kurtarır.

Yandaki büfeden Herild Türibün gazetesi almak için Limuzinden çıktıktan sonra Aleksandr'ın bu patlamadan burnu bile konamadan kurtulması, bu gün evlerinizde sevrek oynadığınız HITMAN oyuncunun yapımlarına ilham verecek olay-ların gelişmesi için bir başlangıç noktası meydana getirir. Kalbi kırık, içi kan ağlayan acılı aşık Aleksandr için artık yeni bir yaşam başlamaktadır. Resimde ölen sevgilisi ve çocuğu için oğlu yakarı acılı erkek Aleksandr'ı görüyoruz. (Ke-lini görüyoruz desek daha doğru olur.)

O artık mazbut bir fabrikatorün kendi halinde söfürü Aleksandr değildir. O artık, hayatını yeni bir iş söyle-sinde kazanmak zorunda olan HITMAN'dır. O içindeki gizli yeteneği, saklı kalmış nefreti, zamanından önce açılan bir düküdü tencerenin suratlarında patlaması gibi oktayıtıdı. Ve o nefret, o kin, o intikam duracak görünmüyordu. Hayatını ve geçimini bir kıralkıl katil olarak sağlamaya karar alan Hitman artık bu mafya alemlerinin en korkulan "silahı" haline gelmiştir. Bruce Willis'in Çekol filmindeki performansı laflıda başarılı cinayetlere imza atan kahramanımızı bu kötü hayattan çekip alan fırsat ise, her fırsatı Lara Croft'u onuru süredikleri için öfke-mize hedef olan Eidos oldu. Aleksandr'ın dramatik yaşam öyküsünü bir oyunla ölümsüzleştirmeye karar veren firma-nın hayat hikayesi karşısında ödediği yüksek teliş hakkı sonunda, yaşamak ve para kazanmak için insanları öldürmek zorunda kaldığı bu işten kurtulup kendisine bir Kıralkıl oğlunu kurdu ve talep edenlere emrindeki adamları gön-dererek kendi elini kana bulamıyor.



1



2



4



3



5



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Master of Orion 2
Conquest of the New World
Zeus

Biraz Şundan, Biraz Bundan...

Bir zamanlar PC oyunları bu kadar ciddi bir sektör değildi. Doom'un piyasaya nasıl çıktığını hatırlıyor musunuz?

Ben hatırlıyorum, ilk bölüm Shareware olarak dağıtılmıyordu. Eğer oyun hoşunuza giderse parayı bastırıp diğer iki bölüm de alıyordunuz. Şimdi Electronic Arts'ın Fifa 2001'i aynı şekilde piyasaya sürmeye çalıştığını düşününseze, imkansız değil mi? Çok doğal, artık iyi bir oyunu belki duzinelerce insan, aylar hatta yıllarca çalışarak

mayı sevmiyorsanız zaten bilgisayar oyunlarıyla da cidden ilgilenmiyorsunuz demektir. En azından ben böyle düşünüyorum.

Konsol mu, PC mi?

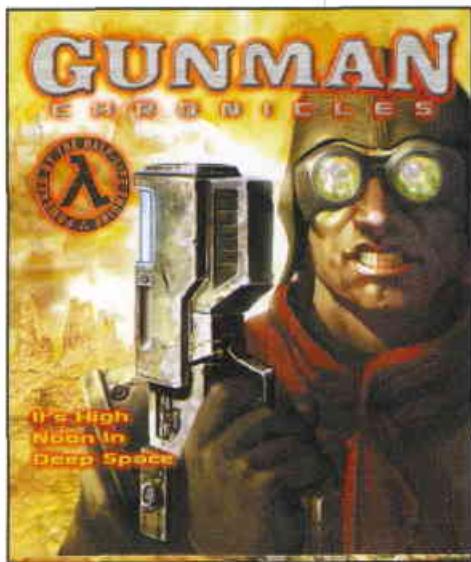
Konsol oyunları dünya çapında çok ciddi bir pazardır. Şimdi bir de yeni nesil konsolların piyasaya çıkışlarıyla işler iyice kızışıyor ve bu piyasadan pay almak isteyen yapımcılar elilerini PC pazarından çekiyorlar, amaçları kendilerini tamamen konsol oyunlarına vermek. Neden böyle? Basit, konsollar oyun için alınıyor ve kullanılıyor, bu yüzden bir konsol oyununun çok berbat olmadıkça satmaması gibi bir tehlike hemen hemen yok. Ayrıca konsollardaki oyun türü daha az, bütürlerde bol ha-

bir çitayı yükseltiyor. X-Box ilk açıklandığında teknik özellikleri korkunç güzel görünümuştı, şimdi ise pek o kadar özel sayılmıyor. Bir yıl sonra hersey daha da farklı olacak. Belki konsollar ucuz ve kullanımı kolay, ama PC kadar esnek değil. Bu yüzden kârnicma iki farklı pazar olarak varlıklarını sürdürerekler. Ama büyük ihtimalle PC pazarından konsola kayan yapımcılar sayesinde ortam ferahlayacak, amatörler ve iyi fikirleri olan yapımcılara gün doğacak. Bence çok da iyı olacak.

Bir Efsanenin Sonu...

İnsanoğlunun en belirgin özelliklerinden biridir, başarı kazanıkça, yükseldikçe hata yapmaya o denli meyilli olunur. Nitekim PC oyunları dünyasına "3D Grafik" kavramını tek başına sokan 3DFX firması da tarihin tozlu sayfaları arasındaki yerini aldı. Kazandığı başarılar yüzünden esaneleşen, ama yine aynı sebepten bu piyasadaki rekabetin ne denli yoğun olduğunu unutamamıştır. Firma en sonunda pazarı NVIDIA'ya kaptırdı.

Ancak iş bununla da kalmadı ve büyük zarar eden şirket en sonunda NVIDIA tarafından satın alındı. Eğer çok büyük bir değişim olursa...

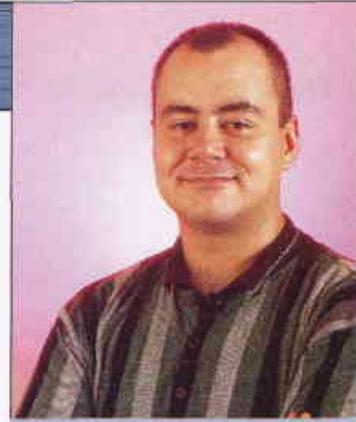
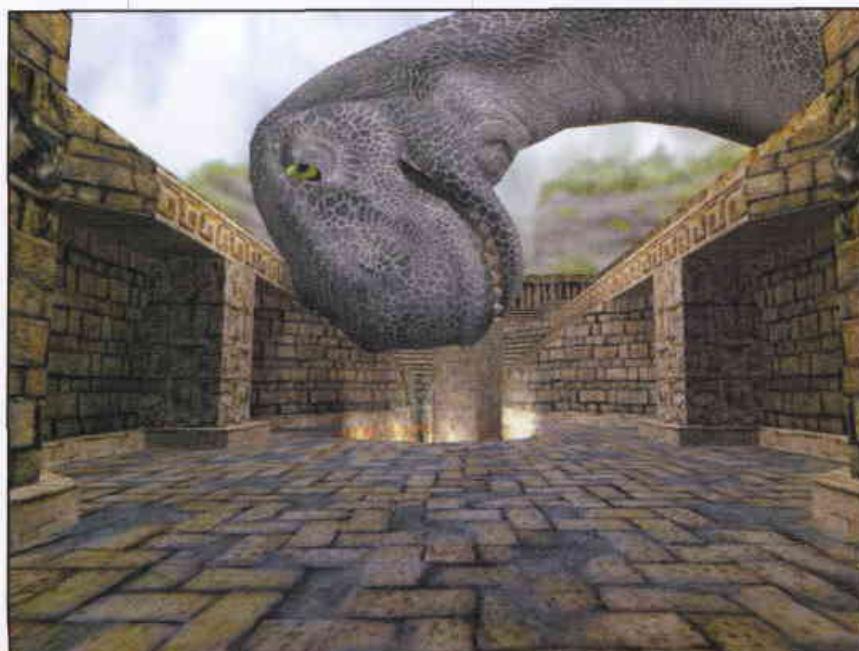


yapıyor. Warcraft 3 ya da benzeri bir oyunun geliştirilmesi için belki milyonlarca dolar masraf ediliyor. Evinde amatör ruhla çalışan programcılar döneminin çoktan kapandı.

Acaba gerçekten öyle mi deriniz? Pek öyle görünmüyör, Team Fortress, Counter-Strike, Gunman Chronicles ve benzeri birçok oyun hayatı amatörler tarafından yapılan modlar olarak başlamıştı. Canınız mı sıkılıyor? Aynı oyunları oynamaktan bıktınız mı? Bir seviye editörü alıp birşeyler yapın, belki yeni bir bölüm. Sonra bir tane daha yapın. Böyle böyle bir de bakmışsınız ki elinizde güzel bir oyun var. Eh, bundan sonrası Internet'i kullanıp biraz dikkat çekmeye kaldı demektir. Hayal mı kuruyorum? Çok mu yüksektenden atıyorum? Gunman'ı yapan adamlar da böyle başladı, bakın Sierra yaptıkları oyunu tam sürüm olarak satışa çıkarıyor. Ayrıca hayal kur-

reketli, güzel grafikli bir oyunu taş çatlasın altı ayda hazır edebilirsiniz. Geliştirme masrafi az, satmama tehlikesi yok, daha ne olsun?

Peki yeni nesil konsollar PC oyunlarının sonunu getirebilir mi? Sahsen ben asla konsollara isınmadım, ama bunun tek sebebi oyun türlerinin sınırlı olması değil. Karşında güzel bir monitor, bir klavye ve bir mouse olmadan rahat edemiyorum. Bundan da önemlidir ben ve benim gibi yüz milyonlarca insan PC'leri oyun dışındaki işlerde de kullanıyorlar. Bunun da ötesinde PC teknolojisi her 6 ayda



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Sea Dogs

N.O.L.F.

Gunman Chronicles

sıklık olmazsa 3DFX kısa bir süre daha varlığını devam ettirecek ve sonra NVIDIA bünyesinde eritilecek. NVIDIA bu alisveriş sonucunda en eski rakiplerinden birinden kurtulmakla kalmıyor, aynı zamanda onların geliştirdiği tüm teknolojilere de sahip oluyor. Ne denebilir ki, temiz iş. Buradan alınacak ders nedir? Tabii ille de bir ders almak gerekiyorsa. Hmmm, sanırım Mad Dog burada olsa kaslarını çatıp şöyle derdi; "Yan gelip yatanın üzerine basarlar!". Neyse ki burada değil...

Neyse, bu aylık böyle oturum tadında bir köşe oldu, umarım kafanızı şırmemişimdir. Ama her zaman da geyik yapılmıyor ki. Neyse, kalın sağlıcakla...

Berker zaman zaman ünlü bir savaş muhabiri olduğunu hayal ediyor, ama adam savaştan nefret ediyor. Nasıl olacak bu işler, bilmiyor, bileyim...

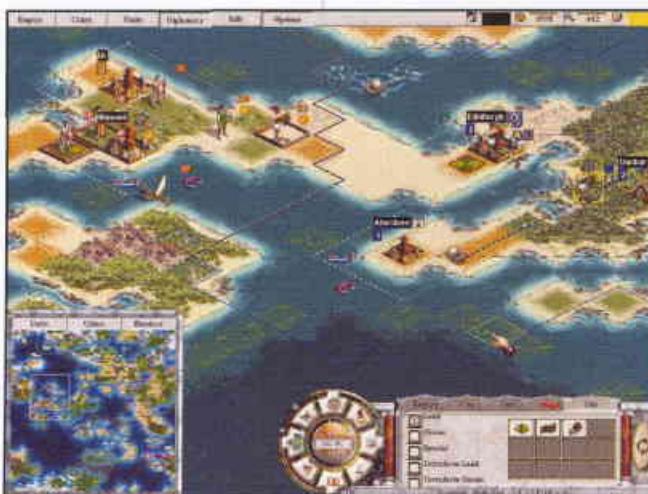
Yeni yılda eski hikayeler

2000 biterken sıfırlarınızı saymaya kalkmayın, en azından 2001'e bonus gibi bir 1'le başlıyorsunuz...

Görüp geçirebileceğimiz tek üç sıfırı yılı geride bırakmış oldu. Burada ki en hassas nokta, üç tane sıfır değildi, yoksa daha görünmeyeen bir sürü sıfırla mı kapattık bu yılı bileyemiyorum. Sanırım her yıl sonunda yapılan o evlere şenlik vücdan muhasebesiyle ilgili bir sorun bu, beni ilgilendirmez. Her ay sonunda bu sayfayı yazarken ister istemez bütün bir ay ne yaptığımı hatırlayıp aktarmak ihtiyacı duuyorum gerçi ama şimdî aynı şeyi koca bir yıl için yapmak hiç mi hiç cazip gelmiyor. Bu bir yıl aynı zamanda Level'a yazmaya başladığım sürenin de tamamını kapsıyor, bu açıdan bakıldığından geride kalan zaman daha anınlı gorundu gözümre şimdî.

Bütün bu zaman karışmasını bir yana bırakıksak bayanlar bayalar, geçtiğimiz günlerde Call to Power II çıktı. Bir haber olarak bence önemli ama içerik olarak pek de değerli değil. Yapılacak tonlu işim varken, CD'yi

alamadım. Ve soru hala geçerli: "Niye ama?" Activision adına bu oyunu yapan adamların hayatlarının ciddî bir bölümünü Sid Meier hayranı olarak geçirdiğine ve defalarca Civ2 oynayıp uzaya çıktıığını eminim. Bu yüzden de aynı oyunu kendileri yapmaya kalktıklarında neden bu kadar düzensiz ve biçimsiz bir yol izlediklerini anlamakta gerçekten zorlanıyorum. Onlar da benim gibi gayretli ve basit gorunumlu settlerleri ya da her şeyin gayet iyi okunduğu şehir ekranlarını ya da gayet mantıklı bir yol izleyen teknoloji ağıracını ya da her biri vakit harcamaya değer wonderları sevmiyorlar mıydı yan? Seviyorlardı tabii... O zaman niye

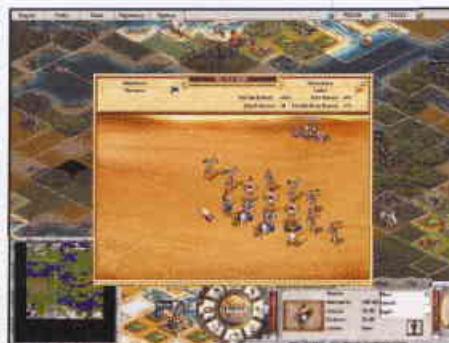


ortalıkta görünce dayanamayıp hemen oyunu kurdum ve yapıbildiğim ilk yorum "niye yaa, niye" gibisinden küskün bir nida oldu. Hala dünyadan bıktıça Civilization II oynayan ben, ikinci kez Call to Power'dan hiçbir tat

Call to Power gibi grafiklerin bile hem karmaşık hem ifadesiz olduğu bir oyun yaptılar, hatta ikinci denemede hatalarından dönmek yerine daha da abartılar? Aslında yaptığım küçük çaplı kalmayı yoklaması herkesin be-

nime aynı fikirde olmadığını gösteriyor ve bu beni daha da şaşırıyor. İnsanlar bir şekilde oyunun bu halini kabullenmiş gibi ama bunun nasıl mümkün olduğunu ben bileyemiyorum. Dolayısıyla da "nasıl yan" den başka söyleyecek fazla bir şeyim yok, susuyorum. Ağızındaki acı tadi değiştirmek için başka şeylerle ilgilenmemi tercih ediyorum.

Bir konu başlığı olarak Counter Strike'dan bahsetmek geçiyor içimden, gerçi siz içinde 10 sayılık bir "derinlemesine Counter" yazısı okudunuz içinde arama olay artık bir efsaneye döndüğü için ne kadar bahsedilse az gibi. Zira bir suredir burada herkes aynı derdin peşinde. Modayı her zaman geriden (ya da dışardan düşüyelim) takip eden biri olarak, ben de, bir süre önce oynayıp bıraktığım Counter'a geri dönmüş bulunuyorum. Monitore bezgin bezgin bakan gözlerimin sorum-



lusu odur!

Herkesin kral olduğu bu dergide kendime simdişik sadece çok da acımasız olmayan birkaç rüku bulduğum zaman oynuyorum ama uzun Counter sessionlarının hayalini kurmaya başladığımı da söyleyiyim. Neyse ki Sanane var ve orada olsmak LAN'da olmekten çok daha az sinir bozuğu... Şimdîye kadar bu oyuna neden kayıtsız kaldığımı ise diğerlerini izlerken duyduğum seslere bağılıyorum. Büyük bir kıymetin ortasında bağıncı çağırın, dev kahkahalar atan bir grubu girip oynamak, hele de çaylak



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Moorthuhnjagd
Civilization 2
Age II: Conquerors

muamelesi görüyorsam, gayet ürkütücü. Ama artık ben de varım, hatta acı yok filan.

Son olarak, geçen ay yazımı yazarken henüz ortasında olduğum Monkey Island'ı bitirmiş bulunuyorum, Lucas amcaya sevgiler saygılar. Monkey Combat diye bahsedilen bolumler biraz yorumcu (biraz da sıkıcı) geçti ama geçti bitti işte. Oyun genel olarak güzel bir yemek gibiydi, kokusunu uzun zamandır alıyordu, istahla bekledik ve sonuçta çabucak bitti. Bir sonraki bölüm beklemek için çok erken ama böyle olduğunu bilmek, beklemeye engel değil. Siz yine de, bütün randevularınızı iptal ederek değilse de, beklemeye başlayın. Yeni yıla girerken de sakın ola yillik plan yapmaya kalkmayın, geçen yılın bilançosunu

karikeren de kendine acımasız davranışmayın. Daha yapılacak bir suru hata var, hepsini sadece dunyadaki birkaç kişiye yüklerseniz ne olur? Şimdi bile ortada dolaşan bir ton Hitler türevi var ama her şeyin sorumluluğunu onlara yüklemek ve hasta yapmak için geri çekiliş beklemek gibi büyük hatalar yapmayı derim ben. Mesaj kayıtları yazı yazmayı ben de istemiyorum ama yeni bir yıl söz konusu olunca duygularım depresti galiba Neyse, hepsini boşverelim, yılbaşı gecesi eğlencemeye başlıyorum. Sonrası, istemesiniz de sizin sürekli bir zaman masası, kim ne dese bos

karikeren de kendine acımasız davranışmayın. Daha yapılacak bir suru hata var, hepsini sadece dunyadaki birkaç kişiye yüklerseniz ne olur? Şimdi bile ortada dolaşan bir ton Hitler türevi var ama her şeyin sorumluluğunu onlara yüklemek ve hasta yapmak için geri çekiliş beklemek gibi büyük hatalar yapmayı derim ben. Mesaj kayıtları yazı yazmayı ben de istemiyorum ama yeni bir yıl söz konusu olunca duygularım depresti galiba Neyse, hepsini boşverelim, yılbaşı gecesi eğlencemeye başlıyorum. Sonrası, istemesiniz de sizin sürekli bir zaman masası, kim ne dese bos

Serpil Ulutürk, çok konuşmak istiyor ama diyecek bir şey bulamıyor. Asosyal olmak diye buna mı diyorlardı, yoksa bu sadece bilinçli tercihlerin sorumluluğunu üstünden atmak için yürürlüğe kılınmış bir kılifi, Serpil onu da bilmek istemiyor.

Kampçının Günlüğü

Çadırımı kurmuşum, kamp ateşimin üzerinde çayım yavaş yavaş tütmek de. Şu keyif ortamında önumden geçen bir iki Counter'ı temizlemişim suç mu?

Cesaret, mantık, zeka ve sinsilik. Bir oyunda nasıl davranışacağımızı bu tip kavramlar belirler. Kimilerimiz en on safta kendini feda etme uğruna rakibin üzerine atlarken kimlerimizse oyunun başından sonuna bir yere tünüp öňünden geçerek zavallıları kuyusunu kazar. Biz bu ikinci tip ahlaksızların genel adına Kampçılık veya Sotec'i yaptıkları bu akıl almadır eyleme ise Kamp veya Sote diyoruz.

Ben bu tip adamları hiç anlayamamışım. Bir oyunun başından sonuna bir kutunun dibine tünmek de ne gibi bir zevk olabilir di ki. Ama artık biliyorum. Çünkü bir Kampçının günüğünü ele geçirdim. Ama boşuna israr etmemen ben bu gafilin adını açıklamaya cağırmak.

Kampçının günlüğü

5 Eylül: Herkes ofiste bir oyuna kaptırmış gidiyor. Bugün bende yükledim. Güzel bir oyun ama daha tam çözülmüş değilim.

6 Eylül: Oyunu ufak ufak çözdüm ama benim elimde hep tek bir tabanca var. Millet otomatik silahlarla canıma okuyor. Haritayı gezip silahları nereden bulduklarını anlamaya çalışıyorum. Ama iki adım atmadan indiriyorlar. En güzelı şu kapının dibine çöküp ne tarafa gitmeklerini anlamak.

7 Eylül: Hala bulamadım. Her el başında silahları oluyor ama sırırmı bir önceki elden getiriyorlar. Bu arada dibine çöktüğüm kapının öňünden geçen birini vurarak ilk leşimi yapmış oldum. Çok zevkliydi. Gerçi "Salak!! O bizim takımından" falan dediler ama olsun ben yemem. Takım falan olsa bir el başında bir silah verir.

12 Eylül: Tam anlamıyla bir darbe. Bütün el bu kapı dibinde bekliyorum en sonunda biri gelip direkt kapıyi tıyor. Burada olduğumu nerden anladılar acaba. Bu böyle gitmez ben şu silah oluyarı Levelcilelere soracım.

13 Eylül: Dur bakalım nasıldı.

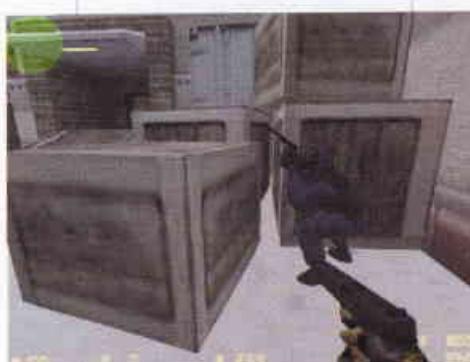
Önce "B", sonra "8-2", sonra yine B ve "4-4" Waaww ne güzel bir silahmış bu. Tamam artık kimse beni tutamaz.

13 Eylül: Yav yavaş be. Daha iki adım atmadan yine. Üstelik olunce silah da gidiyormuş. Dün yanın parasını verdik biz ona. Sizin gibi zengin çocuğu değiliz her el alamayız. Neyse para param birikene kadar ben şu kapının dibinde durayım yine.

13 Eylül: Bu sefer yağma yok. Canım silahımla ortalara dalmayaçağım. Güzel bir kutu buldum arkasında beklerim.

15 Eylül: Ben bu oyunu feci halde biliyorum ya. İki günde cozdük valla. Artık elimden ne uçan ne kaçan kurtuluyor. He he... Bugün toplam 7 kişi vurdum. Ama benim Frag'ım niye eksik gözüküyor onu anlamadım

18 Eylül: Bugün Level haytaları gelip beni tehdit etti. Neymiş efendim her oyun kendi takımından adamları vuruyormuşum da;



hep sote yapıyormuşum oyunun bütün zevki kaçıyor mus da. Yeteneğimi kıskanıyor gafil. Zaten artık üç elden birinde oyun başlar başlamaz direkt üstüme gelip bıçaklıyorlar. İnsan kendi takımından adamı bıçaklar mı? Delikanlılık bu mu?

20 Eylül: Her gün yeni bir silah keşfeliyorum. Az önce flesbeng diye bir bombayı PARA diye bir silah keşfettim. Çok ilginç şeyler. Oyun başlar başlamaz o flaşben şeysinden attım her yer bembeyaz oldu. Şaşırıp panikledim tabii. Dört bir yana ateş açtım. Görünüş bir geri geldi bizim bütün takım yerde Açıyip komikti. Ner-

den bileyim canım

20 Eylül: Yanlışlıkla oldu dedim ya iste heriflere! Salaklar anlamak istemedi. Oyunun canına okumussum. Sis ne anılsın oynamaktan! Bilmenden oldu iste. Ben ne bileyim o flesbes seysinin oyle yaptıını. Adilleri sısi... Ne o ole bes kişi bilden tekme tokat... Allahım göslüğümde kırmışlar bak. Aaaa... bak bu disimde sallanyo... lıyi ki bir oyun dergisi sıkıyorlar. Züppeler sısi.

2 Ekim: Artık ofiste oynamıyorum. O gerizekalıllarla işim olmaz bir daha selam biele vermem. Meğer bu meret Internet'ten de oynamamış. Bu daha zevkli. Aynıca kimse beni bulup da dövermez

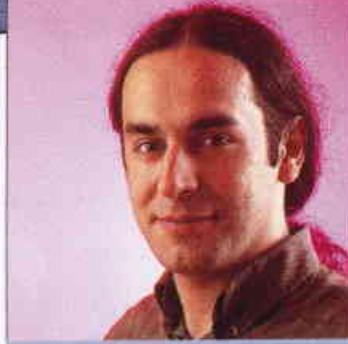
Zaman geçer...

4 Ekim: Buradakilerin de suyu isınmaya başladı. Çok ağızı bozuk insanlar sürekli kufredip duruyorlar. Olmaz ki canım insanda edep olur biraz. Bu arada bugün ilk defa bir silah aldım adı AWP mi ne? Super biş. Aradığım buydu işte hayatımın silahı diyebilirim. Böyle adamlar önüne atlayınca bir zbamımm bir el atıyor sun üçü beşi birden dağılıyor.

15 Ekim: Ne zamandır seminle ilgilenemedim günlük. Artık bütün vaktimi bu oyun alıyorum. Artık nasıl diyeşim super oynuyorum. Meğer terorist olmak ne güzelmiş. Bu salak konturlar her el mutlaka önume atlıyor. Yeni bir taktik buldum. Şu benim zbamımdan alıp bir odaya kapıyorum kendimi. Kapının girişine de rehineleri koyuyorum. Kesişiklik çakaramıyorlar. Bir ses duyduğum mu fırlayıp ateş ediyorum. Her seferinde bir rehine bir kontur, bir rehine bir kontur. Şiş kebab gibi Alan seni inandırsın.

17 Ekim: Artık Internet'ten de oynayamaz olduk. Hangi server'a gitsem benim nickimi görünce oyundan atıyo. Ben de her sabah ilk iş nick değiştirdiyorum anlıyollar.

20 Ekim: Ya bunlar benim IP



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Counter-Strike

Oni Demo

Call to Power II

adresimi buldu bir yerden her halde. Hangi server'a girmeye kalksam "De git bir daha da bu semte uğrama. Yoksa gerisine karışmam!" diye bir mesaj veriyor. Neyse bizde IP bol değiştiriz.

22 Ekim: Bugün bu Level haytaları yine bozuk attılar. Neymiş benim yüzümden Internet'ten oynamamışlar. Bütün IP aralığımızı Ban'lamışlar falan. Dovucektim hepsi zor tuttum kendimi. Bu arada cidden giremiyorum hiç bir server'a

30 Ekim: Internet dediğin bir özgürlükler dünyası değil mi mirim. Dün orijinal Half-Life'ım geldi. Bugün dünyanın bütün server'ları bana açık. Artık dünyanın hangi köşesine istersem kamp kurabilirim.

18 Kasım: Bunu nasıl anlatırım bileyemiyorum günlük. Korkunç bir manzarayı. Oturmuş paşa paşa kontur oynarken bir gürültü geldi kapının oradan. Bir gittim ofise 7-8 tane izbandut amerikan askeri girmiş dehşet saçıyor. Biri bağırmış diye sekreterin tepesine çıkmış boğazını sıkıyor bir yandan da bir kağıt gösteriyor. Diğerleri arkada tarafta bizim ofisboylarla itişip kapsıyor. Dur bende müdahale edeyim demiştim ki tam sekreter kız "Yess... This Man... This man... gözülüklüyü diyon işte" diye bağırmaz mı. Allahım sanki günler ve geceler boyu surdu. Ömrümde böyle bir dayak yememiştim. Ama doktorlar umutlu. Alçılar bir aya kadar çıkarmış. Yürümemde de bir bozukluk olmayacağına emindim.

18 Kasım: Bunu nasıl anlatırım bileyemiyorum günlük. Korkunç bir manzarayı. Oturmuş paşa paşa kontur oynarken bir gürültü geldi kapının oradan. Bir gittim ofise 7-8 tane izbandut amerikan askeri girmiş dehşet saçıyor. Biri bağırmış diye sekreterin tepesine çıkmış boğazını sıkıyor bir yandan da bir kağıt gösteriyor. Diğerleri arkada tarafta bizim ofisboylarla itişip kapsıyor. Dur bende müdahale edeyim demiştim ki tam sekreter kız "Yess... This Man... This man... gözülüklüyü diyon işte" diye bağırmaz mı. Allahım sanki günler ve geceler boyu surdu. Ömrümde böyle bir dayak yememiştim. Ama doktorlar umutlu. Alçılar bir aya kadar çıkarmış. Yürümemde de bir bozukluk olmayacağına emindim.

Tuğbek Ölek, şu aralar kamp mekanı dağıtmakla meşguldür.

Biz topluca askere gitsek acaba orası ne olurdu ?

Bütün ay Delta Force: Land Warrior, Gunman Chronicles ve Counter Strike oynadım. Eh haliyle aşağıdaki gibi bir yazı ortaya çıktı.

Bu iş böyle giderse askere alındıklarında bizden şüphelenenecekel. Yani önmüze hangi silah geise her türlü özelliğini takır takır söylemeyecek durumdayız. Bu silahın oyle modern olmasına fala- da gereklidir. Ortacağdaki tüm abidik gubidik silahları bile rahatlıkla tüm özelliklerle söylemeyecektir. Yani sorguya fala- mesela kaza eseri bir gösterinin içinde kalsak ve karambolde bizi de gözaltına alı- lar, sonra sorgularken bizde boş bulunup "komser bey o silah işe yaramaz, ben sizin yerinize olsam deser! eagle kullanırdım. Onunla az ışım olmadı" desek... Ya da şu ünlü FRP seansı sonrası muhabbetimi birisi dinlense "Abi sonra üç asker geldi, ikisi ni crossbow ile harcadıım ama üçüncüsünü zor kesttim" Hadi gel de bunu taksiciye anlat. Batı böyle durumlara bir formül bulmuş. Her cümlesi- nin başına "oyun" sözcüğünü ekliyor- mus

Diyelim ki eğitimdediyiz. Hah işte masa ustu savaşçıları olarak bu kısımda hepimizin çuvallaya- cağına eminim. Hopla zıpla sürünen kalk sürünen kalk derken, coğumuzun bütün gün oturmaktan bel kismımızda toplanan can simillerinin bizi "surün ama kalkma" moduna sokacağını biliyorum. Eh hadi bunu da bir şe- kilde aşık diyelim. Bu kez yatakhane de ne yapacağız ya da ye- mekhanede? Yani "ben bilgi- yari kapatıp gideceğim evde de annemin yemeklerini yiyeceğim" de diymeyeceğiz.

Peki işin bu kısmını bırakalım sınıflara geçelim. Mesela bizi pi- yade yapsalar. Elimizde tüfek

olacak haliyle ama o tüfeği nere- ye yönlendirmizi gösteren bir ye- şil carpi işaretini olmayacak. Yani alışincaya kadar bol bol iskalaya- cağız gibi geliyor bana. Gerçi tam terside olabilir. Sinan'ın an-

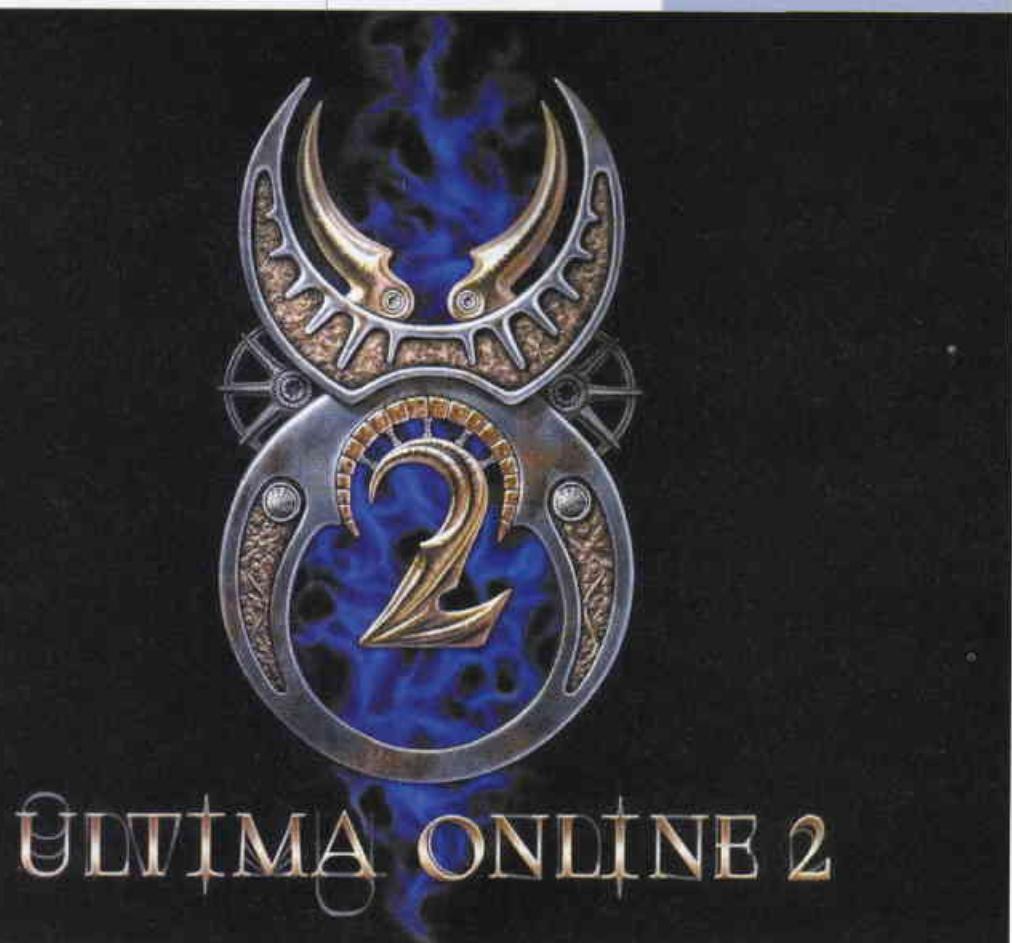
man'de kendimi gösterdikten sonra yükseğe çıkıp gelenleri tek tek avlamak artık bilinen numaralar. Bu iki oyunda en çok zevk aldığım yerler Delta Force'da son görevde paraşütle indirme ya-



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Crimson Skies
Red Alert 2
Ultima Online



İattiğina göre ona askerdeki ar- kadaşları atışlarından sonra "su- īkastç" lakabını almışlar. Bilmi- yorum artık.

Ne zaman olacak çok merak ediyorum

Artık iyice tımidimi kaybetmeye başladım. Delta Force'da toplu halde gelen ya da Hitman'de sızi fark edince avaz avaza bağı- riп yardım isteyen yapay zeka- özürlü düşmanlar belli bir geliş- meyi gösterse de bir türlü olmu- yor. Hiçbir zaman Counter Strike ya da Ultima Online oynamarken aldığım zevki bir türü alımıyo- rum. Delta Force'da ortaya atı- gım el bombasına koşan bir sürü düşmanı atlattmak ya da Gun-

pan destek kuvvetlerinin geldiği an ve Gunman'de tank kullandığım bölümler oldu. Onun dışın- da iki oyunda belli bir monotonlukta gidiyor. Delta Force önceki- ne göre gözle gorulür gelişmeler içersede Gunman başarısız bir Half Life modu olmaktan oteye gidemiyor.

Peki bundan sonra ne yapmalı?

Ah bu sorunun cevabını kesinlikle bilmiyorum. Online oyun oynamayı. Tamam Counter Strike ya da Quake gibi oyunları çok hızlı ve oynamak için bağlantınızın yeterli olmayı bilir. Ama Ultima Online için hiçbir bahaneiniz ola- maz. Grafikleri eski moda olsa da

Sanane.com Türkiye'de bu oyunun serverini açtı ve oyunu des- teklemek için en önde giden in- sanlardan biri olacağıma emin olabilirsiniz. Onun için ister Aral İthalattan ister yurt dışından oyu- nu, bir defa paranızı kiyip, edin- ni ve tadını sonuna kadar çıkarın. Oyunla ilgili bir sürü insanın sanane'nin forumlarında soru- sorduğunu görüyorum. Herhangi bir sorunuz varsa ulta- stra- tics.com sitesinde bilgi alabilir ya da bana mail atabilirsiniz.

Göruşmek üzere.

**Burak Akmenek, aptal yapay
zekalarla olan savaşını
sürdürüyor.**

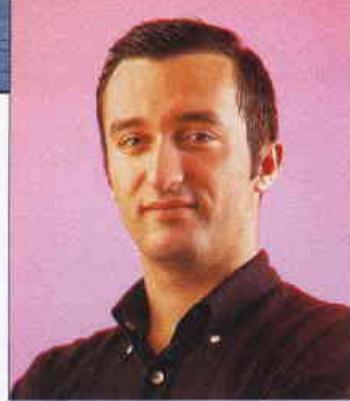
Mutlu yıllar, Mr. Johanson...

Artık gerçekten milenyuma girmiş bulunuyoruz. Geleceğin neler getireceği veya neler götüreceği kafamıza takmamız gereken bir durum; en güzeli anı yaşayabilmek.

Ogerçken, o akşam İstanbul'daydı. Kimden bahsettiğimi tahmin edebileceğinizi sanmıyorum. Belki Jay Jay Johanson demem de pek bir şeyi değiştirmeyecek ama ben yine de söylemek istiyorum. Evet, Jay Jay Johanson 30 Kasım günü İstanbul'daydı ve bir kez

insanın çok acı çekmiş olması gereklidir. Yani aşk açısından bahsediyorum. Tabii yanlış anlaşılması, sahnede öyle arabesk bir tutum içinde falan değildi. Aksine çok sempatik biri, Herhalde acıları derinlerde kalmış; iç dünyasını şarkılarına yansıtmış olsa gerek. İnce, uzun bedeni her şarkıyla

iler, Milk Club müdavimleri, çeşitli 'event'lerde boy göstermesi gereken ünlüler ve diğerlerini... omeğin kızın biri "ama ben onu çok seviyorum!" diyerek önlere geçmeye çalışıyor ve bir yandan da erkek arkadaşının tasmasını bırakıyordu. Yaklaşık iki saat süren muhteşem bir performans-



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Blair Witch

Breakout

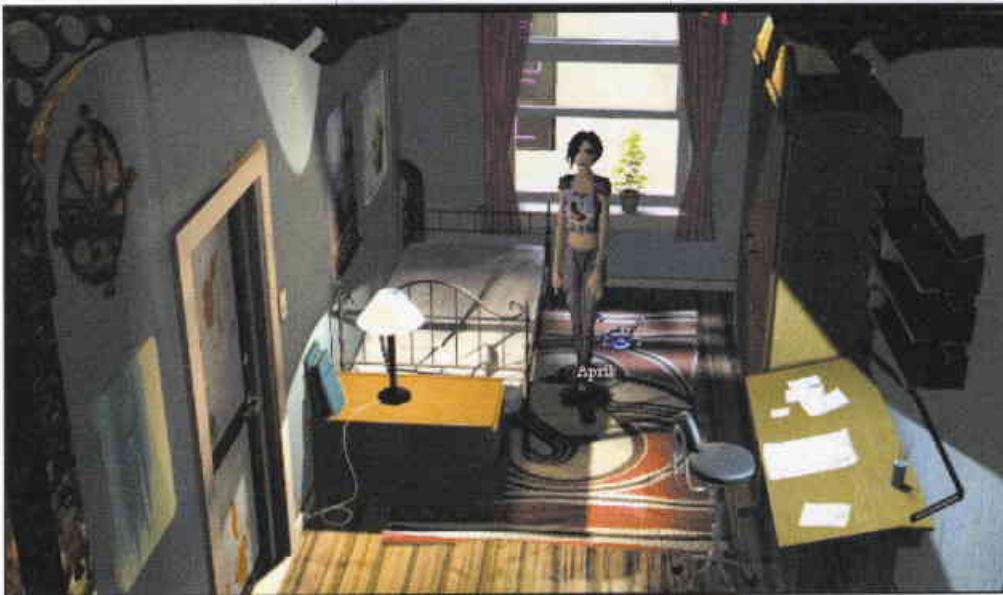
kartmıyoruz- bu arada Cthulhu için tekrar teşekkürler). Durum böyle olunca bana da eskileri karıştırmak kaldı. Neyse ki yakın bir arkadaştan Marshall yardım aldim ve The Longest Journey'e en sonunda kavuştum (dergide onu da bana yar etmediler!). Gerçekten adının hakkını veriyor. Ya, amma da üzün oyunmuş! Bir türlü bitmiyor! Uzun geceler sonunda April Ryan'ın yolculuğunu bitirip kendi dünyama dönebildim.

Oyun bazen zivanadan çıkıyor ama yakaladığı konsept hiç fena değil. İki paralel dünya ve onlar arasındaki geçişlerin ruyalarla gerçekleşmesi, mantık ve büyünün birbirinden kesin çizgilerle ayrılmazı gibi olaylar oldukça ilginç. Yalnız konseptin gereğinden fazla üzerine giderek oyunu bulandırmışlar. Oyununda tam bir şey anladım derken, yeni bir şey ortaya çıkıyor ve haliyle kafanızı yeniden karışıyor. Özellikle ana karakter April Ryan'ın Venedik'te okuyan bir resim öğrencisi oluşu çok hoşuma gitti. Bence sağlam bir arka plan. Bir barda part-time çalışıyor, akademide derslere giriyor ve geceleri de inceden bir güzel takiliyorsunuz. 'Dolce Vita' durumları yani. Cortez'in İspanyol aksanı da ayrı bir olay. Konsepti bulandırmak yerine keşke April'in arkadaşlarıyla olan diáloglarına biraz daha yer verilseydi; sanki çok daha iyi olurdu. Yine de April'in esprileri ve feminist tavırları oldukça başarılı. Grafikler ve sesler için zaten diyecek bir şey yok. The Longest Journey, benim için biraz geç oldu ama güç olmadı. Ümarım ben de bir gün böyle bir yolculuğa çıkabilirim...

Perde... Ve geçiş

Aslında müzik dünyasından oyun dünyasına bir geçiş yapmak istiyorum ama neye elime atsam kuruyor, daha doğrusu kurutuluyor. Monkey Island 4 diye dergide yirtiniyorum ama bir kopya sağıolsun!

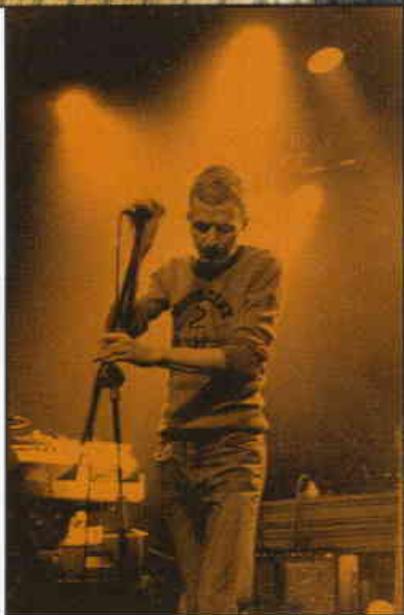
Onur beyde, diğer ikisinin de ne olduğu meşhul. Blair Witch ile yakınlasayım dedim, o da komutanımız Sinan beyde (askerden yeni geldiği için pek sesimizi ç-



daha kulaklarımıza pasını attı; veya başka bir deyişle her gün defalarca dinlediğimiz trend müzikten kirlenen kulaklarımıza bir güzel temizledi. Bir kez daha dedim çünkü Jay Jay, daha önce H2000 kapsamında İstanbul'da sahne almış. Ne yazık ki benim bu olaydan haberim olamadı, daha doğrusu o sıralarda kendisyle, yanı yaptığı müzikle tanıştırmadım ama tanıktan sonra da kendimi kaptırdığımı söyleyebilirim.

Sadece Jazz değil...

Onun yaptığı müzik için elektronik caz falan diyorlar. Bilemiyorum, belki de oyedir. Tek bildiğim şey yaptığı müziğin özgün olduğu. Şarklarında zaman zaman birtakım sample'lar kullanıyor ama on planda olan yegane şey kendi sesi. Jay Jay çok orijinal ve duru bir sese sahip. Sesinde genel bir melankoli var, tipik şarkı sözlerinde olduğu gibi. Böyle şarkılar yazabilmesi için bir



beraber transa geçiyor ve spotlar altında parlıyordu (İskandinav ırkına özgü bir özellik olsa gerek).

Konser o kadar kalabalık ki her cinsten insanı görevliliyoruz, Jay Jay hayranı melankolikler, birkaç şarkısını bilen trendçi-

tan sonra Jay Jay bir kez daha 'thank you' diyerek bizi, bizlerle baş başa bırakıktı. İstiklal'den arabaya doğru yürüken onu bir barda dinlemenin ne kadar harika olabileceğini düşündüm... Size de bir doz Jay Jay almanızı tavsiye ediyorum. Üç albümünü de piyasada bulabilirsiniz (Whiskey, Tattoo, Poison).

Güven, yine bir yerlere gitmek istiyor ama öncelikle karayı görüp demir atması gereklidir...

Parantez Kapa)

Güneşli bir sabah, yeniden yatağında uyandım...

Geceden kalanlar yanıbaşında...

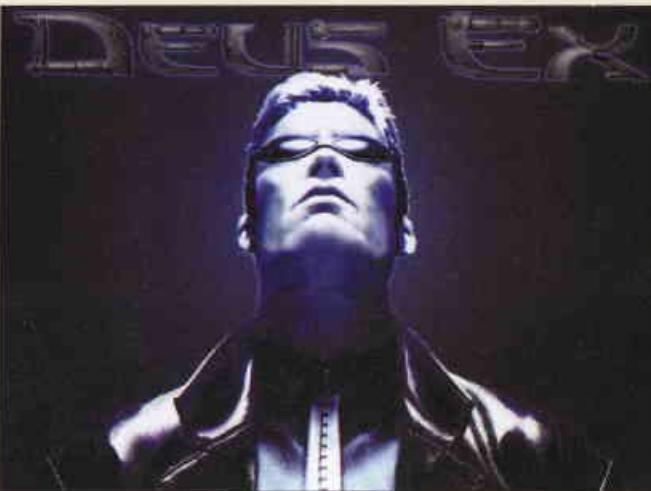
Meğer, herşey bir düşmüş...

Özür dilerim dünya...

Buralardan ayrılrken yazdım son Had Safhada yazısının başlığı olmalıydı "Parantez Açı". Ama gelin görün ki, bir yandan askerlik telaşı içinde olan benim "acele işe şeytanı" fazlaıyla karıştırmam, bir yandan da sevgili partnerimin işguzzarlığı nedeniyle, olmadı. Şimdi, 8 ay önce açmış olmam gereken o parantezi kapattı ve cümleme kaldığım yerden devam ediyorum...

Biliyorum ki hepiniz benden ardi arkası kesilmeyecek "askerlik anıları" ile dolu bir yazı bekliyorsunuz. Ama ben tutup da size şimdiden bir "Kandıra'lı" veya "tokatçı çavuş" hikayesi anlatabilir değilim. Aslında anlatabilirim, tek mili birden seksen sayfalık bir Had Safhada Military Special doldururum, ama bunu başka bir zamana bırakıyorum.

Zaten şu sıralar kafamı toparlamam pek de mümkün değil, neden diyecek olursanız, sekiz ayda kaçırıldığım bilgisayar oyunları piyasasının peşinden çılgınlar gibi koşturmak istiyorum. Ben yokken çıkan bütün kayda değer oyunları doldurdum evdeki masamın üzerine ve boş zamanımın %90'ını çılgınlar gibi bunları tüketmekle geçirdim.



yorum. Hatta genellikle adet olduğu gibi askerden döndüğünde tatile bile çıkmadım, çünkü bu lanet CD'lerin üzerindeki lazer yanıklarının monitörümé taşıdığı görsel şöleni içmeden önce bunu haktım. Ama Şubat'ın 15'sinden sonra beni arayacak olursanız, "kendisi hayat bulmaya gitti" cevabıyla karşılaşabilirsiniz, yani bir Deadline'ım var bu oyunları bitirmek için. Sonrasında, kendime yeni bir hayat kuracağım.

Peki bu oyunlardan bitirdiklerim hakkında neler düşünüyo-

rum? Son 8 ayını oyunlardan uzakta, sadece seyrederek geçirmiş ve tekrar bir "oyuncu" olmuş bir kişinin tarafsız görüşlerini okumak istiyorsanız, devam edin.

Diablo 2

Dikkatli okuyucularım Ağustos ayında izine geldiğimi farketmişlerdir. Dergiden içeriye girdiğimde insanların yüzlerindeki ifadeyi ve attıkları minik şaşkınlık çığlıklarını hayatımın sonuna kadar hatırlayacağım, yüzümde büyük bir gülümsemeyle. Çünkü izine hiç kimseye haber vermeden gelmiş



Sinan AKKOL

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

tim, ve beni gören insanların söyle tepkiler vermemeli beni acayıp güldürdü:

Ben: Günaydınlar...

Onlar: Günaydın Sinan....

HUAJJ SINAN ?

Bunlara güldükten ve hasret giderdikten sonra, "O" oyunu oynamak için hevesle Level odasına girdim. Hemen hemen aynı tepkiyi aldığım Tuğbek, Cem ve beni ilk defa görüp dehşete kapılan Onur üçlemesini aşından sonra, ağızından sadece beş cümle döküldü...

- Merhaba Cem

- Merhaba Tuğbek

- Aramıza hoş geldin Onur

- O bilgisayarı hemen boşalt Tuğbek

- Diablo 2 CD'lerini ver Cem. HEMEN !

CD bilgisayara girer, ben bilgisayarın karşısına otururum, Diablo 2 baslar, ben bir elimde mouse, diğer elim çenemin altında oyuna girişirim... Ve yaklaşık 20 saat sonra Diablo 2 biter. Kasılmış bir vücut, mouse tutmaktan ovalleşmiş bir sağ el, kaymış bir çene ve kafamda su döküşü ile son onbeş saatte bilgisayarını hemen boşaltmam için başında bidi bidi eden Tuğbek'in masasından kalktım: "Beklediğim bu değildi..."

Evet, şok olacaksınız belki, belki beni son derece fena halde kınayacaksınız ama, Diablo 2'yi buna senedir beklediğime değmediğine inanmıyorum. Tamam, ara videolar şimdije kadar bu gözlerin gördüğü en güzel iki boyutlu şeylerdendi. Oyun bağımlılık yapıcıydı. Ve sonuçta "Diablo 2"ydi, milyonların yıllarca salya sümük beklediği "O" oyunu. Ama ben aradığımı bulamamıştım. Yüzlerce tepki maili alacağımı bile bile bunun sebeplerini sıralıyorum şimdiden.



Vasıfsız şeytan

D2, ilk oyunun hissini kesinlikle vermiyor. İlk oyundaki korku, neyle karşılaşacağını bilmeme hissi yerini "Keselimi! Keselimi! Daha çok yaratık keselimi!" türü bir oynanışa bırakmış. İstediğiniz an cort diye Town Portal açabilmeniz de çabaşısı.

Diablo 1'de bile NPC'lerin size verdiği görevler her oynadığınızda aynı olmuyordu. Mesela, kırلن su kaynağı, zavallı bir goatman ile uğraştığınız o görev ve su an aklına gelmeyecek yaklaşık bir düzine görev daha, bazı oyunlarında çıkarken, bazlarında karşılaşmadıysınız. Ve savaştığınız her unique düşmanın bir kariزمası vardı. Konuşurlar, sizi aşağıcalar ama en sonunda oldukça ierde bellİ bir tatminkarlık duygusu verirlerdi. Diablo 2'de bu unique düşmanların sayısı abartılmış, ama daha önce yüzlercesini kestigim yarattığın biraz daha renkli ve fosforlu versiyonu olmaktan öte bir özellikleri yok oyunda.

Diablo'nun en bağlayıcı özelliği de bende aşırı hirs yapan eşya sistemiymi. Diablo 2'de bunu da geliştirmişler, güzel, ama çok fazla abartmışlar. Normal, magical, unique, set itemler falan derken iyice cılıkçılmış bence. Yani tamam, karakterimin bütün skillerine +2 veren bir eşya için ben de deli olurum, ama milyonda bir rastlaman şansım olan bir set item'in son parçasını bulamadığım için çıldırmak hiç de hoşuma gitmedi. Tabii bu sistem, Internet üzerinden eşya ticareti için tasarlanmış olabilir, ama oyunu kirarak



hile yapan şahıslar yüzünden başkasıyla ticaret yapmak da hiç hoş olmuyor. 40 saatlik bir seansın sonunda bulduğum bir rare item'i başkasına verirken, acaba aldığım eşya hack'li mi diye düşünmek sırırim bozdu açıkçası. Ve internetteki forumlarda gördüğüm kadaıyla, bu tür hack'li eşyalar ülkemdeki oyuncular tarafından gururla pazarlanıyor. Yazık, çok yazık ülkemdeki oyuncular adına üzülüyorum.

Deus Ex

Coc fazla zaman ayıramadım ama içine girdikten sonra bir daha çıkabileceğimi sanmadığım bir

oyun Deus Ex. Çözüme onlarca farklı yoldan ulaşabilmek, oyunındaki hemen her şeyin istediğiniz şekilde modifiye edilebilmesi (hatırlatın, son çıkan Deus Ex Editör ile oyunun kendisini bile) son derece yüksek bir oynamabilirlik veriyor. Bir oyuncuya bu kadar fazla serbestlik veren bir oyun daha olmamıştı. Henüz bir yorum yapacak kadar vakit olamadım oyuna, ama surası kesin, Deus Ex bu yıl Level Yılım En İyi Oyunu ödülne oynuyor.

Red Alert 2

Westwood'la ilgili oyunlar hakkında görüşlerimi ayrı bir köşe

yazısı olarak derleyecektim, ama buradan kısa bir özet geçmekte fayda görüyorum. Westwood özellikle RA2 ile kendi yarattığı RTS türünü tamamen sunmuştur. Çizgi filimsi grafikler, dev savaş gemilerini yokeden dev murekkep balıkları, Rusya'nın

Amerika'yı işgalî falan derken işçirinden çıkışmış gibi... Ve bence gayet hoş olmuş. Fazlasıyla ciddi takılan, veya ciddi görünebilmek için kendisini fazla kasan bunca stratejinin arasında Red Alert 2 bir yıldız gibi parlıyor. Beklediğimden çok farklı bir oyun olduğu kesin, çok kolay olduğu da doğru. Ama kesinlikle kaçırılmaması gereken bir RTS Red Alert 2. Hiçbir şey için olmasa bile, Tanya için alınır...

Soldier of Fortune

Eh bende de ne şans var. Bir yıl bu oyunu baktı sen, sonra da askerle gittiğin ilk gün dergiyi aradığında oyunun geldiğini öğren

Counter Strike

Ve tabii ki perdeyi kapatmadan önce CS'den bahsetmem olmazdı. Bütün bu sayı ağızına kadar CS dolu olduğundan burada da bahsetmek ihtiyacı duymuyorum. Ama askerde fazlaıyla silah gördüğünden, geri döndüğümde CS'ye bulaşmak için bu kadar hevesli olacağımı hiç tahmin etmemiş olduğumu itiraf etmeliyim. Yanlışım. Konu hakkında son bir şey söylemek ve yazımı noktalamak istiyorum. YARDIMA İHTİYACIMIZ VAAARI BİRİ BİZİ BU OYUNDAN KURTARSIINI PSİKOLOG YOK MUU?

Sinan Akkol, hala askerde olan bütün dostlara selam yolluyor.



POSTA KUTUSU

Ne Maddog'lar, ne Cem'ler gördü bu sayfalar. Serpil bile bir ara uğraştı, didindi. Ama binlerce mailin, mektubun arasında kaybolup gittiler. Hepsi kendi köşelerine çekildi, okuyucuların kafa karıştırıcı, beyin döndürücü sorularının karşısında ezilen zihinlerini rehabilite etmeye çalışıyorlar hala... Peki kim cevaplayacaktı dertli okurun sorularını artık? Tam herşeyin bittiğini düşündüğümüz anda, kapı sertçe açılır, yeri göğü inleten bir patlama sesiyle birlikte arkadan vuran güçlü bir ışığın belirsizlestirdiği uzun bir siluet odadan içeriye doğru fırlar. Ve haykırı "Counter Strike'i gerçek silahlarla oynamak hangi sıvri zekalının fikriydi?!"

Selam Maddog,

Sorularıma başlamadan önce söyleyim kesintilikle 1 numarasınızın ve her ay derginizi severek alıyorum vs. vs. (Kit I – Blx)

1-Heroes of Might and Magic 4 çıkacak mı? Expansion packlerden gina geldi, yeni townlar istiyom!

2-Diablo II Expansion Pack ne zaman çıkacak?

3-Diablo III'den haber var mı? Sonunda kimi oldureceğiz? Hepsinin öldü asıl bossların, Baal'da Expansion'da ölecek. Kim kaldı ki geriye?

4-Half-Life 2, Starcraft 2, Re-Volt 2, Might and Magic 9, Rage of Mages 3 gibi oyunlar çıkacak mı?

5-Lord of the Rings filminin tarihi nedir? Fragmanının adresini bilmiyor musunuz?

6-Kasım sayınızdaki CD'nizde

Neverwinter Night demosu var demşiniz! CD de öyle bi demo yok, sadece Hotshots'ta resimleri var!! Ne iş?

Riverwind

LEVEL Vs. kısmını kesmemeye üzülmemişsindir umarım. Ayrıca, ben Maddog değilim...

1-Might & Magic serisinin Heroes kanadından şimdilik yeni bir haber yok, ama altın yumurtlayan tavuçun kesilmeyeceğinden emin olabilirsin. Tabii 4. oyun çok kana kadar seni oyalayacak bir Might & Magic oyunu geliyor: Legends of Might & Magic. Eskilerden Daggerfall ve yenilerden Everquest karışım bir yapısı var oyunun, yanı Might & Magic dünyasını kendi gözlerinden görebileceksin. Grafik motoru Might & Magic VI'nın artık çürümüş motorunun yerine, Lithtech

2.5 grafik motoru kullanılacak (No One Lives Forever'da kullanılmış).

2- Diablo II Expansion Pack 2001 Haziran ayında çıkacak. Tabii Blizzard'in çıkış tarihi sundurme geleneğinin kurbanı olmasa.

3- Diablo III'den tabii ki haber yok. Blizzard'in genel pazarlama stratejisi, bir oyun üzerinde çalışırken, daha sonraki planları hakkında haber vermemek. Bana soracak olursan, Warcraft 3'un piyasaya çıkışmasına bir iki ay kala (ki buna da en az bir yıl var), Starcraft 2'nin haberini alacağız. Bu da demek ki, yeni bir Diablo olacağsa, bu en az üç yıl sonra olacak.

4- Half Life 2 üzerinde çalışmalar sürüyor. Ama Team Fortress 2 çıkmadan önce detaylı bir bilgi alabileceğimizi sanmıyorum.



M&M 9 hakkında kesin bir bilgi yok, ama çıkışına muhtemel gözüyle bakıyorum. Re-Volt 2 ve Rage of Mages 3'e gelince, pek şansları yok gibi...

5- LotR, üç filmlük bir seri halinde 2000, 2001 ve 2002 yıllarının yaz aylarında gösterime girecek. Filminin fragmanına www.lordoftherings.net adresinden ulaşılabilirsin.

6- Hadi ya? Öyle mi olmuş? Ehm, CD'yi hazırlayan arkadaşları topal bir eşek sudan dönünceye kadar dovmem lazım sanıyorum.... Şaka bir yana, o ay Hotshots'ta bulunan oyunların isimleri de CD'nin üstüne yazılmışa böyle bir yanlış anlaşılmış gerçekleşmiş olabilir. Canı yanın herkesten özür dileriz.

Sevgili LEVEL..

Level'i ilk sayısından beri takip eden bir fanatik olarak, ne kadar mükemmel bir dergi olduğundan filan söz etmeyeceğim burada... (Kit I – Blx) Ve tabii her bilinçli okur gibi benim de birkaç sorum olacak:

1-Geçen sayılarınızın birinin son sayfasında Hexplore'un tam sürümünü vereceğiniz yazılıydı.

Bu FRP sahelerini İSTİYORUUUUUMMM!!! N'oolur annayı yaw hastayı o oyna... Daha önce Hexplore'la ilgili bir mektup yazmıştım, oyunu Türkiye'de bulman imkansız demtiñiz, şimdi Kıbrıs'tayım, hala bulamıyorum. Walla son umudum sizsiniz arıtık.

2-Hala, ısrarla, bıkmadan, usanmadan Freespace'in tam sürümünün devamını bekliyorum.

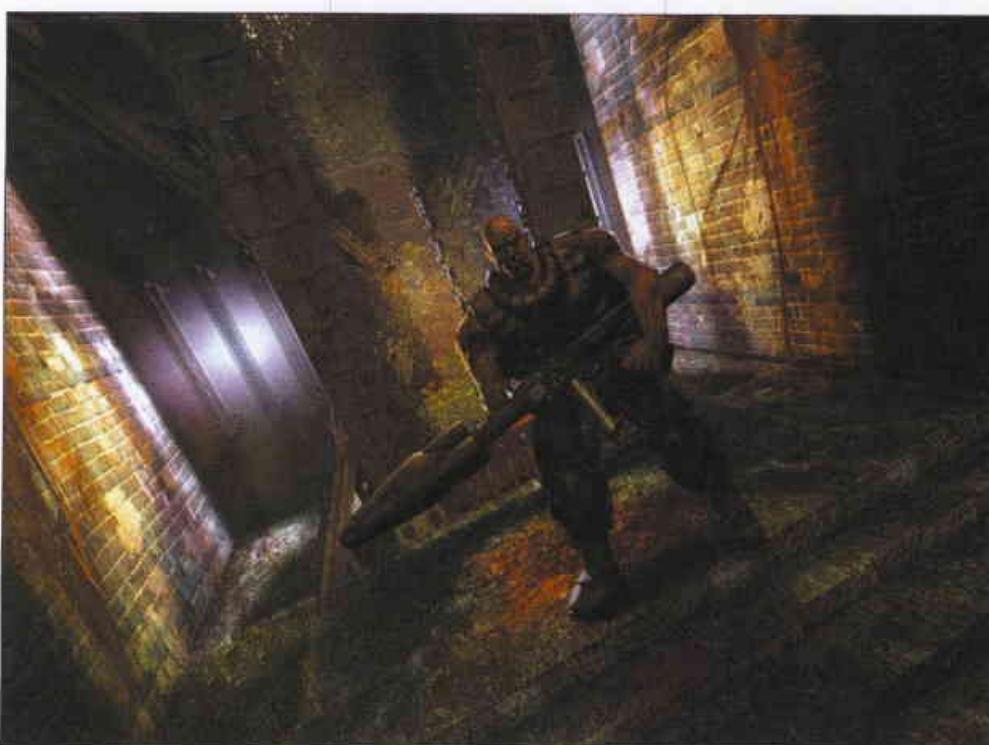
Orada neler oluyor?

3-En büyük asker ne zaman döñücek? Çok özledik onu...

Sorularım bu kadar ama yazmaya devam edicem. Ve sizi coookk seviyommm!!!

PS: Bence Maddog'den baskası diil

Ve son birşey daha. Cem, bizen seni anladığımı düşünüyorum. Seni anladığım zamanlar, Serpili anlayamıyorum. Bazen Serpili'yi anlıyorum ama o zaman



da seni anlamıyorum.. Bilmem anladın mı? Offffff! Bu ne biçim cümle ya? Herneyse. Biz herhangi bir karekökü içindehapsoluş küçük, negatif sayılar olabiliriz ama; herhangi birinin uğraşmak istemeyeceği kadar kompliksiz de... Megaemin'in dediği gibi; Bye & Smile...

Recep KÜTÜK

LEVEL 1- Daha önce söylediğim gibi, her istediğimiz oyunu dergiye birlikte veremiyoruz. Oyunun dağıtıcı firması ile anlaşma sağlanamıza bağlı olarak belirleniyor vereceğimiz oyuncular. Hexplore da dağıtıçı firma ile anlaşmadığımız için gümmbütüye gitti. Seni uzmek istemezdim, ama ne yapalım. Kader...

2- Nasıl yan? Freespace'ın tam surumünün devamı ne demek şimdidi? Descent Freespace 2'den bahsediyorsan, henüz o oyunu vermek için bir çalışmamız yok. Yok, eğer Freespace 1'in ikinci CD'sini bizimkilerden istettin de, gelmediyse; o zaman bana bir mail at, hallediyim. Maillin bir köşesine seninle ilgilenmeyen kişiyi de belirt, hemen işini bitireyim! Aciyip teknikler öğrendim askerde, uygulamak için sebep arıyorum...

3- Bilmem, vücudu geri döndü ama zihin hala arada bir yerde geziyor. Yeni yıla girdikten bir süre sonra komple dönmesini ümit ediyoruz :)

Ha, bu arada Maddog konusunda haklısun :)

Selamlar Level,

Hoşgeldin Sinan Abi. Walla 8 ay nasıl geçti anlamadık. Bitmez denen de bitiyormuş. Artık ofiste konuşacak şey kalmazsa sen de askerlik anıları geyiğini yaparsın. Bu arada Cem Abi yerine iyi baktı merak etme, ama devir-teslim töreninden bir fotoğraf isteriz yani. Şimdi mektubu sana yazdım, herhalde sen cevaplarsın diye düşündüm. Sorulara geçeyim:

1-Benim sistemim PIV 1.3 Ghz işlemci, GeForce 2 Ultra ekran kartı, 256 MB Ram'den oluşuyor. Bu sistemde Mario Brothers çalışır mı?(Ehe he müthiş bir giriş yaptım, ama niye? Hep bu geyiği yapan arkadaşlara uyarı makasında...) Sormayı söyle sorular yaw!

2-İçimden bir his diyor ki, Play the Playstation yakın bir gelecekte Level'dan ayrılacak, ayrı bir dergi olarak çıkacak. Doğruluk payı var mı?

3-ICQ'da ***** nickli çok kişi var ama bir tanesine Sinan Akkol yazıyor, bu sen misin?

4-Bir de şey var. Rune oyununa 88 puan vermenize rağmen ne bir hit, ne bir klasik alabilmiş ama Crimson Skies oyunu 85 puan ve bir de hit almış. Puana bakmıyor mu bu iş?

5-Ankette donanımdan başka orijinal oyun ödülüleri de var di-

yorsunuz ama hangi oyunlar olduğunu söylemiyorsunuz. Aaa olmuyor! :)

6-Yaw ben sanırım Maddog'un kim olduğunu biliyorum (yok Cem değil). İlk sizinidan beri takip ettiğim için gözümden kaçmadı. Ama söylemeyececm sir olsun, bozulmasın karizma. =)

Çok uzun oldu galiba. Ama beğenmediğin yer olursa kirparın. Gene yazacam (bu ilk). Kalın sağlıcakla

Serdar

LEVEL Walla, ben de anlamadım 8 ayın nasıl geçtiğini. Acısı tatlısıyla askerliği de yaptıktı ve anılar dolabına kaldırdık ya, ben bile hala inanamıyorum. Ama bir konuda haklısun, ne zaman ortam biraz sessizlesse hemen "Bakin, ben askerdekene..." diye başlayan muhabbetler açıyor. İlk başlarda güzeldi, ama son zamanlarda nedense böyle yaptığım anda dört kişi birden boğazımı sıkiyorlar. Akabinde çok pis dayak yiyp ağlayarak koşelerine çekiliyorlar, o ayrıllı...

1- Hayır çalışmaz, extra 256 MB Ram daha ve 10 GB swap dosyası alanına ihtiyacın var. gibi içeren bir klişe yapmak istemiyorum. Ve diyorum ki, sana sənənə kədər katılıyorum Serdar.

2- Doğruluk payı olabilir... di. Ama Playstation sahiplerinden o kadar çok mail, o kadar çok faks, o kadar çok mektup geldi ki...

(anlımadığınızda ne demek istedim), biz de Play'i ufaltıp kompakt bir halde derginin içine almaya karar verdik. Siz bizi harcadığımız emeğe deyeceğine inanırdıncaya kadar da orada kalacak.

3- Evet, benim :)

4- Puana bakmasına bakıyor Serdar, haklısun. Çocuklar unutmuş yani ne yapayım, daha fazla döversem deform olacaklar

5- Böyle bir soruya "Surpriz, söylemeyez. Merakla bekleyin..." diye cevap verildiğinde bilin ki yapılacak olan, ödüllerin dağıtılmama zamanı geldiğinde orijinal oyuncuların bulunduğu dolaptan ele gelen ilk oyuncular paketlenip şanslı okuyuculara gönderilmesidir. Tabii bu, bizim de böyle yapacağımız anlamına gelmiyor :)

6- Ne var yani, ben de biliyorum. Ve de Maddog'u halâ ve israrla Cem zannedenlere şaşıyorum. Cem dergiye yazmaya başlamadan 2 sene önce de Maddog'un yazıları vardı.

HERKESE SELAMLAR

Ben 2 yıldır derginizi takip ediyorum ve her ay bir yenilik yapmanız çok güzel bence. Bu ay verdığınız anketi doldurdum ve gönderdim bunun hakkında birkaç sorum olacak...

1- Ankette belirtilen hediyeler dışında başka hediyeler verecek misiniz?

2- Gelecek aylarda vereceğiniz tam sürüm oyuncuların birkaç tanesini yazar mısın?

3- CD'nizde Half Life modlarına yer verseniz ne güzel olur?

4- Cem abi ne tür oyunculardan hoşlanırsın?

5- Site ne zaman açılacak?

6- Black & White ne zamana ertelendi?

7- Kaliteli bir 4 GB harddisk ne kadar tutar?

Simdişik sorularım bu kadar. Siz Avrupa'da nadir rastanan güzel dergilerdeniz sizi tebrik eder ve iş hayatınızda başarılar dilerim!!!

Sarper(!!!BEAST!!!)Şoher

LEVEL 1- Elbette vereceğiz Sarper, ama surpriz, söylemeyez. Merakla bekleyin.

2- Tabii. Mesela ónumüzdeki ay Heroes of Might & Magic 3 ve Counter Strike 1.0'ı vereceğiz. Yetmez mi? Daha sonraki ayları sorma lütfen, sürpriz. Merakla





bekle :)))

3- Çok güzel olur. Hatta olma-
lı. Olacak. İnsallah.

4- LIVE FROM CEM: Eee, sey-
strateji oyunlarından çok hoşlan-
ırım. Havuç severim. Rainbow Six
ve SWAT gibi 3D taktik savaş
oyunlarından hazedorum. Bir de
arada sırada Counter Strike'da
ölmektiğim hoşlandığım oyun türle-
ri.

5- Gözlerimden akan yaşlar sel-
oluyor. Arkadaşlar, sonunda site-
miz Level Online için resmi bir
açılış tarihi verebiliyorum: Ve iş-
te, en sonunda, yıldardan sonra,
yoldardan sonra Level Online 15
Ocak 2001'de Online Hayırlı,
uğurlu olsun!!! (ALKIŞLAR, ALKİ-
SLAR)

6- Black & White Mart
2001'de çıkacak gibi gözüküyor.
daha fazla ertelemeseler iyi olur,
karayı aki bilemem de beklemek-
ten mor oldum ben.

7- Kaliteli bir 10 GB harddisk-
ten daha ucuz. Yani diyorum
ki, Donanım bölümünde bak, Tek-
nik Servis'e sor, Allah Tuğbek'i ni-
çin yaratmış, sorularınızı cevapla-
sin ki bir işe yarasın hayatı... Ama
bana soracak olursan su zaman-
dan sonra 4 GB harddisk bula-
mazsin. Bulsan da alma, bir veya
iki oyundan fazla kuramazsin
ona. En az 10 GB'lık bir harddisk
almanı ben, yani Donanım soru-
larını cevaplamaması gereken ki-
şi, düşünüyorum.

Sayın Level Çalışanları,

Benim nacizane bir isteği olacak.

Şöyle anlatıym, kopya oyun-
ları ve kitaplardan sonra artık
kopya VCD filmler de sokaklarda
dükkânlarında fazlasıyla boy göstermekte. Buna alternatif olarak
da bandrollü filmler satılmakta
ancak ben kopya (namı diğer
çalıştı) uruttere karşı olmakla be-
rabер bandrollü filmleri de sev-
memektedim (özellikle seslendir-
me ve ses kalitesi konularında).
Lafın kısası bir DVD ROM alma
vaktim artık gelmiştir, fakat söyle
bir sorunum var. Diyelim ki Ame-
rikan kodlu filmlerin yanında Av-
rupa kodlu filmleri de seyretmek
istiyorum. İlla ki 2 DVD Rom su-
rucusu alıam mı gerekiyor? Bölge
kodu problemi olmayan bir sürü-
cü var mı? Varsa bana adını söy-
leyin lütfen. Şayet yoksa da bana
şöyleden uzun süre dayanacak ama
fazla da pahalı

olmayan bir DVD sürücü adı
verir misiniz? (İçinden bundle
oyun/film çıkışmasa da olur).

Cevaplarsanız çok müteşekkir
olurum, çalışma hayatınızda ba-
şarılar diler saygılar sunarım.

Teoman (AKA teodin)

LEVEL Çalıntı, bak da nasıl aklı-
ma gelmedi daha önce. Çok iyi
bir fikir verdin bana Teo, bun-
dan sonra "kopya oyun" demek
yok, onun yerine "çalıntı oyun"
diyelim. Sadece dergide değil,

orijinal oyun satmayan yerlerden
oyun satın alırken de şöyle diyel-
lim "Çalıntı oyun var mı abi?"
Ne o, gülmemin, belki utanırlar
da vazgeçerler bu işten

Senin problemine gelince, el-
bette 2 DVD sürücüsü almak zo-
runda değilsin. Bi dakka, dona-
nım sorusunu cevaplıyorum
ben, neye... Elbette değilsin, za-
ten DVD Rom'lar daha yapım
aşamasındayken, DVD'lerin kop-
yalanması için geliştirilen bolge
kodu sisteminin çok saçma oldu-
ğu ve uygulanmaması gerektiği
konusunda büyük tartışmalar
vardı. Buna ben de katılıyorum,
DVD kopyalamak isteyen zaten
kopyalar, bolge kodunu da kal-
dırır da, satarda. Artık öğrenil-
mesi gerekiyor, Hacker'ları dur-
durmanın yolu yoktur.

DVD Rom'lardaki bölge kodunu
kiran birçok program mevcut.
Bunlardan birisi de DVD Ge-
nie, <http://download.cnet.com>
adresinde bulabilirsin

Sevgili Level Çalışanları,

Nasılınız diye sormuyorum
çünkü performansınızdan (ne
zormuş yazması) nasıl olduğunuz
belli oluyor. Uzun lafin kisa-
si çok iyi bir dergisiniz. Herşey-
den önce... (Kirt - BLX)

1- Commandos 2 ne za-
man çıkacak ?

2- Şu Sigma denen oyundan
hangi haber yok mu?

3- Dungeon Keeper 3, Se-

ven Kingdoms 3 çıkacak mı ? İki-
si de bence birer klasik .

4- Şu iğrenç görünümlü at-
layıp zıplayıp ve aptal aptal bağı-
rıp duran "Lara Croft" un neresi
beğeniyorlar?

5- Buradan "Level vs Lara"
nın devamını merak eden arkâ-
daşlara sesleniyorum. "Filmimi isteyelim arkadaşlar, vermezlerse eylem yapalım, dergiyi başlarına yıklım, anketleri yollamaya-
lim" (Son madde ağır oldu yaw)

Sorularım bu kadar. Bi dakka-
sız beni tanımadınız tabi ben size
o absürd oyun senaryosunu
gonderen manyağım. Umarım
size ulaşmıştır

İsimziz (olmayabilir de)

LEVEL Gördüğünüz gibi arkâ-
daşlar, bu ay maller makasından
kurtulamıyor. Aman sakın
bunu görüp de "bu adama mu-
habbet yaramıyor, direk soru so-
ralım" gibi bir mantık gütmeyein,
üzeriniz beni

1- Commandos 2'nin tam, ke-
sin bir çıkış tarihi yok. 2001 yılı-
nın bahar aylarında çıkacağını
biliyoruz.

2- Sigma, Homeworld'ü hazırla-
yan Relic Entertainment'tan ge-
liyor. RTS türünde yeni bir çağ
baslayan Homeworld'ü kriter alı-
şak, Sigma'nın da muhteşem bir
yatırımcı olduğunu düşünüyoruz.
Ama bir firma bir çıkış tarihi ver-
mekten kaçınıyor, hatta geçtiğimiz
Nisan'da katıldığımız E3 fu-
arında kopartmayı başardığımız
resimlerden sonra oyun içinden
yeni bir resim bile vermemeye
özən gösteriyorlar. Ser veriyor,
sır vermiyorlar ki bu da iyiye iş-
ret.

3- Üzgünüm, ikisinden de ha-
ber yok.

4- Bundan böyle, bu sayfalar-
da Lara ile ilgili iyi veya kötü her-
hangi bir yorumda bulunmaya-
cağım. Seveni var, sevmeyeni
var. Biz sevmiyoruz diye bizi üz-
meyin, biz de size Tomb Raider
Chronicles tam çözümünü hazırla-
larken "yaw, kendi tükürdüğümü-
zü yalamıyor muyuz biz şim-
di?" diye düşünmekten kurtula-
lim

5- Film konusunda hepinizin
merakta olduğunun farkındayız.
Amma velakin, dergiyle uğraş-
ken filme bu aralar zaman ayıra-
bileceğimizi zannedemiyorum(duk).
(Duk) diyorum, çünkü Mart ayı-
nda sizlere hazırladığımız süp-
erizlerin yanısına, film konusunda

da bir gelişme olacağının müjdesini vermek istiyorum. Yalnız de dua edelim de film de site olayına benzemesin.

LEVEL'dan özel not

Sevgili okuyucular, şimdî şeker hastası bir arkadaşımızdan baskıya gitmeden son anda aldığım bir maili yayılmamak istiyorum. Maili aldiktan sonra kendisine bir cevap yazdım, mailinin yayılmasını isteyip istemediğini sorдум, ama henüz cevap gelmedi... Yayınlayıp yayılmamak konusunda tereddütte kaldığım bu maili, buradaki diğer arkadaşlarının da fikir birliğiyle, yorumsuz olarak yayılanmanın en doğrusu olacağına karar verdim. Aşağıda mailimi okuyacağınız Fatih arkadaşımı, hiç olmazsa bir tane mail atarak yalnız olmadığını hissettirin. Bu dergi, sadece 148 tane kağıt sayfa arasına sıkışmış bir harfler karmaşası değil, en azından ben oyle düşündüm Level'a bulaştırdımdan beri. Burası, kocaman aile, bir birlik.

Sözü daha fazla uzatmadan, Fatih Atçı'nın mailini yayındırmam. Umarım acısına ortak olursunuz.

Merhaba,

Oncelikle askerden döndüğünde sevdindim. Askerliğinde hakkını verip geldin ya tebrik ederim. Aslında bu yazıyı tüm dergiye yazıyorum. Belki yazdıklarımı görün-

ce okumadan geçersin. "Aman birde bunlara mı uğraşacağım gelir gelmez" diyebilirsin. Ama okuyacağını umuyorum, amacım duygu sömürüsü yapmak veya kendimi acınlırmak değil ve bu yazıyı dergiye koyacak olsan da kimsenin acısını istemiyorum. Ben 24 yaşında şeker hastası bir gencim, fakat bu rahatsızlığı yüzünden 18 yaşında gibi gösteriyorum. Ve bunun kötü taraflarını da çok fazla yaşıyorum. 16 sene boyunca büyük bir titizlikle ve iradeyle diyet ve iğnele hayاتımı sürdürmeye çalışıyorum. Duruyorum çünkü bunu söylemek bile çok acı ve zor ama hayatımın artık sonlarına yaklaşıyorum. Çünkü ilaçlarımla temin edemeyecek duruma geldim.

Aslında bahsetmek istediğim şeyler Level ile ilgili. Şüphesiz her okurunuzdan mutlaka dergimizin ne kadar güzel olduğunu, ilk halinden sonra ne kadar kendini yenileyip başarılı bir şekilde buralara kadar geldiğini, daha da iyi yerlere muhakkak geleceği ve daha pek çok şekilde övgü dolu mektuplar alıyorsunuzdur. Ve de kesinlikle bunları hak ediyorsunuz. Ama birde sizi her ay takip etmeye çalışan ve durumu bennim gibi pek de iyi olmayan bir kesim de var. Buna güzel bir örnek vereceğim, umarım tüm okurlar bu örnekten ders çıkarırlar. Level'in ilk çıktığı iki sayı hariç

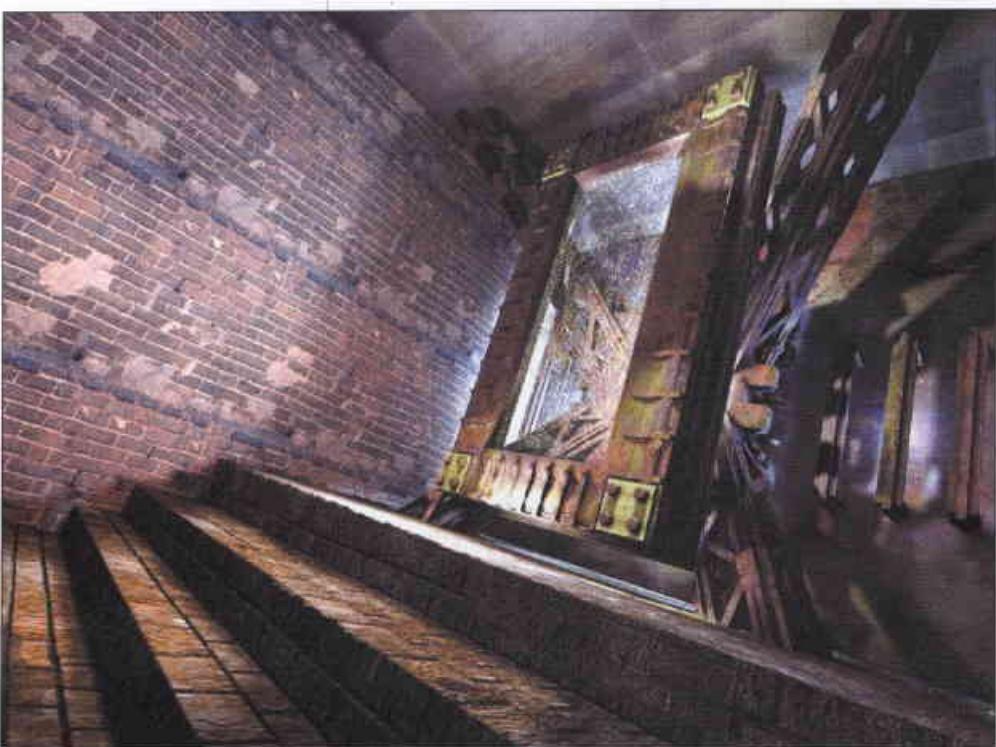
sürekli alıyorum. Level'de yeni bir bilgisayar aldığımda o zamanlar PC oyunlarına çok yabancı olduğum için kaynak olabilecek bir şeyler ararken buradaki bilgisayarcının tavsiyesi ile almaya başladım ve inanın bana o zamandan beridir başka hiç bir dergiye alma ihtiyacı duymadım. Level her zaman doyurucu bir içerikle karşımıza çıktı. Fakat bu son işten de ayrıldığımdan beri Level'i takip etmek her ay geçtiğe daha da zorlaşıyor. Açık konuşuyorum işten ayrıldığımdan bu iki sene boyunca Level hariç kendime özel hiçbir şey alamadım, çünkü buna imkanım yok. Ben de guya oyunlar hakkında bilgi alalım, yeni çıkan oyunlardan haberimiz olsun diye Level'i alıyorum, ama oyun almak ne mümkün? Her ay Leveli alabilirsem Allahıma şükrediyorum. Şükür bu zor anlarda bile bir sayısını dahi kaçırmadım. Allah'tan sanki "git Level'i al" diye bir yerlerden az da olsa her ay başı bir para geldi. Ve ben bu zor anlarda bile hayatımı gidisi umursamayıp, her onumuzdeki ay Level'i nasıl alacağım diye kara kara düşünüyorum. İlaçlarım bitmek üzere ve bu ilaçlarda birter kez yaşama ihtiyacım pek görünmüyordu.

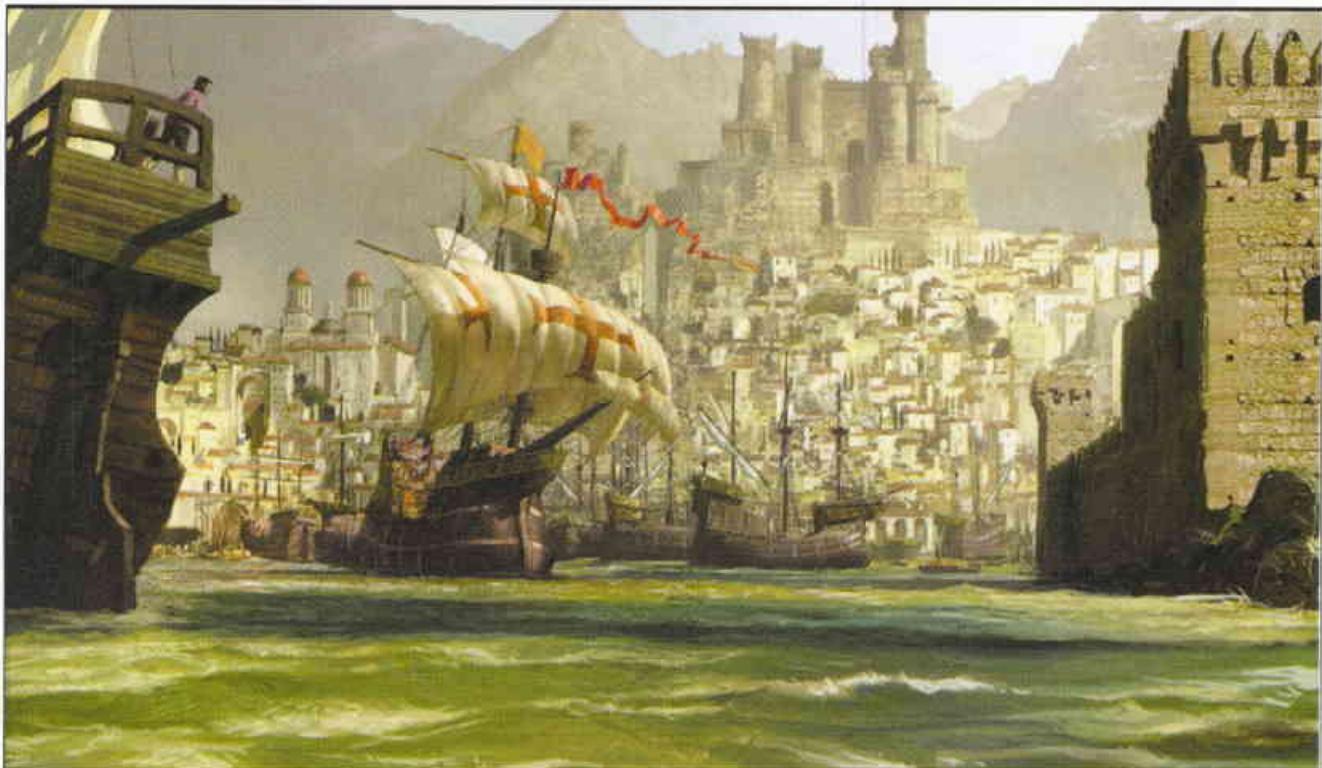
Hayatta hep gururlu ve onurlu olmaya çalıştım, kimseye bana yararı olsa bile yalakalık etmemdim. Ve sırı bu yüzden çok kullanımda.

nildim hem de dost bildiğim insanlar tarafından. O yuzden sizin dergi içinde birbirinize olan şakalarınız, biriniz olmasa ve ona bir laf gelse onu korumanız çok hoşuma gidiyor. Zaten içine ettiğim oyuncu piyasası da iyice bozuldu, gelen oyunların yüzde doksan dokuzu bozuk bu yüzden Level'li artık aranızda geçen espirili konuları, birbirinizi espirili bir şekilde eleştirmenizi, benim bu zor anlamları unutturabilecek iç açıcı konuları okumak ve verdiğiniz demolarla zamanımı geçirebilmek için almaya devam ediyorum. Dergide bir konuyu anlatırken (Cem'in yaptığı gibi) parantez içinde yazımı yazan arkadaşa sataşması yazımı çok eğlenceli yapıyordu. Lütfen bunu sürdürmeye çalışın. Benim anlatacağım bunlar

Level'e çıktığımdan beri sizlerle konuşmayı istedim. Böyle iç karartıcı bir konu ile sizlerde şikayetim özür dilerim. Ama hayatımda aşırı lüx istemedim tek istedığım ilaç ihtiyacımı karşılayabileceğim sigortalı bir işe çalışmak, hayatımda en zevk aldığım hobilerden biri olan Level'i her ay alıp okuyabilmekti. İşte bu zorluklarda bile Level'i terk etmeyen size çok bağlı okuyucularınız olduğunu ve bu insanların siz nasıl dergiyi çırparken zorluklarla karşılaşıyorsanız, daha kötü koşullarda her ay Level'i alabilmek için ne durumlarda duştugunu bilmeniz açısından yazdım, en azından benim. Zaten çevremde de bir tek arkadaşım dahi yok, okuldan arkadaşlarımı da, okulun son senesi hastaneye yattığımdan, hiç birinden ne adres ne telefon almadan izlerini kaybettim, mahallede de yaşam yok. Bu yüzden kendimi odama kapattım günümün 10 saat bilgisayar başında geçiyor. Böyle asosyal bir şekilde hayatım ellişim arasında kayıp gidiyor, ellişim sıkışkı kapatmak istiyorum ama yine de akmaya devam ediyor, tutamıyorum. Bu gidişatı durduramıyorum.

Nevardı sizler gibi dostluğun gerçek anlamını bilen insanlarla bende arkadaş olabilseydim. Gerçekten dostluğun kader kıymetini bilen insanlar kalmışsa, onlarla konuşmayı isterim. Bana mail göndermek isterseniz mailim aşağıda. Yazımı burada son verirken eğer yaşamayı başaramamılsam ecelimle ölene kadar Level





okumaya devam edeceğime size söz veriyorum, başaramazsam da ailemden sonra en çok sizleri ve yazılarınızı özleyeceğim, keşke öbür dünyada da Level ve bilgisayar olsayıdı. Eğer canınızı sıktıysam gerçekten özür dilerim. Bunları yazmaya elim gerçekten varmıyordu ama sessiz bir şekilde bir kenarda hayatı son bulan insanlar gibi olmeyi istemiyorum. En azından sayenizde birileri duyarlı insanlıklarından uta-

nırlar (hiç sanmıyorum ya). Bunu sizlerin gerçekten iyi insanların olduğunu inandığım için sizlere yazdım her ne kadar yüreklenmiş nasır bağlıdı deseniz de, arkadaşlığın kıymetini bilen ve esprili yeteneğini kaybetmemiş insanların mutlaka yüreklerinin bir yerinde merhamet ve sevgi duyguları kalmıştır. Anket formunda Leveli kendi cümlelerinizle anlatın demisiniz Level'i (ve sizler) ne kadar çok sevdigimi ankete sigdi-

ramayaçım için buradan daha detaylı yazdım, ankette okuyup da bir anlam veremeyebilirsiniz diye.

Sizleri her ne kadar çok yakından tanımamasam da çok özleyeceğim. Hayatınızın kıymetini bilin diyeceğim ama elinizden uçup giderken herşeyin farkına daha iyi varıyorsunuz. Kendinize iyi bakın. Hosçakalın.

Fatih Atçı
vespertilon@yahoo.com

LEVEL POSTA KUTUSUNA ULAŞMAK İÇİN:

Mektuplarınızı word dokümanı halinde yapıp, level@level.com.tr adresine göndereceğiniz e-mailinize ekleyin. Mektup ve fakslarınızı ise sağ sayfadaki Kasımpaşa adresimize postalayabilir/gönderbilirsiniz.



REKLAM INDEX

Firma	Ürün	Sayfa	Telefon
Alsan Interactive	PC&PSX Oyunları	Ö.K.İ	0216 327 34 44
Aral İthalat	No One Lives Forever	A.K.	0212 659 26 73
Chip	Bilgisayar Kültürü Dergisi	114	0212 297 17 24
Complex	Internet&Multimedya Fuarı	23	0212 270 28 20
Herkes İçin Bilgisayar	A dan Z'ye Internet ve PC	99-100	0212 297 17 24
Internetimiz.com	Portal	78	0212 297 17 24
Level Club	Club Üyelerine Özel İndirim!!!	110-111	0212 297 17 24
Level Online	Level Web Sitesi	61	0212 297 17 24
Microsoft	Side Winder Joystick	9	0212 258 59 98
Multimedya	Blaster PC	A.K.İ.	0212 212 98 50
RNM	Eğitim Seti	12-13	0212 273 25 60
Sabit Eğitim	Vitamin Eğitim Seti	19	0212 347 03 04
Seta Multimedya	CD Çoğaltım, Multimedya	21	0216 463 43 76
Vogel	Kare As	130-131	0121 297 17 24

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsancı@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Batu Hergünel batuher@level.com.tr

Emin Barış egaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhane Habiboglu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr**Genel Müdür**

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Beste Özderdem

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Adina Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Renk Aynı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Baskı

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BIRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kırımpaşa

İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Serra Yurtman

Tel:

(312) 495-24 47

E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Cenker, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü

Gönül Morgül mgonul@vogel.com.tr

Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabiyik ksebnem@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

Murat Yıldırım muratydr@level.com.tr

Özel Projeler Müdürü

Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr

Reklam Servisi

Nesrin Aslan nastan@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri

Yeliz Koçyuñ kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

Abone Servisi

Ayfer Karaatlıoğlu, Ayten Akgür, Ebru Cinik

Üretim Koordinatörü

Mehmet Çil, Cem Cenker

Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

Abone E-Mail:

abone@vogel.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

SÜBAT TAM SÜRÜM OYUNLARI!!!

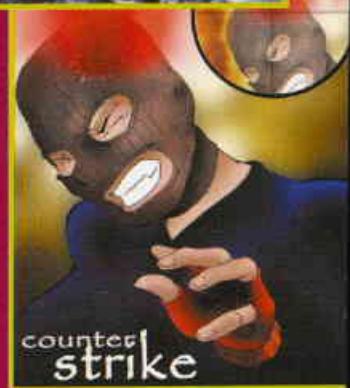
Heroes of Might & Magic 3

Counter Strike 1.0

Evet yanlış okumadınız! Bu ay sizlere ders çalıştık, Şubat ayında ise size bir değil, iki tam sürüm oyun veriyoruz! Sömestr tatilinde deliller gibi oyun oynamanız için Counter Strike 1.0 sürümünü kapınıza kadar getiriyoruz (veya en yakın gazete bayisine kadar yürümeyin gerekecek, size abone olun diyoruz değil mi?) Artık T mı olursunuz CT'yi siz karar verin, ama bu ayki kapak konumuzu okuduysanız eğer, gelecek aya kadar kendinizi hazırlayın...

Ama durun, esas bombamız şimdi patlıyor. Inter-

net bağlantınız yok ve Counter Strike çılgınlığına katılmayacağınız, üzülmeyin. Milyonlarca insanın çılgınları gibi oynadığı ve sevdiği Heroes of Might & Magic 3'ün tam sürüm orijinal versiyonu da önmüzdeki ay Level ile birlikte elinize teslim edilecek (veya gazete bayii J). Tüm zamanların en çok sevilen ve oynanan sıra tabanlı stratejisi Heroes of Might & Magic 3'ü sakın kaçırın. Şubat ayında LEVEL'da... Şimdi ayrıntı.



KAPAK KONULARI

**Emperor: Battle for Dune
2000'in En İyi Oyunları**



Abartık mı tam abartırız. Bu ay bize yine uykuy yok, ama olsun. Sizlere Westwood'un son çalışması Emperor: Battle for Dune hakkında detaylı bir dosya hazırlıyoruz. İlk Dune 2, şuanın Real Time Stratejilerin ilk babası sayılıyor. Acaba Emperor, yeni nesil RTS'ler için aynı etkiyi yaratacak mı? Harkonnen, Atreides ve Ordosların bu yeni kışkırtması hakkında tüm sorularınız, Şubat ayında cevaplanacak.

Ve geride bıraktığımız yıl içinde elimizden geçen tüm iyi, kötü ve çirkin oyunları masaya yatırıyoruz. Geleneksel Level Yılın Oyunu Ödüllerini bu yıl kimler hak etti acaba? Her türün en iyi oyunlarının yanısıra, bize büyük hayal kırıklığı yaşatan Yılın En Büyük Flyaskolarının da önmüzdeki sayıdaki dosya konumuzda bulacaksınız.



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

Bütün bunlardan sonra, başka bir iş yapmaya vaktimiz kalacağını zannetmiyor musunuz? Yanılıyorsunuz. İşte Şubat ayı inceleme menümüzden minik bir seçmecem...

American McGee's Alice

Colin McRae Rally 2

Jet Fighter 4: Fortress America

Quake 3: Team Arena

Sheep

Star Trek Deep Space 9: The Fallen

Tomb Raider Chronicles

TAM ÇÖZÜM

Hitman: Codename 47

