

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

SUBAT 2001

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/02 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000

Emperor: Battle for DUNE

Real-Time stratejilerin atası geri dönüyor!

COUNTER
STRIKE 1.0
LEVEL
DEMO CD'sinde

BOMBA GİBİ İNCELEMELER

Giants, Alice, Sea Dogs

Tekken Tag Tournament

Tomb Raider Chronicles

Resident Evil 3, The Gift

BEKLENEN TAM SÜRÜM OYUN!!!

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC



9 771301 213116



D

Son Savaşçılar

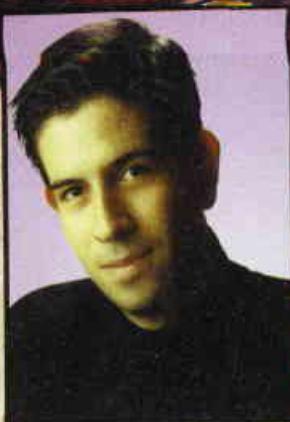
üzenli olarak internetteki Türk oyun sitelerini gezip okuyucu forumlarını okumayı kendime alışkanlık edindim. Böylece, sadece sizlerin değil, Level okumayan oyuncuların düşüncelerini de öğrenme fırsatı buluyorum. Yalnız, çeşitli konular arasından dikkatimi özellikle çeken biri var. Sadece bir kez değil, birçok kez, hiç alakasız konu başlıklarının bile çarpışarak tatsız bir topic'e dönüştürüldüğünə defalarca şahit oldum. Konu "Hangi bilgisayar oyun dergisi daha iyi?" olduğu.

Herkesin zevki kendine, okuma alışkanlıklarını da bir yana bırakalım... Türkiye'deki bilgisayar oyuncularının çok az bir kesimi düzenli olarak bilgisayar dergisi okuyor, bu bir gerçek. Tahminimce Türkiye'de 500.000'e yakın bilgisayar oyuncusu var, en ilgisiz oyuncudan rüyalarında bile oynamaya devam edenlere kadar herkes bu sayıya dahil. Ama toplantımda bilgisayar oyun dergilerinin satışı bu rakamın onda birine bile ulaşamıyor. Yani, Türk insanı konuda olmadığı gibi, bilgisayarın eğlenceli yönü hakkında da okumaktan hoşlanmıyor. Durum böyle iken, bir avuç bilinci oyuncunun "yok senin dergin, yok benimki" gibi gereksiz çekismeler ile birbirini yemesi benni son derece üzüyor. Sanki bir futbol takımı gibi, insanların kendi okuduğu dergi harici bir dergiyi okuyanlara fanatik bir hırçılıkla, sözlerle saldırdığını görüyorum ve üzülüyorum. Neden bu fanatizm? Çünkü kanımda, Türk oyuncuları okudukları dergilerin hayat görüşlerini ve yaşam biçimlerini simgeleyen idoller olarak görürler da ondan.

Bu noktada şunu da söylemek istiyorum. Biz, yani Gameshow, Game Pro, PC Games Life ve Level, bu forumlarda alev kusan bir kışım okuyucuların sandığı gibi kanlı bıçaklı düşmanlar değiliz. Aksine, Türkiye'de çok ufak bir kesimin ilgi alanına giren bir konu üzerine çalışan, aynı yolcularız. Tabii ki rekabet olacak, ne de olsa aynı parkurda koşuyoruz. Ama M. Emin Gür, Murat Yıldız ve diğer meslektaşlarım, her ne kadar henüz yüzüze tanışma fırsatı bulamamış olsam da, aynı dava için uğraş verdiğimizizi bildiğim ve takdir ettiğim insanlar.

Peki, bizim ne yapmamız lazım? Öncelikle şu biz Türklerin ünlü "yıkıcı eleştiri yapma" hastalığımızdan kurtulmalıyız. Rencide etmek değil, geliştirmek ve daha iyiye yönlentmek için eleştirmeyi öğrenmemiz gerekiyor. Okuma alışkanlığının sıfır olduğu, belediye otobüsünde çantasından bir kitap veya dergi çıkartıp okuyana birçok insanın "Vay pis entel!" gibisinden bakışlar fırlattığı bir ülkede yaşıyoruz. Ve de oyun üretilmeye, orijinal oyunların çok kısıtlı olarak sadece üç büyük şehirde bulunabileceği, kopya oyunların neredeyse yasallaştırıldığı, oyun dergilerine reklam vermenin gereksiz sayıldığı Türkiye'de oyun dergiciliği, dışıyla turnuyla doğru bildiği bir şeyi yapmak için her türlü güçlüğü direnen bir avuç idealist insan tarafından yürütülmeye çalışılıyor. Biz, toplumumuzun okuma düşmanlığına ve adam sendeciliğine karşı ayakta durmaya çalışan son savaşçılarız.

Bir daha "topunuzun cam cehenneme" topic'li bir forum açığınızda, bunu iyi düşünün...



Sinan AKKOL
Yazı İşleri Müdürü





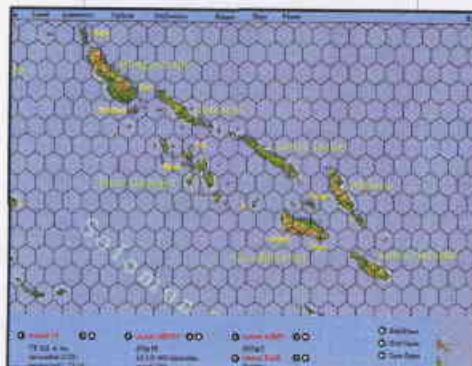
II: Dünya savaşı Pasifik sahnesi

Karşımıza Uncommon Valor: Campaign for the South Pacific adlı oyunla karşımıza çıkan 2BY3 isimli grup gerçekten oyunculuk piyasasının babalarından kurulu. Başta Civilization serilerinin beyni Sid Meier ile çalışmış olan Gary Grigsby ve onun uzun zamandır iş arkadaşı olan Keith Brors'un yanında SS'in kurucusu Joel Billings'te bu grubun içinde. Yaptıkları oyun ise Pasifik'teki çarpışmaları konu alan bir İkinci Dünya Savaşı stratejisi. Oyunun dağıtımını Matrix Games tarafından yapılıyor. Matrix Games ikinci dünya savaşı üzerinde fazlaıyla uzmanlaşmış bir firma. Firmanın sitesin-

de de (matrixgames.com) bunu açıkça görebiliyorsunuz.

Oyna gelince : UV: CSP bu bölgedeki savaşın en hareketli ve kanlı zamanı olan Mayıs 1942'den Aralık 1943'e olan süreyi içermiyor. Bir gün ile yedi gün içinde değişen tıvı-bazlı hamleler ile düşmanınızı alt etmeye çalışacak-

sınız. İsterseniz oyunu gerçek zamanlı oynayıp istediğiniz yerlerde pause etme kolaylığına da sahipsiniz. Oyun tipki Civilization serilerindeki gibi tek tek asker sayılarına varıncaya kadar ayrıntılı raporlara sahip. Oyunda kumanda edebileceğiniz birliklere ise hava kuvvetlerinden deniz kuvvetlerine kadar tüm birimler eklenmiş. Tipki gerçek savaşta olduğu gibi bu birliklerin levazım ihtiyaçlarından mevzilenmesine kadar her seyle siz uçaşacaksınız. Her uniteye aynı bir emir verebilmenin yanında onları gruplayarak belli görevlerde yükleyebileceksiniz. Orneğin filonuzdan bir grup gemiye adaidarak birliklerinize erzak götür-



me görevi verirken uçaklarınıza da o bölgede devriye gezmelerini emredebileceksiniz.

Oyun TCP/IP bağlantısı dışında e-mailde oynanabilecek. Tahmini çıkış tarihi 2001 görünüşünde hangi ay olduğunu bize bilmiyoruz. Fakat bu grup daha çok çalışmaya imzasını atacak gibi görünüyor.

Counter Strike turnuvası düzenliyoruz !

Askıereer! Tüm teçhizatınızı toplayıp bizimle karışmaya hazır mısın bakalım? Eğer gözlerimin içine bakabilecek cesaretin varsa gel ve turnuvamıza katıl. 17-18 ve 24-25 Mart tarihleri arasında Bilişim Vadisi'nde yapacağımız Counter Strike turnuvası için toplam 6 kişilik bir takım toplaymalsınız. Hep oyun oynadığınız en yakın arkadaşlarınızı bir araya toplayıp kendinizi ispatlamadan geciyor. Kesin katılacak 6 kişiyi belirledikten hepsinin isimlerini tek tek bir e-posta yazıp, takım isminizle birlikte level@level.com.tr adresine gönderin. Başvurular toplanıp takımlar eşleştirilecek. Turnuva iki ayrı hafta sonu yapılacak. 17-18 Mart ve 24-25 Mart tarihleri arasında

düzenlenecek olan turnuva sonunda kazanan takım birinci olduktan sonra birde bizimle yani Level Klanıyla karşılaşacak. Tabii o kadar takımı eleştiren sonra bizimle kapılığında ne kadar rezil

ya da vezir olacağımız tartışılır ama olsun. İlk üçe giren takımlara toplam olarak 2000\$ değerinde PC donanım malzemesi ve Level aboneliği verilecek. Turnuvamızın son başvuru tarihi Şubat 22

Bu tarihten sonra gelen başvurular kabul edilmeyecektir. Ayrıca e-mail dışında başka yollarдан yapılan başvurularda değerlendirilmeye alınmayacağından, turnuva Counter Strike'in son sürümü olan 1.0 üzerinden oynanacaktır. Klavye-Mouse ikiliinden başka bir oyun kumandası kabul edilmeyecektir. O yüzden başka bir kontrol aracı kullanırsanız şimdiden alıştırma yapmaya başlayın.

Bu iş oyle server kapatıp klan maçı yapmaya sonra en büyük benim demeye ya da bir sürü hile kullanıp haksız frag yapmaya benzemez. Bu kez tüm Türkiye'deki tüm klanlara sesleniyoruz. Gelin ve en büyük olduğunuzu ispatlayın!

Turnuvanın yapılacak Bilişim Vadisi'nin adresini şimdiden not alın:

Bilişim Vadisi Halaskargazi Cad. No:309 Şişli



Bizden Duymuş Olmayın

Bitmedi tükenmedi şu Star Trek

StarTrek serileriyle ilgili yapılmadık bir bu kalmıştı en sonunda ona da el atıldı. UFO ile başlayıp Jagged Allegiance serilerine kadar uzanan gelenekte olduğu gibi bu defa da Away Team adlı oyunda elit bir komando takımının liderini canlandıracıız. Oyun takım bazlı bir strateji olacak. Emriimizdeki 22 tıpkı özel eğitimi tim elemanını özelliklerine göre kullanacağınız. Her birim değişik doyuş özelliklerine, teknik eğitme ya da tıpkı alanında uzmanlığı sahip olacak. Takım her görevin başında kendi altın da üç ila altı birimlik alt takımlara ayrılacaklar. Bu takımların içerdeki elemanlar kendi yeteneklerine göre bölünecek. Orneğin görev için hayatı önem taşıyan bir aleti yalnızca teknik bir eleman kullanabilecektir. Bu durumda diğerleri

ne onu koruma görevi düşecek.

Oyun gene Jagged Allegiance serilerinde olduğu gibi izometrik bir bakış açısından oynanacak. Takım elemanları oyun içerisinde yeteneklerine göre yaralarını iyileştirebilecek, etraftaki kontrol panellerini kullanarak önterindeki kapıları açabilecek, çevre ile ilgili bilgi verebilecek ya da takımın korunmasını üstlenecek. Oyundaki görevler ise ara bul ve yok et tipi görevlerin yanında keşif, istihbarat için belli bilgisayarlara ulaşma, hapiste Klingonları kurtarma ve büyük enerji kaçaklarını onarma gibi monoton olmayan ve farklı konular içeriyor. Oyun gerçek zamanlı olarak ilerlese de isterken doldurup emirlerini



verdikten sonra devam etme seçeneğine sahip olacaksınız.

Görevlerin geçtiği toplam seksen harita oyuncuları tanıdık mekanlardan Borg gemilerinin içine kadar bir çok mekanda dolaşılacak.

Fark ettiğiniz gibi oyun aslında Jagged Allegiance'in biraz daha gelişmiş ve ayrıntılı bir inilmişi halidir gibi görünüyor. Igne biraz da FRP öğeleri şartı Avay Team çok daha umut verici olabilir.

Half Life için yeni bir mod daha çıktı. Adı Day of Defeat. Bu mod da ikinci Dünya Savaşında Alman ve Müttefiklerin arasında geçen çarpışmaları oynayabileceğiniz. Modda capture the pointten suikast'a ve Omaha Beach çıkartmasına kadar oynayabileceğiniz bir çok harita var. Ayrıca kullandığınız silahlar da o zamanın yapısına uygun ve sınıfınızı ona göre seçiyorsunuz. Yapı olarak Front Line Forces'a benzeyen oyunun şu anda beta 1 versiyonunu internetten indirebilirsiniz.

Boston Herald gazetesinden çıkan bir habere göre East3 Ltd isimli bir grup kullanıcısının beyin dalgalanını okuyabilleri bir araç üretmiş. Bu sayede kon-sansasyonumuza göre oyunu yörenlebiliriz. Şu anda Hasbro ile lisans görüşmelerinde olan firma bunu ilk olarak Pong oyununda denemiş ve olumlu sonuçlar almış. Ürünün şu andaki fiyatı 899 \$. Çok pahalı olduğunu ve beynimizi fazla zorlamadan da Pong oynayabileceğimizi biliyoruz. Ama ilerde bu şekilde strateji oynayabilirsek o zaman bakmaya değer. Ürün attention.com aracılığıyla satılıyor.

Amerika'da çok yaygın olarak kullanılan fakat Türkiye'de pek bilinmeyen kupon sistemi artık ülkemize de geldi. Başar Grubu ile Çarmıklı Şirketler Grubu'nun ortaklaşa kurdukları www.superkupon.com, Türkiye'nin ilk ve tek elektronik pazarlama hizmetleri sunan portalı. Bu adresle gittiğinizde yapacağınız tek şey indirim kuponlarını seçmek ve yazıcınızdan basmak. Bunun için hiç bir ücrette ödemeyiniz. Böylelikle ile alışverişe gitmeden önce harcayaçığınız paranın bir kısmını kendiniz basabiliyorsunuz, üstelik tamamen yasal olarak. Ayrıca Yargıcı'dan Dünya Gençlik Merkezi'ne, Yataş'tan, Pizza Hut'a kadar bir çok yerde para yerine kullanabiliyorsunuz. Amerika'da çok yaygın olduğu için kupon işinden evinin alış veriş bütçesini çkarın, hatta bunun takasını yaparak evine bin dolarlara varacak kadar tasarruf sağlayan kullanıcılar var.

Efe Neptün isimli bir Türk girişimci oyun oynamayı bırakıp kendi kendine bir oyun yapmaya karar vermiş. 3rdaction/adventure/rpg/kung-fu/stealth özelliklerinin hepsini bir arada kullanmayı planladığı oyun ile ilgili tüm fikirlerini okuyabileceğiniz adres ise şöyledir: <http://efeneptun.kolayweb.com/> Herkesi bu arkadaşımıza destek olmaya çağırıyoruz. Yaptığı grafik çalışmaları bizi çok etkiledi ve eğer destek görürse belki de dünya çapında bir yeteneği herkese tanıtmanın gururunu da yaşayız. Ayrıca korsan cenneti ülkemizde böyle bir çalışma başlattığı için Efeyi tüm kalbimizle kutluyoruz.

Electronic Arts Türkiye satışları

Korsancılığın alıp yürüdügü ülkemizde emeğe saygı gösteren birkaç it-hatalı firmadan biri olan Aral İthalat, Electronic Arts'ın Türkiye temsilciliğini başarıyla sürdürmektedir. Orjinal oyun satışlarının ülkemizdeki durumunu en sağlıklı olarak Aral İthalat'ın satış rakamlarından görebiliyoruz. Geçen seneye göre satışlarında %10 luk bir artış sağladığını açıklayan firma yetkilileri en çok Fifa 2001'in satışlarından memnunlar. Fifa'yı PC de The Sims, PSX de ise Tomorrow Never Dies takip ediyor. Türkiye de ilk defa bir yerel futbol oyuncusuyla (Hagi) anlaşılarak piyasaya sürülen oyun 2000 senesi içerisinde pazarda firmamızın en çok satışı ürün oldu. Fifa 2001'in bu başarısı üzerine Fifa 2002'de Türk ligininde yer alacağı kesinleşti.

Dünyadaki en büyük

oyun üreticisi ve dağıtıcılarından biri olan İngiltere temelli Electronic Arts Mayıs 2000'den itibaren yeni bir örgütsel yapılanmeye gitti ve tüm logolarını da bu yeni yapılanmasına yönelik olarak değiştirdi. Firma ayrıca çok popüler olan Harry Potter kitap serisinin oyun haklarını da aldı. Bunun yanında gele-neksel oyun kutularının da tarzını değiştiren firma çok daha çevredi, modern görünüslü ve dayanıklı

olan DVD kutularına geçti. PC dışında yeni PS2'yi de destekleyen Electronic Arts bunun yanında Microsoft'un yeni ürünü olan X-Box'u da sistemin piyasaya sürülmesiyle beraber ilk başta 10 ürün ile destekleyeceğini açıkladı.

Dünyadaki korsancılığa karşı büyük çaplı bir hareket yürütülen EA avukatları geçen seneye Türkiye de korsan oyun üreten firmalarla karşı aştıkları 15 dava sonunda cezai yaptırımları uyguladılar. Firma 2001 senesinde de Theme Park Inc., Ultima Online, SimsVille, Dune Emperor ve PS2 için de Fifa 2001, NBA 2001 ve Quake III gibi beklenen oyunları getireceğinin müjdesini şimdiden veriyor.





Myth III yapım aşamasında

Myth en sonunda uzun bir seri haline gelecek galiba. Daha önceki iki oyun hikayesi ve oynamabilirliği ile bizi bayağı etkilemişti. Altın yumurtlayan tavuğu daha da yumurtlatmak üzere programcılar yeni bir Myth üzerinde çalışmaya başlamışlar, adı Myth III: The Wolf Age. Oyunu bu defa yeni kurmuş olan Mumbo Jumbo isimli bir grup yapıyor. İsim hakkın Bungie'den almıştır ve oyunun dağıtımını gene GOD Games yapıyor. Myth oyunu piyasaya çıktığından bu yana üzerinde bir çok çalışmalar yapılmış. Hatta çizgi romanı bile çıkarılmış. Bu kitlenin potansiyelini yapımcılarda biliyor. Oyun ana hikayeye sadık kalınarak yapılmış

yor. Myth III'un tasarımcısı Fallout serilerinin de hikayelerini yazan Scott Campbell, Oyunun konusu ise insanırkı Myrkridian ve Trowırkı'nın zulümliğinden kurtarıp ilk kralı olan efsanevi kahraman Connacht the Wolf'un hayatı üzerine kurulu. Bu da yaklaşık

olarak ilk oyunda 1000 yıl önceye dayanan bir hikaye demek. Trow'lar Ogreleri esir etmiş ve tanrıları adına büyük tapınaklar kurmaktadırlar. Myrkridian'lar ise etrafı dehşet saçmaktadır. Bu iki vahşi ırk dışında Moagim ve Cath Bruig imparatorluğu arasında bir

savaş sürmektedir. İnsanlık ise dağınik kabileler halinde birbirleriyle çarpmakta ve geceleri etrafa kol gezen kötü yaratıklardan korkarak yaşamaktadır.

Oyunun tasarımcıları tamamlanmış durumda. Oynaması ise serinin önceki oyunlarından farklı olmayacak. Gene görev ta-

banlı savaşlar ve belki bir senaryoya bağlılık var. Yani önceki görevde yaptıklarınız bir sonrakini etkilemeyecek. Oyunda 25 bölüm bulunması öngörülü. Ayrıca eski dost Berserkler'den Mag'le'lere, Throw Iron Warriors'dan Ghoul Priests'a kadar 30 çeşit farklı birim olacak. Myth serilerinin en çarpıcı özelliklerinden biri olan grafikler ise bir RTS'ye göre bu defa abartılmış durumda. Etkileyici çevre grafiklerinin dışında birim animasyonlarının yapımında motion capture kullanılmış. Yani bir düşman gördükler zaman başlarını çevirecekler ya da bir tepeyi çökerten eğimine göre öne eğilecekler. Ölürken çevrenin yapısına göre düşecekler.

Oyun tüm bekłentilerimizi karşılayacak gibi görünüyor. Tasarımları resimlerden görebilirsiniz.



Bu kez gerçekten savaşacağız

Amerikan ordusunun eğitiminde kullanılan simülasyonları oynamıştık. Ama stratejilerini test etmek için bir oyunu hiç oynamamıştık. Simon & Schuster Real War isimli bir gerçek zamanlı strateji yaptıklarını ve oyunun 2001 Ağustos ayında hazır olacağını açıkladı. Real War temel olarak Amerikan ordusu'nun eğitimlerinde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Oyunun içindeki iki güçten biri tabii ki Amerika, öteki ise sanal bir düşman İLA. Her iki tarafta kara, deniz ve havâ kuvvetlerine sahipler. Oyunun ise çok interesan bir hikayesi var. 1997 senesinde Amerikan ordusu için programlar yazan OC Inc. isimli bir şirketten "joint doctrine" diye adlandırılın bir öğretinin askeri okullarda öğretilemesini kolaylaştırmak amacıyla bir çalışma yapılması isteniyor. Joint doctrine silahlı kuvvetlerin tüm bölümlerindeki birimlerin savaşta

koordineli olarak yönetilmesini ifade eden askeri bir terim. Çalışma 24 aylık sıkı bir tempoda sona bitiriliyor ve şu anda kullanıldığı duruma getiriliyor. Oyunu geliştiren Rival Interactive grubu ise OC Inc.'in kardeş kuruluşu. Senaryo şöyle. Doğu Hemisfe-

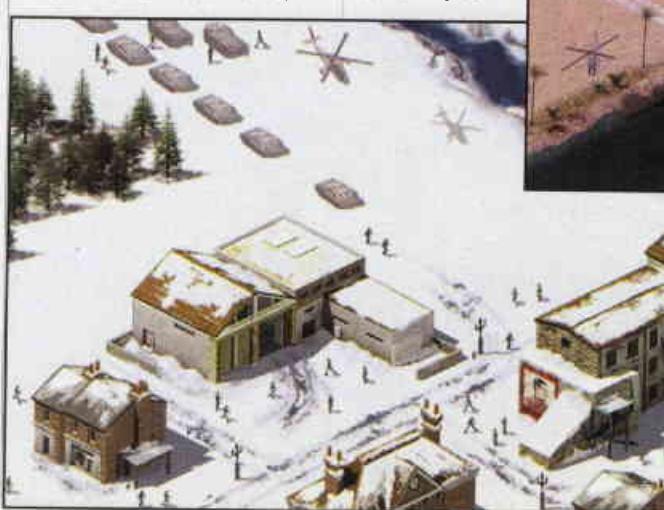
re'deki A.U.S. üssü terörist bir saldırıyla uğradı. İstihbarat saldırının Sudan kaynaklı olduğunu öğrenir ve misilleme olarak fuze saldırısında bulunur. Bunun üzerine beklenmedik gelişmeler yaşanır

ve Amerika İLA ve onu destekleyen ülkelerle savaşa tutuşur. Oyunda her iki taraf içinde 12 senaryo, oyun içi briefings ve ha-

berler var. Her iki tarafın toplam 40 farklı birimi olacak. Kullanılarak için

de paraşüt birimlerinden özel kuvvetlere, nükleer denizaltılarından propaganda bildirileri dağıtarak düşman birimleri kendi taraflına çeken uçaklara kadar bir çok farklı birlik bulunuyor. Evlerin içine saklanabilen uçakları ve SCUD füzelerini de kullanabileceksiniz.

C & C serisine çok ciddi bir rakip geliyor galiba.





İngilizler neyle uğraştıklarını biliyorlar mı acaba?

John Carpenter özellikle sinema sever bir bölüm okuyucumuza çok tanıdık gelecektir. Kendisi özellikle korku sinemasındaki kult filmleriyle tanınır. Yönetmenin en ünlü filminden birde 1982 senesinde vizyona girmiş olan, başrolünü Kurt Russell'in oynadığı "The Thing" dir. Daha önce Evolva adlı aksiyon oyunundan tanıştığımız İngiliz Computer Art-works firması, filmin oyununu yapmak için lisans hakkını Universal Studios'tan aldı ve tipki Resident Evil da olduğu gibi bir seri halinde piyasaya sürmek için çalışmalarla başladı.

Oyun filminkaldığı yerden devam

edecek. Filmin sahip olduğu zengin atmosferden sonra kadar faydalanaçığını açıklayan firma oyundaki düşmanın Alien ya da Predator filmlerindeki yaratıklardan daha tehlikeli ve daha akıllı olacağını söylüyor. Filmin orijinal mimarisine sadık kalın-

cak ve ortamlar 3D efektlerle daha da zenginleştirilecek. The Thing tipik bir John Carpenter yapımı olarak klasik korku unsurlarını bilim kurgu öğeleriyle birlestirdiği için yapımcıların oyundaki esneklik payı hemen hemen sınırsız gibi. Yani oyuna orijinal

yapıya uyduğu sürece her şey gayet kolayca ekleylebilirler.

Oyun tipik bir aksiyon-adventure olacak. Zaten geçen sene Resident Evil 3, Blair Witch Project ve American McGee's Alice yeteri kadar canımıza okumuştu. Geçenin bir yarısı oyunu oynarken yemizden az ziplamamışık. Şimdi

ise tüm korku-bilim-kurgu tarzı filmlerin belkide en büyük ustalarından olan John Carpenter'in en iyi filmlerinden "The Thing" in oyunu geliyor. Bizim gibi filmi seyretmiş olanlar için adı bile gerçekten korkutmaya yetiyor. Oyun 2002'nin ilk çeyreği gibi tüm platformlarda satışa sunulacak.



Yeni Oyunlar..

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

Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi	Morrowind	Bethesda	İlkbahar 2001
Alien Vs Predator 2	Fox Interactive	İlkbahar 2001			
Alone In The Dark 4	Infogrames	İlkbahar 2001		Mattel	İlkbahar 2001
Anachronox	Eidos	Mart 2001			
Arcanum	Havas	Kasım 2001			
Black & White	EA	Mart 2001			
C&C: Renegade	EA	İlkbahar 2001			
Civilization III	Hasbro	Kış 2001			
Commandos 2	Eidos	İlkbahar 2001			
Doom III	Activision	Kış 2001			
Duke Nukem Forever	Infogrames	Yaz 2001			
Emperor : Battle for Dune	EA	Haziran 2001			
Fallout Tactics	Interplay	İlkbahar 2001			
Halo	Microsoft	Yaz 2001			
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Yaz 2001			
Hostile Waters	Rage	Nisan 2001			
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	Mayıs 2001			
Masters of Orion	Hasbro	Kış 2001			
			Myst III: Exile		
			Myth III	Bungie Software	Üçüncü çeyrek 2001
			Neverwinter Nights	Interplay	İlkbahar 2001
			Oni	Take Two	Bu ay
			Pool Of Radience II	Mattel	Mayıs 2001
			Return To Castle		
			Wolfenstein	Activision	İlkbahar 2001
			Stupid Invaders	Ubisoft	Mart 2001
			Simsville	EA	Mayıs 2001
			Team Fortress 2	Havas	İlkbahar 2001
			The World Is Not Enough	EA	Yaz 2001
			Tropico	Take Two	Yaz 2001
			Ultima Worlds Online	EA	İlkbahar 2001
			Unreal 2	Infogrames	Yaz 2001
			Worms World Party	Virgin	Kasım 2001
			X-COM: Alliance	Hasbro	Yaz 2001
			X-COM: Enforcer	Hasbro	Kasım 2001

Cossacks: European Wars

Oynamadığımız bir Avrupa savaşları kalmıştı...

Habırlarsanız bir kaç ay önce Sudden Strike adlı 2. Dünya Savaşı konulu bir Real-time Strateji oyunu incelemiş ve çok beğenmiştim. 3D görünümlü 2D motorunun başarısından, efektlerin güzelliğinden ve oyayılarından derin derin bahsetmisti. Açıksa oyunu inceledim ve hayran kaldım ama daha fazla zaman ayıramadığımı da bir o kadar yarım埋um. Oyunu yapan Avrupalı firma CDV aynı çizgide yeni bir Real-time Strateji oyununu çok yakında piyasaya sürmeye planlıyor. Oyun esasında Sudden Strike'dan çok Age of Empires serisine benzıyor. Hatta serinin devamı gibi görenler bile var. Ekim ayında Level CD'sinde demosunu gördüğünüz Cossacks'a çıkışmasına çok az kala göz atalım.

Sudden Strike

Konu yine savaş fakat bu sefer 2. Dünya Savaşından biraz daha gerilerde, 16. ve 18. yüzyıllar arasında Avrupa'da geçen belli başı büyük savaşlar. Tarih bilgisi olanlar (benim de yok ama öyle okudum) bu dönemde 30 Yıl Savaşları, İspanya ve Avusturya bağımsızlık savaşları, 7 Yıl Savaşları, İngiltere - Hollanda Savaşı gibi savaşların olduğunu bilirler.

Oyunda aynen bu savaşların konu alarak bunlar üzerine campaignlar kuruyor. Yönetebilceğiniz veya düşmanınız olabilecek toplam 16 millet var. Bunların içinde Türkler'de bulunuyor. Fakat Türk binaları biraz Pakistan'ı hatırlatıyor. Ney-



se, zaten Türklerle ilgili birşeyi tam doğru yapabilecek kimse de yoktur. Milletlerin hepsinin kendine özel binaları ve karakteristik özellikleri var. Aralannıda ekonomik, teknolojik, diplomatik ve askeri açıdan farklılıklar bulunan milletler birbirlerinden çok şey öğrenebiliyor veya yine bu yüzden birbirlerine girebiliyorlar.

Age of Empires

Oyun klasik RTS düzeni üzerine kurulmuş. Belli binalar var. Bu binaları yaptıkça silah, taşit veya askerleriniz upgrade oluyor. Belli binalar başka binalann yapılması sağlanıyor. Toplamanız gereken

6 adet kaynak var. Altın, demir, kömür, taş, odun ve yiyecek. AOE'da olduğu gibi. Binalan yapmak için yapının çeşidine göre bu kaynaklardan gereken toplamanız gerekecek. Kaynakları belli tip askerleri üretmek için de kullanıyorsunuz. Ayrıca bir farklı özellik olarak askerlere sürekli

maaş şeklinde kaynaklardan bağlanmanız. Bu şart yerine getirmemezse askerler veya sizin için çalışan halkınız isyan çıkarabilir. Binalarla ilgili dikkatimi çeken bir şey her milletin yapabildiği bir binayla başka milletlerin adamlarını pahaliya kıralama gibi bir şansı bulunması. Yine oynamışla ilgili bir iki rakam da şairîci geliyor. Ortalikta 8000 civarında askerin olduğu combatları görebileceğiz sözleniyor (akla hemen Shogun geliyor). Ayrıca oyundaki upgrade seçeneklerinin tamamı 300 farklı upgrade'e denk gelmemiştir. Bu da yeterince çeşitlilik yaratırabilir.

Cossacks asıl yeniliği görsel olarak yapacak gibi gözükmüyor. İlk görüntülerden grafik motoru ile oldukça uğraşılmış olduğunu görüyoruz. Görüş açısı klasik 2D RTS'ler gibi ama bina ve askerlerin tamamı 3D çizilmiş. Yüksek çözünürlüklerde oldukça şirin gözüken bu binalar ve üniteler aynı şekilde üç boyutlu bir mekan üzerine oturtulmuş. Örneğin vadî gibi değişik yükseltilleri yiyenmiş. Binalann ve ünitelerin tarihi boyutu ön planda tutulmuş. Zaten oyunun yanında oyunun geçtiği tarihleri ayrıntılı açıklayan dijital bir ansiklopedi de geliyor. Bu da Cossacks'in tarihe ne kadar önem verdiği gösteriyor.



Shogun

Normal oyun modunda tek görevler, tarihin akışına kapılıp gitmeyeceğiniz senaryolar ve rastgele haritalar var. Multiplayer mode da ağırlık verilen oyunda yine tarihi konuları ön planda tutan bir modun yanında yine bos rastgele harita da olacak. Çarpışma demiken, oyunun taktiksel stratejilere diplomatik stratejiler kadar önem verdigini de söylemeliyim. Elinizdeki ordunun en ufak ayrıntısına kadar herşeyini ayarlayarak istediğiniz fantezi taktikleri gerçekleştirebileceksiniz. Hadi bakalım ilk Turan taktiği yapıp screenshot alana bi "Helal olsun!"

Cossacks: European Wars ilk olarak konusu ve tarihi içeriğinin derinliğiyle ilgi çekcede benzer. Grafik motorunun alışlagemiz 2D Real-time Stratejilerden farklı olması ve taktiksel savaşa önem vermesi ise diğer bir ilgi odağı olacaktır. Ufak tefek değişik unsurlar ise her oyunda olması gerekenler. Bakalım gerçekten bir Age of Empires olmaya aday mı?

Onur Bayram

Cossacks: European Wars

Yapım: CDV

Cıkaş tarihi: 2001 ortası

Tahmini sistem:

PIII 350, 64MB RAM

İlk izlenim: Kalabalık savaş her zaman iyidir.

Bize Göre: Konu ilgi çekici ama

oynamış çok farklı gözüküyor. Ye-

nilikçi olması tercibimdi ama 8000

kişilik ordu fikri yine de güzel bir

şey olmaz. Hem firmanın bir önce-

ki oyunu Sudden Strike'ı da düşü-

nünce beklemeye değer diyorum.

Icewind Dale: Heart Of Winter

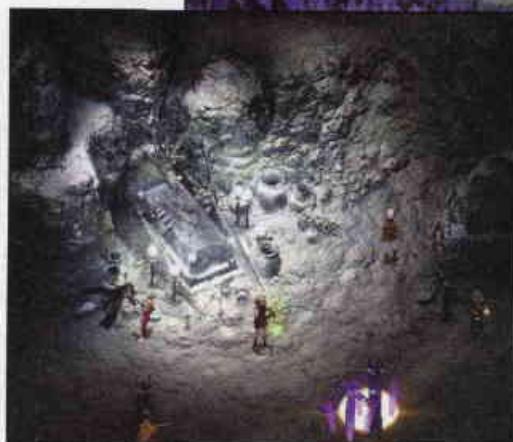
Havalarda soğuyacak...

FRP oyuncuları olarak Black Isle Studios'a ve dolayısıyla da Interplay'a hâlâ duaları etmeye devam ediyoruz. Üç yıl önce umudumuzu kesmiş, "Ah, ah, nerede o eski SSI oyuncular?" "N'olucak bu FRP'nin hali?" konulu muhabbetler çevirmeye başlamıştık ki Baldur's Gate ile gelip tüm ağırlığımızı giderdiler. Yetmedi, Planescape Torment ile geri döndüler. Kimilerimiz Planescape'in diyaloglarını fazla uzun bulduklarını, biraz daha fazla aksiyon istediler. Onlar için de Icwind Dale'yi geliştirdiler. Tam rahatlaşmış, arkamızı yaslamıştık ki, "Alın size Baldur's Gate 2!" dediler.

Bir taraftan BG2 oynuyor, bir taraftan da artık bir süre sesleri solumak ıskalamaz diyerek düşünüyorduk. Ama rahat batmış olmalı ki, Icwind Dale'ın üzerinden daha beş ay geçmişken ek görev paketi Heart of Winter'in haberini geldi.

Transfer sezonu açıldı...

Heart of Winter'da bu kez daha da yukarılara çıkacak ve Ten Towns'un kuzeyindeki barbar akınlarını durdurmayı çalışacaksınız. Baldur's Gate 2 ile birlikte çözünürlüğün yükseliş, 800 x 600 olduğunu hatırlarsınız. Heart of Winter da aynı şekilde 800 x 600 çözünürlükte çalışacak ve (resmen desteklenmese de) makinelerinize güveniyorsanz 2048 x 1536'ya kadar giden daha yüksek çözünürlükleri deneme şansınız olacak. Oyunu yeni karakterlerle başlamanız mümkün oldu-



büyük meşe ağacının olduğu kasaba]. Oradaki evlerden birinin daha önce kilitli olan kapısını şimdi açık bulacak ve kapıdan geçip HoW'a ulaşabileceksiniz.

Yeni görev, yeni kurallar...

FRP dünyasındaki gelişmeleri takip edenleriniz bilirler, Baldur's Gate 2'nin çıkışıyla hemen hemen aynı sıralarda TSR firması, AD&D masaüstü oyununun kurallarını yenileyerek D&D 3rd Edition'u piyasaya sürmüştür. Bu değişiklik bilgisayar oyuncularını da kısmen etkiledi. HoW'da aslen AD&D kuralları geçerli olsa da oyuna renk getirmek amacıyla yeni kurallardan da alıntılar yapılacak. Orneğin Bard'ların değişik seviyelerde alabilecekleri ve grup arkadaşlarının verdiği hasan arturan ya da düşmanları zayıflatılan altı değişik şarkıları olacak. Thief'ler 'sneak attack' özelliğini ile arkadaş daha etkili vuruşlar yapabilecekler. Druid'ler ise kendilerini elemental şekline sokabilecekler. Ayrıca Ranger ve Paladin'ların büyülü tabloları da yeni kurallara göre düzenlenecektir.

Büyükler de yenilikten nasiplerini almışlardır. HoW'da hem Druid, hem Cleric, hem de Mage'ler için yaklaşık 50 kadar yeni büy

ile karşılaşacaksınız. Bunların bazıları "Cure Light Wounds"un tersi "Cause Light Wounds" gibi eski AD&D büyüleriken, bazıları da ilk defa görecemiz büyüler olacak. Silah tiplerinde bir değişiklik olmasa da, Icwind Dale'deki silahlar, yeni büyülerle geliştirilip karşımıza çıkacaklar. Silah demisen, dengeleri sağlamak için silah uzmanlığını da kısıtlamalar getirilecek. Fighter'lar artık ok ve yaylarda en fazla Mastery (üç yıldız) derecesine ulaşabilecekler. Küçük bir ayrıntı daha : Karakterlerinizi bundan böyle 30. seviyeye kadar geliştirebilmeniz mümkün olacak!

Kestedilecek beş büyük bölgesi ve yaklaşık 20-30 saatlik oyunlama süresiyle HoW, Icwind Dale'in neredeyse yarısına yakın büyüklükte bir görev paketi olacak. Bir an önce gelse diyeceğim ama Black Isle bu, biz HoW'u beklerken arada yeni bir FRP çkartırlarsa şaşmamak gerek !

Batu & Gökhan

Icwind Dale: Heart Of Winter

Yapım : Black Isle Studios

Çıkış Tarihi : Haziran 2001

Tahmini Sistem İhtiyaçları :

Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HDD

İlk izlenim : Yola devam !

Bize Göre: Black Isle, tıretkenligini sürdürür. Might & Magic serisi dışında klasik FRP adına fazla çalışma yapılmadığını ve FRP sevenlerin oldukça sadık oyuncular olduğunu düşününce, çıkartacakları tüm ürünler aynı ilgili görevgeye benzer. Bu kaliteyi korudukları stüdyo bizim durumdan şikayetimiz olmayacak !

DESPERADOS

2001 Mart'ında barın dışına gel, kozlarımızı paylaşalım !



Vahşi Batı", bugune dek az çizgi romanı, az filme mi konu oldu? Tom

Miks, Doktor Salosso ve Konyakçının maceralarını, "İyi, Kötü ve Çirkin'in duello sahnesini (ve tabii müziklerini), "Bir Kaç Dolar İçin"deki Clint Eastwood'u, Red Kit'in son anda ortadan kaybolmalarını animşayanlar çoktur. Oysa nedendir bilinmez, bilgisayar oyunu üreticileri kovboyculuk oynamaya pek heves etmediler. Commodore'da Kane I ve II, PC'de ise Outlaws haricinde pek western oyunu boy göstermedi. Üstelik Outlaws, kesinlikle başarısız bir yapımda dejildi. Çizgi film benzeri grafikleri ve ayri bir album olarak satışa sunulabilecek kalitede muzikleriyle bir hayli ilgi çekmişti. Ama o da ya-



pimcılara yeni western oyunları üretmeleri için gerekli cesareti veremedi. Bu alandaki son çalışma, Will Smith'in filminden uyarlanan Wild Wild West de kendine önemli bir yer edinmemeyince bilgisayarlıarda kovboyları görmez odiuk.

Örtmenim, Spellbound kağıdına bakiyo !

En sonunda bir grup yapımcı kolları sıvayıp bu bekleyişe bir son verdiler. Ama işin tuhaftı, sessizliği bozan, beklenildiği gibi Amerika'nın batısından bir şirket değil. Hatla Amerika kıtasından bile değil! Desperados'un yapımcısı Spellbound Entertainment

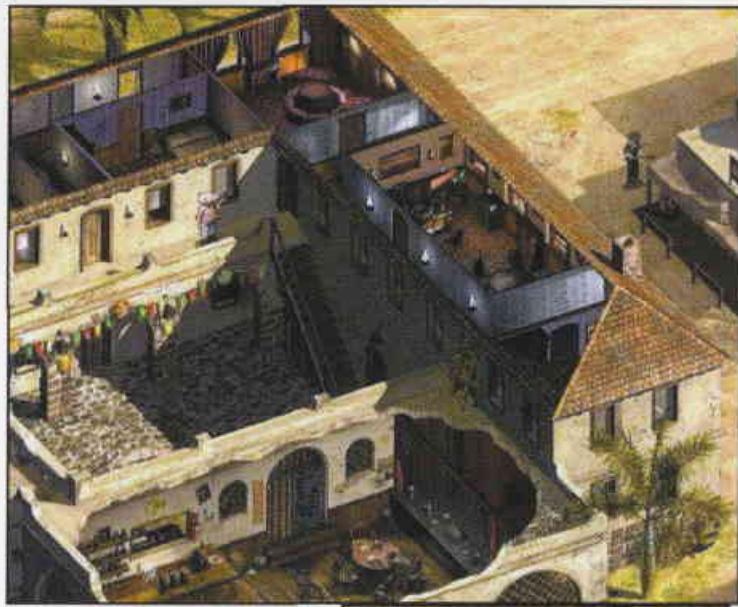
Software, bir Alman şirketi. Yaptıkları çalışma arka plan olarak vahşi batıyı kullanması nedeniyle ilk bakışta orjinal olarak görünse de, aslında Pyro Stúdios'un ünlü oyunu Commandos'tan biraz (!) esinlenmişler!

Desperados, ödül avcısı John Cooper'in maceralarını konu alıyor. John, bir tren firması tarafından 15.000 \$ karşılığı, tren yoluna saldıran kötü adamları durdurması için tutuluyor. Kısa zamanda beş sağlam adamını toplayan elemanımız, parasını almak için El Paso'ya geri döndüğünde El Diablo adlı meksikalı bir hıduț tarafından haksız yere cinayetle suçlanıyor. Bunun üzerine Cooper ve adamları kanundan kaçarak bir taraftan El Diablo'nun izini sürüyor, bir taraftan da masumiyetlerini kanıtlamaya çalışıyorlar.

Hani katran, hani tüyler ?!

Desperados'un oynanışı olarak Commandos'tan neredeyse hiç farkı olmayacak. Yalnız bu kez hazır bir ekiple oyna başlamaya yakaksınız. Yalnızca John'u yöneterek önce takımınızı toplayacak, ardından düşerleriyle birlikte organize bir şekilde çalışarak görevleri yerine getirmeye çalışacaksınız. Elbette Commandos'taki gibi her grup üyesinin ayrı özelikleri olacak. Orneğin John, dushmanları müzikli saatyle (Commandos'taki decoy'u hatırlayın!) istediği yöne çekebilecek ve onları yumruklarıyla bayıltabilecek.

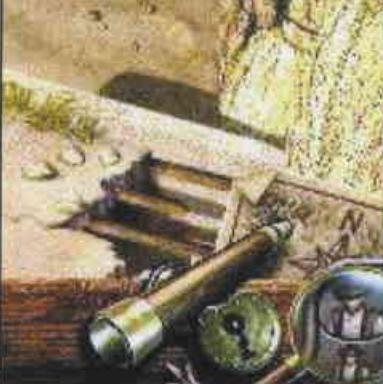
Ardından grubun patlayıcı uzmanı Sam ile onları bağlayabileceksiniz. Ya da güzel kumarbaz Kate O'Hara'yı kullanarak düşmanları cazıbenizle oyalayabilecek, onların görüş açlarını daraltabileceksiniz. Böylece şarlatan doktor Doc McCoy ile düşmana yaklaşabilecek, onları doktorun bayıldıği gazıyla safdış bırakabileceksiniz. Daha gelişmiş bir özellik olarak



rakiplerinizi bu kez yalnızca görüş alanlarına girdiğinizde değil, fazla ses çıkarırsanız da siz tarkedilecek ve takip edecekler.

Oyun 25 bölümden oluşacak ve her bölüm için ayrı bir ara demo olacak. Otomatik tüfekler ve el bombalarının yerini de, təhmin edeceğiniz üzere Winchestərlər ve dinamit lokumları alacak. Elbette Western'lerin vazgeçilmez unsuru olan salon kavgaları, biçak fırlatmalar, at üzerinde sıçramalar da Desperados'da eksik olmayacak.

Desperados, tamamen özgün bir yapılmamıştır, ama kesinlikle umut verici bir oyun. Turunun ilk örneği olmayacağı, ama olayların uzun süredir hasretini çektiğimiz vahşi batı temasının üzerine yerleştirilmesi ve konunun ozenli işlenisi ile kovboyculuk oyunlarının kaderini değiştirebileceğe benziyor. Bir düşünün, belki siz de ortaçağ, 2. Dünya Savaşı ve gelecek arasında gezinirken, geride bıraktığınız eski kasabanızı özlemiştinizdir.



DESPERADOS

Yapımı : Spellbound Entertainment

Dağıtıcı : Infogram

Çıkış Tarihi : Mart 2001

Sistem:

İlk izlenim : Gülgüsinden daha hızlı !

Bize Göre: Ünuttulmaya yüz tutan

bir konunun tekrar dirildiğini gör-

mek güzel. Commandos ile aynı

oyun sistemini kullandığı için kısa

zamanda bağımlılık yapma ve cil-

dirtma tehlikesi de var. Pyro, Com-

mandos 2'yi çıkarınca el mi yaman

bey mi yaman anlayacağız !

Batu & Gökhan

ILK İZLENİM

CIVILIZATION III

Uygarlık adına küçük bir adım daha...

Herhalde 2001'in en çok merakla beklenen strateji oyunlarının başında Warcraft III, Black & White ve tabii ki Sid Meier'in Civilization III'ü geliyor. Civilization I ve II'nin başarısını düşününce, insan ister istemez üçüncüsünü dört gözle bekliyor. Aldığımız bilgilere göre Firaxis ekibindeki programcılar, tasarımcılar, grafikerler, ses uzmanları ve network mühendisleri hani hani oyunun üzerinde çalışıyorlarmiş. Şimdi oynamayı planlayan bir prototip meydana çıkmış bile; onun üzerinde denemeler yaparak oyunu geliştiriyor ve sorunlu noktalara anında müdahale ediyorlar.

Bu kadar özel olan ne?

Firaxis firması Civilization III'ün şimdiden kadar çok en iyi strateji oyunu olacağını iddia ediyor. Tabii bunu hep beraber göreceğiz. Aslında oyunun formülü, Civ I ve II'yi inanılmaz derecede başarılı yapan elemanlara teknolojik yeniliklerin eklenmesinden ibaret. Herhalde oyun adına kaydedilen en büyük gelişme grafik motorunun baştan aşağı yeniden yazılması. Olay bununla da kalmıyor; motorun yenilenmesi beraberinde yeni haritalar, animasyonları ve grafikleri de getiriyor.

Dünya bilgiliğin çok daha detaylı ve derin olacağı söylendiyor. Karar verme süreci gelişecek, zaferde giden yollar çeşitlenecek, yeni savaş taktikleri eklenecek ve diplomatik ilişkiler renklenecekmiş. Civ III'ün kendi türündeki en sağlam animasyonlara, grafiklere

ve ses efektlerine sahip olacağı söylüyor (anlayacağınız adamlar tam gaz).



Grafik motorunun yanı sıra arayüzün ve rapor ekranelerin de değişeceği söylüyor ama bu durum ne eski oyuncular etkileyebileceğini de yeni başlayanları zorlayacakmış. Oyun içi ayarları çok daha pratik bir hale getiriliyor. Ayrıca gelişmiş single-player modunun yanı sıra sağlam bir multi-player desteği de bizi bekliyor; multi-player seçenekler LAN, Internet ve Hotseat'ten oluşuyor.

Peki, nasıl bir bağlantı..?

Bildiğiniz gibi Sid Meier'in Civilization serisi, gelmiş geçmiş en başarılı ve en sevilen oyun serilerinden biridir. Sid Meier ve Firaxis'in birçok üyesi MicroProse da çalışırken Civ I ve II'yi yaratırlar. Daha sonra MicroProse, Hasbro Interactive'in bünyesine geçti ve bu geçiş sonucunda Civ II ekibinin çoğunluğu MicroProse'dan öteye gidiyor. Firaxis Games'i kurdu. Tabii Civiliza-

tion'ın isim hakkı Hasbro'ya geçtiği için oyunun dağıtmacı da otomatik olarak Hasbro olmuştu. Yalnız geçenlerde yapılan bir satış bu durumu biraz da değiştirdi. Hasbro, bünyesindeki Hasbro Interactive'ı Infogrames'e satınca MicroProse da el değiştirmiş oldu ve dolayısıyla Civilization'in isim hakkı Fransızlara geçti (helal sana Infogrames!)

1998 yılında Firaxis Games, sıraya dayalı bir bilim kurgu strateji oyunu olan Sid Meier's Alpha Centauri'yi piyasaya çıkardı. Alpha Centauri çok başarılı olmuştu; kendi türüne adını birçok gelişme kaydetmiş. İşte Firaxis Games'ın aralarında Alpha Centauri'deki yenilikleri Civ III'e adapte etmeye uğraşıyor. Orneğin Civilization III'de

gerçekçi sınırlar bulacaksınız, seçtiğiniz uygarlığa göre avantajlarınız ve dezavantajlarınız olacak, diplomatik yapay zeka denilen bir olaya karşılaşacaksınız ve oyunun ileri aşamalara gelince mikro yönetim sorununu gelişmiş komutlarla halledebileceksiniz. Oyunda ticarete ve ticaretin tarih boyunca insanlığın gelişmesindeki rolüne özellikle odaklılmış. İlk defa olarak savaşan ordunuzun başına geçerek yönetebileceksiniz.

Activision'in Call to Power ikilisiyle Civilization III'ün hiçbir alakası yok; sadece bir isim paylaşımı durumu söz konusu. Yine de Hasbro bu durumdan rahatsız-

olsa gerek ki kanuni yollara başvurarak, Call to Power isminden Civilization'ı çıkartırılmış. Sid Meier oyunda ki rolüne gelince, Firaxis Games'in beynin takımının başında bulunuyor; projevi devamlı gözden geçiriyor ve tasarım kararlarını alıyor. Oyunun sistem gereklilikleri daha açıklanmadı ama Civ III'ün olabildiğince geniş çapta oynanabilecek bir oyun olduğunu söylüyorlar.

Civilization III'ü ben de merak edenler arasında yım ama tüm bunların doğruluğunu elbette zaman gösterecek.

Güven Çatak

Civilization III

Yapım: Firaxis Games

Çıkış Tarihi: Bilinmiyor

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Bilinmiyor

İlk İzlenim: Tombik ama sevimi.

Bize Göre: Birçok oyun karakteri

ve film ile dalga geçmesi orijinal bir

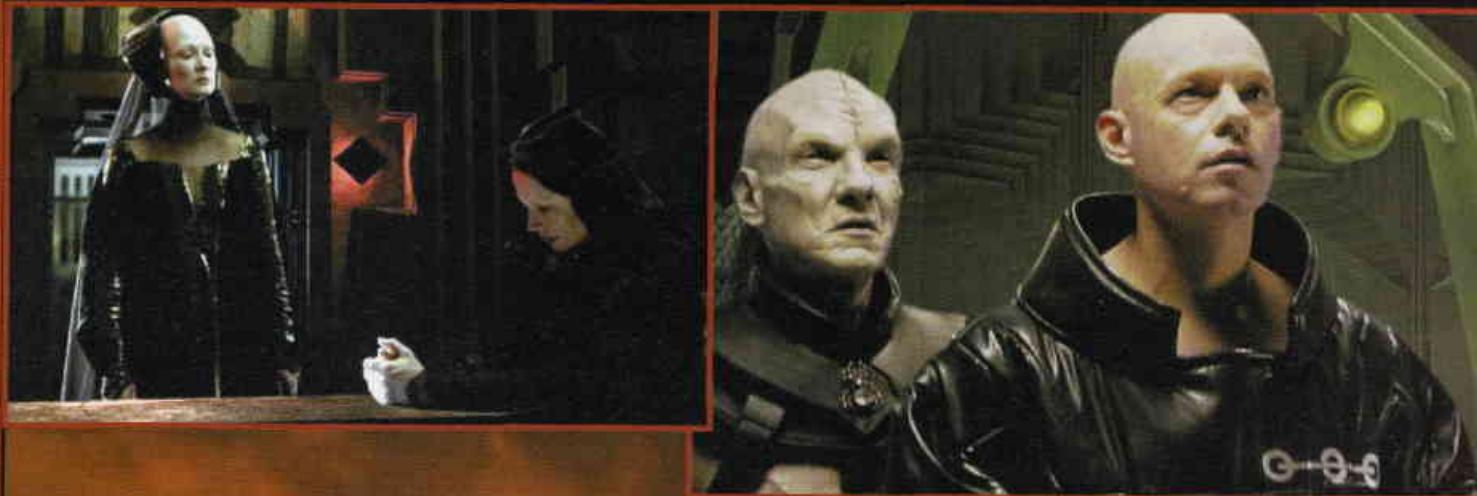
şirkir. Grafikler ve senaryo oldukça

eglenceli gözüküyor.

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

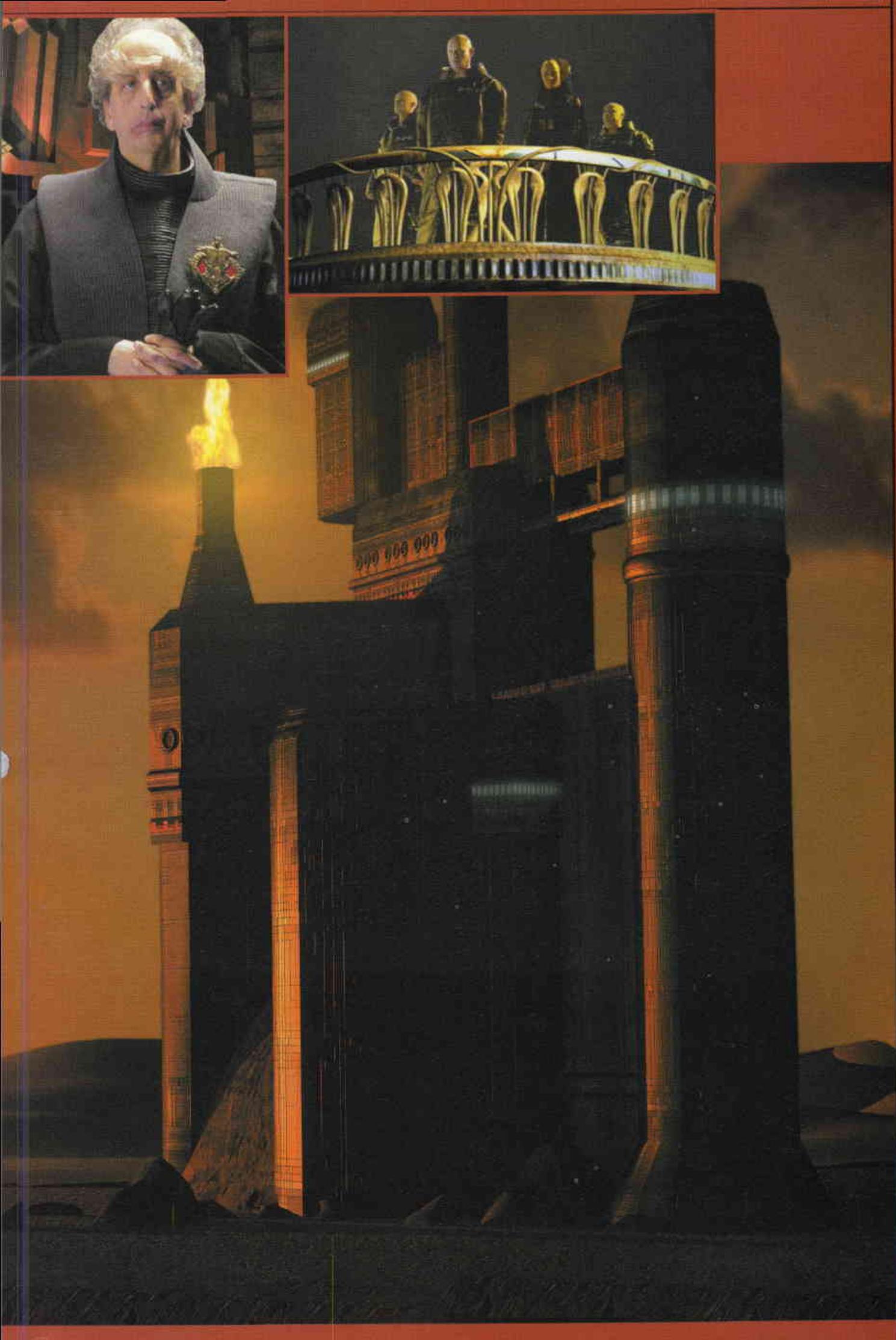
トマス・ハーベイ監督



Sinan Akkol

Westwood'un Dune 2'si zamanında yeni bir oyun türünün ortaya çıkmasına neden olmustu. Ve aynı takım yeni grafik teknolojilerini kullanarak yeni bir Dune oyunu yaratmaya koluları sıvamış durumda. Emperor: Battle for Dune, hepimizin bildiği ve sevdiği Real Time Strateji türüne

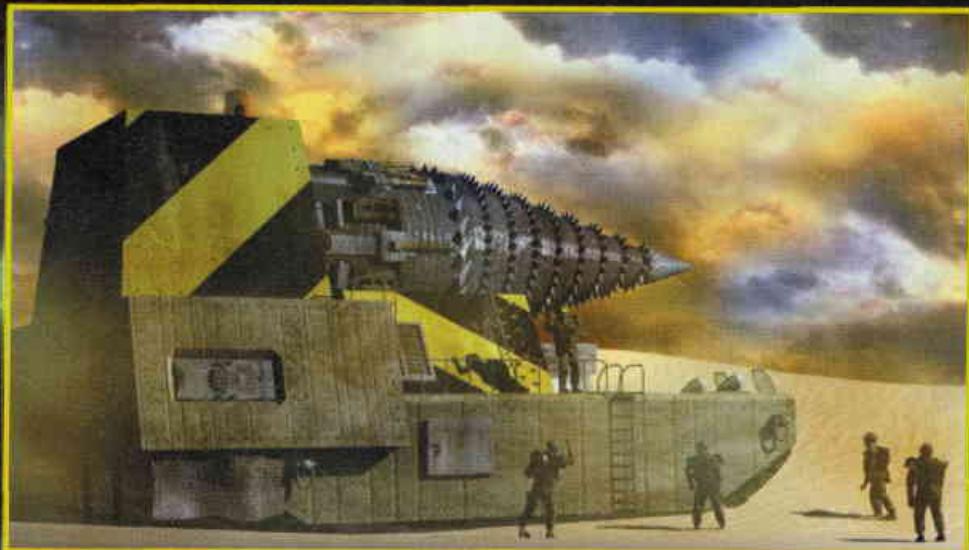
birçok yenilik katacak gibi görünüyor. Orijinal Dune kadar iddialı olan Emperor, ilk oyunun büyüsünü kaybetmeden Dune evreninin karanlık ve çekici atmosferini yeniden yatacak. Sayfayı çevirin, yeni ile eskiinin kaynastiği nostalji rüzgarı sizi alıp götürsün...



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Birliğiniz en sevdiginiz Real-Time Strateji de delliler gibi birim üretip oraya buraya tıklarken; bu oyun türünün nasıl olusturulunca hakkında degilsiniz. 1992 de Westwood Studios Dune II adlı tuhaf bir oyun surmuştu piyasaya. Strateji oyunları türünden hoşlananlar dumura ugratın bu oyunda ne altıgenlere bollamış bir harita vardı, ne de iç silde grafikler. Rengarenk bir oynanışı, istekle de gerçek zamanlı olarak sunan bu oyun kısa sürede dünya üzerinde milyonları sardı. Ve daha da önemlisü RTS türünün tam anlamını bulduğu oyun oldu. O zamanlardan bu zamana dek yarışlarla yeni RTS yapıldı, bunlardan biri de iki senे önce yine Westwood'un yeni teknoloji ile yaptığı Dune 2000 idi. Tabii ilk Dune'dan bu zamana çok şey değişimmiş, 3D teknolojisi RTS'lerde de kullanılır olmuştu. Westwood, Dune 2000 ile beklediğini bularmayınca, sesi soluğu kesidi ve Dune'u bilim kurgu romanlarının tozlu raflarına kaldırıldılarını zannedemisti. Yanlımsız.

Westwood'a bazen "gen kafalı" denmesine neden olan iki boyutlu grafiklere olan aşırı bağımlılık



tan, Emperor ile bitiyor. Tamamen yeni bir 3D grafik motoru kullanılan oyunda, yeni grafik teknolojilerinin bütün nimetleri kullanılacak. Tabii Deep Blue ayarında bir bilgisayar olmayan birçok insana da oyunu satabilmek için bu "grafik nimetlerinin" hangilerinden vazgeçilecegi hala tartışıyor, ama bize söylenenler arasında, ne kadar uzaktan bakarsanız bakın savaşan birimlerin detaylarının kaybolmaması, birimlerin gerçek gölgelere sahip

olmaları gibi günümüz oyunlarında sıkça görülen ama yeterince verimli kullanılmayan teknikler var.

Savaşa yakından görmek isteyenler için, çoğu 3 boyutlu RTS'nin ortak sanığı olan kamera açılan, Dune Emperor'da pek fazla sorun olmayacağı, çünkü savaşan birimlerin çok fazla dibine kadar gitmemeleri gerekmektedir. Bunun sebebi, oyuncuların kamera açıldığında pogosurken savaşın ucunu kaçırılamamasını sağlamak.

olduguunu söyleyen Westwood'dakiler, bana göre haklı da sayılır. Az önce Ground Control oynuyordum mesela, ve oyunun içındaki askerlerin gözbebeğine kadar görebilmenim bana hiçbir taktik avantaj sağlaymadığını gönüldür rıhatlılığıyla söyleyebilirim.

Dune Emperor, isminin oyunculara neler ilade ettigini bilen Westwood'dakiler, oyuna yeni filmler ve bitikten sonra yeniden oynamanızı sağlayacak güzellikler katmak için ellerindeki geleni



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



yapıyorlar. Oncelikle, Campaign görevleri kesinlikle lineer olmayacağı. Savaşılabilecek 33 bölge, her birinde de en az üç görev olacak, yanı 100'den fazla görev olacak oyununda. Bu da, oyunu her oynadığınızda bölgelerde karşılaşacağınız görevler degişek demek oluyor. Ele geçirdığınız bir bölgeyi tekrar kaybetme tehlikesi olacak. Ele geçirdığınız bölgelerden çağıracağınız askerler size destek olacak. Veya, elinizdeki birliklerde destekleyemeceğiniz kadar geniş bir bölgeyi elde tutamazsanız, geri çekilmek zorunda kalabileceksiniz.

Bir Real Time Strateji'de daima ve değişken bir senaryonun ilk örneği olacak Dune Emperor. Bunun üstüne, oynayabileceğiniz

niz tamamen farklı birimlere sahip üç taraf olduğunu düşünürseniz (Atreides, Harkonnen ve Ordos), bu üç evin 5 farklı gruptan istedigiyile... ve diğerleri kutusuna bakın) müttefik olup, o grubun gücünü ve birimlerini de kullanabileceğinizi de katarsınız. Dune Emperor kesinlikle tek atılım bir tabanca olmayacağı gibi görünüyor.

Tabii Westwood ve RTS birlikte anılınca, aklı ilk gelen sorusu oluyor "Bölüm aralarındaki filmler nasıl olacak?". Oyunun film kısmının yönetmenliğini her zaman olduğu gibi Joe Kuçan yapıyor. Joe Kuçan aynı zamanda Hollywood'da oldukça

SAVAŞAN EVLER

House Atreides

Yemyeşil, doğa harikası gezegen Caladan'da halklarını barış ve adalet içinde yöneten House Atreides, bilinen evrendeki en bağlı - ve ölümçül - orduya sahip. Duke Atreides tarafından yönetilen House Atreides, bu yıl

niyetli yaklaşımı yüzünden düşmanları tarafından aşağılanır. Ama gelecekte müttefik oldukları Fremen'ler tarafından takdir edilirler. Atreides ordusunun dumunu bağılılığı kadar, kullandığı silahlar da savaşlarında önemli rol oynuyor. Ornithopter'lardan oluşan güçlü bir hava filosu ve güçlü yer araçları olan House Atreides, savaş alanında korkulan bir düşmandır.

House Harkonnen

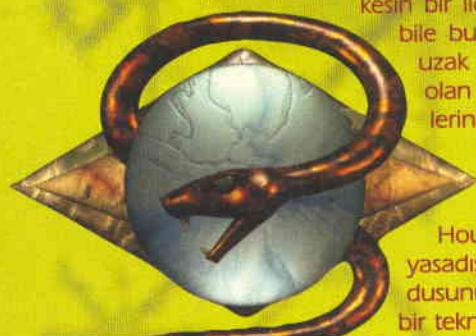
House Harkonnen iki basit temel üzerine kurulmuştur: Korku ve Kalleşlik. Harkonnen askerlerini bu kadar terlikli yaparı sey savas alanında ölmek ile bilen Harkonnen'ın işkence odalarında yavaş yaşılmak arasında seçim yapmak zorunda olmalarıdır.

Ana gezegenleri Giedi Prime adlı endüstriyel bir cehennem olan House Harkonnen, soğuk, acımasız, megalomanyak Baron Harkonnen yönetiminde olan ölümçül bir evdir. Ordusunun acımasızlığı dillere destandır, aynı zamanda Arrakis savaşında yasak olan nükleer silahları da kullanmaktan çekinmezler. Ve House Atreides'e karşı geçmişten gelen bir kan davası gütmektedirler.

House Ordos

Ticaret ve kaçakçılık alanında profesyonelleşmiş gizli bir cartel tarafından yönetilen House Ordos'un başında kesin bir lider yoktur. Ordos halkı bize buzla kaplı, galaksinin en uzak noktalarından birinde olan gezegenlerinde, kaderlerini kimin yönettiği hiçbir zaman tam olarak anlamadan yaşamaya çalışırlar.

House IX'den satın aldığı yasası silahlar sayesinde ordusunu diğer evlerde olmayan bir teknoloji ile donatan House Ordos, teknolojik olarak Atreides



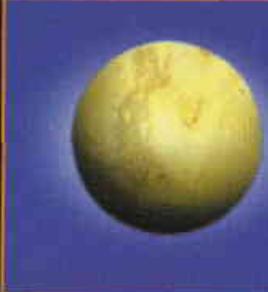
ve Harkonnen'leri gölgdede bırakır. Ama, para bağılılığı satın alamaz: İşler ters gittiğinde Ordos askerleri hemen kaçmanın yollarını arayacaklardır.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

GEZEGENLER

Arrakis (veya Dune)

Göz alabildiğine bir çöl, canlı herseyi birkaç saat içinde kurutan bir güneş, tozlu boğulmuş bir hava, tek bir damla su yok... Görenin göre Arrakis (diğer adıyla Dune) ölü bir gezegendir. Ama burada bulunan bir madde, Melange, bilinen tüm evrenin gözünü bu gezegende olmasını sağlıyor. Kumun altında yaşayan dev solucanların çıkartığı Melange, kullananın üzerinde tuhaf etkilere yol açar. The Guild kaptanları (Navigators) bu maddeyi içerler ve uzay-zaman bükülmüş yaratarak uzayda uzun mesafeler katedemeyi sağlar. Yani uzayda seyahatin tek yolu, Melange'dan geçmektedir. Asın kullanımını ölümle yol açar, bir miligramin binde biri miktarı bile bağımlılığa yol açar. Ayrıca, bazı insanlarda (önceki ismi Paul Atreides, sonrasında Muad'dib olarak bilinen insanda olduğu gibi) geleceği görme, 400 m'lik dev kum solucanları (Shai-Hulud) çağırabilme ve genel olarak doğal bir lider olarak mükemmelleşmeyi sağlar. Yani, Arrakis'i ele geçiren Melange'i, Melange'i ele geçiren de tüm evreni ele geçirmiş olacaktır.



Caladan

Verimli vadiler ve yeşil tepelerle bezeli bir cennet olan Caladan gezegeni, onurlu Atreides ailesinin eyidir. Üzerinde yaşayan halk da, tipki Caladan gibi, mutlu, sağlıklı, adil ve onurludur.



Giedi Prime

Hava kirliliğiyle boğulan atmosferi ve kurumuş topraklarıyla Giedi Prime, Harkonnen'lerin evi ve bir toksik atık cöplüğüdür. Aęozlüğün hüküm sürdüğü bu korkunç gezegende yaşayan Harkonnen'ler hayatı kalabilmek için öldürmek ve ihanet etmek zorundadırlar.



Sigma Draconis

Galaksinin uzak bir köşesindeki buzul gezegen Sigma Draconis, yaşama elverişli olmamasına rağmen, House Ordos'un karanlık işlerini gizlilik içinde yürütebilmesi için ideal bir gezegendir.



...VE YANDAŞLARI

House Ix

Korkunç bir teknolojiye sahip olsa, ve ırşatın iyiyata bu teknolojiyi herkesse satmaya hazır olan fahri silahlı satıcıları. Neredeyse bir kulelik sistemi ile yönetilen House Ix'de, ufak bir grup aristokratlar ve bilim adamları yönetir ve yesilken, halkın tamamı fabrika ve laboratuvarlarda köle gibi çalıştırır. Fremen ve Sandaukar'lar Ix'one byzden nefret ederken, House Ix de misyonerlerini vahsi ve ugurluktan müsbəti almamış insanlar olarak görürler.

Fremen

Fremenler, sularca ve çölde yaşayarak sona rıza, yaraticı ve her türlü şartta uyum sağlayarak geleceğin Ix'indeki. Görenin altında yaşalar, dev kum solucanlarına tapar ve onlardan korkarlar. Eninde sonunda Dune'u yenisidir bir cennet haline getirecekleri havası ile yaşarlar.

Sandaukar'lar kudar, belki de daha fazla savaşçılar olan Fremenler, densus ve onuru gördükten Atreides'ler ile mücadeleter.

Sandaukar

Eski den İmpator'un özel askerleri olan Sandaukar'lar, hiç kimse ne hayatına kalamadıbir bir gezegende yıllarca sırın bir eğitiminden geçirilen sona cesur, yetenekli ve olumsuz savaşçılardır. İmpator'un oğlumundan sonra boşta kalan ama eski idealleri için çarpışmaya devam eden Sandaukar'lar hala korkunç askerler. Birbirlerine bağlılığı savasın Sandaukarlar, onurlu Fremenlere yakındırdu. Yine de manşanın onları bir kinsel de istek yapılmamaya zorlar.

The Guild

Uzayda uzun mesalede seyahatin sonu tâmmen tekelinde bulunduran Guild, Navigator'lerin "Melange" gazı ile mevcutona inanmış kaptanlar tarafından kullanılan des uzay gemillerine sahipti. Hesgilleri denilen bu gemiler evlerin askerlerini Arrakis'e mutis paralar karşılığında taşırlar. Ve esas imâcları sadece uzaylaşmamacı değil, Arrakis'i de tâmmen ele geçirmekdir.

House Tleilaxu

Kendilerine Bene Tleilax diyen bu ev, her türlü makina ve karişım savagacılık fanatik bir grup râhiç tarafından yönetilmektedir. Yani, House Tleilaxu'nun teknolojisi tamamen organik yaşam üzerine kurulmuştur (dönüşüm, ölüsen diriltme vs.). Bu evin teknolojisinde, tipki makrûkalardan evrenden silmeli yönündeki dini savagalar gibi, çarpıklık.

Râhiçler onlardan nefret eder. İk silah ve teknoloji satışı en gelledikleri için, Sandaukar mezarlarından olüler galibinden iken, Fremenler bir insanı olmayan teknolojileri yuzünden. Ama The Guild ile ilişkili kuran House Tleilaxu, giderek yaklaşan Büyükk Çihat'ta hâliç ekaðarlarına inanmaktadır.

Dune'un Bizi İlgilendiren Tarihi

1974

Dune, ilk olarak 1974 yılında ünlü bilim kurgu yazarı Frank Herbert'in kult romanı olarak piyasaya çıktı. Kitapın tutulmasından, hatta fanatik kitlesi edilmesinden sonra dört devam kitabı yazıldı. (Dune: Messiah, Children of Dune, God Emperor of Dune, Chapterhouse Dune) bunlardan sonuncusu haric hepsi geçtiğimiz yıl lar içinde Türkçe'ye çevrildi.

1982

Dune'un nasıl bir fanatik kitlesi oluşturduğunu farkeden yönetmen David Lynch, 1982 yılında kitabı sinema film haline getirdi. Ama Dune'u hep hayallerinde kuran bilim kurgu manşakları, David Lynch'in gözünden Dune'u görmek istemediler ve filmineraigbet edildi (kitaba olabildiğince bağlı kaldığı halde). Oldukça iyi bir film olmasına rağmen box office sonuçları tam bir fiyaskoydu.

1992

İlk kez bilgisayar oyunu olarak Virgin tarafından piyasaya sürülen Dune, oldukça iyi bir oyundu. Adventure ve stratejinin mantıklı bir bileşimini kullanan oyunda, Paul Atreides'i yönettiyoruz. Yalnız, oyuncunun kitabı senaryosuna pek fazla bağlı olmayısta hoş karşılamadı.



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



ünlü bir oyuncu ve yönetmen. Tabii emini hic duymamış olabilirsiniz, ama onu yakından tanıyoruz, çünkü Command & Conquer serisindət Cari Karakterini de o oynuyor... Yani Dune Emperor'un film kısmı da güvenilir ellerde. Ayrıca, Westwood'un Hollywood la olan özel bağlantı sayesinde en ünlü oyunculara ulaşabilme şansı oluyor. Böylece Dune Emperor'un oyuncu kadrosuna kabulan ünlülerin listesi de bir hayli kabank. Michael Dorn (Star Trek: The Next Generation), Vincent Schiavelli (Man on the Moon, Batman Returns) ve Musetta Vander (The Cell, Wild Wild West) gibi ünlü oyuncular oyuncu kadrosunda yer

alıyor. Westwood'un sadece kadar olan film çalışmanın içinde en gelişmiş olan Dune'un çekimleri, David Lynch'in orijinal filminin havasını birebir yansıtıyor. Emperor, Dune evreninin karanlık ve boğucu havasını sonuna kadar hissetmenizi sağlayacak gibi görünüyor.

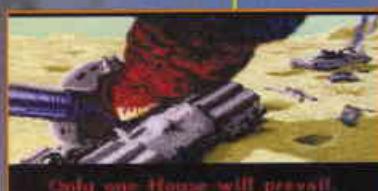
Westwood, Dune: Emperor'un Multiplayer yönü üzerinde de önemle duruyor. Sadece Westwood Online üzerinde oynanabilecek olan Emperor'da, oyunculara çeşitli sunacak bazı yenilikler düşünülmüş. Mesela, Multiplayer karşılaşmalarında, Internet üzerinden hic tan-

madığını birisi yemeye çalışırsa, onunla omuz omuza savaşmayı tercih eden oyuncular olabileceğini düşünen Westwood, oyunun Campaign kısmını online bir arkadaşınızla birlikte oynamanızı izin verecek. Yeni bir

Multiplayer modunu oyna yaşayarak. Bu oyun türünü secereniz üç ana evin yanısına, kendinize bir de alt-grup seçebiliyor ve böylece iki grubun teknolojilerini birlikte kullanabiliyorsunuz.

Soyle bir bakışgında Emperor: Battle for Dune çok özel bir oyun olacak gibi gözüküyor ve nefesini tutarak beklediğimiz oyular listesine çoktan girdi hala Warcraft 3'ün de yeni bir 3D grafik motoru ve yeni bir oynanış tarzı sundugu towe

2001'in sonuna kadar da piyasaya çıkacağına neset olacak, altri yıl öncesinin Dune mu, Warcraft mı kavgasının 2001 yılında yeniden hattaya gitti söylemeye yanlış olmaz. Bakalım sonu gelmeyecek RTS savaşını Blizzard mi kazanacak, Westwood mu... 2001'in sonunda karar vereceğiz.

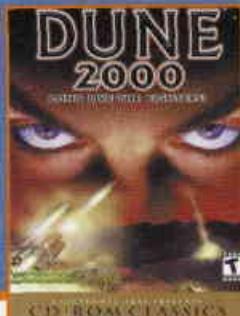


1993

Ve işte o an, Real Time Strateji türünün gerçek anlamda doğmasına neden olan oyun Dune 2 piyasaya çıktı. Ve bilgisayar oyuncular dünyasında bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Dune 2, dünya çapında bir milliondan fazla satan sayılı oyundan birisi oldu.

1999

Dune 2'nin etinden sürenden faydalanan Westwood, Red Alert grafik motorunun süslenismiş hali ile Dune 2000'i yaptılar. Ara videolar fazla iyiidi, hoştu. Ama sonuç olarak, Dune 2'nin yenilenmiş halinden başka bir şey değildi. Pek tutulmadı.



2000

Başrolünde William Hurt'un oynadığı ve sadece scifi.com üzerinde gösterilen TV dizisi (acaba Internet dizisi mi deydim) olan Dune, her ne kadar henüz seyredememiş olsak da, trailer'ından gördüğümüz kadarıyla kitabı adına yaklaşan ilk sinematik çalışma. Türkiye'ye gelse de seyretsek,



2001

Ve bu yıl içinde bir gün (bu an için 26 Mayıs 2001 olarak gözüktür) Dune efsanesi bilgisayarlarımıza dönüyor. Yeni 3D motoru, dinamik savaş yapısı ve filmdeki karanlık görselliğe bağlı kalınarak çekilen ara videolarıyla, bizi esir alacak Emperor: Battle for Dune.

2000'İN EN GÜZELLERİ

Tüm LEVEL Ekibi

2000 yılı oyuncular açısından çok hareketli geçti. Sürekli gelişen grafik teknolojisi, oyun yapımcılarına yeni ufuklar açtı ve daha önce cesaret etmemediklerini yeni oyunlarında denemelerini sağladı. Böylece, yeni oyun türleri ortaya çıktı, klasikleşmiş ve alıştığımız birçok oyun türü birbiri ile karışarak yeni türler ortaya çıktı. Hatta, bu yılın birincisi olan oyun tamamen yeni bir fikrin denenmesi ve turunun ilk örneği olan bir oyundu. Hangisi olduğunu söylemiyerek sizi biraz daha merakta bırakalım bakalım.

Ayrıca, çok uzun zamandan beri beklediğimiz birçok oyunun elimize gectiği bir yıl oldu 2000. Diablo 2, Metal Gear Solid, Escape from the Monkey Island ve Shogun gibi uzatma dakikalarını d Yanan oyunlar bir bir kucagımıza düştü.

Sadece uzun zamandan beri merakla beklenen isimlerin en sonunda piyasaya çıkması değil, 2000 yılı içinde gerçekleşen ülkemiz oyuncuları açısından umit verici bir gelişme de, bu yılki ödülleri toplayarak birinci olan oyunların büyük bir kısmının Türkiye'de orijinal olarak bulunabilmesi oldu. Doğru yolda olduğumuzu ve 2000 yıl içinde Türk oyuncuları adına bazı seylerin iyileşme deyimiğini söyleyebiliyoruz, bu bizim için yeni ve mutluluk verici bir deneyim.

Ama bu kadar laf yeret, siz merak ediyorsunuz, biz merak ediyoruz, hepimiz bekliyoruz... İşte 2000 Yılın En İyi Oyunları... Sıra bilin ki ödül verilecek oyunları seçerken büyük kavgalar edildi dergide, ama sonucunda hepimiz memnunuz. İçimiz rahat.

2000'İN EN GÜZELLERİ

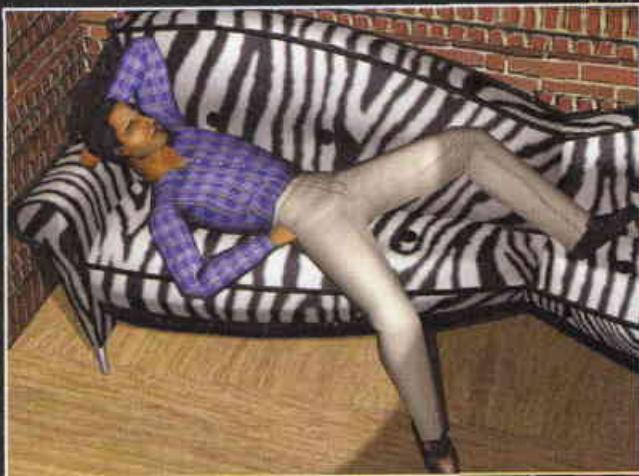
YILIN OYUNU

The Sims Maxis

Bazı oyular vardır ki hiçbir kategoriye sağlamaz, binlercesinin yer aldığı bir oyun arşivinde mantığı ve oynanışıyla bir ayrim yaratılabilmek pek az oyuna, hem de kırk yılda bir kismet olur. Geçtiğimiz yıl bu kismetini kapan oyun The Sims'dı. Yıllar önce SimCity'yle 'se-

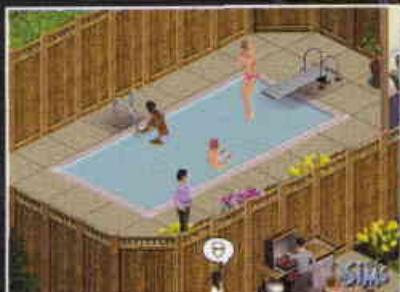
sacma sapan bir hayatı'ne de düşüğünüzü anlıyorsunuz. Karakterinizin hiç de sulu olmayan gözlerle veda edip kendi hayatınızda devam ediyorsunuz ama bir kez onun başına gelince, zaten kendi hayatınızda bıçak olsaya başladığında "sıkıldım" söyleşir, bir raka şansınızın pek olmadığını farkında değilsiniz.

The Sims, oyuların dünyasını, arası sıra uguran ve insanı kendi ikiminden koparan bir hayal ada-



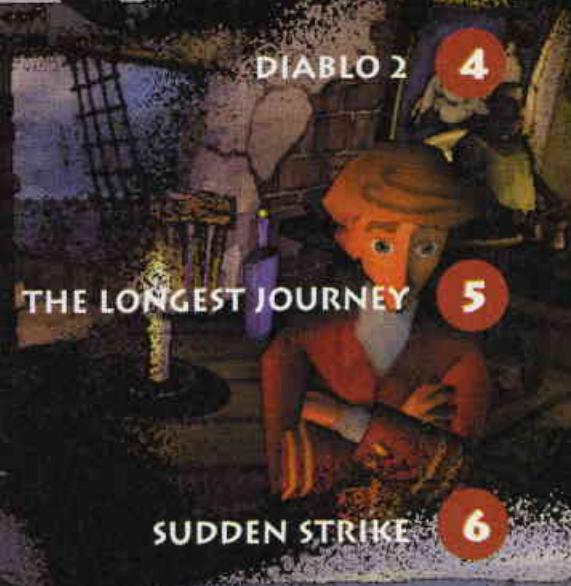
hir simülasyonu" diye biliceğimiz yeni bir oyun türü yaratın Maxis, geçen yıl bu işi "insan simülasyonu" noktasına taşıdı ve oyun alışkanlıkların çok farklı milyonlarca oyuncunun ilgisini çeken bir şey yapmayı başardı.

The Sims'i anlatmaya gerek var mı? "Bu sizin hikayeniz" diye yutulmaya çalışan bir ton televizyon dizisiyle aynı sloganı paylaşan oyuncunun o dizerden farkı, hikayesinin gerçekten de size ait olmasıydı. Sonucta ortada hikaye falan yok, ne bir eve, ne de ise gücü sahip olmayan çulsuz ama gelecek vaat eden karakteriniz için önce sıcak bir yuva, sonra kazançlı bir iş ayıralayıp en az sizinki kadar standart bir hayat yaşamayı sağlıyorsunuz. Gün geliyor, onun müruvetini de göresiniz geliyor, mahaledekilerden birini baştan okuyorsunuz, sonra çocuk çocuk derken içinden çıkmaz.



si olmaktan çıkarıp burnhuzun dibine taşımayı başaran ikinci oyun. Belki çocuklukumuzun bez bebeğini de anımsatıyor biraz... Oyunun multiplayer halinin yeni bir dönemi daha bulacaktır düşüneniyorum. Bu yıl geri çekten başarılı birçok oyun elini, tümünün de birinciliğe oynamak için geçerli sebepleri vurdurana bir yandan tüm zamanların en orijinal fikirlerinden birini taşııp, bir yandan diğer özellikleriyle de ötekilarından eksik kalmayan tek oyun The Sims'dı ve beni de önceliğe seçerken ofiste kan dokulmemesi nedeni de buydu.

NO ONE LIVES FOREVER



THE LONGEST JOURNEY

SUDDEN STRIKE

COUNTER STRIKE

BALDUR'S GATE 2

SHOGUN: TOTAL WAR

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

ACTION ADVENTURE

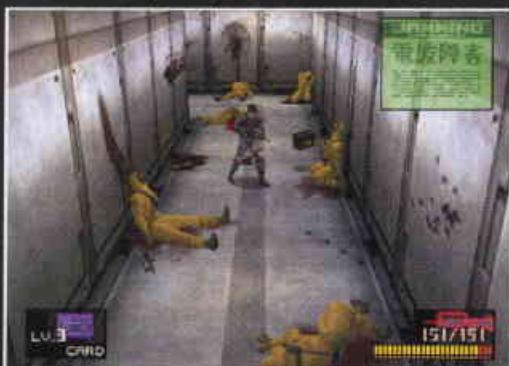
Metal Gear Solid Microsoft

Aıkçası yılın Arcade Adventure'ını secerken çok fazla zorlanmadık. Playstation için tüm zamanların en iyi oyularından birisi sayılan METAL GEAR SOLID PC'de de aynı başarıyı sağlaması bizi pek fazla şaşırmadı. Mükemmel senaryosu ve her an sürprizlerle karşılaşığınız hikayesi, kendinizle özdeşleştirildiğiniz karakterleri sayesinde Metal Gear Solid, bilgisayar oyundan çok içinde yer aldığı bir macera filmi gibiydı. Playstation'dan çevrilmiş olmasının dezavantajı olarak,

cok daldı! MGS'in derece sahibi olmasını kesinleştirdi.

İkinci olan Hitman: Codename 47 ise gizlilik üzerine kurulu oynanışı ve geçmiş olmayan, bir kiralık katili yönetmenize izin veren, başarılı bir çalışmaya. Ne yazık ki yapay zekâdaki aksaklılıklar ve başanlı bir hikayenin çok iyi işlenmemiş olmasına rağmen birinci olamadı.

MDK 2 birinci oyundan tattına layık bir oyundu ve kesinlikle hepimiz tarafından deli gibi oynandı. Ama çok fazla ve gereksiz yere oyun uzatma taktiklerine başvurulmuş ol-



kaplamalar, özellikle de yüz ifadeleri hayal kırıklığı yaratıcıda, PSX versiyonundan çok daha yüksek çözünürlükte oynanabilmesi ile bu açığını kapatıyordu. Ayrıca MGS bir bilgisayar oyundaki en uzun ve en sinematik oyun içi demoları sahipti. Tam üç saat süren bu demolar seyretmek için bile üst üste birkaç kez bitirilmesi bir oyundu MGS. Ayrıca oyundan PC versiyonuna bir de VR Missions ek görev paketinin eklenmesi olması bu yılın Arcade Adventure dalında (ve daha bir-

mazı istemizde daha yüksek lere erişmesine engel oldu.

Heavy Metal FAKK 2, hiçbir şey için olmasa bile, ana karakter Julie için alınası bir oyundu. Quake 3 motoru kullanan oyunda grafikler ve hikaye yerli yerindeydi.

Ölümden dönüp Odin'in dünyadaki kolu olan Ragnar'ın yönettiğimiz Rune, keyifli ve gerçekçi dövüş sahneleri ve ilginç buyu sistemi (Rune Magic) ile kendini bize sevdirdi. Ama sürekli tekrar eden içぶñaltıcı ve kapalı mekanları nedeniyle beşinci sırada kaldı.

ADVENTURE

The Longest Journey Funcom

Bundan birkaç yıl önce adventure'da yılın ilk besini seçmek kadar saçılı bir sey yoktu çünkü zaten topu topu beş tane talaan adventure yapılmıştı. Yine de bu türün olduğunu

ötay akışı ve videoan kadar "genellikle" mantıklı olan bulmacalıyla da Longest Journey birinciliği hak ediyor ama en iyi yanı, gurultu patrı kopartmadan gelip bizi şaşırmasındı.



inanmak istemeyen insanlar olarak, sabrettik, bekledik ve geçtığımız yıldan itibaren de muradımıza ermeye başladık. Gerçi artık adventure'ların Laile Devri'nin kapandığını kabul etmek gerekiyor ama bu kadannan da eyvallah! Bu yılın yıl yanlarından biri Monkey Island'in gen dönüsüdü. Geçen yıl Rast Gabriel Knight büyük sükse yaptıysa bu yıl da Guybrush ortağı sallayacak diye bekliyorduk ama 2000'ün en beklenmedik oyularından biri The Longest Journey oldu. Ve en sa-

dık Monkey Island hayranlarının bile beşinci secerken tereddüt etmesini sağlayacak kadar iyi bir hikayeyle dikkatleri üzerimize topladı.



HITMAN: CODENAME 47

2

MDK 2

3

HEAVY METAL FAKK 2

4

RUNE

5

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

2

ATLANTIS 2

3

TIME MACHINE

4

REAL MYST

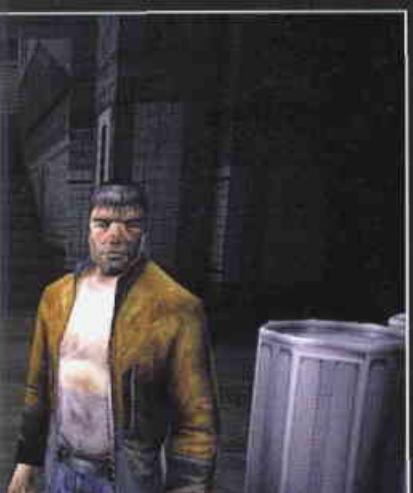
5

2000'İN EN GÜZELLERİ

FRP

Deus Ex Eidos

Senin en iyi oyunu olarak Deus Ex secerken aramızda bayağı bir savaş verdik. Çünkü 2000 senesi bu tür açısından çok verimli geçti ve her oyunun içine biraz FRP öğeleri katıp bütün içine sokulabildiğinden saf bir oyun bulmanın da imkansızlığını fark etti. Sonunda oynamanıza, esneklik, kişeliğin dışına okabilmeye ve hikayeyi oyuna yansıtma şekliyle Deus Ex birinci seçmeye karar verdik. Oynamışındaki hareket-



ılık ve sorukleyiciliğinin yanında güçlü yapay zekası ve "ora da olma" hissini en güçlü şekilde vermesi rakiplerinin karşısında oyuna çok büyük bir üstünlik sağladı. Tek karakter üzerinde bir çok yeteneği bir arada kullanarak oyunu bitirebilecek bir çok kombinasyona sahip olmanız, tek bir esya yüzünden saatlerce takılmadan bölümleri diğer yetenekleriniz kullanarak da geçebilmeniz veya yetenekleri bir tarafa bira-

kip skıldığınız anda rakipleriniizi elinizdeki silahlarla bir yere kadar dağıtabilmeniz, kısacası çok daha özgür olabilmeniz Deus Ex'in diğer zayıflıklarıydı. Bir Role Playing Game oynamanın ana fikinde özgürlük değil midir?

Diablo 2'ye bekleye bekleye sabır taşımız çatlamıştı ama çok başarılı grafikleri ve eskitmeye oranla kat be kat artış gösteren esya ve yaratık sayılarıyla sabahlara kadar oynayıp defalarca bitirdik. Sir Olduk Lord Olduk derken şimdide multiplayer'na sarılmış durumdayız.

Baldur's Gate 2'ye daha aşağıya kesinlikle konamadı. BG2 bazıkamıza göre Diablo 2'ye oranla çok daha başarılı bir devam oyunu olsa da uzun süren oynaması ve çok detay içermesi ile biraz daha iken seviyedeki oyunculara hitap etmesi onu bu sıraya koydu. Planescape: Torment dördüncüluğu özellikle korusunun denliği ve dünyasının originallığı sayesinde hak etti. Kim bir kurukafayı arkadaş olarak yanımıza alıp ona fikir danışacağınızı düşünebilirdi ki? Evet, belki Shakespeare ama o istisna sayılır.

Final Fantasy VII ise tabii kaçaklı olarak bu listeye girdi. Bir ömür süren oynaması, hiçbir zaman tamamını görmeyeceğiniz haritası, milyonlarca olasılığa izin veren ilginç karakter gelişimi ve efsanevi ara videolar ile FF7'in kalbimizdeki yeri apayrı idi 2000'de.

DIABLO 2

2

BALDUR'S GATE 2

3

PLANESCAPE TORMENT

4

FINAL FANTASY 7

5

TURN BASED STRATEGY

Shadow Watch Red Storm

2000 yılı sırada tabanlı stratejiler için ölü bir yıl oldu desek yalan olmaz. Sırada tabanlı ele avuç gelin sağlam oyular bir hayli azdır ve zaten gelebilecek bir çoğu da illallah dedirtecek düzyeydeydi. Ancak, yazbasında Redstorm Entertainment'den bir oyun geldi ki, sırada tabanlı oyuların 2000 yılındaki přijini kurtarıverdi.

Shadow Watch isimli oyun Allah siz inandırsın, çizgi film kalitesindeki grafikleri kadar müzikleri ile de dillerden duşmenen bir oyundu. Hatta o kadar gaz oğlu gaz müzükleri vardı ki, dilleme dolanan müziği işik vestası ile

devamlı nesretmem karşısında derginin difinde, son derece demokratik bir şekilde "Cem Shadow Watch'in müziklerini işik vestası ile nesretsin mi nesretmesin mi?" başlıklı bir anket bile düzenlenmişti. Gerçek anketin cevaplarında, a) Nesretmesin, b) Dilini keselim, c) Kovalım, d) Oldurelim seçenekler vardı ama olsun, üşenmedi anket yapmışlardı. Saygı duyuyorum.

Oyunun grafikleri ve müziği kadar ilgi çekken bir diğer yanıda, senaryonun ilerleyisiydi. Yani, konu düz bir hatta ilerleyen sabit görevlerden değil, sizin yapıyığınız araştırmalarla ve haber kaynaklarınıza karşı tutumunuza göre değişen dinamik görevlerden oluşuyordu.



bu yılın en iyi sırada tabanlı oyunu olması gereken Age Of Wonders, maalesef popülerizmin esiri arkadaşlarının oyları ile ikinci olabildi. Heroes sensinin en gelişmiş klonu diye biliceğimiz oyunu mutlaka deneyin.

Amerikan İç Savaşının bu kadar kanlı olduğunu biliyor musydunuz? On dakikada on bin insanın olduğu ünlu savaş oyunu Sid Meier's Antietam, bu yıl gözde battanlar dandı.

Tamam ismindede bir adamın hayatından üç dönemi anlatan Heroes II'nin genişleme paketi: Heroes Chronicles II gingi.

Bu arada Call to Power 2 de Civ efsanesine yeni bir boyut getiriyordu.

AGE OF WONDERS

2

SID MEIER'S ANTIETAM

3

HEROES CHRONICLES

4

CALL TO POWER 2

5

DRIVING

Need For Speed Porsche 2000 EA Games

Tartışılması mümkün mü? Spor dalında nasıl hepimiz birincinin kim olduğunu adımız kadar iyi biliyoruz, yarış alanında da kimin ipi onde göğüslediğini gözümüz kapalı söyleyebiliriz. Tabii ki Need for Speed. Ama bu yılki birinciliğe Need for Speed'in hakkını yememek lazımdır. Geçen yıl yarış dalında ödül verilen NFS serisinin yeterli gelişimi sağlayamaması yüzünden birinciliği Re-Volt almıştı. Ama NFS: Porsche 2000, serinin önceki oyunlarından farklı bir yol izleyerek kendini riske attı ve başarılı oldu.



Sadece Porsche üzerinde kurulu olması nediryle, alıştığımızelli farklı arabalı NFS çizgisinin dışındaydı, ama tek bir marka üzerinde yoğunlaşması hem farklı modellerin çok daha gerçekçi tasarlanması, hem de modifikasyon işleminin daha önce hiçbir yarış oyununda olmadığı kadar detaylandırmasını sağladı.

Oynamış açısından da taze bir soluk taşıyordu Porsche. Bir test sürücüsü koltuğuna oturup yeni model Porsche'lere çeşitli akrobatic hareketler yapma imkanı veren yeni modu, yarış oyuncularının amaçsız olduğundan şikayet edenleri tatmin etmemi basarımı. Bütün bunların üstüne gerekler ile birebir modellenmiş altıtan fazla Porsche modeli, yeni

bir grafik motoru sayesinde çok daha gerçekçi ve denilen hissi veren parkurlar, yeni bir fizik ve hasar modelli ile daha gerçekçi bir sürüş tecrübe sahayayan NFS: Porsche 2000, bir yarış oyunundan çok, bir spor araba simülasyonunu andırıyor ve kesin birinciliği hak ediyor.

Motocross Madness 2, ikinciği almasını, bunu büyük ölçüde ilk oyundan sonra yapmış en keyifli motocross oyunu olmasına ve mutluluk oynamayı kolaylaştırmaya yardım etmeye çalışmış oyunu. Motocross'te havada uçarken parende atmanızın izin veren çok fazla yarış oyunu yok ortalıkta, söyle değil mi?

Mobile 1 Rally Championship, kesinlikle sadece kadar yapılmış olan en iyi ralli yarış oyunu idi. Bütün ünlü isimler, pistler, araçlar ve adrenalini diğer yarış oyuncuları olduğundan çok daha fazla hissetmenizi sağlayan yansılıyla Mobile 1, bu yılın en favori yarış oyunları arasında idi.

2000 yarış oyunları için çok bereketli geçti, hemen her türden yarış oyununun ilk bestesi bir temsilcisini olmasının ispatı. İşte; F1 severler için ortaya çıkartılmış en başarılı simülasyon olan Grand Prix 3 de dördüncü sıradan 2000'in En İyi Oyunları listesine girmeye.

Ve son olarak Midtown Madness 2. İlk oyuncunun fanatikleri tarafından deli gibi beklenen MM2, grafilik, oynanabilirlik ve surus zevk olarak birinci oyundan çok daha başarılı oldu. Ve listemize son anda girmeyi başardı.

MOTOCROSS MADNESS 2

2

MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

3

GRAND PRIX 3

4

MI DTOWN MADNESS 2

5

SPOR

Fifa 2001 EA Sports

Geldik yılın spor oyunu ödüllerine. Arkadaşlar fazla söyle gecek yok. Toplayın bütün ödüllerini postalayalım. Adres EA Sports Testi, New Hampshire, Ingiltere. Bir zahmet onca yıldır verdigimiz ödüllerle de işleri bittiye geri yollasınlar. Eritip gelecek senenin ödüllerini çikartacağız.

Spor odullerinin birincisi her

sene olduğu gibi Fifa 2001. Aslında bu sene Türk Liginin şampiyonluğu biz olmakla oldukça üzüldük. Electronic Arts'ın buna ge

rekçe olarak orijinal oyun satışlarının düşük olmasını söylemesi de tallıktı. Türkiye'de en çok satan orijinal oyunun büyük farkla Fifa 2001 olduğunu hiç kimse onlardan daha iyi bileyem. Ama kişisel istekleri bir yana bırakıp Sezann hakını Sezara vermek lazımdır. Gerek her sene gelişen ve daha gerçekçi olan oynaması gerek grafik üstünlüğü Fifa 2001 yine zirvede tutuyor. Fifa 2001 yüzünden diğer firmalarla futbol oyunu yapmayı çalışanlar hayatı kusuyor ve genelde meslekten el çekiyor. Gelecek yılın birincisi de şimdiden Fifa 2002 gibi gözüküyor.

NBA 2001'in geç kalmasından kaynaklanan yokluğunda ikinciği NHL 2001 kaptı. Her ne kadar biz buz hokeyine yarımca olsa da yüksek adrenalini yaratıcı heyecanlı oynamış ve mükemmel grafileri sayesinde NHL 2001 bu spor dalını bize sevdiricek gibi. Özellikle oyun içindeki yüz grafları

gençler bir gün gelip de Fatih Terim'in başarılarını gölgede bırakırsa şansızın.

Dorduncu olan Sydney

2000 belki bu 5 oyun içinde

en basit ama tartışmasız ol-

arak 4-5 kişi bir araya geldiğinde oynayabileceğiniz en keyif-

li oyun. Sydney 2000 sayesinde hem olimpiyat heyecanını

daha bir coşkuyla yaşadık hem

de eski günlerden joystick kat-

ılı olarak hatırladığımız Decha-

lon ve Summer Games gibi

oyunları yad ettik.

Sonuncu oyunumuz Pre-

ier League Stars birazda oyun

yokluğundan bu noktalara

gelebildi. Yoksa Fifa 2001'i

beklerken çerez niyetine oynadığımız bir oyundan fazlası de-

ğildi.

**2****3****4****5****PREMIER LEAGUE STARS**

FIRST PERSON SHOOTER

No One Lives Forever Fox Interactive

Bir Bond filminde başrolü oynamak nasıl bir şeydir? Berlin'de geceleri gizli ajanları bulmak, bir askeri üssé gizlice sızarak belgeleri çalmak, batık bir gemide köpekbalıklarıyla köpe kapmaça oynarken bir yandan da düşman dalgaçlarıyla zırhlı savaş yapmak. No One Lives Forever tüm bunları ve çok daha fazlasını yapmanızı imkan tanıyan mü-

herşeyenle çok iyi.

Görevler de bugüne dek bu tür bir oyunda görülmüş olanların en iyileri denebilir. Bazen Thief tadında sizmalar yaparken, bazen de Soldier of Fortune lezzetinde çatışmalara giriyor, Half-Life nefasetindeki script kısımlara hayran kalmaktan kendinizi alamıyorsunuz. NOLF aslında sıradan bir oyun değil, bilgisayar ekranında yaşayabileceğiniz az rastlanan türden bir "macera".

Star Trek: Elite Force'a bakın. Quake 3 grafik motoru ve Star Trek evrenini böylesine başarıyla bir araya getirmeyi sadece Raven Software başarabildi. Yapılmış en iyi Trek oyunu olduğunu oynaman herkes tartışmasız kabul ediyor.

Yine Raven Software'den hareket dolu bir oyundu. Soldier of Fortune, bir paraîî asker dünyayı kurtarıyor. Ama bu defa sevabına dedil, uygun bir fiyatla.

Thief 2: bilim ve büyünün yanyana varıldığı tuhaf bir evrende, karizmatik bir hırsızın sessiz ve gerilim dolu macerasıydı. FPS türünün sınırlarını genişleten muhteşem bir oyun.

Doom tarzı hareket dolu bir oynanış, zaman zaman hayalgücüne zorlayan bölüm tasarımları ve ünlü Kiss grubunun çizgi roman karakterleriyle süslü. Klasik anlamda bir FPS isteyenler için az rastlanır bir cepheler olarak 2000'e imza attı. Kiss: Psycho Circus.



Kemmel bir oyuncu.

Heresden önce ana karakter olan Kate Archer bugüne dek tasarlanmış kahramanların içinde belki de en karizmatik, en çekici okurlardan biri ve şüphesiz oyuna çok büyük değer katıyor. Aynı seyrahâlikla düşmanlar için de söylenebilir, animasyonlarından yapay zekalarına dek

SCI-FI SIMULASYON

Starlancer Microsoft

Rakipsiz takipsiz tek şampiyon Starlancer tabii ki. Asağıdaki oyunların hiç biri Starlancer'in sinematik atmosferinin yanından bile geçemez. Eri yakındanı Crimson Skies'a bile

bilim kurgu simulasyon oldu. Crimson Skies'in ikinciliğinden ki en büyük pay kesinlikle da ha önce düşünülmemiş bir senaryoya sahip olmasında. Tabii burası kendine has uçus dinamikleri ve görevleri atla-



birkaç metre fark atıp ipi gülümseyerek göğüslerken bir yandan da fotoğraflara en estetik pozunu verebilecek kadar rahat bir şekilde birinci oldu hemde. Oyun içindeki konuşmalardan pilot kabini içindeki müzik setine kadar, rütbe alındıça sinematikte astanızın size selâm vermesinden bir birine bağlı ve görev sırasında birden değişebilen senaryolarla kadar bir çok üstün özelliği ve ayrıntıları bu oyunu tahtına oturttu. Tabii oyunun arkasında Microsoft gibi bir devin olması sağladığı olanaklarla zaten başının %50'sini daha basından oyna sağlamıştı. Birde sağlam bir takım söz konusu olunca Starlancer tüm sene boyunca başına oturup sonunu görmeden bırakmadığımız tek

ma seçenek de eklenince karşımıza yemeğe yanında yat turundan bir oyun çıktı. Ama biz bayla bayla yediğimiz Mech Warrior 4'ün klişe olan konusuna ve senaryosunun pek bir yenilik içermemesine karşın oynasıının bağımlılık yaratmasıyla üçüncüluğu hak etti. Altındaki diğer hiçbir oyunu bu kadar oynamamıştık. Hele multiplayer oynarken Crimson Skies ve Mech Warrior arasında bayağı bir çelişki yaşadık bile diyebiliriz. Tachyon: The Fringe ve Allegiance ise son iki sırayı yalnızca varlıklıyla işgal ediyorlar diyebiliriz. Bir çok eksigine karşın Tachyon oynanabilirliği ve Allegiance ise tek Massively Multiplayer oyun olmasıyla sıralamaya girdiler.

STAR TREK: ELİTE FORCE

2

SOLDIER OF FORTUNE

3

THIEF 2: METAL AGE

4

KISS: PSYCHO CIRCUS

5

CRIMSON SKIES

MECH WARRIOR 4

TACHON THE FRINGE

ALLEGIANCE

2000'İN EN GÜZELLERİ

SIMULATION

Combat Flight Simulator 2

Microsoft

Microsoft'un ünlü Flight Simulator serisinin bilmem kaçınılmazlığı 1993'de iki disket şeklinde korsan olarak satıldığı hatırlanır. Havaalanından pirpirli bir uçağı kaldırınız mı kendinizi gerçek bir pilot gibi hisseder, on an İstanbul Atatürk havalimanına gitseniz, oradaki pirpirlardan birini alıp gotureceğimizinizi gibi olurdunuz. O iki "double-density" boyutlarındaki oyun, büyüdü gelişti, serpildi, içine sadece uçmak değil, savaşmak da eklendi ve oldu size Combat



Flight Simulator. İkinci dünya savaşındaki pervaillerin uçurduğunuz ikinci versiyonda, ortada sağlam bir senaryo veya konu olmamasına rağmen, yanın o bur gün uzaylıklar dünyayı istila etse ve bütün elektronik aletleri çalışmaz duruma getirse ve bu yüzden on milyon dolarlık F-16'lar uçamaz hale gelse de ulaşılabilir ve elzemin uzayısının UFO'suna kafa tutabilecek yegane uçaklar olan ikinci Dünya Savaşından kalma pirpirları uçarıp onlara savaşmayı öğrenirsiniz ki lütfen bunu kicumsemeyin. Bu güne kadar dünyayı UFOların istila etmiş olma-

mış bundan sonra da istila etmeyecek olması anlamına gelmez. Bu anlamda, Microsoft'un yaptığı bir insanlık hizmeti kabul edilebilir. Bize düşen ise, Combat Flight Simulator'u alıp, nasıl yigitçe dovuşuceğini öğrenmek oluyor. Zaten oyuna birlikte ansiklopedik boyuttarda bir kitapçık da hediye ediliyor. Ayrıca üniversitelerde bu oyunu öğretebilecek bölümülerin de yakında açılması bekleniyor (zor oyun demeye getirdik işte.) Ama oyuncunun gerçekliğine laf yok ki, bu da bir simülasyondan beklenen bir niteliktir. Aferin.

İkinci dünya savaşı sırasında en çok ölüm neden olan uçakların simülasyonu B17 Flying Fortress 2. Hem öldürdüğün insanların hem de içinde olan murettebat bakımından bir rekörden sahibi olan uçakların oyunu snee sonunda geldi ama iyi geldi.

Enemy Engaged konusuna da gelelim. Helikopterler simülasyon dünyası düşündürmez ama kullanması o kadar zordur ki asla kimse gerçeklik ayanı %100 yapamaz. Enemy Engaged gerçeklik ve oynamalarının dengeli olduğu az sayıda oyundan biridi.

Yıl içinde gelen Steel Beasts, tank simülasyonu eksigimizi de kapattı sağolsun. Hem de hiç beklememişimiz bir oyundan, hiç beklememişimiz bir performans sergileyerek.

Gunship 3000 belki de on yıldır en çok sevilen ve oynanan helikopter simülasyonu. En son versiyonu ile hayranlarını kalbinde yine taht kurdu.

B17 FLYING FORTRESS 2

2

ENEMY ENGAGED

3

STEEL BEASTS

4

GUNSHIP 3000

5

REAL-TIME STRATEGY

Sudden Strike (CDV)

Bu yılın en iyi strateji oyunu karar vermek gerçekten zor oldu. Daha önce benzerini pek görmemiş olduğum her açıdan yaratıcı olan oyuncular üst sıraları doldurdu. Ama sıratamayı çikartırken oldukça tereddik.

İsin en zor kısmı elbette Sudden Strike'in mi yoksa Shogun: Total War'ın mı en iyi olduğunu karar vermekti. Sudden Strike'in ipi gögüslemesinde iki sebep rol oynadı. Birincisi bugüne dek görülmüş güzellikle ki 2D grafikleri. İkinci dünya savaşında sık karşılaşma geçen bir Kasabanan üzerinde uçan bir kuşun gördükten sanırım bizim Sudden Strike oynarken gördüklerinden farklı olmazdı. Hasar gören evlerin dört bir yanından çıkan kalaslardan askerlerin içtiği sigaraya kadar her türlü detay görülebiliyordu Sudden Strike'da.

İcine bol miktarda aksiyon katıldı. Kaynak olarak düşman birimlerin ruhlarını kullanmak, nele doktor bozuntularının kaptıkları birimi "hopala yavrum hoppala" yaparak bir cirpi'da kurban edivermesi gerçekten zevkliydi.

Büyük umutlar bağladıgımız Red Alert 2 ancak dördüncü olabildi. Zaten ondan daha fazlası da beklenmedi. Ama yıl içinde çiken tantıca 3D RTS'lerden ancak birinin ilk beşe girebilesi gerçekten sürprizdi. Klasik 2D RTS'nin 3D'ye çevrilmesinin stratejili kurtaramayacağını görmüş olduk böylece. Ground Control bu kuru kalabalık içinden sıyrıp beride varlığını dieyebilen nadir oyunlardı.

SHOGUN: TOTAL WAR

2

SACRIFICE

3

RED ALERT 2

4

GROUND CONTROL



2000'İN EN GÜZELLERİ

MINİ ÖDÜLLER

EN İYİ MÜZİK

Shogun: Total War

Tabii ki Shogun... Savaş alanına çıktığınızda ışık çalan rüzgarla birlikte başlayan hafif bir Japon mitimarı eğisini, yüzlerce Yarı-Ashigaruların, Samurallarla birlikte birazdan kan golune donecek savaş alanına ataga kalkmaya ile birlikte başlayan savaş da-



EN İYİ SES EFEKTİ

Counter Strike 1.0

Bir türk karar veremedigimiz kategorilerden birisi de Ses Efectleri idi ki. Cem'in su sözleri ile hepimizin aklındaki soru işaretleri bir anda dağıdı. "Hey! Bir yıldan beri hangi oyunda deller gibi hoparlöre kulak kabartıyoruz? Tabii ki Counter Strike". Kahretsin, Cem haklıydı! Sesin kaliteli olması ka-

vulları eşliğinde hızlanan tempolu ve başka hiçbir oyunda olmayan zamanı, mekanı, atmosferi yaşatmayı başaran orkestral bir müzik ziyafeti. Kulaga tuhaf gelecek ama, dinlemeye doyamadığımız bir oyun Shogun.

ICEWIND DALE**2****METAL GEAR SOLID****3****SHADOW WATCH****4****DIABLO 2****5****THIEF 2: THE METAL AGE****2****METAL GEAR SOLID****3****NO ONE LIVES FOREVER****4****THE SIMS****5**

EN İYİ TEKNİK GRAFİK

No One Lives Forever

No One Lives Forever yılın sonlarına doğru piyasaya çıkan ve bütün beklenenlerimizi alt üst eden bir oyun oldu. Hani, nereye deyse yılın oyunu ödülunu bile alacaktı utanmasa... Ama kesin olan bir şey vardı ki, teknik açıdan bu kadar temiz, dolu gözükken,

gerçekçi iskelet ve karakter animasyonlarına sahip olan bir başka oyun daha görmemişti. 2000 yılı içinde Kate Archer, işte burada, tam bura okta itiraf ediyoruz, HEPİMİZ ASIĞIZ SANA! Maddog'u bile yoldan çıkarttı, pes yani, bu kadar olur...)

**HITMAN: CODENAME 47****2****GROUND CONTROL****3****STAR TREK: ELITE FORCE****4****MDK 2****5**

EN İYİ SANATSAL GRAFİK

Metal Gear Solid

Hikaye akışı, atmosfer ile oyuncuya vurmaya amaçlayan oyular için önemlidir. Ve hikayeyi destekleyen sinematikler de bu tür oyular için önemli bir unsurdur. Hepimizin ortak kanaati, 2000 yılı içinde PC'lere gorme şerfini enstigmoidımız en sinematik ve ciddi bir koreografi çalışmalarının sonucu olan oyuncunun MGS olduğu iddi. Kamera açılmanın bu kadar iyi kullanıldığı bir oyun daha gor-

medik biz. Vasat grafiklere sahip olmuştu rağmen, sanatsal bir yaklaşımla hazırlanan ara demolar ve kameralar kullanımı bu açıgi mükemmel bir şekilde kapatıyordu.

Not: "Sudden Strike Sanatsal Grafik'te nasıl bir başarı sağlanmış olabilir ki?" diye soranlar, bir pırıltı tonu boyunda askerler yapsalar ve onların gerçek olduğunu oyuncuları inandırmaya çalışılsın...

**PLANESCAPE TORMENT****2****SUDDEN STRIKE****3****SACRIFICE****4****BALDUR'S GATE 2**

EN İYİ HİKAYE

Metal Gear Solid

Oynamaya sırasında (ve sonrasında, hatta su an bile) birbirimizden kan aktırigimiz kategorilerden birisi de En İyi Hikaye idi. Metal Gear Solid'ın entrikası ve surprizlerle dolu hikayesi mi birinci gelmeliydi, yoksa Planescape Torment'in on fantezi romanını dolduracak zenginlikteki, duygularınızı okyanan, bazen ağlamaklı olmanızı.

bazen de şaşkınlıktan donakalmayı sağlayıp hikayesi mi? Sonuçta karar verildi, her ne kadar Torment'in hikayesi daha zengin idiyse de, hic düşmeyen tempusu ve oyuncunun hikaye üzerindeki dikkatinin dağılmamasına izin vermemen anlatımıyla Metal Gear Solid, hikaye dalında da birinci ligi hakediyordu.

**PLANESCAPE TORMENT****2****LONGEST JOURNEY****3****FINAL FANTASY 8****4****VAMPIRE: THE MASQUERADE**

EN İYİ OYNANIŞ

Diablo 2

Bu kategoride seçim yaparken "en kolay oynanan oyun'a puan vermek" değil, eğer öyle olsaydı MS Mayıs Tarihi birinci olurdu. Oynanabilirlikte birinci sıraya sekerken, kârmaşık bir yapıya sahip olan, ama bunu oyuncuya yansıtmayan, gereksiz tuşları, tıklamalarla ve oradan oraya koştururma-

ları oyuncuyu skmayan oyuntara puan verdik. Ve özellikle, ilk kez denenen oynanış biçimlerine dikkat ettil. Ama sonucta, başına oturan herkesi esir eden Diablo 2'nin, yüzlerce buyu, item, eşya, düşman kesmece arasında hiçbir zaman boğucu bir hal almadiğini hatırlatık ve sustuk.

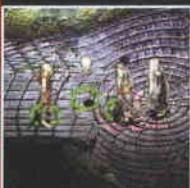
ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND**2****THE SIMS****3****COUNTER STRIKE****4****MDK 2**

2000'İN EN GÜZELLERİ

EN KÖTÜ DÜŞMAN

The Nameless One'in Ölümlülügü (Planescape Torment)

DİKKAT: Torment'i henüz oynamamış olanlar bu kısmı okumadan atlarsın, oyunun sonu hakkında konuşacagım... Tamam mı, biz bize miyiz? O zaman neden Torment'i seçtiğimizi söyleyelim. Çünkü, oyun boyunca kim olduğunu ve neden ölümsüzlükle lanetlendijini bulmaya çalışıp, sonunda kendi ölümlülüğü ile yüzleşen

**THE BEAST (HOMEWORLD CATACLYSM)**

**2
3
4
5**

DIABLO (DIABLO 2)

**2
3
4
5**

THE SORCERESS (FINAL FANTASY 8)

**2
3
4
5**

LÍQUID SNAKE (METAL GEAR SOLÍD)

**2
3
4
5**

EN İYİ ARA DEMOLAR

Final Fantasy 8

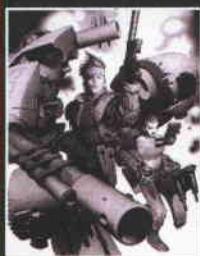
Şu difimi yevine takarken bekleyin bi dakka... Diablo 2 uğruna çok sıkı bir kavga çektiğim bu daldada seçim yapılırken, ama coğunluk her zaman haklıydı (ustalık, oldukça güçlülerde de...). Final Fantasy 8, girişindeki efsanevi du-

ellodan, "getti dağ gibin Squall" dedirten son demosuna kadar, beş CD'ye yayılmış toplam 75 dakkalık videolarının sinematik bir şölene sahipti. Dumura uğratın bir şekilde, bu demolar sırasında oyuna devam edebilmeniz de ayrı bir güzellikti. Ama ben yine de derim ki Diablo... (smack, drank, dudupdup, óztrakeborusu, ÇARTIT), Tamav, tamav, futtum... Vevin difimi gev....

EN İYİ KAHRAMAN

Solid Snake (Metal Gear Solid)

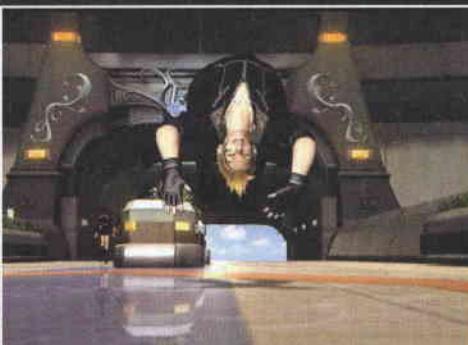
Tamam, tamam. Kabul ediyoruz. Hepimiz Metal Gear Solid'ı deli gibi oynadık, bitirdik, sonra tekrar oynadık ve tekrar bitirdik. Peki bunu Solid Snake uyuz, pisirk, kendi halinde, etliye sütlüye karışmayan bir kahraman olmayı yapar mıydık sanıyorsunuz? Kesinlikle hayır, "kahraman" sıfatına sapına kadar yakışan bir kahramanı Solid Snake. Yalnız bir şeyi söylemeden geçemeyeceğim: Ah Tuğbek ah, 50000 volt için nasıl da sattın Merylli.. Ayıp sana... Tuh...



SQUALL LIONHEART (FINAL FANTASY 8)

**2
3
4
5**

KATE ARCHER (NO ONE LIVES FOREVER)



GUYBRUSH THREEPWOOD (ESCAPE FROM MONKEY ISLAND)



THE NAMELESS ONE (PLANESCAPE TORMENT)

EN İYİ YAPAY ZEKA

Shogun

Shogun'a yapay zeka ödülü veren zihniyeti kınıyor ve yazmayı reddediğim. Shogun'da kim yapay zeka görmüşse o yazın. Rakip, oyunu hedefçanlaşdıracak yaratıcı stratejiler geliştirmek yerine bizim her hareketimizi izleyip buna tepki vermek üzerine kurmuştur. Okla kaç, atılları okçulan arkadan çevir falan başta yaratıcı gelebilir ama biraz dikkat edersen çok da

kısır. Buntar yapay zekadan çok gelişmiş scriptler. Yapay zekanın hiç hazır olmadığı köprü başı mücadelerinde nasıl çuvalladığını dikkat edin. Ayrıca oyunda görünen mini mini birimlerin embesil ötesi olduğu, çıldırttığı ve hatta delirliğini unutmamak lazımdır. Ama totale vurdugumuzda bu kategoride Shogun birinci geldi, ben dayak yedim... Ühü...



NO ONE LIVES FOREVER

**2
3
4
5**

THIEF 2: THE METAL AGE

**2
3
4
5**

HITMAN: CODENAME 47

**2
3
4
5**

RUNE

EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI

Daikatana

Yıllarca bekledik. Geceleri rüya-lanımıza girdi. Yapıcı firma inanılmaz güzellikte screenshot'larını yanyıldızca ağızımızın suyu aktı. Rüyalarımıza girdi. Ama 2000'in pek çok oyunundan geriye sadece büyük bir hayal kırığı kaldı. Quake3'ü alacağı edeceğim tahmin

edilen Daikatana'ya pek coğumuz 15 dakikadan fazla dayanamadı. Peki neden? Grafik ve ortamların igrençliğinden mi yoksa bitip tükenmez bug'larından mı, yoksa rezil oynanış ve asla varolmayan hikayeden mi? Hepsinden Daikatana herseyiyle kötüydü.

VAMPIRE: THE MASQUERADE

**2
3
4
5**

FORCE COMMANDER

**2
3
4
5**

MESSIAH

**2
3
4
5**

WIZARDS & WARRIORS

2000'İN EN GÜZELLERİ

EN ORİJİNAL FİKİR

The Sims

Bu kategoriye oy kullanırken ne zorlandık, ne de kolumuz kanadırmız kındı. Hepimizin beklenmedik bir şekilde görüş birliği içinde, kardeşce The Sims'in 2000 yılı içinde



EN İYİ GÖREV PAKETİ

Homeworld Cataclysm

Bu sene pek çok görev paketi çıktı. Ama bunların çok azı oyunun orijinaline yenilikler getirmedi. Homeworld: Cataclysm bunların içinde şüphesiz en başarılıydı. Homeworld'un hikayesine yaratıcı bir devam getiren Cataclysm'de birimler ve teknolojinin yanı sıra oynamanıza da farklılık-



lar vardı. Mesela ana gemi ve carrier'ların gemiye eklenen modüllerin geliştirilmesi ve bu modüllerin saldırılarda yok edilebilmesi oldukça çarpıcıydı. Ayrıca pilot görüşü sayesinde çarpışmaları tek bir geminin pilotunun gözünden izleyebiliyorduk. Kısacası Cataclysm'ın Homeworld'de bizi çeken güzel öğelerden önden verdi ve de aynı oyunu ikinci kez oynuyormuş hissi yarattı.

- AOE 2: CONQUERORS
- URBAN OPERATIONS
- HEROES 3: CHRONICLES
- TIBERIAN SUN: FIRESTORM

EN İYİ DEVAM OYunu

Diablo 2

Izin verin de alınsın bu ödül ya-nı. Beş senedir Blizzard yapıyor, biz bekliyoruz, onlar yapıyor, biz bekliyoruz.. Ve sonuçta elimize gecen belki beklediğimiz gibi taptı, iğne başı kadar hatalı olmayan, sonsuza kadar oynansa da sıkmayan, mükemmel kelimesini

yeniden tanımlayan bir oyun olmadığını. Ama, her türlü hatasına ve yanılısına rağmen, Diablo gibi bir efsanenin devamı olarak, eyunculan fazlaıyla memnun etti. Diablo 2, beş yıl beklediğimize degen bir oyun olmuştu.



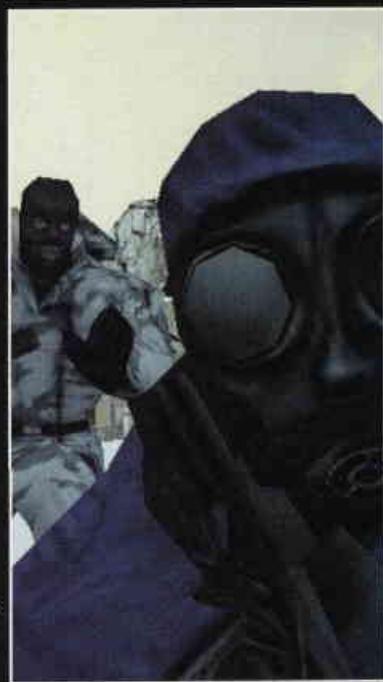
- ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- MDK 2
- FINAL FANTASY 8
- BALDUR'S GATE 2

EN BAĞIMLILIK YAPAN

Counter Strike

Artık pogumuzun bilgisayar "Enemy Down" efektiyle açılıyor. Masa üstlerimiz CS efektlenyle dolu. "Neden Dus'ta beni AWM ile vurdun" diye koca koca adamlar derginin içinde bir birleyle kavgayı edip kiser durumda. Rakiplerine bakığımıza hiçbir oyun CS'nin yanından geçmemi bili. Çekinmeyein sizde takılın. Level okuyucusuna tavsiyedir. Günde en az 3 saat CS her bünyeye iyi gelir. Hani tipli findik gibi. Yedikçe ömrünüz uzar, kollarınız kuşvetenir, refleksleriniz güçlenir, hafızanız ta zezenir...

- SACRIFICE
- SHEEP
- CRIMSON SKIES
- SHOGUN
- DIABLO 2
- THE SIMS
- HEROES CHRONICLES
- METAL GEAR SOLID



EN İYİ ATMOSFER

Metal Gear Solid

Dilimizde tuy bitti, ama MGS'nın aldığı ödüller bitmeyecek gibi görünüyor. Söylənmədik ne kaldi ki, ana karakterle bu kadar özdeşleştiğimiz bir başka oyun varsa söyleyin, onu birinci seçelim. Bakın diğer ödüllere, bir oyundaki atmosferi sağlayan bütün dallarda birinci olduğuna göre atmosfer dalında da Metal Gear Solid'in birinci olmasına şaşırınamak gerekiyor...



- BLAIRWITCH PROJECT: RUSTIN PARR
- DIABLO 2
- THIEF 2: THE METAL AGE
- HITMAN 47: CODENAME 47

SÖZ SİZDE...

Bu seçimleri yaparken oyuntar hakkinda kişisel saplantılarını bir kertara koyup, tüm profesyonelliliğimizle seçim yaptık. Ama elbette herkesi memnun etmek mümkün değil. Eğer siz de 2000'İN En İyi Oyunları listemiz hakkında birşeyler söylemek istiyorsanz, hemen açın en sevdığınız

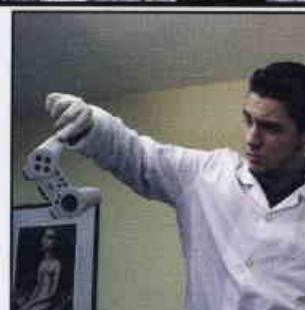
mail programını, level@level.com.tr adresine 2000 yılı içinde en çok zevk aldığınız 10 oyunun ismini yazıp gönderin. Gelecek ay sizlerin listesini hem dergide, hem de www.level.com.tr adresinde yayımlayacağız. Bakalım bizim seçimlerimiz sizlerin zevklerinizi ne kadar yansıtıyor...

AYIN MERAKLI OKUYUCU SORUSU

Oyun ve Donanımları Nasıl İnceliyorsunuz?

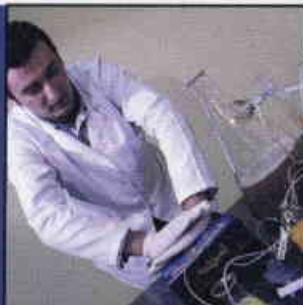


Onur: Donanım servisimizde, resimlerde de gördüğünüz gibi(!) genelde ben işin kabası, Tuğbek de ince kismını yapıyor. Benin elinden sağlam kurtulan bir cihazın Tuğbek'in elinden kurtulması ne mümkün? İşin sırlarını burada açıklayacak ve o elimizdeki karışıklıkların formülünü söyleyecek haliüz yok... Acıma Tuğbek, vur, bir dəhə vur, gümüşün monitor...

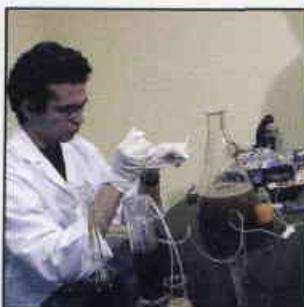


Emin: Oyun incelemesi çok hassas bir mevzudur ve kesinlikle baştan sağma yapılmamalıdır. Özellikle oyular bana ulaşlığında özel crash testleri için Sinan'a veriyorum. Sinan, hemen tokusurma ve reaksiyonlarla testlerini uyguluyor. Bu esnada ben de kitaplıklarımı çır, kahve, visne nektarı gibi sıvılar uyguluyorum. Daha sonra virus olasılığının karşı özü spreylere sıkıştırılmışken dezenfekte ediyorum. Mikroskopumu yerleştirdiğimde bir sey olmadığını emin olduktan sonra ilgili konsolumu yerleştirdip salıstırıyorum. Sonrası kalayı, begenmediğim ne kadar nokta varsa not oluyorum.

Güven: Her yıljinin bir oyun test edisi vardır derler. Ben de bir oyunu test ederken, öncelikle CD-ROM'un üzerinde kol, tayı gibi organik materyallerin olup olmadığı bakarım. Malum, oyun elimize ulaşan kadar birçok editör arkadan muayenesinden geçer (!). Bazları o kadar kötü holdedir ki suni teneffüs veya kalp masajı yapmak bile oyunu kurtaramayabilir. Aslında bir filmi eleştiriyor gibi yakıtısım oyunculara; senaryo, kurgu, görüntü, ses, oyuncular ve többi ki yönetmen üzerinde durduğum noktalarordur...



Tuğbek: Özellikle Donanım testleri büyük titizlik gerektiriyor. Gıhažı son videoena kadar söküp, parça parça incelemelisiniz. Acaba son video'da ucuz bir metal alışı kullanılmış olabilir mi? Bu sırphayla yaramazsınız. Bu yüzden çok dikkatli olmalı her şeyi dişlik etmelisiniz. Ortalık biraz fazla kirleniyor tabii, ayrıca ürünün yollayan firma ürünü çöp poseti içinde geri alımcı kızabiliyor. Ama olsun... Bakın bu monitor yeni olmasına rağmen içi dali gibi toz dolu. Bunu siz de olmış olabilirdiniz. (Arkadan Sinan'ın sesi duyulur) "Hayır!!! Manyek naptın monitörümü?!"



Gökhan & Batu: Ebette ki dergiye gelen önce oyunu umarsızca bilgisayara kopuy incelemiyoruz. Önce aşmaları gerakem bir grup test var. İlk olarak bazı virus taramalarından geçiriyoruz ve gerekiyorsa dezenfekte ediyoruz. Sonrasında yaptığımız ayrıntılı DNA crashirmaları bize oyunun ortalama yaşını ve ne kadar ömrü kaldığı gösteriyor. Eğer gelecek vadİ ediyorsa, oyunu son olarak "level polimerizasyonu" denilen bizim geliştirdiğimiz bir teknikle özel laboratuvarlarımızda klonluyoruz, ki olası bir tehlike veya karma halinde oyunun bir yedeği olsun, dergiyi okutırken bir okşaklık olmosen. Hatta itiraf edelim, bir keresinde bu laboratuvar çalışmalarının birinde vahşi ve radyoaktif bir oyun Batu'yu carpmış. İşte o günden beri ayrıntılı inceleme gerekliren oyuncularda Batu'yu kullanarak oyunum içine giriyor, her ayrıntısını yaşayarak okşuyoruz (geçen ayki kopuk konumuz için ne kadar hostahane misafiri ödedik biliyor musunuz?)



Sinan: En zor da benim işim olsa gerek. Her ay elimize geçen onlarda oyunun hangisi beteydi, hangisi bozuktu, hangisi incelemeye deðmezdi onlannı için oyuncular tek tek test ediyorum. Peki bu nazik ve çok önemli test asamasında kullandığım makine nasıl bir sey sizce? Pentium III 800 işlemci, 256 MB Ram'lı, GeForce 2 ekran kartlı bir bilgisayar mı? Hayır, sadece bir çekic. Alıyorum her ay gelen oyuncuların bir tarafo, teker teker indiriyorum kafalarına çekici. Onbesinci darbeden de saj kurtulan olursa o ay inceleyiriz... Netekim, resimde beni Mart ayı yasin planını hazırlarken görüyorum... SIRADAKİ...



14 Şubat yaklaşıyor arkadaşlar. Hatta bu yazıyı okuduğunuzda geçip gitmiş bile olabilir ancak, her bilgisayar oyuncusunun içine düştüğü bir açmazla bu ay çoğunuzun, yoğun biçimde aklının karışacağıını tahmin ediyoruz. Erkek arkadaşlarınızın bilgisayarlarla oynamasından haz almayan kız arkadaş-

larının eziyetleri sonucunda oyun oynamayı bırakın veya oyunlara dalıp 14 Şubat'ı unutanlar. Bu ay gerçeklerle yüzleşme ayı olacak belki de. Kolay gelsin hepinize. İşinla beni Skati.

Tomb Raider Chronicles

Lara Croft! Oyun dünyasının cadısı! Ölmezken laneti! Öldü ama bitmedi. Ondan kurtulamazsanız, ondan kaçamazsınız. Tam kurtuluşunu sandığınız anda yeniden ortaya çıkar. Ondan kaçmak için bilgisayar işinizi bırakıp sinema dergisine eleştirmen olursunuz, sinema filmi olarak karşısına çıkar. "Tomb Raider: Bitmeyen Kabus" tekrar monitörlerimizde. Kolay gelsin.

Giants: Citizen Kabuto

Kabuto! Allah canını almasın. Bu tarayı yeni ekmiştim, sen mi geçtin üzerinden? -Evet ben geçtim var mı diyeceğin? -Var tabi feribyesiz göründür. İnsan yeni ekilmiş mahsüslüne üstüne basar mı? Şimdi nasıl büyüyecek bunlar? Ne yiyeceğiz biz kadın? -Yiyosun da bana mi yiyosun kardeşim. Hem duri! Yemek dedin de, kamım açtı. Gel bakım sen buraya...

American McGee's Alice

Babaanne senin niye gözüklerin var? -Seni daha iyi görebilmek için yavrum. -Peki senin niye burnun uzun. -Kalitsal kızım, Doğustan. -Peki niye bu kadar büyük dişlerin var. -Takma dişler onlar yavrum, protez. Yaşanınca herkeste oluyor. -...İk-mik... Gak Guk... -Nooldu yavrum? -Pardon teyzede ben kırmızı başlıklı kızım, yanlış geldim heralde? -Yavrum, burası Aliş Harikalar Diyarında yanlış gelmişsin sen güzelim. -Pardon!

Seadogs

Kaptan, ufukta gemi göründü -Aferin. -Kaptan! Bu bir korsan gemisi.. -İyi! -Kaptan ama bize doğru geliyor. -Bana ne! -Kaptan, korsan gemisi bizi zordalayacak galiba. -Yavrum amma gürültü yaptın. Ne panik adamın sen? -Ama kaptan kestaneyi çizdiricez? -Ne yapım yavrum? -Kaptan gemiye girdiler -Görüyorum. -Kaptan adamları öldürüler. -Sakin ol bu sadece bir oyun. -Vani biz gerçek dil miyiz? -Diliz tabi. Bu bilgisayar oyunu sadece. -Vay anasını kaptan, ne gerçek oyunlar yapıyorlar....

Resident Evil 3

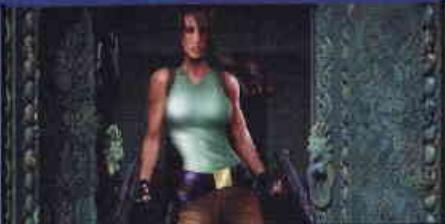
-Booo -Ne var kardeşim? -Ne varı mı var bunun? Booo diyorum. -Eee? -Eeesi, Booo işte. -Niye Booo diyosun ki? -Korkutmak için tabii. -Aferin, ben korkunca bayın göğe mi erceğ? -Yok da, ne bilim, ölüüm ben, korkutmadam lazımdır. -Ölüüğün mü kalmış senin? Sapsağlam adamsın. Bak saksan suyumu çikartacağın, gidip çalışsana. -Haklım abı, bunu niye düşünmemedim ki? -Tabii olum, baksana, yünlüsün konuşuyosun, hipliyosun zıpliyosun. Geri dönmüşsin sen. Yaşamın tadını çıkar, bırak böbüy mööyü; akilli ol. -Utanç içindeyim sayın abim.

The Gift

Amcacılm yüz mumluk ampül var mı? -Var yavrum neden? -Yaratıkları öldürmek dem... -Öyle söyleşene yavrum, o zaman sana yaratık öldürücü ampül verebilim. -Allaaa! Ciddi mi? Ne iyi olur ya. -Tabii yavrum, teknoloji çok gelişti artık. -Valla bakkal amca, sen var ya bi taneşin. -Evet öyleyim, dünyada benden başka sana veresiye veren bakkal olmaz zaten. Şu hesabı ne zaman kapatacağ? -Aynı başında kapaticam amca, yalla. -İyi.

Project I.C.I

Meraba cim. Senin görevin tabi eğer kabul edersen... -Şsst, alo, bi dakka, kabul etmiyorum. -Daha görevi söylemedim ki cim. -Olsun ben kabul etmiyorum yine de. I.Q'dan bi kız tavlamışım, şkil yapmışım. Tatlıca cikiyorum. -Sayınmala cim, dünya barışı ve insanlığın geleceği bu görevle bağlı. -Yeter kardeşim, her hafta her hafta görev mi olmuşmuş. Biraz da ceymisi gönderin görev'e. -Hangi ceymisi? -Ne bilim var, şu İngilizler'de var ya bi tane, bond mudur yedi midir sekiz midir nedir? Genç ama yetenekli bir çocuk. -Telefonu var mı sende?



48



42



52



64



56

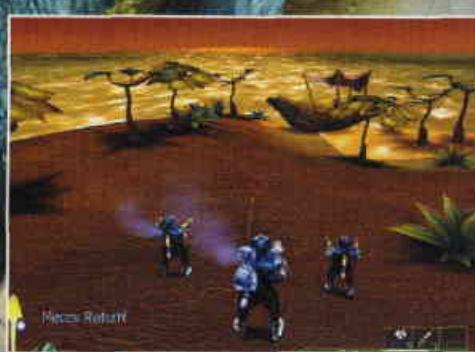


78



58

**4X4 • Tony Hawk's Skater • Castrol Honda • Jagged Alliance • Sheep • Real Myst
Links 2001 • Blear Witch Project 2 • Blear Witch Project 3 • Jet Fighter 4
Colin Rally 2000 • Call To Power 2 • Freedom Resistance • Battle of Britain**

Yazar: M. Uğur Yıldız / Dizayn: M. Uğur Yıldız / Dağıtım: Interplay / Tür: Aksiyon / Bilgi için: www.level.com/giants

Bu ay inceleyeceğimiz oyunlardan biri de güzel grafikleri ve hoş esprileriyle Giants. Bu oyun acımasız dev Kabuto'yu konu alıyor. Şu an tam karşınızda gözlerini dikmiş size bakan arkadaş da Kabuto. Kabuto?!!
KABUTOOOOO!!!!

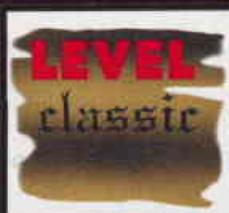


2000'in en merak edilen oyunlarından biriydi Giants: Citizen Kabuto. Ve tıpkı geçtiğimiz yılda okumasını beklediğimiz diğer muhteşem oyunlar Black&White ve Max Payne gibi gerçekte geçti. Oyun yapmak gitmek zorlaştırdan midir yoksa oyun satışının en yüksek olduğu Amerika ve Avrupa'da oyuncular beklemekten sinir krizi geçirereklerin ulkenin psikiyatri piyasasına büyük katıldısan mı bilinmez artık. İyi bir oyunun haberini aldık mı evi made ve sinir hapi doldurur olduk. Ama bizler olgun insanlar olduğumuzdan muhtesem bir oyun için ne kadar gereklirse bekleriz. Giants: Citizen Kabuto'da tam anlamıyla bu. Muhteşem. Ama ne yazık ki muhtesem olmasının kansusuz olduğu anlamına gelmiyor. Bunun sebeplerine girmeden önce tanışmamız gereken destar var.

Giants'ın en belirgin özelliği kesinlikle oyundaki iki türlerin birbirinden farklılığı. Daha önce Starcraft'da zirvesini yaşayan farklı iki türlerin karışması, bu sefer gerçekten çok başka bir boyutta ulaşmış. Birbirinden her açıdan farklı olan iki türümüz sırasıyla, Meccatynler (Meccsi), Sea Reaperlar ve Kabuto. Fark ettiyez, üçüncü türümüz olan Kabuto bir tekli sahne. Yani iki farklı değil, tek başına dünyaya bedel olan bir dev. O Kabuto ki... neyse sırayı bozmayalım.

Evvel zaman içinde...

Tabii işin zor olan kısmı hâle
sine farklı karakterde ilk sezon
takımından sonra mantıklı bir rüya ye-
yazabilmekte. Giant's da bu faz
ıyla başarılı olmuş. Hikayemiz soy-
le... Oyunumuzun set ve oyuncular
rezekli Meccaryn'ler Paz, Tel, Re-
gie, Gorden ve Bennett, beş ark-
adaş bir uzay yolcusuna dolmuş
Planet Yüzükleri'ye gitmektedirler.
Bir arka planı: deniz, kızlar,
kurtlar, figürlarla bir ve kezber on-
ları beklemektedir. Ama yolda bir
aksilik olur ve gemileri bozulur
(sanırım gemilerini bir uzay balig-
yutar). Onlar da en yakında bul-
dukları gezegene gemyi tamir
ebejmek için inerler. Ama bu
saçaklar evrende bulabilecekleri
en yanlış gezegende oldukça
dan habersizdir. Coğu sularia
kadar bu gezegende Smarje
mimari bir halk yasar. Kendileri



dışında kimseye zarar olmayan mutlu bir halktır bu Sevimli evlerinde yaşarlar, deli gibi yemek yerler ve aç, oduklarında gözleri hiçbir seyi görmez. Ama gezegende yalnız başlarına degillerdir. Sea Reaper'lar bu gezegenin eski sahipleridir ve kraliceleri Sappho'nun kadın eşcinselliğinin mucidi şair hanım kişi ile bir alakası olsa (re) içi ıhrs ile doludur. Zaten Sea Reaper'lar çıktındır kötüluğun esin olmuşlardır. Gezegende onlardan başka sadece zararsız Smartie'ler olmasına karşın Sappho bir ordu kurma ihtiyacı duyar. Bu ordu da Sea Reaperman

ismindeki tek gözü ve en az diğer ırklar kadar salak olan askerlere Reaper isminden topragın altından ilerleyebilen dev böcek cinsi eşlik etmektedir. Ama Sappho bununla da yetinmemiştir ve Kabuto isimli canavarı yaratmıştır. Xisacı Sappho gezegeni cehenneme çevirmeyi planlamaktadır ve onun bu planına karşı çıkmaya sadece Delphi cesaret eder. Bu genç asılnda Sappho'nun güzelleri güzel öz kızıdır. Diğer Sea Reaperlar gibi yeşil renkli çırkin bir yaratık değildir Delphi. Çünkü Sappho onu doğanın sıfatlarından yaratmıştır. Onda doğadan gelen ışılı ve canlılık vardır. Ama henüz ona sahip olduğu güçten kullanma yeteneği verilmemiştir. Bu yüzden Sappho hün Smartt'e yapmış olduğu eziyete sadece seyirci kalabilmektedir. Meccaryn'lerinin adaya inişi, daha doğrusu düşerek dört bir yana dağılmaları, ve kırık Smartte Timmy ile tanışmaları istemamıştır. Bu tam bu ana rastlar. Böylece Sappho'nun ordusuna da yapacak iş çıkar.

Hikaye kulaga ilginc geliyor degil mi? Ama emin olun oyunu oynadiktan sonra sizde, tüm bu anlatıtlannın sadece arkadaşın gelecek olan esprifittininası zemin hazırlayan bir dekordan başka bir sey olmadığını göreceksiniz. Oynadığınız her görevden önce çıkan oyuncunun kendisi notlarıyla yapılmış suçlu molar zekice ve inanılmaz dereceden komik. Bu molar hem üşenir hem de olsun olduğu konusunda oldukça iyi fikir verenler hem

de gülmekten kırılganıyor.

Oyunun senarı
YOSHINO Selçuk

Erdem yazmış olsa ancak bu kadar komik olabilirdi. Giants'ı oy nadirinden sonra Monkey Island gözüme Dostoyevski'nin Suç ve Ceza'sı gibi görünür oldu. Hatta Timmy'nin Kabuto'ya kurban edildiği oyuncunun en acıdı demosunda gümemekten sandalyeden düşüp hem kafamı hem de sandalyeyi kırmaya oldukça yakıştı.

Borjyzee ve Yan

Elbette farklı ırklara sahip bir oyunda tek dert bunları bir araya getirecek bir hikaye bulmak değil. Oynamışta çok önemli ve tamamen farklı olması gerekiyor. Plenet-

on bu konuda da çok ry bir performans sergilemiş. Bu başarının anahtarı ise şadilik. Kontroller minimum düzeyde tutulduğu için farklı iridalarla alışmak çok kolay. Hem böylece kansik kontroller oyuncunun aksiyon yönüne kötü etkilemeliydi. Bunun en belirgin noktası da üs kurmanın olabilecek en basit hale getirilmiş olması. Mesela binaların yerleri standart. Zaten piðukça az bina tipi var. Sadece savunma silahlarının yerlerini siz belirtiyorsunuz.

Oyunun turu aksiyon ama içine başka türlerden pek çok öğe yedirilmiştir. Mesela strateji oyundanın tekeliinde olan us kurabilme ilk defa bir aksiyon oyundan yer alıyor. Ayrıca oyundan içinde katıldığınız ReaperSkin Race bugune kadar yapılmış en iyi JetSki yarış oyunu olabilirmiş. Gerçi dordüncü yanında esesdi resmen su balonuna çevirmiştir ve cheat yapmadan geçmek için sağlam sınırlar gereklidir ama ilk üç yanlışla zeykildi. Tabii Meccs olarak oynarken oyuna mükemmel şekilde yedirilen Taktik Komutları turuncu



atlamamak lazımlı. Kısaçtı Giant, bugüne kadar görülmemiş çok lütfen. Oyunumun sonucunu bize Oynadıktan sonra fark ettiğimizde mak, sürekli farklı seyler yapmaklığınızla canlı tutuyor. Bunun tek istisnası 4. ReaperSki yarışı. Ama onu bir yana bırakırsak "Ben bu oyunu oynarken sıkıldım" diyenler ibreti alım olsun diye sallanırmışız.

Aynı Starcraft'da olduğu gibi üç irki sırayla oynamalısınız. Yani Kabuto'nun gücünde sahip olabilmek için önce Mechs ve Deiphis



görevleri bitmeyi. Her ırk için 5 görev var. Ama görevleri çoğu 3-4 küçük görevden oluşuyor. Yani Giants pek uzun bir oyun olmasa da bitiriginde "Dur, daha yeni isimlik, tadi damagımda kaldi" dedirmiyor.

Sana dün bir tepeden baktım aziz Giants!

Giants'ın ırkları ve oyuncu başta kılıçlılığına ve bol esprili hikayesi ne eklenen en büyük artı grafiğidir. Büyük artı mı dedim? Sınıfı her bir Kabuto boyunda 5 koca atın yıldızı çevirelim. Giants grafikler söz konusu olunca tek kelimle bir sanat eseri. Oyunda

kullanılan özel motorun yetenekleri ve ekibin tasarım gücü son yıllarda yarışen güzel grafik eğilimini tam anlamıyla zirveye taşıyor. Elbette bu sağlam bir sistem gerekiyi anlamına geliyor. Ama her güzel seyir bir bedeli vardır.

İsteseniz 256MB RAM, Athlon 800 ve GeForce2 Ultra sahibi, sağlam bir sistem ile oyndarken Giants'da ne gibi güzellikler görüleceğini anlatmaya çalışıyorum. Öncelikle oyunda kullanılan tüm renkler muhteşem. Bir birine gecen, panitayan, yansyan her renk iç açıcı. Renklerin ve işin kullanımındaki mükemmel oyuncunun geçtiği adaların hayal ale-

mine çevriliyor. Ustalık yüksek bir tepeye okarsanız (Kabuto'nnu bu gerekli değil doğrudan) bütün bir adayı buradan izleyebiliyorsunuz. Bütün o güzelik altınında izinli giydir. Hala adının kenarında bir yete oturup denizde doğru söyle bir beklemi mi büyülüyorsunuz. Gunesin deniz üzerindeki yansımaları ve renk oyuncuları siz oylesine mest ediyor ki arkasından Kabuto gelip siz yese bile farketmiyorsunuz. Karakter modelleri de çok güzel. En güzel de Delphi elbette. İlk defa bir oyun karakterinin bu kadar düzgün bir modeli. Bugüne kadar alıştığımı

polygon teknikleri ile dolu robotlar unitutun. Giants'da hersey poster gibi. Zaten oyun 1920x1440 çözünürlüğe 32-bit olarak çalıştırında coşunucuk olarak da posterleri yakalıyor. Neyse daha fazla ağızınızı süpürdüm sam Celeron 300 ve TNT2 M64 ile idare eden ve sana dök hayatın dan memnun olan arkadaşlar etrafında mesajlar atıyor. Ofis sarab-

ı. Tabii bu güzel grafiklerde, tuş såhane deniz manzaraları ne yiğider? Rakı ve balık mı? Yapmayan arkadaşlar, müzik. Elbette ki orkestral sahane bir müzik. Gerçekten oyunun habzını tutacak kadar atraktiv gerektiginde size bu güzel manzaralarda huzur veren mükemmel müzik. Aşinda bu hiç de sorpuz değil. Çünkü Giants'in müzicklerini yapın sahne Icewind Dale'in odulu müzicklerini yapan kişiden baykas değil. Kosacısı Interplay'ı bastırıp sağlam tutup elindeki en iyi bes

teker bu işe görevlendirmiş. Müzikler o denli başarılı ki kısa süre sonra sadece Giants'ın müziklerinden oluşan bir albüm piyasaya çıkacak.

Gülün Diken!

Sıra sıra kadar Giants hakkında anlatımlarına bakılırsa oyuncu geçmiş en iyisi oysa olabır. Ama bundan sonra anlatılacakları o kadar da hoş değil maleş. Çünkü Giants oyuncusuna güzel bir gol iddialarından arsenik damlıyor.

Giants'en en büyük kusuru çağımız oyuncularının en büyük hastalığı Christmas a Yetişinde Bol.

Bol Satılım mantarı. Bunu oyunda çok

iyi sezbiliyoruz.

Bol oynanın hizaya

si çok. Kurgulanmış.

grafikler mükemmel tasarımların

son aşaması olan bölüm

tasarımlarının

sonuna gelindiğinde Planer Moon elini biraz fazla

acele tutumut. Meccs ve Delphi'nin yaratıcı bo

tumelene karşılık Kabuto'da iş

onune geleni yok, kapiyi bulu

dönmüş. Ustalık oyuncunun en ke

yili kısmı olan ata videolar son

bölüm hariç Kabuto'da yok. Her

bölüm arasında gürmeye alımsa

ken ara vermeden bölüm iste

ne bölüm oynamak bac Hos de



zorunda kaldığınızda bölüm genetirmemi. İşin kötü yeri oyun içinde save yok. Olurken o bölümde en basit başlıyorsunuz. Kısa bölmeler için bu çok dert nemiyor. Ama özellikle es kurdugunduz uzun bölmelerde tam bir karın ağrısı. Planet Moon buna çözüm olarak olup yine de bölümizi sağlayarak çözüm getirmiş aklinca. Amatörün kitleyi sizin masasınıza alır ve bütümü basarı yükselsiniz. İndiride bölümde bulamıyorsunuz haliley. Bu yüzden oyuna başlamadan önce mutlaka patchini indip kurun.

Mümkinse birlikte oynamayalım

Giant's'in ikinci kötü yanı ise Multiplayer oynamanın pek mümkün olmaması. Çünkü ikiler gür olarak rüslüyle değil. Bizim ofiste yaptığımız ilk multiplayer denemesi kabuto vs. Delphi şeklindeydi. Delphi'nin güzelliğine kapılan Sinan, ben onu 6-7 kez ham yapıp yaklaşık 10 kez hanın diğer ucuna sırtaktan sonra bir daha oynamamaya yemin ettim. Delphi'nin Kabuto'yu Reapers ile Turbo mode'da ezmesi düşündür hic bir öldürme sansı yok. Ama bu da mantık olarak saglıklı değil. Aslında Planet Moon'da durumun farklıdır. Bu yüzden oyunu multiplayer olarak oynamak 5 Meccs, 3 Delphi ve 1 Kabuto şeklinde takımlar kurulması tavsiye edilmiş. Ama her zaman el altında Giant oynayabileceğiniz 8 kişi bölümün mümkün olmayacağındır. Bu yüzden tek Multiplayer sansızı Mplayer ile Internetten oynamak. Ülkemizin bitmek tükenmek bilmez Internet hızı sorunları yüzünden bu yeteneğe zararlıdır. Buna Multiplayer kodunda kriburgular eklenince bu sansızın da hemen hemen sınırlıdır.

Mplayer'a bağlandığında servislerde toplam 600 Rainbow Six oyuncusuna karşı sadece 5 Giant oyuncusu vardır. 5'de idare eder hali bir el atalım diye oyuna bağlanırsın, çalışmaz ama tüm cebelâma rağmen oyuna bağlanıma sırasında kilitlenip durdu. Biz bes günban Giant oyuna düşündük sadece ikisi oyuna gi-



dar mükemmel de olan bir oyuncu yaratmayı başarır. Gerçek oyuncular çok bir zamanı olmadığı ve devam oyunu hakkında herhangi bir haber okmamıştır. Ama Giant's'in devamı yapılmazsa bence yazık olur. Beni sındırdı sabırsızlık beklemeye başladım. Giant's kesinlikle ilk çıktıgı andan beri bir klasik, bir kult, oyun dünyası için bir gurur abidesi. Çok uzun yıllar sonra torunlarımıza "Dedecim o muhtesem Giant oyunuńu bize anlatısan" dediklerinde yüzünüz kızarı istemiyorsanız hemen alıp oynayın.

Grafikler

Tek kelimeyle Muhteşem. İki kelimeyle doğaüstü. Üç kelimeyle Tanrı! Gözlerime inanamıyorum.

Ses ve Müzik

Kabuto'nun gürlemelerinde olduğu gibi efektler super. Müzikleri ise zaten album olarak piyasaya sürücekler.

Oynamabilirlik

Hem zevkli, hem şode, hem de basit. Kراسаси çok iyi. Üstelik sürekli değişkenlik gösterdikinden oyun asla sıkıcı olmuyor.

Atmosfer

Genelde grafik ve sesde ki başarı üzerine kurulmuş. Ama bu ikisi öyle başarılı ki atmosfer asla kaybolmuyor.

LEVEL Notu

92

Giant: Citizen Kabuto çıkmadan önce en çok konuşulan oyullardandı. Görünüz ki boşuna konuşulmadı. Daha ilk screenshot'ları ile olay yaratmayı başarmıştı.

Minimum: Pentium 350, 64MB RAM, 8MB DD ekran kartı

Önerilen: Pentium 400, 128MB RAM, GeForce MX ekran kartı

Multiplayer: Mplayer, Direkt IP ve LAN üzerinden 8 kişiye kadar.

Grafik Destek: 3D ile maksimum 1280x1024, 32-bit renk destekli.

LEVEL KARNESİ



4X4 EVOLUTION

Ya offff, babaaaa ben bunlardan istiyorumm!!!!

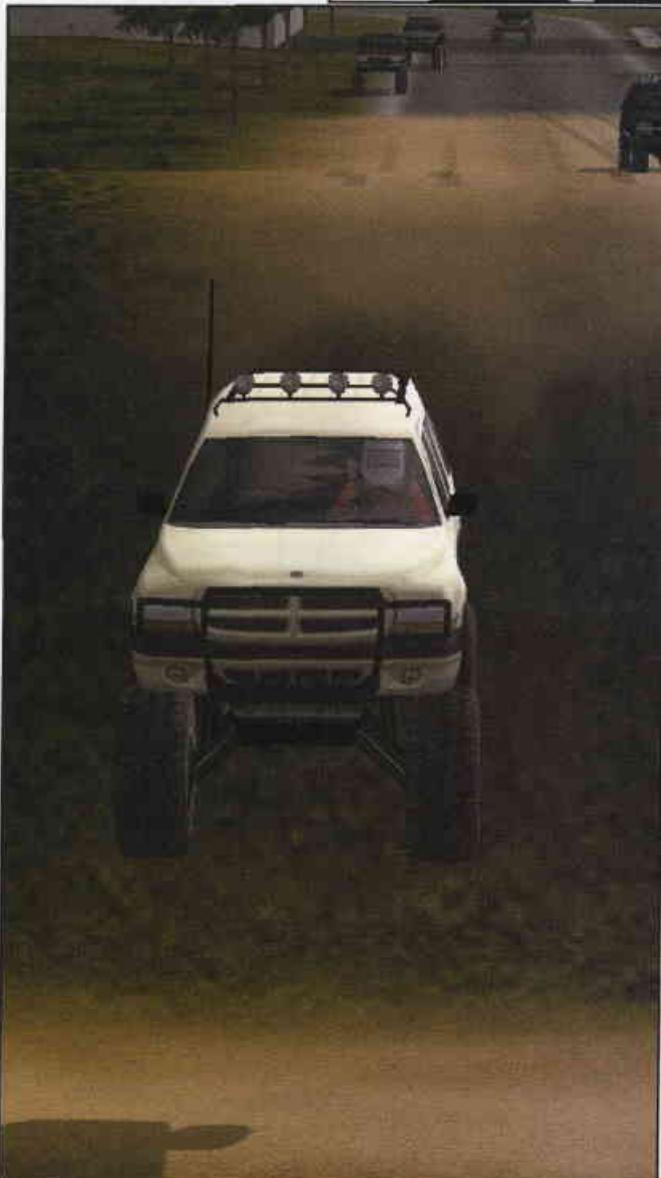
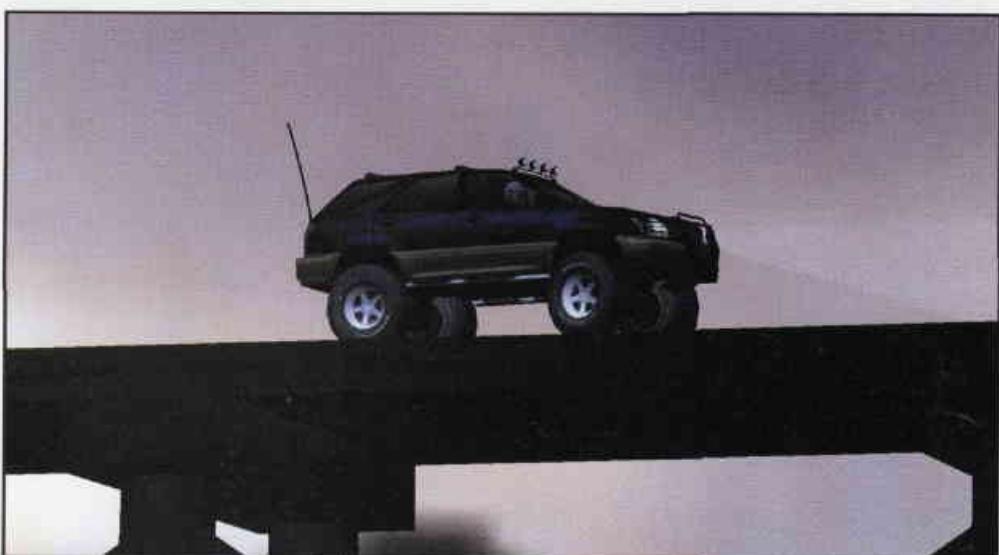
Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: Spor

Web: www.activision.com

Hiz duygusunu sanal dünyada tattırmaya çok zaman önce başladık. Bilgisayar varoluşundan beri en çok tercih edilen oyun türlerinden biri yarış oyunları oldu. Özel olarak bir strateji veya adventure hastası olabilirsiniz ama herkes eline bir yarış oyunu almayı gaza basıp oynayabilir. Bu yüzünden ki yapımcılar yanlış oyunu yapmaktan hiç vazgeçmediler. Araba, motor, teknede minden konuda yarış oyunu yaptılar. Araca özel oyun yapmaları bir yana, markaya özel yarış oyunumuz bile oldu. Fakat kimse ciplere özel bir oyun yapma-



mişti. Terminal Reality'nin yayınladığı 4x4 Evolution bu konuda sabırsız istekleri olanlara güzel bir cevap olabilir.

Bunlardan bi tane alayım

Kariyer modunu seçtiğinizde karşınıza 3 seçenek çıkıyor. Evinize gitmek, alışverişe çıkmak ve yarışmaya gitmek. Evinizde elinizdeki aracı ve onu modifiye edebileceğiniz parçaları görebiliyorsunuz. Bu parçaları istediğiniz gibi takip çıkarmak yine ve yarışlarla ilgili istatistikleri görmek yine bu bölümden yapılıyor. Aracınızı satmak istediğinizde buradan satmanız gerekiyor. Halbuki bu menü alışveriş menüsünde olsaydı daha iyi olurdu. İkinci menü olan alışverişte araç veya parça satın alabiliyorsunuz. Başlangıçta 30.000\$ paranız var. Bu parayla orta karar bir araç rahat alınıyor. Yani başlangıçta ezik araçlarla oynamak zorunda değilsiniz. Bu paraya alacağınız bir cip modifikasyona gerek olmadan siz bir kaç turunva götürebiliyor. Araç satın alma menüsü ilk girdiğimde beni oldukça etkiledi. Çünkü 10 civarında marka var ve bazlarının çok fazla model aracı bulunuyor. Hatta buradaki detay biraz abartılmış ve bazı araçların 2000 bazlarının 2001 modelleri konulmuş. Sanal oto galerisi şeklindeki menümüzde bir araç seçtiğinizde onunla ilgili özelliklerini gerçek-

ten oldukça detaylı ve gerçeğe uygun görüyorsunuz. Bazı firmaların off-road tipi yarışlarda kullanılmak üzere geliştirdiği özel araçlar var. Fiyatları diğerlerinin yaklaşık 10 - 15 katı. Bu araçlar için biraz fazla yarışa katılıp biraz fazla para biriktirmelisiniz. Araç satın alma menüsünde ilk başlarında oldukça fazla vakit kaybetmek zorunda kalıyorsunuz ama sonunda bir araç ve rengini seçip diğer menüye geçmeniz gerekiyor. Araçların renkleri de orjinalde varolan renkler. Yani her aracın her renk yok.

Bir sonraki menüde de aracınıza parça alabiliyorsunuz. Bu menünün de araç menüsünden hiç aşağı kalır yanı yok. Farlardan süspansiyona, lastiklerden kaptartaya kadar bir çok kategorinin hepsinin alt menüleri var. Burada parçaların üzerine gelice aşağıda çıkan yazıyı okumanız iyi olur çünkü o parçayı takmanın size ne gibi yarar sağlayacağı ve takmak için neye ihtiyaç olduğu açıkça anlatılmış. Bu yararlarda genelde bir kaç başlık altında toplanmış. Örneğin taktığınız yeri bir far takımı gece yarışlarında ortalığı gündüze çevirebiliyor veya sisli havada daha ileri görmenizi sağlayabiliyor. Diğer bir modifiye başlığı ise aracın ürettigi gücü yani torkunu artırmak. Bunun için motora eklemeler yapmak gerekiyor. Kapasiteyi artıracak parçalardan yakıt dola-



mini ayıran özel ciplere kadar bir çok seçenek de burada bulabilirsiniz. Onun dışında aerodinamik etkileyen birçok ekleni var. Kariyer modu hakkında önemli bir nokta da farklı turnuvalara farklı sınıf ve marka araçla girmeniz gerekiyor. Bu yuzden sürekli araç değiştirmeniz gerekecek.

İçinde yatarım

Artık menülerden kurtulup yarışa geçmenin zamanı geldi. 4x4 Evo'nun iyi bir grafik motoruna sahip olduğu hemen göze çarpıyor. Araçlar oldukça detaylı çizilmiş fakat haritadaki bitki gibi bazı objeler de daha iyi olabilir. Esasında oyunda araçları tanıtmak için yapılmış gibi bir hava var. Yani Blazer'in kapısının alt köşesindeki kabartmalı yazı okunabiliyorken çalışlıkların kağıt gibi yapılması biraz komik kaçmış. OpenGL motoru Direct3D'ye göre biraz buglu. Yine de oldukça keskin araç görüntüleri elde edebilmek mümkün. Motor günün değişik zamanlarını ve farklı hava şartlarını oldukça iyi sunuyor. Gündüz, günbatımı, gece gibi zamanların dışında ilk defa gördüğüm bir zaman dilimi de "Pitch Black". Burada etraf zifiri

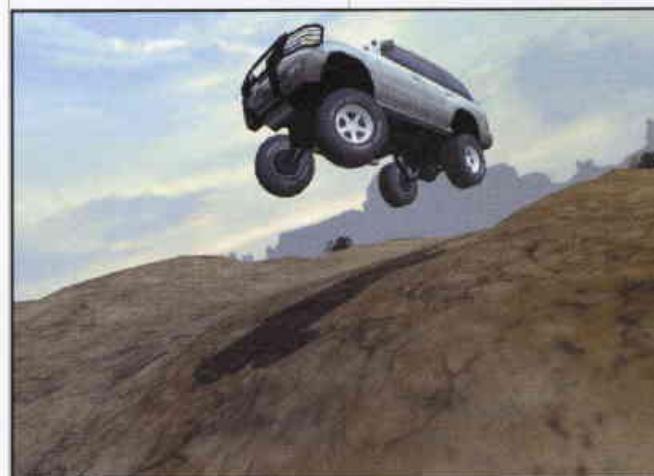
karanlık ve biraz ilerisini görmek mümkün değil. Sis, yağmur, kar gibi efektlerde iyi yansıtılmış. Fakat hasar efekleri yok. Genel olarak grafik motoru bazı yerlerde oldukça one çıkarken bazı

kuyor. Müziğin hareketli ve oyuncun havasına uygun olması iyi olmuş fakat biraz daha çeşitlilik olabilirdi.

Haritalar off-road oyununa yakışır şekilde dizayn edilmiş. Hemen hemen her haritada belki bir güzergah var fakat bu güzergahtan sapmanız ve tepelere tırmanarak kısa yollar bulmanız tamamen sizin elinizde. Tek mecburiyetiniz doğru kapılarından sırayla geçmek. Haritalarda çok ilginç objelere rastlıyorsunuz. Örneğin bir haritada bir tır sizin önüne katıp gidiyor, diğerinde trenlerin üzerinden atlıyorsunuz bir diğerinde ise uçak hangarından araç kullanıyorsunuz...

Dere tepe uçarım

Şimdi oyuncun en büyük eksik-



yerlerde de beklenmekte hatalar ve eksiklikler içeriyor. Yine de bu dev araçları izlemek çok zevkli.

Oyuna eşlik eden müzik hareketli fakat motor sesleri iyi değil. Vites attığınız ve hızlandıığınız hissini veremiyor. Çarpma efektləri yok. Ama tekerlekten sıçrayan çamurun kameraya çarpmasına ve ses çıkarması çok hoş gözü-

lerinden biri geliyor. Bu kadar detaylı araç tanıtım oyunda araçların kokpitlerini göremiyorsunuz. Bir çok kamerası açısı var fakat araç içi yok. İkinci bir büyük eksik de yine araçlara yaramış. Araçlarda hiçbir hasar göremiyorsunuz. 15 metre suya dalıp gidiyorsunuz atlayıp zıpliyorsunuz fakat araçlarda çizik yok. Bu yuzden de fizik motorunda yu-

muşatmalar yapılmış. Uçan bir araç çok zor yan düşüyor veya devriliyor. Kullanılan araçların çoğu dört çeker olduğu için 3 adet vites modu kullanıyorsunuz. 2WD çift tekerleğin çekisini sağlayan mod. Bu modda araç düz yolda iyi gidebiliyor. 4WDH tekerleklerin çapraz çekisini sağlıyor. Bu mod arazide iyi gidebiliyor. 4WD ise her tekerde ayrı çekis veriyor ve bu şekilde neredeyse düz duvara bile çıkabiliyorsunuz. Haritalardaki kısa yollar dik tepelerden geçebiliyor. Buralarda doğru zamanlarda

doğru vites modunu kullanmak yarışı kurtarabilir veya kaybettilir.

Bir diğer eksik ise menülerin oldukça anlaşılmaz ve karışık yapılış olması. Buna rağmen oyun içi arabirim kötü değil. Yapay zeka ve zorluk başlangıç için iyi ayarlanmış. Fakat oynama süresi uzadıkça bilgisayar daha kolay gelmeye başlıyor. Bu andan sonra da multiplayer oynama isteğiniz başlıyor. Bu dayanılmaz istek size oyuncun iyi bir multiplayer olduğunu söyleyince sizi daha da kamçılayacaktır umarım. Çünkü piyasadaki sadece ciplere ayrılmış iyi grafiklere sahip tek off-road oyunu. Ve böyle bir oyunu multiplayer oynayabilmek oldukça zevkli olacaktır.

Bütün oyun boyunca sadece cip kullanmak başta sıkıcı gibi gözükse de oyuncun içeriğini görünce böyle düşünmemeye başlıyorsunuz. Genel olarak oyuncun oldukça iyi olduğu noktaların yanında çok fazla eksisinin bulunduğu yerler de var. Eğer eksikler sizi rahatsız etmiyorsa kesinlikle kaçınılmaması gereken bir yarış simülasyonu. Mükemmeli aramıyorsanız oldukça eğlenceli vakit geçireceğinizin garantisini verebilirim.

Onur Bayram

Grafikler

Cok İlginç. Grafik kusursuz. Ama hiç hasar yok. Bu iyi mi? Küfür mü ben de kararlısun.

Ses ve Müzik

Hareketli müzik oyuncu boyunca tempoyu üst düzeye tutuyor ama sesler çok iyidir. Motor sesleri daha gerçekçi olmuştu.

Oynamabilirlik

Turnuvaları farklı marka araçlarla ve farklı modifikasyonlarla oynamak sizin oldukça oyun başında tutarak.

Atmosfer

Haritalar tam olarak bir off-road oyunu için yapılmış. Her türlü hareketi denemeye elverisi.

LEVEL Notu

80

Oluşucu eksikler olmasından rağmen grafik ve içeriğin zenginliği bu notu hak etmesini sağlıyor. Eksiklikler genellikle yumur ve bir zanavarla turşulanır.

Minimum: PIII 500, 64MB RAM, 3D Ekran Kartı

Önerilen: PIII 500, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Karti

Grafik: OpenGL, D3D, 1600x1200

Extra: Driving Wheel

LEVEL KARNESİ

TOMB RAIDER CHRONICLES

Aslında ölüünün arkasından konuşmak doğru olmaz.

Yapım: Core Design

Dağıtım: Eidos

Tür: Action-Adventure

Web: www.eidosinteractive.com

Ancak bu artık beyninizin kazınmış bir oyun kahramanı olunca bırakın konuşmamak düşünmemek bile neredeyse imkansız...

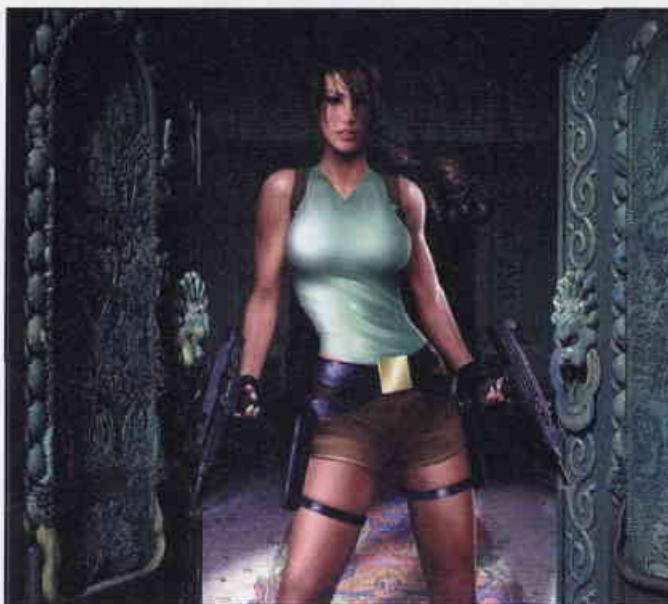
Core Design bu sene de geleneğini bozmadı ve geçen sene The Last Revelation (?) ile verdiği sözü yerine getirmeyerek yılbasında Tomb Raider serisine yeni bir üye ekledi. Kurulum olarak bakan olursanız Tomb Raider Chronicles serisinin beşinci ve (umman) artık kesintiksiz serinin son oyunu. Herhalde bir şeyin etinden, süttünden ve butundan faydalanan diye buna denir.

Bilgisayar oyun tarihinin en başarılı serilerinden biri olan ancak açık konuşmak gereklisi son bölümde artık büyük bir kesimin sıkımasına neden olmuştu. Bu bölümün akibetinin ne olacağı henüz belli değil. Dördüncü bölüm olan The Last Revelation'in sonunda Lara'yi bir mezarın içerisinde bırakmıştı. Tabii ki devam etmesi muhtemel her filmde kullanılan hile burada da kullanıldı ve Lara'nın henüz ölüp ölmediğini bize belli etmediler, açık bir kapı bıraktılar.

Ancak ne yazık ki Lara'nın bedeni kurtulamamış ve Croft Mallanesi'nin bahçesindeki yeni yeri alımı. Gazeteci ve tanıklarının katıldığı bir cenaze töreni ile gömülen Tomb Raider artık sadece hatıralarda yaşayacaktı ve nitekim öyle de oldu. Çünkü cenazeye katılan ve hayatında çalışmalarında ona yardımcı olan Winston, Jean Yves, Father Dunstan, Winston ve İrlanda aile papazı Lara'nın evine döndüler ve onunla ilgili anılarını anlatmaya başladılar. Oyun Winston'ın Philosopher's Stone'u alıp, Lara'nın Roma'da başından geçen macerasını anlatmasıyla beraber başlıyor.

Lara Croft'un hayatından kesitler

Lara The Chronicles'da Roma, Search for Spear, Black Isle, VCI Headquarters olmak üzere dört ayrı maceraya atılıyor ve maceralardan her biri Lara'nın hayatından kesitler teşkil ediyor. İlk mace-



ra olan Roma, opera binasının arkasında başlıyor. Oyunun ve bu maceranın ilk bölümünü olan Streets Of Rome Lara'nın hareketlerini öğrenebileceğiniz bir antrenman bölümü olarak hazırlanmış. Klasik bir Tomb Raider macerası olan Roma'da devamlı olarak atlayıp, ziplamanız, pek zor olmayan bulmacaları çözmeniz ve devamlı olarak eksik parçalar aramanız lazımdır.

Lara, Rusya Murmans'ka geçen macerada ise ikinci dünya savaşında sıhır güçleri olduğu söylenen efsanevi Spear of Destiny'i taşıırken batan Alman deniz altısını ve yükünü aramaya çalışıyor. Rus deniz altı iskelesine gizlice giren Lara Alman deniz altısına ulaşmak

için derinlere dalmak zorunda. Aksiyon içeren bu bölümde Lara yeni silahlar edinecek.

Havadar bir ortamda geçen Black Isle bölümünde herhangi bir ateşi silah kullanmayan Lara hayatı kalmak için zekasını kullanmak zorunda. Lara karşısına çıkan tuzak, bulmaca ve kötülükleri aklını kullanarak aşarken, hayaletler ve cinlerle de savaşmak zorunda kalmıyor. Lara bu macerada doğaüstü düşmanlarını tuzağa düşürmek için bir yol bulmak zorundadır.

Son macera olan VCI Headquarters'da Lara Zip adında yeni bir yol arkadaşı ediniyor. Zip, Lara'nın ileri teknoloji ile korunan binaya girmesine ve içerisindeki tuzak-

ları geçmesinde yardımcı oluyor, yani işinizi biraz kolaylaştırıyor. Buradaki bir çok yerde, Xray veya buna benzer araçlar nedeniyle Lara silah taşıyamıyor ve düşmanlarını arkadan yaklaşarak kloform yardımıyla uyutmak veya kendisine yönetilen silahlardan koşarak kaçmak zorunda kalıyor. Bu da güç yerine zekanızı kullanabileceğiniz, hirs gerektiren oldukça zorlu bir macera.

Lara Croft'un hayatındaki değişiklikler

Her bölüm değişik özelliklere sahip ve her macerada eski bölgümlerle birleştirilmiş yeni bir çok şey karşınıza çıkıyor. Ayrıntılara indiğimizde her maceranın kendine has bir oynamama tarzının olduğunu söyleyebilirim ancak hemen her bölümde karşınıza en az bir tane yenilmesi zor bir düşman, sayısız bulmaca ki bunlar bulunduğu yere ve kullanılan teknolojiye göre farklılık gösteriyor ve bir çok engel çıkıyor. Diğer bir önemli nokta ise Tomb Raider'in çizgisel oynamama özelliğini koruması. Takip ettiğiniz yol sizin getirdiği sürece geçtiğiniz noktaya geri dönmenize kesinlikle gerek yok. Şayet eksik Secret'ınız varsa onu aramak için geri dönebilirsiniz.

Oynaması önceki Tomb Raider bölgümlerine göre pek farklılık göstermiyor hatta birkaç hareket haricinde neredeyse aynı denebilir. Orneğin iki nokta arasında gerili bir ip üzerinde yürümek.

İçindeki Tomb Raider düşmanlarını etkisiz hale getirmek için dört yeni silahı daha var. Bunlardan ikisi yakın dövüşte işinize yarayabilecek kloroform ve cop, diğer ikisi de Sniper ve Grappling Hook Gun.

Karşımıza çok büyük değişikliklerin olmadığı Tomb Raider Chronicles'da düşmanların Al'si ise büyük ölçüde gözden geçirilmiş. Artık seslere tepki verebiliyorlar ve amaçlarına ulaşmak için gizli çalışmalarına içersine girebiliyorlar. Bunun haricinde işinizi zorlaştıracak bir diğer nokta da, düşmanın vurabilme için ilk olarak onu

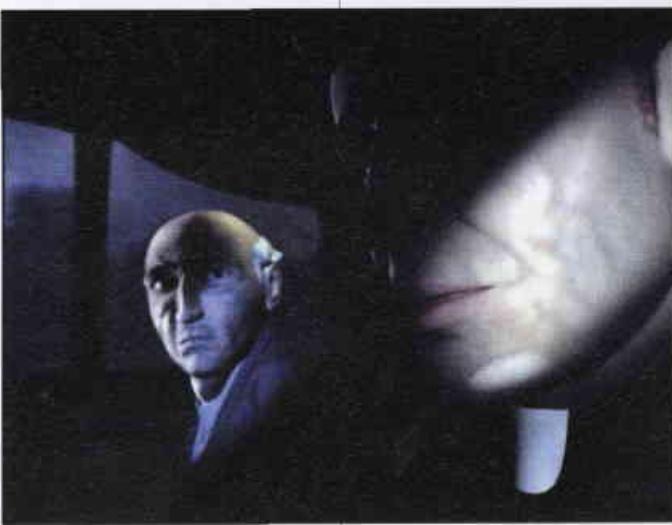
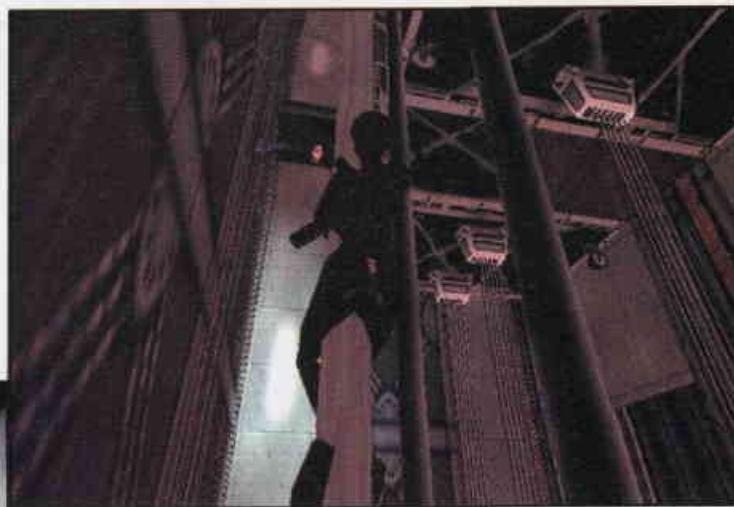


özellik bir şekilde görmenz gerekmeli. Ayrıca Lara'nın görüş açısından değişiklik nedeniyle düşmanlarınızın daha rahat gizlenebiliyor olması da kabası. Karşınıza çıkan bir engel de kamera açları. Bazen bırakın kendi önünüze görmeyi, alakasız yerlerin ekranı gelmesi size ölüm veya hatırı sayılır bir enerji kaybı olarak geri döneniyor. Ancak kullanıcı ayarları bir

cağını tahmin edebilirler. Tomb Raider'in en önemli vazgeçilmesi ise oyundaki Secret'lar. Bunları bulmaya çalışmak da en azından oyun kadar zevk veriyor.

İnsanlar üzerindeki İlk İntibaa Önemlidir

Uzun soluklu bir seri olan Tom Raider ilk bölümünden bu yana piyasaya çıkan toplam beş (eklen-



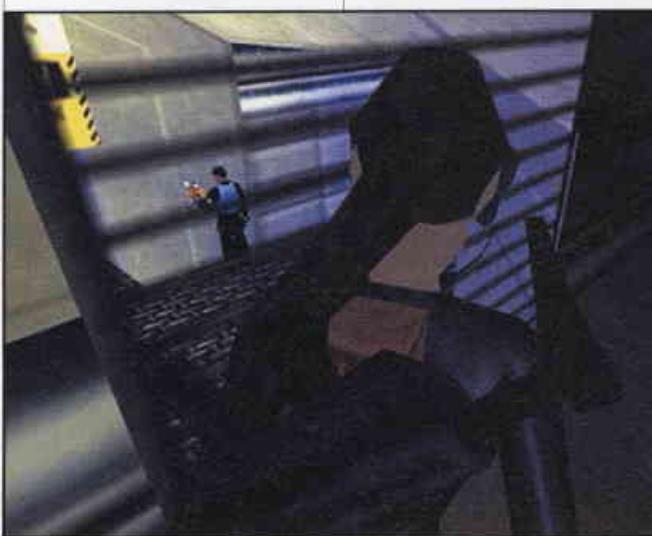
zorluk seviyesinin eksikliği ise kendini aşırı derecede hissettiriyor. Oyunda SWAT'tan Roma askerlerine kadar çok çeşitli düşmanlar ile karşılaşacaksınız. Lara bu bölümde de gerçek düşmanlardan daha çok hayvanlarla karşılaşacak ve tabii ki yaşamak için de bunları öldürmek zorunda kalacak. Geçen senelerde Lara'nın bu tutumu hayvan severlerin tepkisine neden olmuştu ama belki de bu sefer artık resmen ölü olduğu için ses çıkarmazlar. Düşmanların hareketleri ise taşıkları ekipmanlarına bağlı olarak oldukça iyileştirilmiş ve yürüyor, oturuyor, sandalye ve mobilyaları hareket ettiriyorlar. Ancak en güzel arkalarından gizlice yaklaşır, kloroformu koklatıktan sonra bayılmalarını seymek. Oyunu daha fazla heyecan ve belki de dinlenme süreleri katmak için bir çok film eklenmiş ki zaten Tomb Raider ilk defa iki CD olarak geliyor. Örneğin uzun bir düşüş sonrasında bir anda karşınıza bir düşmanının çıkması veya bir koridora girdiğiniz zaman bir anda tabanın kırılarak lavların üzerine düşmesi gibi. Bunlar ancak yeterli sistem hızına sahip olanlar için bir artı getiriyor. Diğerleri ise kısa bir yükleme ve hatta bekleme süresi sonrasında karşısına hoş olmayan bir şeyler çika-

tiler haric) oyunda devamlı yenilikler ile karşımıza çıktı. Bazen saç uzadı, bazen kısalı ancak görsel değişiklikler tabii ki hiçbir zaman bu kadarla sınırlı kalmadı. Ancak Tomb Raider ekibiyle yapılan bir röportajda The Chronicles'i eski game engine üzerine kumaktan pek memnun olmadıklarını dile getirmiştir. Ayrıca takım yeni bir game engine'in içerisinde organik değişimler gibi büyük yeniliklerin yapılması gerektiğini kabule ediyor ve bu nedenle TR game engine'nini nesnelerin daha hızlı ve esnek hareket edebilecekleri

şekilde hızlandırdıklarını belirtmişler. Takım, Last Revelation sonrasında hata aramaya ve bunları düzeltmeye başlamış. Ancak ne yapılsın Lara ilk bölümünden beri duvarların içine girme huyundan vazgeçmedi.

Ses efektlerinin yerinde olduğunu ancak bazı seslerin üzerinde herhangi bir çalışma yapılmadan direkt olarak eski bölümlerden alındığını söylemek yanlış olmaz. Tabii ki donanım 3B desteğinin olmaması nedeniyle seslerin aslında nereden geldiklerini tespit etmek halen imkansız. Müzikler de ise eski bölümlere göre çok fazla bir değişiklik yok, aynı çizgi korunmuş. Bir odaya girdiğiniz zaman neye karşılaşabileceğinizi o an kulaklarınızda çınlayan ses veya müzikle tahmin etmeniz mümkün. Bu da oyunu daha helyecanlı kılmak için kullanılan hilelerden biri.

Oyunun geneline baktığımızda çok fazla bir değişiklik olmadığını varsayıp bu değişikliklerin birkaç düzeltmeden ibaret olduğunu



söyleyebilirim. Ancak ne kadar da olsa The Chronicles, Lara Croft hayranları için taşıdığı ismin hakkını veriyor. The Chronicles'in Tomb Raider serisinin kesinlikle son bölüm olmasa (herhalde yeni hatırlar haricinde daha yeni bir konu ile karşımıza çıkamazlar), artık bu seriden sıkılanlar için iyi ve ne olursa olsun oynamayı dinleyen hayranları için kötü bir haber. Oyunu sadece Tomb Raider veya diğer bir deyişle Lara Croft hayranları ve önceki bölmelere yetişmemiyip de merak edip tanışmak isteyenler için tavsiye edebilirim.

Phantom

Grafikler

Hala eski grafik motoru kullanıyor. Hala Lara duvarları içine giriyor. Hala yeni bir şeyin olmasını bekliyor...

Ses ve Müzik

Yeni bir şey yok. Önemli anlarında giren müzik, alıştığımız ses efektleri haricinde burası da aynı.

Oynanabilirlik

Üfff, aynı. Zaten ne beklenenebilir ki, baze tek bir bilmecenin çözümü için çatlaklıyor. Tam çözümü bekleyin.

Atmosfer

Yeni eklenen silahsız bölümler ligci olabiliyor. Onların haricinde atla zıpla, hersey aynı.

LEVEL Notu

68

Kızılı, aynı, aynı. Yine ne yapıp edip olsam Lara'yı mezarlığında çırıntı gerdirdim döndürdüler. Tanrıkkırmızı gibi oynamacağım bilıyorum ve susuyorum.

Minimum: Pentium II-450, 32MB RAM, 4X

CD-ROM, 16MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium III-400, 64 MB RAM, 4X

CD-ROM, 16 MB Ekran Kartı

Grafik: Max: 1024x768 çözünürlük

Multiplay: Yok

Etraf: Yok

LEVEL KARNESİ



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kışkırtıcı! Kesinlikle çok kışkırtıcı bayilar ve bayanlar!

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: Spor

Web: www.activision.com

Bilmiyorum kaçınız ger-çekten adrenalini bağımlı, ama eminim aranızda tehlikeli sporlar konusunda hayallerin ötesine geçmiş, belki bir kere para-sailing yapmış ya da bir jet skile son sürat bir adanın etrafını turlamış veya yamaç paraşütüyle gökyüzünü ya da bir miktar cesaretle derinliklerde mağaraları keşfetmişinizdir. Ne bilim belki de, uzak bir ülkede sıcak bir günde kamp yaparken çığın bir yaz firtinasının kurbanı olmuşsunuzdur! Hey, eminim tek yaptığınız karşısındaki komşu kızın kapısına bir gülle bir kaç satır koymak değildir. Ya da hayatınızda alightediniz tek risk banyo pencerinizin kepenkleri açıkken kütüve çıplak gitmek değildir, değil mi? Hadii! Yapmayı en azından bir kere de olsa kaykay üzerinde şehrin altını üstüne getirmek istemişinizdir. Oyle değil mi? Değil mi?..

Bu soruya elini kaldırımayanlar için söyleyorum,

Hazırlanın, çünkü az sonra sadece elinizi kaldırırmakla yetinmeyecek, üç adım ileri sıçrayacak, amuda kalkıp parenge atmaya çalışacak ve babaniza bir kaykay alırmak için yapacağınız numaraları düşüneceksiniz.

Heyecan fırtınası

Aslında bakarsanız genel olarak, bir insan isminin üzerine kurulmuş oyunları hiç sevmem, ve kınarım. Ama biraz daha yakından bakınca... Hmmm... Sanırım bir kaykay oyunu yapmaya karar

verseydiniz, ve karınızda 12 dün-ya şampiyonluğunu kazanmış, 50'den fazla hareket icat etmiş, ilk kez havadayken 900 derece dönmeyi başarmış, iki çocuk ve modern kayak kaykay dünyasının babası bir adam dursayıdı, eminim ağızınızdan çıkan ilk kelimeler "Ooooh! Merhaba Tony, büyük bir projemiz vardı, çekin kaç sıfırı olsun?"



olurdu.

Nihayetinde muhteşem bir oyun yapmak istiyorsanız, oyun eğlenceli olduğu kadar gerçekçi de olmalı, ve eğer bu bir spor oyunuya profesyonellerle çalışmalısınız. Bu bakımdan Activision biri kiz olmak üzere dünyanın en iyi 13 kaykacısıyla çok güzel bir oyun çıkarmış ortaya. Bir çok bakımdan eğlenceli ve en başından beri anlatmaya çalıştığım gibi kışkırtıcı bir oyun. Çünkü bu oyunda gordüğünüz ve yapmaya başardığınız her hareket sanki gerçekten yapmışcasına siz sevindiriyor, ve bu hareketlerin gerçek dünya-



da yapılanlar olduğunu bilmeniz de daha beter gaza gelmenizi sağlıyor.

Oyuna geçtiğinizde çeşitli gösteriler su-

nan epey uzun bir demodan sonra oyuna geçiyoruz. Oyun hakkında ilk bilmeniz gereken oğe, oyunun kontrolü. Spor oyunları da dahil diğer hiç ture benzemeyen bunun gibi artistik hareket yapma üzerine kurulu oyunlarda tuş kombinasyonları ve zamanlamalar çok önemli. Zaten oyundaki her hareketi hemen ve kolayca yapmayı unutun! Bazı hareketler için oldukça pratik yapmanız gerekecek; hareketleri yapmak için bir dizi tuş çok iyi kontrol edebilmelisiniz. Önemli olan doğru yerde, doğru zamanda ve sırayla, hatta doğru hızla doğru tuşlara basmak! Nasıl? Karışık mı gözüktü yoksa sevgili level halkı? İnanın, bunları kullanmak o kadar zevkli ki hızla öğreneceksiniz. Ama tabii ki, ben size burada bir kaçını vericem. Tavsiyem, ayarlı olan tuşlara dokunmayın, iyi dizayn edilmişler. Yon tuşlarınıza w,a,s,d olsun, hareketleri yapmak için de numerik klavyeyi kullanacağınız. 2'ye basarsanız sıçrasınız; 1 ve 3'le sağa ve sola 180 derece dönersiniz; 7 ve 9'la basılı tuttuğunuz sürece devamlı olarak sağa ve sola dönersiniz. 8 grind tuşudur ve genel olarak kaykayın tekerlek olmayan taraflarıyla kaymayı ve bazı artistik duruşlar yap-

manızı sağlar. Son olarak 4 (kick) ve 6 (grab) tuşlarıyla da havada bir takım artistik hareketler yapabilirsiniz. Şimdi, size bazı basit ama sizi uzun süre oyalayacak hareketlerden bahsedeyim:

- Nollie : Önce 1'e basın ve hemen ardından sıçrayın (2).
- Wallride : bir rampadayken sıçrayın(2) ve havada ve duvara yakınken 8'e basın.
- No Comply : Yukarı basın ve sıçrayın.
- Boneless : İki kere hızla yukarı basın ve sıçrayın.
- 50-50 : uzun ince bir kenara paralelken (boru, merdiven kenarı, rampa kenarı vs.) 8'e basın.
- Nosegrind : Bir kenarin hemen yanındayken yukarı ve 8'e basın.
- 5-0 : Kenarin hemen yanında alta ve 8'e basın.
- Nosebluntside : Kenarin yanında iki kere yukarı ve 8'e basın.
- Bluntslide : Bu sefer de İki kere alta ve 8'e basın.

Bunların haricinde dikkat etmeniz gereken önemli bir kaç ayrıntı var. Bunlardan ilki 2'ye basılı tuttuğunuzda ekipip sıçrama pozisyonunda hazır beklemesi ve biraktığınızda sıçraması. Bunu tam rampadan atlama esnasında yaparsanız gökyüzüne doğru uzun bir yolculuğunuza mümkün olabilir. Diğer önemli bir ayrıntı ise 4 ve 6 tuşları; bunları havadayken ve herhangi bir yön tuşıyla aynı anda kullanıyzısunuz. Tüm yön tuşlarında farklı bir hareket yaparsınız. Eğer sadece bir kere basarsanız adamanız o hareketi yapıp eski haline geri gelecektir. Ama





eger bir kere basip oyle tutarsaniz da o zaman o hareket yapili kala rak kendi etrafinda dönmeye baslar. Bu dönde aşamasindaki her saniye size puan getirecektir. Di ger basip çekme yönteminiin avantajı ise üstüste bir sürü hare keti yapabilmeniz. Yani eger rämpadan yeterince yukarı sıçrayabilirsınız, sol+4, sol+4, yukarı+4, sağ+6 gibi dört farklı hareketi bir den yapıp ekstra puan kazanabilirsiniz (yine de diğer yol daha karlı). Diğer ilginç bir hareket türü ise "manual" tipi. Eger normal yolda dumdum kayarken hizlica sıçrayayıp yukarı ve aşağı veya aşağı ve yukarı yaparsanız manual mode geçerseniz ve adamınızı iki teker üzerinde dengede tutmaya çalışırsınız (bu da çikan bir grafikle mümkün, amaçınız çizgisi hep ortada tutmaya çalışmak, ama o kadar kolay değil baştan uyanır). Genel olarak oyunda kazanacagınız en çok puan rämpalardan tam sıçrarken 8 ve yön tuşlarına aynı anda basarak yaptığınız artistik poz verme hareketleri ve havadayken 6 tuşu ve yön tuşlarına basılı tutarak yaptığınız uzun süreli dönüşler. Tabii adamınızın düşmesi durumunda hiç puan alamadığını söylemeye gerek duymayacak kadar akıllı bir

okuyucu grubuya konu tuğumu düşündüğüm den, böyle bir hatırlatma yapmıyorum.

Rampam yok! Suyum yok!

Oyunda tüm bu hareketleri, tuşları ve pistleri öğrenmek için bir adet "free skate" bölümü var ki, burada sınırsız sürede istediğiniz kadar tabak-çanak kirabilir, kaykayın sanatının tüm inceliklerini öğrenebilirisiniz. "single session" bölümünün tek farkı ise size verilen 2 dakika içinde en yüksek puanı toplayabilmek. Ama oyuncunun esas odaklılığı ve önemli olan kısım "career" bölümü. Burada her şeyiyle çok güzel dizayn edilmiş bir oyna-geliş-geliştir sistemi mevcut. Yani önce bli kaykacı seviyorsunuz ve sonra sadece bir pistte size verilen görevleri yapmaya çalışırsınız iki bunlardan bazlarını oyuncunun başında yapmanız çok zor olabilir. Başarıyla bitirdiğiniz her görevden bir miktar para kazanırsınız. Ve bu parıyla kendinize yeni kaykaylar ve çok daha önemli yeni yetenekler alırsınız (ki diğer oyuların aksine burada air, hang time, ollie, speed, spin, landing, switch, rail balance, lip balance, manual balance olmak üzere milyonlarca seçenek var (tamam abartmadım)). Ayrıca unutmayın ki diğer pistler de belli bir paraya sahip olunca öynanabilir hale gel-

yor. Bu arada hazır pistlerden bahsetmişken, oyunda çok iyi dizayn edilmiş toplam 8 pist var. Bazıları gerçekten çok büyük ve career modda oynamadan kesinlikle keşfedilmeleri gerekiyor. O yuzden size şiddetli tavsiyem yen açtığınız her pisti once free skate'de pratiğini yapmanız (hadi küçük bir kıyak: ilk pistteki gizli alan, haritanın başladığınız kısmın ortasındaki büyük rampanın en sonunda, duvanın hemen dibinde kayarsanız açılıyor)

Oyun hakkında unutmadan gereken en önemli şey keşfedmeyi bekleyen bir çok yeni hareket olduğu ve sizin de birleştirip kombine edebileceğiniz birbirce seçenekiniz olduğunu (bu sefer abartmadım). Bu bakımdan oyundaki career modu (ve tüm görevleri bitirmeden de bir sonraki bölümde geçebilmeniz ve istediginizde geri dönebilmeniz özelliği) oyuncunun kendini uzun süre oynatmayı başarması ve diri kalması açısından çok önemli. Tüm bunlara (bir ebelemece olmamız üzere) üç farklı modu olan çok eğlenceli multiplayer seçenekleri de eklenince, oyun ister istemez bir çok bakımdan kendini oynatıyor.

Unutmayın ki eger kaykay almadsanız ve almak için hep söyle farklı bir günün gelmesini beklediyseniz, o gün gelmiştir dostlar.

Hızlı kayın, hızlı yaşayın!

(Ama genç ölmeyin...)

Not: Oyunda yapılan kazaları ve kemik seslerini duyduktan sonra önlüğe çikan ilk rampayı şov alanına dönüştürmemeniz gerektiğini anılsınız herhalde.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikleri, günümüz teknolojisinden son nasibini almıyor, ama playstation versiyonundan daha net grafikleri var.

Ses ve Müzik

Rage Against the Machine den de olmak üzere bir sürü kaliteli ve oyuna süper uyumlu rock ve rap parçaları var.

Oynamabilirlik

Başlangıçta hiç kolay değil. Her hizeteki rahatça ve istediginiz zaman yapmak istiyorsanız uzun bir süre çalışmamız.

Atmosfer

Atmosfer, grafik ve ses gibi tüm endüstri araçları bakımından neredeyse tam puan alıyor.

LEVEL Notu

88

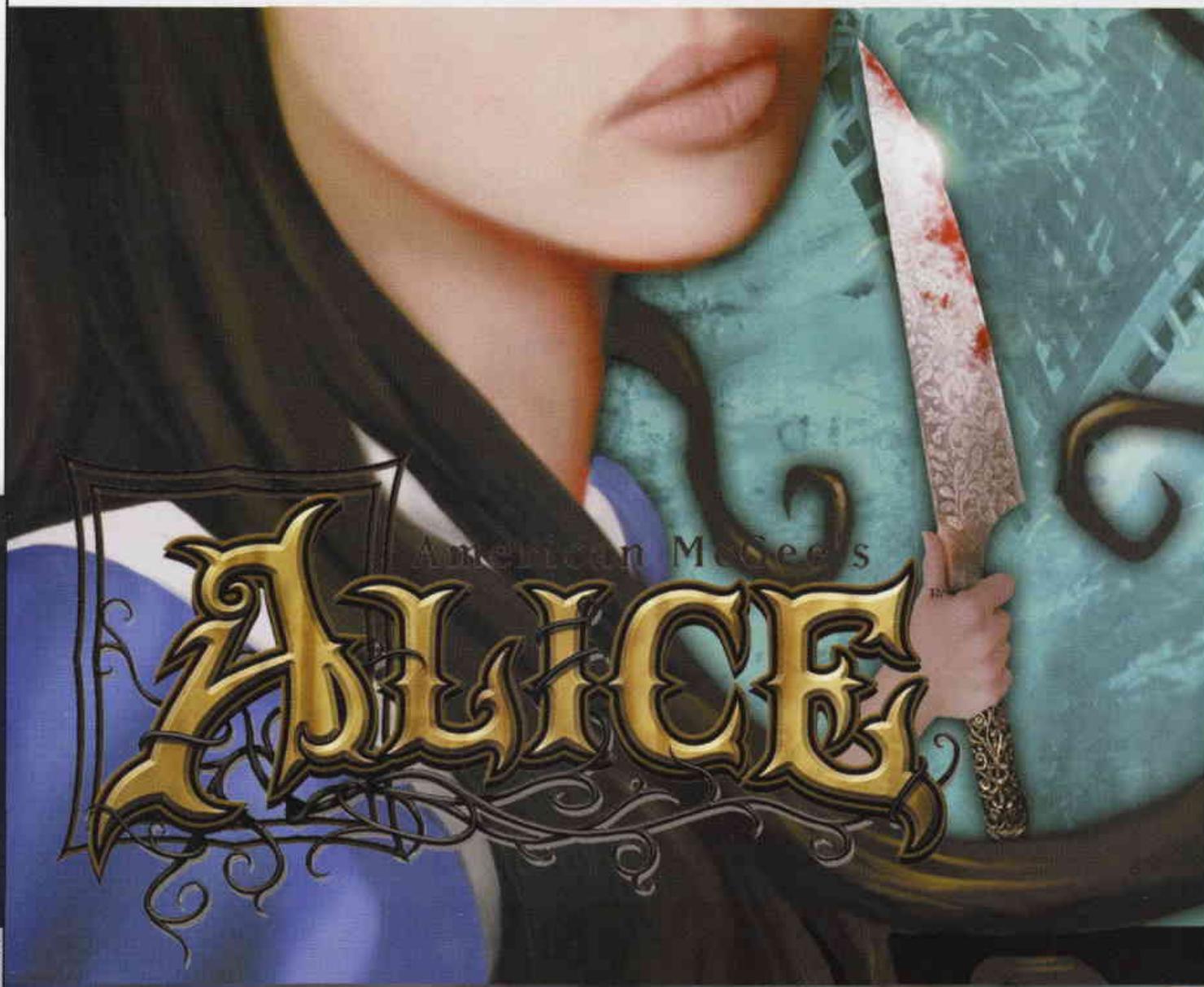
Sırasız farci ve eşsiz bir oyun istiyorsanız, size içe bölmüş kattan. Ama ve tepe tepe sürüp kaykayınızı eğlenceli

Minimum: Pentium II 333, 32 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hzli CDROM, 8 Mb 3D ekran kartı.

Önerilen: Pentium III+500, 128 MB bellek, 360 MB sabit disk, 24 hzli CDROM, 16 Mb 3D ekran kartı.

Multiplayer: Network üzerinden 8 kg.

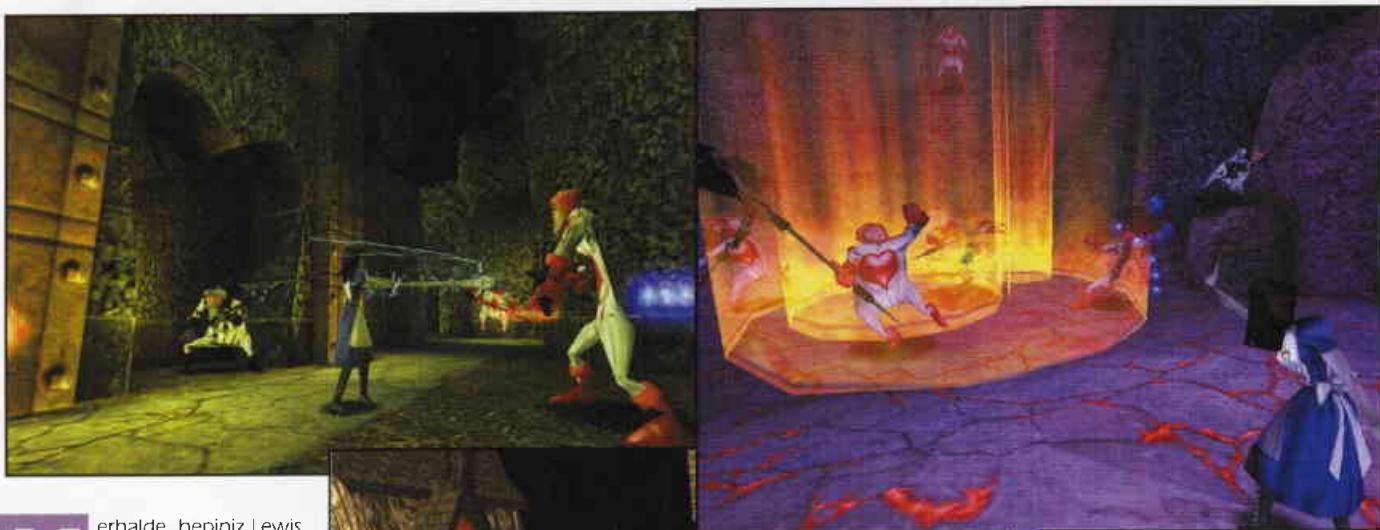
Grafik Desteği: Hardware/software olarak maks. 1024 x 768 çözünürlük

Yapım: Rogue Entertainment Dagitim: EA Games Tür: 3D Aksiyon Bilgi İçin: www.alice.ea.com

Bu kesinlikle ebeveynlerinizin çocukken size uykudan önce okuduğu Alice değil!

'Alice Harikalar Diyarında' hikayesinden herhalde herkes bir şeyler hatırlıyor. Şimdi sıkı durun! Birazdan aklınıza gelen her şeyi unutacaksınız. Çünkü ne Alice eskisi gibi, ne de Harikalar Diyarı... Artık güzel rüyalar yok, sadece kabuslar var. Pek yakında kendinizi bu cehennemin ortasında bulacak ve işin garip yanı asla pişman olmayacaksınız!





Herhalde, hepiniz Lewis Carroll'ın şu klasik fantazisini ya okumuş ya da duymuşsunuzdur; küçük bir kız konuşan beyaz bir tavşanı takip eder ve tavşanın yuvasından Harikalar Diyarı diye bilinen tuhaf bir aleme geçiş yapar. Evet, bu hikayeden yüzyili aşkin bir süre sonra Rogue Entertainment'in keçileri kaçırılmış ekibi siz bu büyülü aleme tekrar görmeye niyetleniyor. Tabii Harikalar Diyarı (yoksa Dehşet Diyarı mı desem?) hatırladığınızdan biraz farklı bir durumda ve Alice de artık o küçük şirin kız değil...

Oyun dünyasının taklit ürünlerle dolduğu şu günlerde, American McGee's Alice hala orijinal ve yaratıcılık içeren oyunların yapıldığına çok iyi bir ömek. Aklına gelmişken, American McGee (ister inanın ister inanmayın ama adamın ismi bu) eskiden id Software'de çalışan sağılam bir bölüm tasarımcısı; Doom, Quake I ve Quake II oyunlarının birçok bölümünde onun imzası var.

Nasıl bu hale geldi?

Oyun orijinal hikayenin bittiği yerden başlıyor. Alice uyanır ve gördüğü her şeyin bir ruya olduğunu farkeder (aslında Harikalar Diyarı, Alice'in bilincinde var olan ve hayal gücünün sınırlarıyla oynadığı bir yer). Yine bir gece Harikalar Diyarı'ndayken, ruyası aniden evi saran alevler ve dumandan ile bölünür. Alice yanından yara almadan kurtulmuştur ama ailesini kaybetmesi ve onları kuraramanın oluşturduğu suçluluk duygusu kafayı yemesine neden olmuştur. Tabii geçirdiği bu buanalım bilincinde yansımiş ve Harikalar Diyarı'ni kaosun hakim olduğu bir cehenneme çevirmiştir.



tir. İşin kötüsü bu alemin hakimi artık Alice değil, acımasız Kupa Kralicesi dır! Alice'in bu gidişata son vermek için bulunduğu akıl hastahanesinden çıkar

ve bir kez daha konuşan beyaz tavşanın peşine düşer... Bir soyleniyi göre oyunun filmi çekilecektir; hatta filmin yönetmenliğini Wes Craven'in yapacağı ve Alice'i de Natalie Portman'ın (Leon'da oynayan kız) oynayacağı söylüyor. Ana konsept ve arka planda geçen olaylar bu kadar sağlam olunca, neden olmasın?

Gerçeküstü mekanlar...

Alice grafiksel anlamda tam bir görsel şölen. Oyundaki mekanları görünce gerçekten ağızınız açık kalyor. Hangi birinden bahsetsem bilemiyorum; kafayı çizmiş çocukların bulunduğu okulu mu, yoksa Alice'in küçülüp de kendi göztaşları içinde yüzüğü bölümünden mi bahsetsem? Galiba en iyi oyuncun tadını kaçırılmak için hiçbirinden bahsetmemek. Bence oyundaki mekanları, birinin yorumunu dinlemeden görmeniz çok daha iyi olur. Peki Alice'in grafikleri o kadar güzel mi? Tamam, piyasada olağanüstü grafiklere sahip birçok oyun var ama hiçbirin

deki bölümlerin tasarımını bu kadar özgün değil. Her zaman gerçekçi bir mekan yaratmanın çok daha zor olduğunu söyleyebilir. Bu belki birtakım teknik detaylardan dolayı doğru olabilir ama böyle bir çalışmanın gelebileceği son nokta sadece bir fotoğrafa dönüşmek olabilir. Halbuki, hayal ürünü bir mekan yaratmak ve onu çeşitli estetik kaygıları olgunlaştırıp oyuncuya sunmak çok daha özel bir çaba gerektiriyor. American McGee, Alice'in bilincinde hakim olan kasus yansıtmayı çok iyi başarmış. Tabii tüm bu gerçeküstü mekanların ortaya çıkmasında Quake III

motorunun payı büyük. Quake III motoru, hem içerik hem de biçim anlamında Alice için biçilmiş kaftan. Oyun adeta uçuyor! Hem de 1280x1024 çözünürlükte, Celeron 400 ile oynamama rağmen! Tabii minimum 128 MB RAM olmak kaydıyla...

Sılahlı Alice

Oyun bu kadar uçuk olunca, silahlarınızın da nasıl olabileceğini tahmin edebiliyorsunuzdur herhalde (veya edemiyorsunuzdur)? Bir kere konvansiyonel silahlar, yani top-tufek falan bekleyenlerin hem beni hem de kendilerini hayal kırıklığına uğrattığını söyleyebilirim. Her silahın iki farklı modu olduğunu söylemiştim? Biri diğerine göre çok daha etkili; sağlam öldürür, solum süründürür hesabi. Oyunda ilk edineceğiniz silah bir kasap bıçağı (Alice'in önlüğündeki kan lekelerinin nasıl olduğunu sanırdınız?). Bu satır türevini önüne geleni biçimek ve uzaktaki hasımlarınıza fırlatmak için kullanabilirsiniz; yakın dövüşler için ideal bir silah. Daha sonra oyun kartlarınız





var (bildiğiniz gibi kağıt çok pis keser); bu 52'lik desteyle düşmanlarınızın üzerine artistik bir şekilde yollayarak façalarını bozuyorsunuz. Özellikle Alice ile bir süre ilgilenmeyin, bakın ne oluyor? Artık kartlara numaralar mı yapar, yoksa bir tanesini kazaya gözüne mi sokar, işte onu bilemeyeceğim (!). Kutudan çıkan Joker de ayrı bir olay. Tabii sadece kutudan çıkmakla kalmıyor; çevresinde taş üstünde taş bırakıyor! Kriket sopa-sıyla kart askerlerin kafasını gözüne yanyor ve buz asası ile onları dondurarak oldukları yere mihiyorsunuz. Ayrıca buz asası ile

onونuz buzdan bir kalkan çekerek düşmanlarınızı bir süre oyalayabilir veya karadan geçiş imkanı olmayan noktalarda suyu dondurarak yolumuza devam edebilirsiniz (çok sağlam bir alet). Favorim olan şeytan zarlarını da unutmak gereklidir; bu üç zar attığınız zaman rastlantısal bir boyut kapısı açılıyor ve içinden bir yaratık çıkarak ortalığı temizliyor. Yalnız dikdik! Ejder çevrenizde hiç düşman yokken zarları kullanırsanız, canavar doğrudan sizinle ilgilenebilir. Yani 'pencuse, severler güzel gencuse' oluyorsunuz. Diğer silahlara gelice, artık onları keşfet-

meyi de size bırakıyorum.

Tam bir dehşet senfonisi!

Bilemiyorum ama Alice bulduğu mantarlardan bir miktarını Rogue Entertainment'in ses ekibine bağıtlamış galiba. Ama bu 'şıhirli mantarlar' düşündüğünüz gibi kültürme veya büyütme yapan cinsten değil, hanı şu düpedüz kafa yapanlardan! Çünkü böylesine ucuç müzikler yapmak için her gün aldıkları kafeinden daha fazlasına ihtiyaç duymuş olmaları (zaten American McGee'nin yapım sürecinde sık sık Amsterdam'a gidip geldiğini söyleyen)!



Müzikler gerçekten çok farklı, insanın içine işleyen bir yanı var. Sanki bir H.P. Lovecraft hikayesi için yazılmış gibiler. Oyunun müziklerinde ünlü bir ismin izası var. Chris Vrenna desem, herhalde tanımadınız (benim gibi). Peki kendisinin Nine Inch Nails grubunun bir üyesi olduğunu söylesem, nasıl olur? Sanırım grubu daha fazla tanıyan vardır. Kısacası bu adam Alice'in atmosferini çok iyi yakaladı ve oyuna gerçekten uygun müzikler yazmış. Bir müzik kutusunun eşlik ettiği çocuk sesleri hala kulaklarımıza. Ses efektlerinin de gayet sağlam olduğunu söyleyebilirim. Mekanları hareketlerinize göre çevrenizdeki olayların sesi açılıyor veya kırılıyor. Seslendirme de çok başarılı. Alice'in cool lafları ve şıhıkları gerçekten çok iyi. Ayrıca Alice diğer kahramanlar gibi doyüşürken diliyi yumuyor. Mücadelesini ifade eden çeşitli ünlemeler kullanıyor. Özellikle Sıritkan Kedi için seçilen ses yerine cuk oturmuş, oyunda kulağını tırmalayan bir ses duyarın, bilin ki kedicek etrafında bir yerde nasihat veriyor!

Uzun lafin kısası, Alice yılın en başarılı aksiyon oyunlarından biri, hatta belki de en iyisi. Grafik ve konsept anlayışıyla oyun dünyası için yeni bir adım sayılabilir. Bu deneyimi kaçırın!

Güven Çatak

Grafikler

Tek kelimeyle nefes kesici! Quake III motoru sanrıbu oyun için yazılmış. Bu fazla mekanlar ve karakterler ile daha önce karşılaşmadığınızda eminim.

Ses ve Müzik

Müzikler insanı paranoid yapacak cinstir, sizi doğrudan oyuncuya hapseder. Seslendirme için çok fazla bir çalışma yapılmış.

Oynamabilirlik

Kontrolleri oldukça pratik, kısa zamanda öğrenilebilir. Arayüz tüm mieszkańców karşılayıcı ve oyuncu havasına çok uygun.

Atmosfer

Alice hiçbir oyunda görmeyeceğiniz bir atmosfer sahibi. Gerçeküstü mekanlar ve renkli karakterler oyunu devamlı aktif kılmaktır.

LEVEL Notu

90

Bu oyun gerçekten sağlam bir kırıcıdır. Sizin keşfetmeniz gereken herhangi bir erfi alıcı salı: Alice oyundan nefes almaktan olsa da gönencen bir ömek.

Minimum: Pentium-III 400, 64 MB bellek, 576

MB sabit disk alanı, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium-III 500, 128 MB bellek, 650

MB sabit disk alanı, 32 MB 3D ekran kartı

Multiplayer: Yok

Gratik Desteği: Makşimum 1600x1200 ve 32 bit renk derinliği

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Hız mı istiyorsunuz? Doğru yere geldiniz...

Yapım: Midas

Dağıtım: Midas Int. Ent.

Türkiye Distribütörü: Alsan Interactive

Tür: Yarış Simülasyonu

Bilgi İçin: www.gamesarena.com

Eğer gerçek bir Honda RC45 ile dünyanın en ünlü pistlerinde turlayabilecek kadar 'yetkin' biriyseñiz, saygınlarını sunarak bu oyuna ihtiyacınız olmadığını söyleyebilirim. Ama böyle bir imkana sahip olmadığınızı varsayıyorum (mesela yanı) ve size bir öneride bulunuyorum: Castrol Honda Superbike 2000. Sanırım önerimi Jamie Whitman ve Aaron Slight da

nu söyleyebilirim. Özellikle grafik ayarlarına bir hayli önem verilmiş. Bir kere altınızdaki canavarın sık gözükmesini istiyorsanız, kesintikle kromaj (chrome) ve netlik (blurring) ayarlarını 'on' yapın ve oyunu minimum 1024x768 çözünürlüğünde oynayın. Hele bir de sağlam bir sisteme sahipseniz, renk (dithering) ve ışık (lens flare) ayarlarını da 'on' yapın, çözünürlüğü 1280x1024'e çıkartın.

mekle ilgili bir ayar (run back) bile bulabiliyorsunuz. Ne kadar profesyonel olduğunuzu bilmeyorum ama düştükten sonra motosikletinize binene kadar rakiplerinize size tur bindirmesini istemiyorsanız, bu ayarı 'on' yapın.



destekleyecektir. Bu iki ünlü yarışçı, oyuncunun yapılış sürecine bizzat katılmış ve Midas Interactive ekibe birtakım tavsiyelerde bulunmuş.

Motosiklet sever misiniz?

Castrol 2000, bir motosiklet yarışından bekleyebileceğiniz her şeyi ve daha fazlasını içeriyor. Oyunun arayüzünde motosikletinizle (artık bir Honda RC45'e sahipsiniz!) ilgili birçok ayar bulabilecek ve onları kurcalayabileceksiniz. Elinizin altındaki tüm bu ayarlar Castrol 2000'i gerçekçi bir simülasyon yapıyor. Lastik seçiminden, motor mekanığıne, motosikletin hangi hızda kaçını vitese geçeceğini kadar oyundaki birçok detaya müdahale edebiliyorsunuz; yalnız anlamadığınız ayarlarla pek oynamamanızı tavsiye ederim. Her farklı pist ve hava koşulu için motosikletinizin bazı ayarlarını değiştirmeniz gerekiyor. Grafiksel anlamda oyuncunun arayüzü için pek özenlelmemiş ama her türlü ihtiyacınızı karşılayabilecek kapasitede olduğunu



Sisteminiz ucumyorsa, oyundan performans alabilmek için tüm bu ayarları maalesef 'off' yapmanız gerekiyor.

Oynamabilirlik anlamında Castrol 2000 geniş bir ayar yelpazesi ne sahip. Bu ayarları kurcalamadan önce su soruyu kendinize sormalısınız: Ne kadar iyi bir simülasyon oyuncusuyum? Eğer kendinize bu konuda o kadar da güvenmiyor ve bazı şeylere dikitat etmeden fırına gibi esnek istiyorsanız, birtakım kontroller (fren ve direksiyon gibi) için kesinlikle yardım almalısınız. Menüde, motosikletinizden düştükten sonra onu kaldırıp tekrar bin-

Artık start verelim mi?

Turnuvaya başlamadan önce istedığınız bir pistte pratik yapabilirsiniz. Kontrollere alışmanız için bence gerekli bir olay (bu arada yön tuşlarını nedense kullanamıyorsunuz). Birkaç tur attıktan sonra sıralama yarışına ve oradan da gerçek yarışa geçebilirsiniz. Sıralama yarışında iyi bir

derece yaparsanız gerçek yarışa avantajlı bir şekilde başlarsınız. Oyun içi grafikler hiç fena değil (özellikle bahsettiğim ayarları 'on' yapınca); detaylara oldukça önem verilmiş. Yarış boyunca motosikletinizin yol tutuşunu, virajlarda yan yarışını, aniden gaz verince ön tekerlekini kaldırmasını ve patinaj çekisini izlemek çok keyifli. Oyun çok gerçekçi olabildiği gibi arcade severlerin veya acemilerin seviyesine de inebiliyor. Ama eğer ben tam bir yarışçım diyorsanız, fren yardımını kaldırıp arka tekerleğin patinaj olmasını aktif yapın ve soluğu her yeriniz alçaya almış bir şekilde hastahanele alın!

Oyun içi kameraları gerçekten güzel yerleştirilmiş; birçok farklı açıdan yarışı ele alabiliyorsunuz. Bazıları kontrolleri oldukça zorlaştırmıyor ama zaten onların gorsellik adına oyuna dahil edildiğini anlayabilirsiniz. Castrol 2000'de dünyanın en ünlü 20 pisti yer alıyor. Pistler de tipki

motosikletler gibi gerçeğe uygun bir şekilde modellenmiş. Castrol 2000, force feedback ve 3D ses teknolojilerini destekliyor. Oyunu maksimum 2 kişi bölünmüş ekranда ve 6 kişi LAN üzerinden oynayabiliyor. Sürat motorlarına ilgi duyanların başından uzun süre kalkamayacağı bir oyun ama benim gibi 'chopper' severlerin ilgisini çeker mi bilemiyorum.

Güven Çatak

Grafikler

Grafik ayarları oldukça detaylı. Hepsi aynı zamanda grafikler bir hayli özelleştirilebilir ama motosikletinizi de adeta bir kağıza dönüştürür.

Ses ve Müzik

Ses efektleri hiç fena değil; iyi bir ses kalınlıklarının yüzünü giderenek crescendo, oyunun temposuna uygun müzikler seçilmiş.

Oynamabilirlik

Oynamabilirlik yapacağınız ayarlarla göre değişkenlik gösteriyor. Kontrolleri biraz alıftan sonra oyundan daha fazla zevk alırsınız.

Atmosfer

Farklı kameralarıyla altınlardaki canavarın yol tutuşunu izlemek beni bir hayli havaya soktu.

LEVEL Notu

85

Castrol Honda Superbike 2000, her yönden sağlam bir devam oyusu. Yarış severlerin ve motosiklet simülasyona meraklılarının mutfağına gitmiş anılsın bil oyun.

Minimum: Pentium-II 333 MHz bellek,

DirectX 6.1

Önerilen: Pentium-III 400-425 MHz bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Bölümizde ekran (2 kişi), LAN (6 kişi)

Grafik Destekli: Maksimum 1280x1024 ve 32 bit renk derinliği

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Zombilerle ay ışığı altında dans

Yapım: Capcom

Dağıtım: Capcom

Tür: Action Adventure

Web: www.capcom.com

Sımdı bunun sırası mıydı? Sinan yaktın beni. Sinav zamanı hem de bir suru yazı yazmam lazımdıken Resident Evil verilir mi benim elime? Üç gündür bilgisayarı bu oyunu oynamaktan başka hiç birsey için kullanamıyorum. Çok kısa bir süre için de olsa Counter Strike bile oynamadım. Belki bir kaç saat. Evet arkadaşlar uzun süredir PS versiyonuyla ortalarında dolanın Resident Evil 3: Nemesis'in PC versiyonu sonunda elimde geldi. Geçmişeyle bitmesi de bir oldu zaten.

Hatırlarsınız Resident Evil 2 bir buçuk sene önce çıktı. İki ayrı karakteri oyun boyunca yönetip şehirden kaçmaya çalışıyordu. Bu seferki konuya gelince S.T.A.R.S. dan Jill Valentine T-Virus'dan etkilenen şehirde sağ kalan tek kişidir. Amacı şehirden kaçmak ve hayatını kurtarmaktır. Oyun boyunca Jill'i bir ara da çok kısa bir süre için yakışıklı bir delikanlıyı yöneteceğiz. Jill'in bütün hikaye boyunca defalarca karşı miza okacak olan yaratık Nemesis takip ediyor.

Oyun ilk anından itibaren bir önceki oyunu hatırlatıyor. Hatta hatırlatmak bir yana aynı olduğuunu bile düşünebilirsiniz. Arabirim yine her zamanki gibi. Çantanızda taşıabileceğiniz eşyalar, macera sırasında bulduğunuz dokümanlar ve haritalarınız var. Çantanızda ufak tefek değişiklikler yapılmış. İlk oyunda da olan "combine" komutu bu sefer çok daha fazla işlere yarıyor. Bunu dana ilerde açıklayacağım. Çantanızda alabileceğiniz esya sayısında bir değişiklik yok. Bu oyunun çoğu yerinde sizi zora sokuyor. Çantanız dolduguunda save noktalarındaki sandıklara gidip çan-



tanızdaki bazı şeyleri boşaltmak zorundasınız. Save noktalardan bahsetmişken önceki oyundan hatırlayacağınız gibi save noktalarında eski model bir daktilo var ve save etmek için murekkebe ihtiyaç duyuyorsunuz.

Girişte yine iki seçenek sunuluyor. Kolay veya zorlu seçip oyuna giriyorsunuz. İki mod arasında konu veya oyun içeriği açısından çok fazla fark yok. Ama oynanış açısından yeterince farklı var. Kolay bölümde ilerledikten bir süre sonra zorlanmaya başlayabiliyor.

Sunuz ki zor moda bu zorlansa ilk bir kar dakikada oluyor. Örneğin kolay moda başlarında hiç kurşun veya silah sıkıntısı çekmezken zor kişi simda daha ilk dakikalardan yaratıcıları vurmadan atlatalarak geçmeye başlıyorsunuz çünkü kurşun kolay bulunmuyor.

Bu sümükliböcek gibi şey de ne?

Karımıza çıkan yaratıklarda çok az değişiklik yapılmış. Edeben bir iki yaratığının dışında benim gördüğüm tek değişiklik dev örumceklerin içinden olduruncu küçüklerinin olması ve her taralınıza sıçramaları oldu. Yapay zeka yine yok denenecek kadar az. Zaten ortada dolayı sizin üzerinize koşan bir zombiden çok fazla şey beklemek yanlış olur. Oyunun

en zorlu bölgeleri kursun sıkıntısı cektiginizde karşınıza 6 tane zombi çıktıığı yerler. Ona da çok fazla rastlamayacagınızı eminim.

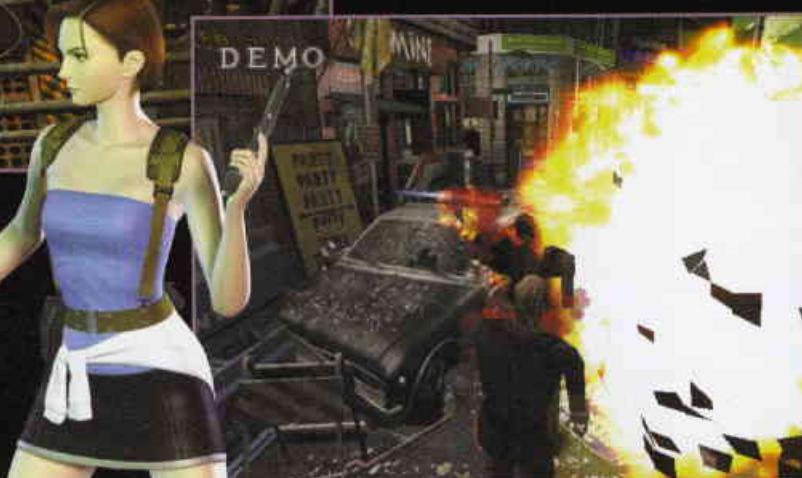
Oynanısta yapılan bir yenilik "Live Selection" adında yeni bir sistemin konulmuş olması. Oyunun belli yerlerinde, ki bu yerler genelde en heyecanlı anları oluşturur, ekran siyah beyaz oluyor ve size iki seçenek sunuluyor. Örneğin bir lokantanın mutfağında size Nemesis saldırıyor ve size "Mutfakta mı saklanacaksın yoksa aşağı depoya mı inceksin?" şeklinde bir soru yöneltiliyor. Cevaplardan biri yanlış değil ama daha zorlu. Vereceğiniz seçeneğe göre oyunun akışı bir kaç dakikalığına değişiyor fakat sonra yine aynı ana hikayeye dönüyor. Yine buna benzer olan bir sistem de var. Yine örnekle açıklayacağım. Mesela oyunun belli bir yerinde gidilebilecek iki yer var, mutfak ve büro. Eğer önce mutfaga sonra büroya giderseniz farklı bir bölüm izliyorsunuz, tersini yaparsanız farklı bir bölüm. Ama sonucta ikisine de gitmek zorundasınız ve ikisinde de olan-



tar farklı olsa da yine aynı senar yaya devam ediyorsunuz.

Boş zamanında kurşun yaparım

Kullanılabilecek çok fazla silah çeşidi yok. Her cins silahın bir tane var: Makinalı tüfek, handgun, magnum, shotgun, grenade ve rocket launcher. Bir de bıçak var ki hiç dokunmayın. Çünkü hic bir işe yaramıyor. Oyunun yeniliklerinden biri de burada, kurşunda karşıma çıkmak. Hani Grande Launcher'a koyalabileceğiniz acid ve freeze rounds adlı cephaneler vardı ya. İşte onları bu sefer kendiniz yapıyorsunuz. Gun Powder A: B ve C olarak adlandırılmış 3 tip barut var. Buntan değişik kombinasyonları değişik kursunları ortaya çıkarıyor. Siz barutları kombine ettikten sonra oyuncu başında size verilen "Reloading Tool" adlı aracın kurşunu yapıyorsunuz. Bir kursundan ürettikçe yeteneğiniz artıyor ve aynı miktar baruttan daha fazla kursun yapabilmeye başlıyorsunuz. A cinsi barut handgun için B cinsi ise Shotgun için kursun yapıyor. İkisini birleşt



sinden kurtulursunuz.

Bu buglar da ne?

Söz grafiklere gelince biraz dursmak lazım. Motor önceki oyunun motorunun aynısı. Arka plan görüntülerinin biraz çözünürlüğü arttırmış. Karakterlerin de görüntülerin yüksek çözünürlüklerde oldukça güzel gözüküyor. Fakat arka plan ve önde asıl eylemin geçtiği yer arasında yine alaka yok. Render karakter ve esya modelleri arkaplanın üzerinde çok sıyrıyor. Bir odaya girildiğinde kullanmanız gereken eşyalarla diğerleri hemen ayırdılıyor. Fakat bu yine de atmosferden çok bir şey götürmüyorum. Çünkü Resident Evil serisinin en iyi olduğu nokta olan seslendirme ve ses efekti yine üst düzeyde yapılmış. Ortama uyan müziklerin yerinde girmesi, ses efektlerinin anı ve yerinde kullanılması atmosferi oldukça etkiliyor. Her ne kadar neyin ne olduğunu bilseniz de gece-vakti oynarken ziplamamak elinizde değil. Oyun içi motorla hazırlanan demolar hiç ummadığınız bir yerde araya girerek siz oturdugunuz yerden hoplayabiliyor. Bu arada grafiklerden de bahsetmek isterdim. Oyunun ülkemizde satılan kopyalarında grafikle ilgili birçok bug var. Bu nedenle olsak hem oyunun asıl PlayStation tabanlı olması hem de kopya imal edilmesi gos-

terilebilir. Ama orjinalini internetten başka bulabileceğiniz bir yer ne yazık ki yok.

Oyunun CD'sinden Resident Evil 3 dışında bir de Mercenaries adlı bir oyun çıktı. Bu oyun Resident Evil ile aynı haritada geçiyor ve aynı motoru kullanıyor. 3 adet kiralık askerden birini seçip belki bir sürede haritanın di-

ğer ucundaki bombayı etkisi hale getirmeye çalışırsınız. Oynadıkça para kazanıyor sonra da o paralarla daha iyi silahlar alıp daha ileriye gidiyorsunuz. Bu da vakit geçirmek için eğlenceli bir oyun sayılabılır.

Resident Evil 3: Nemesis yeni bir oyundan çok bir expansion pack. Yeni bir se-

naryo ve motora eklenen bir ikinci özellikten fazla bir şey yok. Ama atmosfer aynı ve aynı sürüklemelığı olduğu gibi duruyor. Aksiyona ihtiyacı olanlara ve bilgisayar karşısında hoplayıp ziplamak isteyenlere şiddetle edilir.

Öneri Sayırası:

Grafikler

Pc versiyonu bu kadar bug'lu olmak sorunlu mı? Daha iyii 3D arkaplan kaplamaları yapılımaz mı? Neden, neden, neden???

Ses ve Müzik

Müzik ve diáloglar yerinde kullanılmış ses efektleri de oldukça etkileyici. Zaten Resident Evil'in atmosferini sağlayan en önemli unsurları.

Oynamabilirlik

Cok kosa bir alıma sunarıyor. Zorluğu söyle tatlı ayırmak ki tam çıldırırmış anda bir laçın bülbül başında oturmayı devam ediyorsunuz.

Atmosfer

Eğer bir oyuncu ekran karşısındaki tutabiliyona ve havanız yükseltmişken hop oturup hop kaldıryorsa olsa kapımışsınız demekdir.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

78

Grafikle ilgili eksikler ne yazık ki hala var. Fakat yine anıltımas bir çekicilik sizin başında tutuyor. Tarihin en korku dolu sırname harcadığınız her anıza değer.

Minimum: PII 333, 64MB RAM, 4GB HDD

Alan:

Önerilen: PIII 700, 128MB RAM, 4.5GB HDD

Alan:

Grafik Mak. 300MHz çözünürlük, D3D

Extras: Yok

PROJECT: I'M GOING IN

Zaman Olur, Nefret Sevginin Yerini Alır...

Yapım: Innerloop Studios

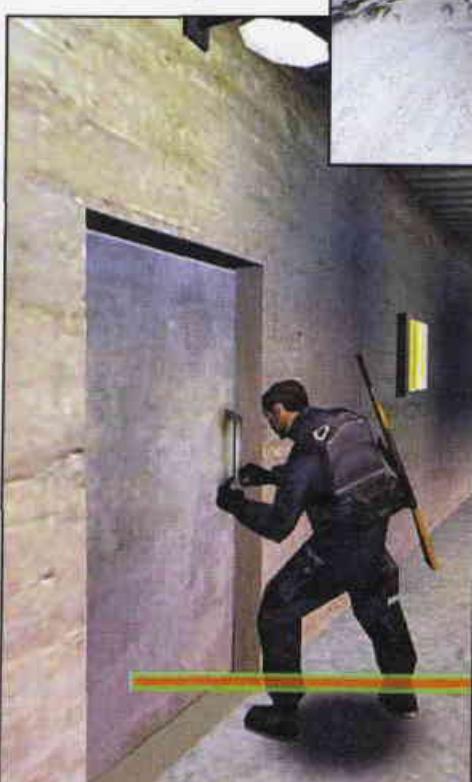
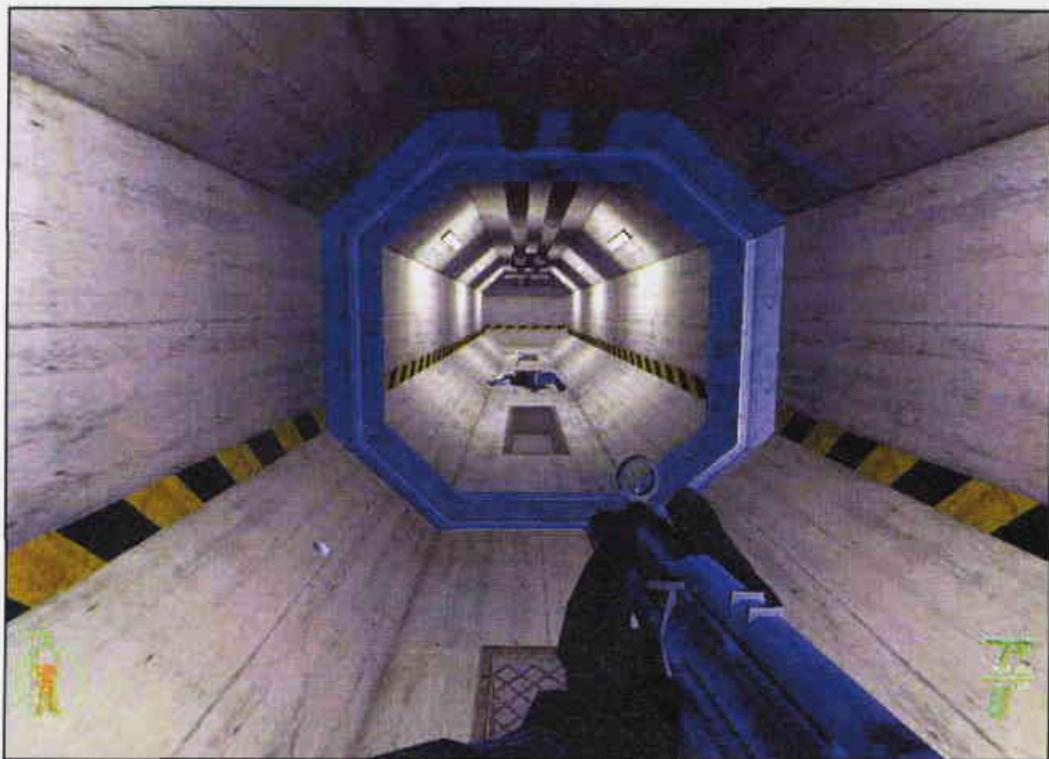
Dağıtım: Eidos

Tür: FPS

Web: www.eidos.com

Bir an geldi, FPS oyunları için çok ilginç bir yol ayrimi ufukta belirdi. Quake tarzı sif harekete dayanan oyunlar bir tarafta geçti, bunlardan bikan oyuncular diğer tarafta. Tam herkes "FPS türü artık tıkanıyor" derken, Spec Ops ve Rainbow Six gibi oyunlar bu türde adeta yeni bir hayat kazandırdılar. Taktik FPS diye biliceğimiz bu tür oyunlarda oyuncu dahil herkes tek kurşuna ölebiliyordu, tipki gerçek hayat gibi. Sirtınızda on ayrı silah ve birbirinden ton cephaneyle cehennemin koridorlarında koşturuyor, binbesüz kurşun yedikten sonra sağda solda bulduğunuz zırh ve sağlık paketleriyle tekrar gıcırcı olamıyorum. Atılan her adım gerilim yükü, her saniye stres dolu oluyordu.

Multiplayer oyun dünyasına da şok gibi bir etki yaptı bu tür oyunlar. Delta Force gibi sonsuz açık araziye sahip oyunlar sayesinde artık kimin harita koridorlarını daha iyi bildiği, kimin Rocket Launcher'a ilk ulaşacağı gibi sorular ortadan kalkmış. Tepenin üzerinde yatan keskin nişancı arkasından yaklaşan biri tarafından boğazla-



nabiliyor, elinde MP-5 ile binaya dalmaya hazırlanan bir komando üst kattan tepeşine atılan el bombasıyla dağılıyordu. Herkesin tek kurşunlu canı, ve ancak birkaç şarjör mermisi vardı. Ölüm her an gelebilirdi, insanlar oynarken duvarlarını kemiriyor, en ufak kurşun vizitinde tam siper yere yatıp kafalarını

dahi çıkarmaya korkuyorlardı. Ve herkes buna bayılıyordu...

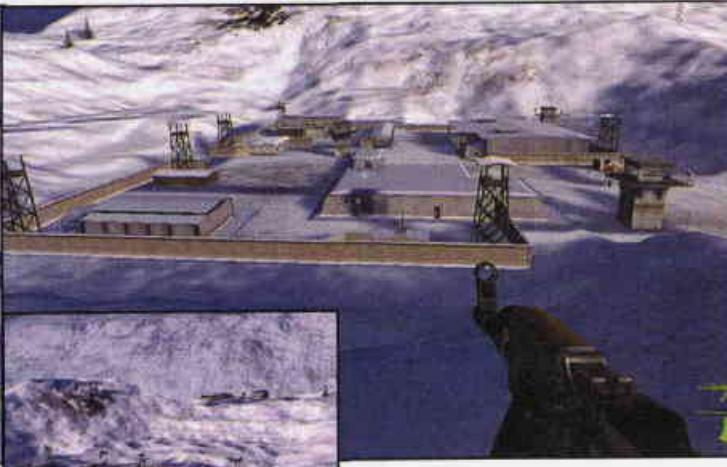
Hem de Sevgi O Denli Güçlüyken...

Kaçınılmaz olarak bu tür gelişmeye, ilk yapılan ve tutan oyunlar seri haline gelmeye başladı. Yeni yeni oyun projeleri ortaya çıktı, işte bunlardan biri de biraz tuhaf bir isme sahip olan Project: I.G.I. Oyun yeni kurulan bir karşı terörist örgütünü ve onun en önemli elemanının maceralarını konu alıyor. Örgüt aslında birden fazla kişiden oluşuyor, ancak çoğu zaman işe tek tabanca dalmak zorunda kalıyorsunuz. Tabii bir de merkezde siz uydu yardımıyla gözleyen ve yön veren bir ele-

man var, bazen de durum uygun olduğunda bir grup komando operasyonda rol alıyor. Oyunda 14 görev var, ama aslında bunlar bir olayın ara sahnelerle birebirleşmiş farklı parçaları. Oyun içi grafikleriyle yapılan ara sahneler fena değiller, ancak oyunun başlangıcında konunun tam olarak ne olduğu anlatılamamış, ve bu da tüm olayı mualıkta bırakıyor. Fakat şunu söylemeliyim ki, bir nukleer başlık çalan ası Rus albayı hikayesi bence kabak tadı vermeye başladı.

Başa Duyulan Sevgi Ne Kadar Güçlüyse...

Oyun InnerLoop Studios tarafından geliştirilmiş ve Eidos tarafından da piyasaya sürülmüş. Türk olarak oldukça gerçekçi bir taktik FPS olduğu iddia ediliyor. İddia ediliyor dedim, çünkü kanımda durum pek öyle değil, sebebini de biraz da açıklayacağım. Oyunun en ön plana çıkan özelliği grafikleri, çünkü belki de FPS oyunları tarihinde ilk defa bu tarz bir oyunda uçuş simülasyonları için geliştirilmiş bir grafik motoru kullanılmış. Bazı açılardan sonuçlar oldukça etkileyici sayılır, özellikle



le açık alanlar çok gerçekçi ve etkileyici. Aynı şekilde büyük yapılar ve uzak mesafeler de bu grafik motoruyla çok iyi görüntüleniyor. Burada özellikle askeri bir havalandanına sizmaya çalıştığımız bölüm benim favorim oldu. Hava yağışlı ve sisli, hangarlarda MiG avcı uçakları duruyor, uzakta dev kontrol kulesi kompleksi ve bir hayli uzakta da komuta merkezi yer alıyor. Ancak ne var ki ilerleyen bölgelerde işler çok tedkükle bir hal alıyor. Askerler ve özellikle de binalar gittikçe birbirinin kopası olmaya başlıyor. Bir zaman sonra oyunda karşınıza üç temel turde bina ve bol miktardır orgü çıkmaya başlıyor. Öyle ki oyunun sonuna doğru bölgeler tel örgü ve duvar kullanılarak hazırlanmış anlamsız labirentlere dönüşüyor. Görünen o ki bu oyun da şu aralar piyasaya çıkan pek çok diğer oyun gibi yılbaşı alışveriş sezonuna yetişmesi için alelacele bitirilmiş.

O Denli Büyür Öfke...

Öncelikle oyunun yapay zekası gerçekten de çok kötü, bu tür oyunlar arasında şimdide dek gördüklerimin en beteri diyebilirim. Adamlar yakınlarından mermi geçmişce killanıp alarm veriyorlar, ama siz yanlarındaki adamı takır takır tararken kendilerini tamamen deneyip vurup öylesine dikilmeye devam ediyorlar. InnerLoop büyük ihtimalle bunu düzelticek zamanı olmadığı için oyunu zorlaştıracak tüm eski hilelerle başvurmuş. Listedeki en eski hile olan devasa bölgeler tasarlama ve oyun içinde Save etmenize izin vermeme ilk sırada yer alıyor. Açıkça söylememeliyim ki, oyun içinde Save seçeneği sunmayan bir yapıp, ağızıyla F-16 tutsa benden tam not alamaz. Hele bu oyun hiç alamaz.

İkinci hile ise bölgelere çok az, çoğunlukla da hiç sağlık paketi koymamak. Eğer oyun tek kurşunda olmanızı sağlasaydı bu normal karşılaşabilirdi, ama burada Quake tarzı bir sağlık göstergesi söz konusu. Sanki tasarımcılar oyunu daha da zorlaştırmak için sonrasında sağlık paketlerinin büyük kısmını çıkarmaya karar vermişler. Silah ve cephane konusunda pek sıkıntınız olmayacağı, ama bazen burnunuzun dibindeki adamı çift Uzi ile tarayıp da vurmadığınızda görünce bunun da pek anlam taşımadığını farkedeceksiniz. Üstelik çoğu zaman bölgeleri çabucak geçemeyiniz diye keskin nişancı tüfekçi oynaya konmamış, konsa bile sadece 10-20 mermi veriliyor. Çünkü bir Dragunov ile bu oyun çok çabuk biteirdi ve aslında ne kadar kısa olduğu ortaya çıktı. Çok şirin.

Öfke Patlamaz Belki

Uzun Süre...

Üçüncü ve en nefret ettiğim olay ise devamlı yeni adam üretten baraka ve kamyonlara oyunda bolca yer verilmesi. Bunu ilk olarak içi terorist dolu bir barakayı AK-47 ile taradıktan ve içeriye de bomba attıktan sonra farkettim. İçeri girdim, cesetleri sayıp silahları topladım. Temiz Değil mi? Daha arkam dönmeden mucizevi biçimde adeta havadan oluşan üç kişi tarafından tarandım. Ve oandan itibaren giderek artan biçimde bununla karşılaşmaya başladım, bazı bölgelerde her adım başında var. Alarm çalınca garajın açılması ve bir tankın ortaya çıkması başka, aynı baraka ya da kamyonun devamlı asker kusması bambaşka. Bu ne gerçekçi, ne de zevkli, nefret ettim. Siz de edecek siniz.

Ne var ki tam anlayıla devenin belini kırın bunlardan hiçbir

değildi. Hayır, ben sebat edip son bölümde kadar geldim, bu bir tutam saç ve sakala málolsa da. Ve sonuçta oyunun baş düşmanı olan Rus albay hanımfendiyle karşılaştım bir hangarin içinde. Tam bir Boss karşılaşması, hatun etrafı koşturup tabancasıyla bana ateş ediyor, arkadaşları da ona yardım etmek için adeta gökten yağıyordu. İşi uzatmamak ve yeniden bölümün taa en basından oynamamak maksadıyla, o özel dakika için sakladığım bombalan devreye soksut. Bomba atarı lateks üniforma giyen hatun kişi üzerine tevcih ettim ve teteğe bastım. İlk bomba ayaklarının dibine düştü, ikincisi de hemen onun yanına. Ve hatun ah-uh edip etrafı koşturmayı devam etti. Ben de birden arkamda beliren bir eleman tarafından, ki az önce orada sadece duvar vardı, pompalı tüfek marifetiyle katıldım. Birkaç saniye ekrana baktıktan sonra oyunu kapattım ve bilgisayarımdan kaldırıldım.

Ama Her Sessizlik

Çaresizlik Demek Değildir...

İGI gerçekçi bir taktik FPS değil. Kesinlikle değil, ama öyle olduğunu iddia ediyor. Tüm o Thief tarzı sızmalar, bilgisayar hack etmeler, merdivenlerden sessizce kaymalar, tel örgülerden atlamlar geldi, o albay hatunun ayağının dibine düşen, ama onu öldürmeye iki bombaya parçalandı. Delta Force tarzı bir oyunu bu denli berbat hi-

ler ve Quake modeli super danyanıklı bir baş düşman koysanız, ben de o oyunu gömerim arkadaşım. Tank olsa neyse, helikopter olsa kabulüm, denizaltı olsa amenna. Ama lateks giyen bir kadın! Ve bomba işlemiyor! Hattı linyi! İki bölüm önce aynı atletle kamyonu havaya uçurdum bel

Buna bir de bu tarz oyunlarda bulunması şart olan Multiplayer seçeneğinin bulunmadığını da eklerseniz, oyunun ele avcuya gelir yanı kalmıyor. Oyun içi Save seçenekleri olmaması zaten tüy dikmişken, bunları da ekleyince, bu oyunu almak ve sınırlarınızı bozmak için hiçbir gecerli sebep göremiyorum. Ne diyelim, Allah rahmet eylesin...

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Genel olarak grafik motorunun performansı oldukça başarılı. Ancak yapısı nedirmiyet düşmanları uzak mesafelerde görülmüşlemeztir.

Ses ve Müzik

Ses efektleri vasıtayı kullanılarak, özellikle erka plan sesleri hizla akıştırıcı yerdeki lütümlü seslerde kullanılmış. Müzikler de vasıtayı kullanılarak.

Oynamabilirlik

Bölüm içi Save olmaması ve oyunu olduğundan sonra oynamak için ucuz hilesle baş vuruması insanı çok yoruyor, hatta nefset etmeyi.

Atmosfer

Senaryo klise, baş karakterler klise, düşmanlar klise, binalar klise. Klise'ler üzerinde kurulmuş ve ürün emrili olmayan karakterlerdir.

LEVEL Notu

30

Büyük bir farkla bu türde ve büyük ihtimalle diğer türde de yapılmış bir kötü oyunlarından biri. Grafikler güzel, ama sadık grafikler için bu anlamda kullanılmaya değer, otonom bilmemizle birlikte.

Minimum: P3-500, 64 MB RAM, 3D grafik kartı.

Onerilen: P4-500, 128 MB RAM, 3D grafik kartı.

Multiplayer: Yok.

Extra: İst. Uyg.



JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSSINESS

Mermi manyağı yapmak beşbin dolar

Yapım: SirTech

Dağıtım: Take 2

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Bilgi için:** www.sirtech.com

Jagged Alliance serisi, en azından benim için unutulmazlar listesinin bir numarası olmuştur daima. İlk oyunu bilgisayarının zorlaması ile istemeye alındıktan sonra aylarca başından kalkamamış, tüm arkadaşlarına da oynatmış, aylarca oyundaki değişik çözümler üzerine uzun sohbetler yapmıştık (Tarih 1995).

Dört beş yıl beklettikten sonra çıkan serinin ikinci oyunu da hem grafik hem oynanış baki-

Şeytani kadın diktatör

Unfinished Business tam anlamıyla bir görev paketi. Oyunun motorunda büyük değişiklikler yok ve aslında oyuna eklenen yeni fazla bir şey de yok ancak öncekine bağlı olmakla birlikte tamamen yeni bir senaryoyla karşı karşıyayız. Bu noktada oyuncunun grafiklerinin bir buçuk yıl öncesine ait olması dışında şıkayet edilemeyecek bir nokta gözümze çarpıyor.

Yeni senaryo eskisiyle bağlantılı

kurup adayı ablukaya alıyor ve madenleri ona terketmeleri için ada halkını tehdit etmeye başlıyor. Tahmin edersiniz ki, başkan hemen sizi arıyor ve "gözünüzün yağını yiym gelip sunuların da bir cüccüğünü durun!" diyor. Size de iş çıkıyor.

Kadınsız bir oyun

Oyuna on yeni kiralık asker ve on yeni silah çeşidi eklenmiş. Yeni askerlerin tümünü M.E.R.C isimli ciddi kiralık asker sitesinden değil de, şu gözökülü ve geveze, şımdı adını unuttuğum komik adamın (Speck -BLX) sitesinden kiralayabiliyorsunuz. Oyle görünüyor ki bu komik kahramanımız işleri bir hayli büyütmiş. Ancak asker kiralarken dikkatini çekenekir artık haftalık ödemeler ortadan kalkmış görünüyor. Yani artık bir askere her hafta iki bin üç bin dolar ödemekle uğraşmıyorsunuz.

Bunun yerine en baştan on bin, yirmi bin dolar gibi toplu bir ücret ödeyiip oyun bitene kadar o askere sahip oluyorsunuz (veya kovana kadar). SirTech bu değişikliği, oyuncuların finans sorunlarına değil, askeri taktiklere yoğunlaşmaları için yaptıklarını söyleiyor. Belki de iyi yapmışlardır çünkü oyun gerçekten zor. Karşınızda düşmanın her sektörde bolca adamı bulunuyor ve devamlı çatışmaya gitmek zorunda kalıyorsunuz. Yılların Jagged Alliance 2 oyuncusu olmama, oyundaki her askerin her özelliğini neredeysse ezbere bilmeme rağmen benim bile zorluk seviyesi artıkça anamdan emdiğim sütn bınumdan fırkırdığını söylemek yanlış olmayacağı.

(tarafından darbeyele ele geçiriliyor ve devrik başkan, bir paralı asker olan sizi kiralayarak ülkeyi kurtarmanız istiyordu. Oyunun sonunda da bütün kötülerin cüccüklerini durek adaya başarı ve huzuru getriyordunuz. Ancak ve lakin, ordusun bulunmayan başarılı ada Arulco'nun zenginlikleri cüccükleri dürülmeye mahkum olacaktır.)



minden harika yenilikler içeriyor- du ve oyunu aldığım gün sabaha kadar uyumadan oynamayı da goze almıştım (Tarih 16-17 Ağustos 1999). Ve Jagged Alliance serisini asla unutamayacağım bir şekilde, ülke tarihinin en büyük depremlerinden birini İstanbul Avcılar'da saniye saniye yaşamıştım.

Jagged Alliance 2'nin görev paketi Unfinished Business'i elime aldığında da oynayıp oynamamak konusunda elimde olmayan bir tereddüt yaşadığımı kabul etmem lazımdı. Sanki oyunu oynarken deprem olacakmış gibi hissetmeyi atlatabilmem bir kaç gün aldı. Ancak, deprem fobisini üzerinden attıktan sonra, serinin yapımcısı SirTech'i yeni görev paketi konusunda tebrik etmem gerektiğini farkedebildim.

geliştirdiğiniz karakterinizi bu görevde taşıyabilmeniz. Tek yapmanız gereken son save dosyalarınızdan birini oyuna gelen küçük programda çalıştmak. Böylece Arulco'da geliştirdiğiniz karakteriniz, bitmemiş iş sırasında da sizinle birlikte olacak. Elbette sıfırdan yeni bir karakter yaratmak ve onu geliştirmeye çalışmaktan daha güzel bir seçenek Hele Arulco'yu geri almak için Diedrenna ile günlerce savaşmış bir de 17 Ağustos depremine canlı tanık olmuşsanız...

Unfinished Business'in çalışmak için Jagged Alliance 2'nin kurulu olmasını istedığını hatırlatalım. Ama zaten JA2'yi almışsanız mutlaka beğenmişsinizdir ve görev paketini de kaçırılmak istemeyeceksinizdir. Yine de grafiklerde biraz geliştirilmeye gidilseymiş, bize not kırmak için sebep kalmayacaktı. Jagged Alliance 3'ü bekleyelim bakalım ne olacak?

İşinla beni Skati...

Cem Şancı

Grafikler

Grafikler bir ve buçuk yıl öncesinin grafikleri. Fallout Tactics ile karıştırıldığında sonuçla- ması Jagged Alliance'ın halefmegidir bir durum.

Ses ve Müzik

Ses ve müzikler gaz kıvamında devam ediyor. Oyunda bol bol konuşmayı da rastlıyorsunuz.

Oynamabilirlik

Sıra tabanlı ile geçer zamanının ligin birleşimi, Jagged Alliance 2'nin en büyük özelliği ama Fallout Tactics bu alanda da JA'nın önüne geçmiş görünüyor.

Atmosfer

Jagged Alliance'ın ciddiyet ve mitik karışımı da dengeli oran oyunu sürükleyici yapıyor. İnsan bir mesele ilimini yönetmeyi hissedem kurtulamıyor.

LEVEL Notu

83

Jagged Alliance seni bir zaman berkece için bıstırıyor. Ufak teknik konuları görmezden getirebilmeniz, senaryosu siz eğlenceli ve heyecanlı bir macera yürüklüyor.

Minimum: Pentium 200 MHz, 32 MB Ram,

350 MB HDD

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB Ram, 600 MB

HDD

Multiplayer: Yok

Extra: Yok

SHEEP

Siz doğmadan çok çok önce kimi uzaylılar gelip inmişti ya gezegenimize.

Yapım: Empire Interactive

Dağıtım: Empire Interactive

Tür: Action

Web: www.empire-us.com

İşte o yaratıklar dünyada bir grup elçi bırakıp geri döndüler. Tabii bu karan kolayı vermediler, ama sonradan oluşacak bu gezegenekdeki akillî canlı formun, yanı bizleri gözetlemeden, devamlı kontrol altında tutmadan içeri rahat olamazdı. Ama tek işleri gözlemek olan zavallı elçiler zamanla dejenere oluyor, ve akabinde olayı abartıp kimliklerini, nerede niçin olduklarını falan tamamen unutup koynun gibi yaşamaya başladılar. Aslında koyn gibi demek yanlış olur, çünkü onlar gerçekten koynular!

Hanimş ginalı guzum!

Uçuk kaçık, komik ama bir o kadar da güzel bir action-puzzle oyunu sheep hakkında izlenimlerimiz. Genel yapı itibarıyle zevkli ve çok neşeli bir oyun. Amacınız ise uzun bir süre sonra tekrar dünyaya gelen uzaylı vatandaşlara yardımcı olmak, yani diğer

bir deyişle burada bıraktıkları eski akrabalarını bulup bu insan gezegeninden kurtarmak; ya da daha kısaca söyleyelim: çobanlık yapmak!

Aklınıza gelecek tüm platform veya arcade tarzındaki oyunların %99.9'unda amacıñız belli yerlere ölmeden gitmeyi başarmaktır. Ama hiçbirinde birilerini ya da bir şeyi ölmeden götürmeniz istenmez. İşte bu yüzden oyun ilk başta çok garip ve inanılmaz eğlenceli geliyor. Seçeceğiniz 4



farklı karakter var ve oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki, hiç birine hiç bir şekilde bir şey olmuyor. Yani karakterinizin zarar görme gibi bir durumu yok. Oyun boyunca tek amacınız ise size verilen sınırlı mikardaki koynu kısıtlı bir zamanda belli bir yere götürmek (daha doğrusu gütmek). E tabi koynu bu, hót deseniz fellik fellik kaçacağınızdan iş epey zor oluyor. Ana mantık şu: Koynunların üzerine doğru yürü veya koşarsanız ya da yakınlarındayken bağırsızınız onları korkutur kaçınır, yavaş yavaş usulca yaklaşarsanız da istediğiniz bir taneşini yakalayabilir, kucağınızı alır, hatta gerekmen niyetine havaya bile kaldırabilirsiniz. Aman yanlış anlamayın, koynularımı tek tek böyle

ilerki bölümlerde tam bir işkenceye dönüşebiliyor. İstemediğiniz yerlere gitmen, kaçan koyn sayıısı, elektrik tuzaklarında cızırdama sesine, ateş saçan canavarlarda hasanma kokusuna ve dev hamam böceklerinde yağlı bir ikindi kahvaltısına dönüşürken, sizdeki tek etkisi sinir katışıının artması oluyor. Ve her yapamadığınız bölü-

mü baştan oynamak ise bir süre sonra epey sıkıcı olabiliyor (üsteñlik sizden istenenden fazla kurtardığınız her koyn için ileri bölgelerde daha avantajlı başlar).

Sonuç itibariyle, Sheep ilk başta eğlenceli olacak, değişik dakikalar ve saatler geçirecektir size. Ama bir önceki cumpleye günü eklemek istedigimizde etrafımızdaki kalabalığın bir anda azalacağı da bilin, bilmem anlatabildim mi?

Gökhan & Batu

Grafikler

Renkli ve eğlenceli grafiklerin animasyonları, ugrasılmış demolar. Beklenen yerin, ama yine de çok aynı aramayı.

Ses ve Müzik

Her ne kadar çok çeşitli olsa da efektiler müzik de uygun ve güzel. Koynların "beee" temesi çok gürün yapılmış.

Oynamabilirlik

İlk başta bir süre oyunu öğrenmemiz väkat alabilir, ama çok basit ve güzel bir tutorial her şeyi hallediyor.

Atmosfer

Inanın böyle bir oyunun atmosfer ihtiyyacı yok, bu bir beceri oyunu! Yine de aradaki demolar oyunu bittiğinde kopuk bir bölüm zincir olsamı engellemiş.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

73

Sazılı ve balmaca ile bezenmiş action oyunu hastasısanız kesin aña bence. Diğerler ise oyunu yan gözle bakın, derim.

Minimum: Pentium II-350, 32 MB bellek, 8 hizli CDRom, 16 MB 3D Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II-400, 64 MB bellek, 24 hizli CDRom, 16 MB 3D Ekran Kartı

Multplayer: Yok

Grafik Desteği: 800 x 600 çözünürlük



REAL MYST

O büyülü alemin bir kez de üç boyutlu olarak görmeye ne dersiniz?

Yapım: Cyan Interactive

Dağıtım: Mattel Interactive

Tür: Adventure

Bilgi için: www.realmyst.com

Hatırlıyorum da ilk çıktığı zaman, Myst tam anlaşımlı teknolojik bir zafere; oyunculara tamamıyla farklı bir dünya sunuyordu. Milyonlarca insan oyunu veya kopyasını satın alıp ilk CD-ROM deneyimini yaşamıştı. Çoğu insan oyunu oynamadı bile. Açıka söylemek gerekirse, geri kalanlarının çoğu da Myst adasından çok alternatif dünyalardan (şu 'Ages'

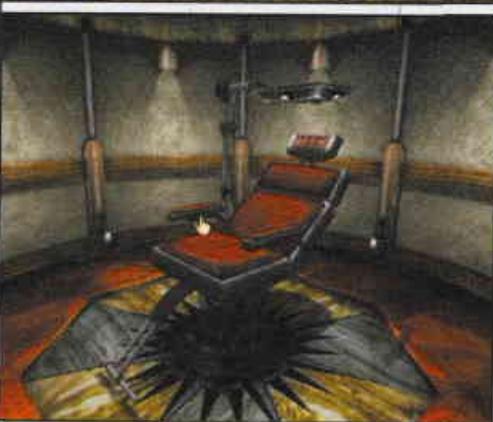
farklı bir deneyim olduğunu düşünüyorum. Eğer bahsettiğim milyonların içindeyseniz, ne demek istedığımı daha iyi anlıyorsunuzdur. Myst korkuya karışık saygı duyduğum bir dunyayı; kırılgan bir güzelliği olan ve kendinizi yapayalnız hissettiğiniz bir dunyayı. Bilgisayar teknolojisi o zamandan beri birçok aşama kaydetti ve şimdiki oyunlarda karşılaştırınca orijinal Myst artık sa-

jimnastiği yaparak ve bulduğunuz parçaları birleştirerek Myst'in özel kitapları diğer alemlere bağlayan bir rüyalar dünyası olduğunu anlıyorsunuz. Bu dünyaların nasıl olduğu hakkında hiçbir bilgi verilmiyor; tek bildiğiniz Atrus adında bir adamın bir tür boyut kapısından geçerek kendini Myst adasında bulan ilk insan olduğu (ayrıca alternatif dünyalara geçiş mümkün kılan kitapları da bizzat Atrus yaratmış). Anlayacağınız işiniz bir hayatı bulmacaları çözerek amacıyla ve ada da neyin ters gittiğini keşfetmeyorsunuz...

Üçüncü boyut denilen olay...

Ozellikle orijinal Myst'i oynamış ve oyunun iki boyutlu render edilmiş ekranlarını hatırlıyorsanız, Real Myst'e bayılacaksınız. Öncelikle özgürlük ve açıklık duygusu çok iyi verilmiş; oyuna başladığınız küçük iskeleyeden itibaren her yere gidebildiğinizi ve çevrenize her açıdan bakabildiğinizi farketmek çok güzel bir olay. İster istemez oyunu bırakıp aklınızda kalmış olan yerlerin nasıl olduğunu merak edip soluğu onların yanında alıyor ve hepşinin baştan aşağı modellenmiş olduğunu farketmeyorsunuz; kütüphane, uzay gemisi, saat kulesi, hepse üç boyutlu bir şekilde karşınızda duruyor. Quake oynuyor gibi etraflarında dolasmaya başlıyorsunuz.

Tabii, oyun Quake'inki kadar akıcı bir motora sahip değil. Real Myst'in grafik motoru işlemciye endeksli çalıştığı için arada sırada takılmalar olabiliyor (kalın bir sis tabakasının görüş derinliğini azaltmasına rağmen). Ayrıca arayüz için pek fazla özenimmediği hemen belli oluyor. Sağ veya sola kaymak gibi bir şansınız yok. Tamamıyla mouse ile oynanan bir oyunda, mouse hassaslığı ayarını denilen bir şey yok. Ve en önemli de grafiklerle ilgili hiçbir ayarın olmaması; oyun boyunca sabit bir çözünürlüğe ve renk derinliğine mahkumsunuz. Gerçi bunları kafaniza takmanızda pek



dece bir slide gösterisi. İşte bu noktada, Cyan ekibi tamamıyla 3D bir motor kullanarak Myst'i canlandırmayı kafalarına takmış ve bunu başarmışlardır. Artık Myst'in çapı kaldırılmıştır. Ama eminim ortakta dolaşıp ona buna tıklamak hoşlarına gitmiştir. Sadece orada olma duygusunu tatmanın bile o dönem için çok

denilen) birine geçebildiğini sanıyorum. Eğer sıkı bir adventure oyuncusu değilseniz, muhtemelen oyundaki bulmacalardan yaka silmiş ve olayın gidisatinandan bunalmışsınızdır. Ama eminim ortakta dolaşıp ona buna tıklamak hoşlarına gitmiştir. Sadece orada olma duygusunu tat-

Kısa bir özet...

Myst'i bilmeyenler için birazcık hikayeden bahsedeyim. Aslında ortada doğrusal bir şekilde ilerleyen bir hikaye yok, olay tam bir muamma. Gözlerinizi issız bir adada açıyorsunuz. Amacınızın ne olduğu, bu adanın nasıl ortaya çıktığı ve adadaki teknolojik yapıları kimin inşa ettiği ve şimdiden neden adada kimse olmadığı hakkında hiçbir fikriniz yok. Biraz beyin

gerek yok çünkü Myst araştırma ve düşünme üstüne kurulu bir oyun. Ona Quake muamelesi yapmak düpedüz haksızlık olurdu. Cyan çok başarılı bir canlandırmaya imza atmış. Kuyunun içindeki model gemiyi yüzeye çıkarmanızla esas geminin onun arkasından yükselmesini izlemek insanı gerçekten keyiflendiriyor. Hava koşulları oyuna ayrı bir hava katmış; yağmur yağan ve şimşek çakan bir alemden tamamıyla yalnız olmak ilginç bir duygudur. Ses efektleri de oldukça gerçekçi (özellikle mekanik sesler çok başarılı). Eğer Myst'i sevmeyiseniz, büyük bir ihtimalle Real Myst'i de sevmeyeceksiniz; çünkü oyunun 3D olması dışında orijinalinden hiçbir farkı yok (aynı bulmacalar ve aynı çözümler). Yalnız oyunun sonuna bir bonus dünya eklenmiştir. O da Myst'in devamı olan Riven'in haberini veriyor gibi, ligilenenlerin pişman kalmayacağı turden bir oyun...

Güven Çatak

Grafikler

Myst yeni haliyle çok güzel gözüküyor. Akliniza gelen her şey modellenmiş ve render edilmiş. Animasyonlar da da akıcı olabildi.

Ses ve Müzik

Müzik anlamında oyunda pek bir şey yok ama ses efektleri gerçekten sağlam. Özellikle makrelim çakırı gibi sesler ve su sesleri çok gerçekçi.

Oynamabilirlik

Sadece mouse ile bütün işini yapıyorsunuz. Arada takılmalar olsa bile durumu hemen toplayabiliyorsunuz. Arayüz çok daha iyi olabilmeli.

Atmosfer

Üçüncü boyut oyuna epiyi bir hava katmış. İstediğiniz yere gidebiliyor ve istediğiniz yere bakabiliyorsunuz.

LEVEL Notu

Orijinal Myst'i oynayıp sevenler için Real Myst'in değişik bir tecrübe olacağını kesin ve tabii oyunu hiç düşmeyecekler için de söyle.

Minimum: Pentium-II 450, 64 MB bellek, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium-II 600, 128 MB bellek, 640 MB sabit disk alanı

Multiplayer: Yok

Grafik Destekli: Makşumum Bobxsob ve 16 bit renk derinliği.



LINKS 2001

Yeşil sahalar bir kez daha golf tutkunlarını bekliyor...

Yapım/Dağıtım: Microsoft

Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye

Tür: Spor/Simülasyon

Bilgi İçin: www.microsoft.com/games

Bildiğiniz gibi EA Sports uzun süredir golf hariç sporun her türlüünü PC ve konsol ekranlarına taşıymakta. Sierra ve Electronic Arts'lerinden geleni yapmalarına rağmen, Links serisini bir türlü takımdan indiremiyorlar. Serinin 2001 versiyonu için hemen her şey baştan aşağı yenilenmiş gözüküyor. Oyunun grafik motoru ve fizik modelleri tamamen yeniden yazılmış, golf oyuncularının

golf oyuncularına göre olmadığı anlamına gelmiyor. İki serinin arasındaki en büyük fark, Links'in Microsoft Golfe göre daha fazla özelliğe sahip olması.

Links'in billeğini bükülemez!

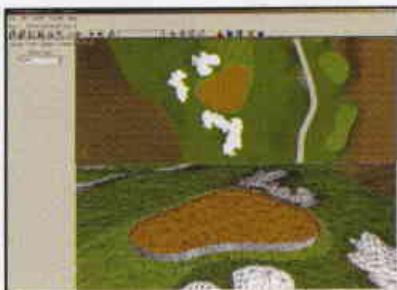
Her türlü oyuncunun seviyesi hitap edebilmek için üç farklı vuruş stili geliştirilmiş: Easy (yeni başlayanlar için); geleneksel iki veya üç tıklama vuruşunu esas

olarak hareket ettiriyorsunuz ve bilgisayar hareketinizi hesaplayıp bir saniye sonra bir vuruşa dönüştürüyor.

Görsel anlamda serinin 2001 versiyonu, bir Links geleneği olan foto-gerçekçilik olayına devam ediyor. Yeni grafik motorunun arazi modellemesi çok daha sağlam; render süresi çok kısa olduğundan atışlar arasında beklemekten kök salımıyorsunuz (bir golf oyunu için çok önemli bir özellik). 600 MHz hızındaki bir bilgisayar render süresini oldukça kısaltıyor, yalnız panaromik bakışa geçtiğiniz zaman oyun sanki birazcık yavaşlıyor. Yine de buna değer: ne de olsa birazcık beklemeyle sahaya oldukça iyi bir açıdan bakabiliyorsunuz. Her iki şekilde de ekranı belki bir formasyonda geçen kazalar gibi hoş görsel detayları fark ediyorsunuz.

Tabii gördüğünüz bütün bu foto-gerçekçi manzaranın belli bir fiyatı var; o da sabit diskinde kapladığı yerden başka bir şey değil (1.1 GB'dan daha fazla). Herhalde Links 2001'in en büyük eksisi bu olsa gerek.

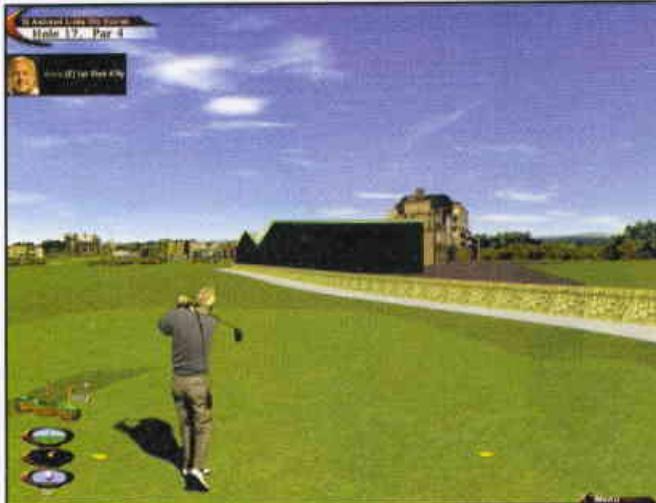
Oyun daha küçük yükleme seçenekleri içeriyor ama onları tercih ettiğiniz zaman da uzun CD-ROM yüklemelerini kabul etmiş oluyorsunuz. Aslında bu durum tam bir Microsoft Klasiği (İ); yine de altı saha içeren bir golf oyununun neden bu kadar yer kapladığını anlamış değilim. Ayrıca yükleme seçenekleri arasında bir de Arnold Palmer Course Editor var ki o da kafadan 200 MB tutuyor (hem de programın ihtiyaç duyacağı sanal belleği hesaba katmadan). Ama buna değer herhalde diye düşünüyorum çünkü bu güçlü saha editörü (veya mimarı mı demeliyim?) halinizdeki golf sahasını yaratmanızı mümkün kılıyor. Temel olarak Arnold Palmer Course Editor'in esası bir CAD (Computer Aided Design) programı; hani şu mimarları hayatlarından bezdiren AutoCAD gibi bir şey yani. Programa alışmanız biraz zaman alabilir ama olayı biraz kavradığı-



niz anda kendi sahalarınızı tasarlama başlayabilirsiniz.

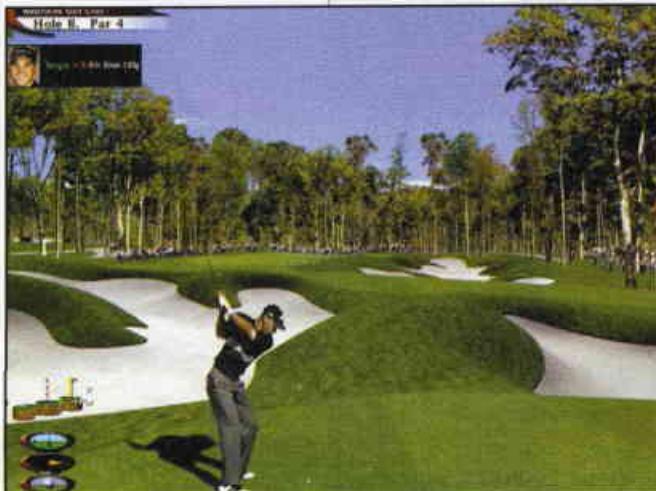
Saha sayısına gelince, Microsoft geçtiğimiz günlerde oyuncuların eski Links oyunlarından Internet vasıtıyla sahalar indirebileceğini duyurdu (üstelik ücretsiz bir şekilde). Ayrıca tek başınıza sopa sallamaktan sıkıldıysanız, oyunun gelişmiş multi-player özelliklerini MSN Gaming Zone'da test edebilirsiniz. Aslında fazla söylemeye gerek yok: Links 2001 piyasadaki en sağlam golf oyunu. Golfle ilgileniyorsanız, hiç durmayın derim.

Güven Çatak



animasyonları bir hayli geliştirilmiş ve epeydir istenen saha editörü oyuna eklenmiş. Sonuç olarak, Links hala bu işe baş koymuş golf oyuncularının favorisi. Olaya biraz daha yüzeysel bakan oyuncular için firma, Microsoft Golf adında Links'den bağımsız bir seri geliştirmiştir. Tabii bu, Links 2001'in, biraz hareket arayan

alan Classic (bu arada oyun otomatik olarak hangi stili kullandığınızı tespit ediyor); ve sıkı golf oyuncuları için PowerStroke. Son stili artık vuruşlarımızı eş zamanlı yapabileceğimiz anlamına getiriyor. Yani golf sopasını geriye çekip vuruş yapmanız arasında ekranında görselleştiriliyor. PowerSwing modunda mouse'u yatay



Grafikler

Foto-gerçekçi manzaranın seyrengi gerçekler dayanır. Duyum yeni motoru sayesinde modellemeler ve animasyonlar çok daha iyidir.

Ses ve Müzik

Oyunda müzik fazla yok ve seslendirme de o kadar başarılı değil. Ama ses efektleri hiç fena değil.

Oynamabilirlik

Üç farklı stil (iyi düşünlümüş; her tür oyuncu aradığını bulabilecek). Ayrıca saha editörü ile kafandaki golf sahnesini yaratabiliyorsunuz.

Atmosfer

Kugalar, böcekler derken insanın oyunu unutup adeta o güzel manzalar eşliğinde şarık söyleyecekler. Rüzur bulabileceğiniz bir atmosfer.

LEVEL Notu

90

Links her zaman için golf oyunlarının standartlarını yükseltmiştir ve Links 2001 de bu gelenek bozmadan gol severlerin karşımıza çıkmıştır.

Minimum: Pentium-II 266, 64 MB bellek, 250 MB sabit disk alanı

Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB bellek, 30 GB sabit disk alanı

Multiplayer: Internet üzerinden maximum 8 kişi

Craftik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk destenliği

LEVEL KARNESİ

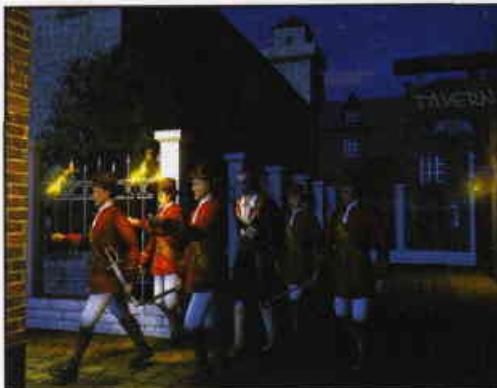


Sea Dogs

AÇIK DENİZLERİN ASLA BİTMEMEYEN ÇAĞRISI...



Dinle evlat, öyle bir zaman vardı ki, deniz gerçekten masmavi, gökyüzü gerçekten piril pirildi. Dünya yeniden keşfediliyordu, gidilecek ve görülecek çok yer vardı. Öyle ki, bir adam tüm ömrünü denizlerde geniş yelkenli kalyonlarla dolaşmaya harcamıştır, ama yine de görülecek herşeyi göremeden ölüm sahilene demir atabilirdi...



Kaptan Nicholas Sharp'ın seyir defterinden alıntı:

Bugün geri kazanılmış özgürliğümün ilk günü. Bir grup tutsak gemiciler birlikte İspanyol köle mahzenlerinden kaçmamızın ve rıhtımda demirli bulunan küçük bir İspanyol gemisini ele geçirerek denize açılmamızın üzerinden ancak birkaç saat geçti. Peşimizde hiçbir İspanyol gemisi görülmüyor, buda beni oldukça rahatlatayor. Bu küçük gemi ile bir kalyonun elinden kurtulmamız pek zor olurdu, ama sanırım bizi takip etmeye niyetleri yok. Yine de rotayı en yakın İngiliz kolonisi olan Highrock limanına çevirmeye karar verdim. Archipelago hiç aşına olmadığım bir bölge ve daha fazla bilgi edinmeden bu sularda dolasmayı sakıncalı buluyorum. Bu arada önceki kaptanın dolaplarını araştırırken 1000 altın para ve bir de eski ama hâlâ işe yarar durumda olan durbun buldum. Bu para belki yeniden ticarete başlamama yetebilir. Ama nedense içimden bir ses, bu sularda beni çok daha farklı bir kaderin beklediğini fısıldıyor...

Nedense bilgisayar oyunları dünyasında açık denizleri ve insanlığın engin denizcilik geçmişini konu alan pek az oyundur. Oysa bu öylesine geniş bir konudur ki, sadece bir tek kaptanın ve gemisinin hikayesi ele alınsa, üzerine pek çok oyun yapılabilir. Ama tabii burada oyunu yapan adamların kim olduğu da önemli, şahsen ID Software gibi sırf grafik olayına yüklenen bir firmanın böyle derin bir oyunu yapabileceğine inanamam gelmiyor. Nitekim Sea Dogs pek tanınmayan bir firmanın ürünü, Rus programcılardan oluşan Akella kendi ülkesinde yazılım konusunda bir hayli başarılı olmuş, ancak Batı pazarına ilk defa açılıyor. İlk uluslararası oyunları olan Sea Dogs ise hepimizin tanıdığı Bethesda tarafından piyasaya

dağıtıiyor.

"Bethesda" adı bende hem iyi hem de kötü hatırları çağrıştırılmıştır hep, nitekim bu sefer de durum pek farklı değil. Bu firmanın oyunları genellikle konu ve işleniş olarak oldukça iyidir. Mesela seneler önce piyasaya çıkardıkları Daggerfall gibi bir oyuna pek nadiren rastlanabilir. Ne var ki aynı övgüler programcılık konusundaki becerileri için söylemek pek mümkün değil, çünkü bu firmanın oyunları hemen her zaman aşırı hatalı yapımlar olmuştur. Tabii aslında bu onların yeteneksizliklerinden kaynaklanıyor. Sadece kısa bir zamanda büyük ve detaylı oyunlar yapmaya

çalışmalarının bir sonucu, bir an önce para kazanmak için oyunları daha bitmeden piyasaya sürüyorlar. Aslında bunu hemen her firma yapıyor, ancak Bethesda gibi gerçekten oynamak isteyeciniz oyunları yapan firmaların hataları özellikle goze batıyor. Sea Dogs aslında Bethesda yapımı değil, ancak yayıcı firma onlar olduğundan bu oyundan aceleyle paketlenip piyasaya sürülmüş. Sonuç olarak da Sea Dogs çok fazla yazılım hatasına sahip, öyle ki sitesinden v1.04 yamasını indirip kursanız bile bazı sistemlerde on dakikadan fazla çalışmıyor...

Fırtına Bulutları...

Bir muddet İngiliz kolonileri arasında taşımacılık ve ticaret yaptıktan sonra, edindiğim bilgilerin işliğinde Archipelago bölgesinin daha da içlerine yelken açmaya karar verdim. Bu bilgilerden en önemlisi, yıllar önce denize açılan ve geri dönmeyen



babamın kimliği oldu. Annemin denize açılmadan önce bana verdiği madalyonu boynumda goren yaşı bir mücevherci ile yaptığım kısa bir sohbet sonucunda, babam Malcolm Sharp'ın bir zamanlar bu bolgenin en unlü ve korkulan korsanı olduğunu öğrendim. Bu arada bana saldı-

ran bir korsan gemisinin kalıntıları arasında bulduğum bir mektup bana gizli ve güçlü düşmanlarım olduğunu da gösterdi. Henüz emin değilim, ama babamın geçtiği ve bu saldırının arasında bir bağ olduğunu sezıyorum. Sanırım birileri benim kim olduğumu benden çok önce biliyordu, ve





onlar her kimse beni bir tehdit olarak görüyorlar. Bugün gemimi onartım ve uzun bir yola hazır hale getirdim, korsan yatağı olarak bilinen Gray Sails ve Shark Island limanlarına, yani herkesin çekindiği Skullshores'a doğru yola çıkıyorum. Belki orada tanıkız yüzlere rastlayabilir, sorularıma cevaplar alabilirim...

Uzak Limanlar...

Sea Dogs çoğu kişi tarafından ünlü Amiga klasiği Pirates'a benzetiliyor, ancak kanımcı bu doğru değil. Bazı açılardan o çağrımlı yapsa da, daha ziyade eski bir

PC oyunu olan High Seas Trader ile arasında daha çok benzerlik var. Oncelikle oyun tamamen 3D grafiklere sahip, bu da geminizin güvertesinde ve karaya çıktığınızda kasabalarla dolaşabilemenize imkan tanıyor. Oyun grafik açıdan çok iyi, gemi modelleri ve özellikle de deniz çok güzel, çok gerçekçi görünüyor. Sahile çıktığınızda sokaklarda dolaşıyor, taverne, dükkan, valinin bürosu gibi mekanlara girip çeşitli insanlarla konuşuyorsunuz. Bu unsur oyna biraz Adventure havası katıyor, ancak bazen aradığınız adamları bulmak zor olabildiğinden, so-

kaklarda koşturmak sıkıcı hale gelebiliyor.

Her şehrin limana açılan bir ana kapısı var, buradan çıktıığında kendinizi limanda demirli olan geminizin güvertesinde buluyorsunuz. Oyunda çok farklı sınıf ve büyüklükte gemiler mevcut, bunlar tarihteki gerçeklerinden yola çıkılarak modellenmişler. Her birinin silah, mürettlebat ve top sayısı farklı, aynı şey surat ve manevra kabiliyetleri için de geçerli. Geminizin güvertesinde rahatça gezinmeye, haliyle farklı durumlarda olaylara değişik açılardan bakabiliyorsunuz. Mesela ufku gözlerken

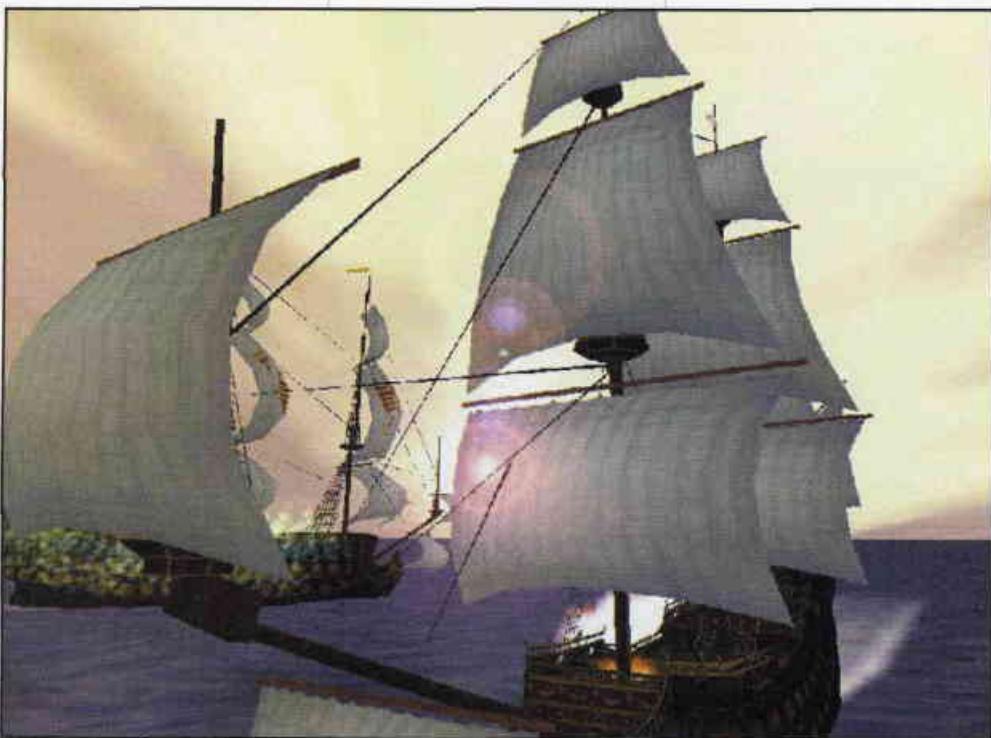
ya da gemiye manevra yapträgtken yüksekteki kaptan köprüsüne çıkalıyorsunuz, bir deniz savaşı başladığında ise top başına geçerek daha rahat nişan alabiliyorsunuz.

Dalga ve Martı...

Sea Dogs ilk bakışta bir gemi simülasyonu gibi görünse de aslında pek öyle sayılmaz. Doğru, deniz ve gemiler çok gerçekçi. Rüzgarın ve dalgaların savaşa etkisi de çok büyük. Gemilerin performansı da aldiğiniz ve verdığınız hasara göre değişiyor. Ne var ki çoğu askeri simülasyonun aksine, bu oyunu oynamak için gemicilik hakkında hemen hiçbir şey bilmenize gerek yok. Mesela bir fırtına ya tutulduğunuzda batmıyor, ama sadece yelkenlerinizi kaybediyorsunuz. Özellikle savaşlarında dikkat etmeniz gereken bazı noktalar var, onlara da bu sayfalarda minik bir strateji koşesi tadında yer vereceğim.

Sea Dogs esasen Nicholas Sharp adlı genç bir kaptanın, Archipelago adındaki hayali bir bölgede geçen maceralarını konu alıyor. Bu bölge hayali olabilir tabii, ancak Karayıp ve Antiller'in bundan birkaç yüz yıl önceki durumundan esinlenerek yaratıldığı ortada. İspanyol, İngiliz ve Fransız kolonileri bulunan bölgede güç ve üstünlük kavgası hemen hiç bitmiyor. Siz genç bir kaptan olarak çıkarınız ne tarafı gerektirirse o yana gelebiliyor, eğer canınız isterse korsan olarak hepsine kan kusturabiliyorsunuz.

Oyunda takip edebileceğiniz



bir ana konu mevcut, ancak eğer isteriniz tamamen başınıza buyruk oynayabiliyorsunuz. Her yeni limanda pek çok insanla tanışıyor, bunlardan size para, ün ve tecrübe kazandıracak iş teklifleri alırsınız. Tabii her ne kadar açık denizlerde korsanlık etmek hoş olsada bir zaman sonra devamlı gemi batırmak sıkabileceğinden, belirli bir çizgide oynayıp ana konunun gelişimini takip etmek daha çekici geliyor. Oyun aslında bu yönyle bana seneler önce oynadığım Privateer 2'nin denizlerde geçen bir versiyonunu andırdı.

Güvenli Bir Liman...

Nicholas Sharp oyunda yaptığı işler sonucunda altın ve tecrübe (Experience Points) kazanıyor. Adamımız tipki bir RPG oynamken olduğu gibi, belirli miktarlarda tecrübe kazanınca seviye atlıyor ve gemiciğe ilgili yeteneklerini de geliştiriyor. Ayrıca seviyesi yükseldikçe çok daha büyük ve güçlü gemilere komuta edebilecek hale de geliyor. Kaptan belli bir seviyeye kadar her seferinde 3 ve daha sonra da artan miktarlarda yetenek puanları (Skill Points) kazanıyor, bu puanları farklı konulara uygun gördüğünüz biçimde dağıtmak da size düşüyor. Ayrıca başardığınız ya da berbat ettiğiniz işlerden bir de un (Reputation) kazanırsınız ki, bu da oyundaki karakterlerin size olan genel yaklaşımını etkiliyor. Ün kaybetmek için tayfa maaşlarını ödeymemenz yetebiliyor, öte yandan bir rahibe bolca altın bayılıp endüljans satın alarak ün kazanabiliyorsunuz.

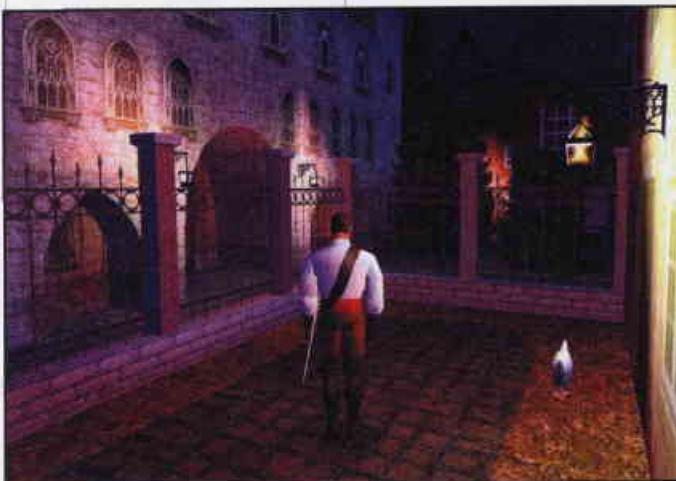
Sea Dogs aslında gerçekten mükemmel bir oyun olmuş diyebilirim, gemi güvertelerinin fazla boş görünmesine ve sokaklarda tıpkı mermilerin tek düzeye olmasına rağmen grafikleri çok iyi. Ses efektleri ve özellikle müziki ise harika. Müziklerin Moskova Filarmoni Orkestrası ve Moskova Oda Korosu tarafından yorumladığını belirtmeden geçemeyeceğim. Kolu derseniz, ana senaryo çok orijinal olmamasına rağmen, yan Quest bolluğu oyunu her an ilginç tutmaya yetiyor. Üstelik bu Quest'ler çoğu FRP'nin aksine "Fareleri öldür, sana 500 altın vereceğim!" türünden ivr zıvırılar da değil. Ayrıca oyunda gidisi etkileyen Quest ve Unique alet edevata da yer verilmiş olması işi daha ilginç kılmış.

Ve Açı Köpekbalıkları...

Ne var ki Sea Dogs daha önce de belirttiğim gibi, yeni yıl alışveriş furasından yararlanabilmek için, daha bitmesine en az üç ay varken piyasaya sürülmüş bir oyun. Ve çok yazık da olmuş, çünkü böyle güzel bir oyun ne zaman olsa satar, burada basit bir Arcade söz konusu değil. Herşeyden önce oyuncunun ana motoru korukn hatalar içeriyor. Yamasız hal-

nun için birkaç şey lazım. İki yetenek, bir Skill en az (+1) olmadan, o işi yapabilmek mümkün olmuyor. Mesela (0) Boarding ve Grappling ile bir gemiye bordalamamız imkansız. Neyse ki geminize alabileceğiniz bazı yardımıcılara yeteneklerini sizinkilere ekliyorlar. Bunları genellikle tavernalardan bulup alabiliyorsunuz.

Oyunda F1 tuşu büyük bir öneme haiz, bu tuşla açılan seyir



de genellikle çalıştırılabilecekler, yamaçlardan sonra bile sık sık çökebiliyor. Üstelik kullandığınız sisteme de çok duyarlı, nitekim bazı bilgisayarlarında yamalara rağmen neredeyse hiç çalışmadığını görürdüm.

Oyunun en önemli diğer eksiği de yapay zeka, özellikle filonuzdaki gemilerin kaptanları tam bir embesil gibi hareket ediyor ve zaman siz düşmanın gemisine bordalamaya çalışırken ateş açıp sizin batırıyorlar! Düşman yapay zekasının bundan kat kat daha üstün olduğunu düşününce doğrusu bu saçılığa bir anlam vermek mümkün değil. Ayrıca oyundaki bazı büyük hatalar zaman zaman ilerlemeyi imkansız kıllıyor. Mesele batırmanız gereken Quest gemilerini ele geçirirseniz, Quest kesinlikle sonuçlanıyor, hem de yamalara rağmen bu hata sürüyor.

İyi Bir Kaptan...

Şimdilik oyuncu çalıştırımı başarılabilenler için birkaç küçük ipucu vereyim, bunlar belki sizinle yarayabilir, ancak yabancı dil bilmeden bu oyunu oynamak hem hemen imkansız diyebilirim, onu da belirtiyim. Neyse, önceki gibi oyunda gemi ve kasabaları ele geçirebiliyorsunuz, ancak bu

defterinden tüm işlerinizi yürütürsünüz. Gemilerinizin durumundan günlüğünze dek her şeyi buradaki sayfalarında bulacaksınız, yetenek puanlarını buradan dağıtacaksınız.

Kasabada biriyle konuşabilmek için yanına gidip boşluk tuluna basmanız yeterlidir, diyalog penceresi ekrana gelecektir. Ayrıca dükkan sahipleriyle anlaşabilme için de bunu yapmanız gereklidir. Shipyard gemilerle ilgili işleri halleyen, Store ise malzeme alımı ve ticaret işine yarayan yerlerdir. Tavern içindeyken ise F1 tuşyla seyir defterini açıp "Hire Crew" seçeneğinden tayfa kiralayabilirsiniz. Unutmayın ki her gemi yürütmek için gereken minimum bir tayfa miktarı vardır.

Bir gemiye bordalamak için onunla paralel hale gelmelidir ve ekranın sağ tarafta halat sembolü belirtilmiş. Burada Boarding yeteneği ve tayfa sayısının anahtarını konumundadır. Yapabiliyorsanız bordalamadan önce toplara Grappling yükleyip düşmanın tayfasını azaltmaya çalışın, ancak unutmayın ki onlar da aynısını yapacaktır.

Kalelere saldırmak için ise büyük bir gemi, güçlü toplar ve bol tayfa gereklidir. Karaya çıkıp kale konutlarıyla dövüşmeden önce kaledeki topları uçurmalarınız. Bu nedenle kale bedenlerine değil, burçlara isabet kaydetmeniz şart. Bir de kalelere doğrudan saldırın, her kalenin en az top bulunan noktasını uzaktan tespit edip, bu açıdan yaklaşın.

Deniz savaşında başarının şartı rüzgarı aranızda tutmaktır, yukarıdaki göstergeden rüzgarı devamlı izleyin. Ayrıca dalgalı havaların ve keskin dönüşlerin topların atış eğrisini etkilediğini unutmayın. Rüzsarsız ve sisli havalarda ise savastan kaçının. Saldırıya uğrarsanız düşmanın top menzilinden çıkışın ve Enter tuşundan hattaya çıkışın kaçın. Ve asla, bir Pink ile bir Manowar'a saldırılacak kadar delirmeyin, kalelere ve en büyük sınıf gemilere 16'lık toplar hiç hasar veremiyor, unutmayın.

Sea Dogs iyi bir oyun, burada verdığım düşük puanın neredeyse tek sebebi bazen insanı delirtecek kadar hatalı bir oyun olması. Fakat bence alın ve yamalarını da çekip bir şansınızı deneyin, çalışırabilirseniz ekranın başından kalkamayacaksınız.

M. Berker Gündör

Grafikler

Bugüne dek böyle akıcı ve gerçekçi bir deniz grafiğini hiç görmemiştim. Gemiler de bir hanke seviyesi gövde ve kafesi bu kadar boy göstermemeseydi.

Ses ve Müzik

Toplardan gürleme, yelkenleri dolduran rüzgâr sesi ve hegeminin üstünde a mükemmel koro. Bu bir filmde olsa kesin odağı katardı.

Oynamabilirlik

İsteğinizle anda save edebiliyorsunuz, üstelik oyuncular çok zor değil. Ama söyle çok bug var ki, bir süre sonra rosan delinmeye başladığını hissediyordum.

Atmosfer

Fena değil, ancak daha camlı bir ortam yaratılmıştır. Daha da önemlidir, daha hatalı bir oyun yaratılmıştır!

LEVEL Notu

Sea Dogs 2'yi yoldaşım, ama uttanım onu da oynamadan pişman oluyorum. Yoksa Akella gibi bir firma "Aman slowen yazdırma kapırmak" manşeti yüzünden buğlu gidecek. Yazıklar yahut

Maklumat: Pentium®-233, 64 MB RAM, 8 MB

grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı.

Önerilen: Pentium®-500, 128 MB RAM, 32 MB

grafik kartı, VRAM, yamalar!

Multiplayer: Yok.

Ekstra: Boz miktarda yazılım hafası!

LEVEL KARNESİ

75

BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

Kabus kaldığı yerden devam ediyor...

Yapım: Human Head Software

Dağıtım: Gathering of Developers

Tür: Action Adventure

Bilgi için: www.godgames.com

Bu incelemeye başlamadan önce filmi bir kez daha izlemenin faydalı olabileceğini düşünmüştüm. Ama yanlışdım; filmin dev püntülü Japonca altıyatısı ve finalin reklam uğrına makaslanması benni olaydan bir hayli soğuttu (bir filmi kötü bir VCD'den izlemek yerine hiç izlemenizi tavsiye ederim). Filmden kısaca bahsetmek gereklir, Göç sinema öğrencisi Blair Cadısı üzerine bir belgesel çekmek için Burkittsville yoluna düşer, Maryland ormanında

ması ve daha sonra kasabanın üzerine açıklanamayan bir tane tim çreklenmesi. İkinci ise genç Robin Weaver'in ortadan kaybolması ve onu kasaba ahalisinden

Her biri ayrı teilden çalışıyor...

Geçen ay Sinan'ın incelediği Rustin Parr oldukça iyi eleştiriler aldı; Nocturne'nin grafik moto-

ruyla sağlam bir hikayenin bir araya gelmesi şüphesiz iyi bir formüldü. Ama maalesef The Legend of Coffin Rock, Rustin Parr'ın başlattığıni devam ettirebilecek nitelikte bir oyun değil.

Blair Cadısı etsesiindeki tüm boşlukları doldurmasına rağmen oynamabilirlik anlamında çok zayıf kalır. Potansiyeli yüksek bir interaktif çevre yaratılmış ama oyuncuya bağlantı kurulmamış. Oyuncu bilgiye ulaşma konusunda çok pasif kalmış.

Oyunda, Kuzey-Güney savaşından kalma bir subayı canlandırıyoruz, isminiz Lazarus. Oyunun başında berbat bir dumuda yerde yatırsınız. Küçük bir kız gelip sizi uyandırıyor ve büyük annesine götürüyor. Orada biraz aylık baygınlıkta sonra kontrol size geçiyor. Kendinize gelince, büyük kanneden sızı kurtaran küçük kızın Robin Weaver olduğunu öğreniyorsunuz. Robin ortadan kaybolmuş ve bilin bakalım onu bulmak kime düşüyor? Büyüyen neyi dinimek tam bir işkenceli. Diyalogları parçalı bir şekilde izleme şansınız yok, ya tamamını pas geçip işe yarayabilecek bilgileri kaçırıyor, ya da sabır küpü kırmığınızda bunun yorusunuz.

Oyna bolca flashback serpiştirilmiş. Sık sık 1886 ve 1863 yıllarındaki anılarınıza dönüyoruz, arna elinizden bu demoları izlemekten başka bir şey gelmiyor. Tabii bir de mutant ağaçları vurmanız, köpek müsvettesi yaratıkları öldürmeniz ve ormanda sizin bulmanız için bırakılmış objeleri toplamanız gerekiyor. Tüm bunlar o kadar hızlı gelişiyor ki oyunun sonunu tahmin etmek hiç de zor değil.

Coffin Rock'daki bulmacalar

Rustin Parr'a göre çok zayıf kalıyor. Coğu bariz çözümlere sahip (ağaç kesmek için baltayı kullanmak gibi), diğerleri de denemeye alınma yoluyla halledilebiliyor. Daha çok ormanda gezinip, kötü ruhları huzura kavuşturuyorsunuz, kısacası aksiyon öne planda. Oyunda zaman zaman filme göndermeler yapılmıyor. Örneğin 1863 yılında emriniz altındaki birliğin ormanda kaybolup ölesiye korkması gibi; herhalde başına gelenleri tahmin edebiliyorsunuz.

Sonuç...

Aslında Coffin Rock, çok sağlam bir 'Alacakaranlık Kuşağı' bölümü olabilir. Ama bildiğiniz gibi TV dizilerini sadece izleyebiliyorsunuz [!]. Eğer biraz aksiyon takılmak ve biraz da koltuğunuza yaslanıp demo keyfi yapmak istiyorsanız Coffin Rock'a bir göz atabilirsiniz. Öte yandan olaylara karışmak ve Burkittsville kasabasına bir yolculuk yapmak için en iyisi Rustin Parr'ı edinmek...

Güven Çatak

Grafikler

Cözümleğin en fazla 640x480 olmasa bir 'söze' adeture'a hiç yakışmıyor. Ara demolar fena değil.

Ses ve Müzik

Ana menüde bile bir takum kırkıtı ile hissini sesleri siz rahat bırakıyor. Ses efektleri içi yerleri denilebilir.

Oynamabilirlik

Oyunun genelinde oyuncu olmaktan çok bir seyirci konumundasınız. Aksiyon sahneleri tat vermiyor.

Atmosfer

İdare eder. Atmosferi ara demolar ve eş zamanlı gölgeler kurtarıyor (sağolosun Nocturne).

LEVEL Notu

*55

Blair Cadısı olayına kendinizi kaptırdayan Coffin Rock'ı da sizinize katabilirsiniz ama bence oyuncu ve koncept taramayı bir zaman kaybı.

Minimum: Pentium-II 233, 64 MB bellek, 850 MB sabit disk alanı

Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB bellek, 30 GB硬盘空间

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maksimum 640x480 ve 16-bit renk derinliği

LEVEL KARNESİ



aramaya giden beş kişinin Coffin Rock'da bir ritüel eşliğinde kurban edilmiş cesetlerinin bulunması. Ve sonucusu da sekiz çocuğu kaçırıp, evinin bodrumunda kalaineden (birini gördüğü korunkıç şeyleri anlatması için serbest bırakıyor) canı Rustin Parr'ın hikayesi.



kaybolur ve bilinmeyen bir güç hayatlarına ve uyduruk projelerine son verir. İlginin çeken şey yapılan üç oyunun da filmde neredeyse parantez içinde geçen üç hikayeden yola çıkılarak yapılması, ilk hikaye, tabii ki Eliy Kedward'ın (namı diğer Blair Cadısı) bizzat Blair kasabasından kovul-

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Umarım bu sonucusu olur...

Yapım: Ritual Entertainment

Dağıtım: Gathering of Developers

Tür: Adventure/Aksiyon

Bilgi için: www.godgames.com

Her yoldan mükemmel olan çok az oyun vardır. Aynı genellemenin berbatlık için de geçerli olduğunu söyleyebilirim. The Elly Kedward Tale, maaiesef elindeki iki büyük kozu (Blair Cadısı konsepti ve Nocturne'ün grafik motoru) iyi değerlendirememiştir. Tamam, oyun o kadar da kötü değil ama bence şansını zorlasmış. Oyun sanki biraz aceleye gelmiş gibi.

Blair Witch serisinin bu son oyununda, Jonathan Prie adındaki tanrıya inancını kaybetmiş bir cadı avcısını canlandırırsınız. Prie kafasındaki şüphelerden kurtulmak ve doğru yolu bulmak için garip olayların döndüğü Blair kasabasına geliyor. Kasabaya yaklaş-

tıkça herkesin şeytanın gazabından korunmak için bucak bucak Blair'den kaçtığını tanık oluyor. Birçok çocuğun kaybolduguunu ve bu olaylardan cadılkla suçlanıp ölümüne ormana sürülen Elly Kedward'ın sorumlu tutulduğunu öğreniyoruz. İşte inançınız kavuşturmanız için mükemmel bir fırsat! Tabii Bon Jovi'den 'Keep the Faith' şarkısını dinlemek de iyi bir alternatif.

Karanlık ve Korku

Blair sessiz sokaklarını turlamaya başlıyorsunuz. Herkes kaçtı için kasabada konuşabileceğiniz topu topu dört kişi var; şerif, rahiip, bir ayyaş ve cadı olduğundan şüphelenilen bir kadın. Az sonda karakterin olması işlerinizi bir hayli kolaylaştırıyor. Tabii bir de bilge kızilderimiz var; size gerçekten çok yardımcı oluyor (II). Karakterlerin sesleri dışında kötü ruhların tehditlerini ve kurtardığınız çocukların teşekkürlerini duyabilirsiniz. Bu arada kayıp fotoğrafları gerçekten çok komik; şehla kız ve fettan güzel favorilerim arasında. Eğer zorlu bulmacalar bekliyorsanız, şimdiden havanızı alabileceğinizi söyleyebilirim. Ayyaşa içki bulmak ve doğru muskayı doğru yerde kullanmak gibi şeylerin siz pek zorlayacağını sanıyorum.

Oyunun diğerlerinden en büyük farkı büyü ve mana oyununu Blair Cadısı konseptine katmış olması. Sakin oyunda bir FRP tadi olduğu falaş sanılmıyor. Çünkü ne adventure ne de FRP türünün derin dünyasından faydalılmamış. Ama silahlarının gerçekten afili olduğunu söyleyebilirim. Ateşli silahların yanı sıra Hristiyanlık ve Şamanizm ile ilgili oyuncular da ediniyorsunuz. Diğer hoşuma giden bir şey de ormanda gezinirken çevrenizde gelişen kırıntılar ve kar üzerindeki kanlı ayak izleri; gördüğünüz cesetlerin size



her an saldıracabileceğini düşünüyorsunuz ama hiç de oyle oluyor.

Nocturne Motoru

İlk iki oyunda olduğu gibi burada da Nocturne'un grafik motoru kullanılmış. 2D arkaplana yerleştirilmiş 3D karakterler ve devamlı değişen bir kameralı açısı oyna sinematik bir hava kazandırıyor. Bir odada hareket ederken kendinizi dört veya beş açıdan görebiliyorsunuz. Tabii bu kadar sık açı değiştince karakterinizin hareketlerine hakim olamayabiliyor veya onu istediğiniz noktaya yönlendirmezbiliyorsunuz. Adamcağız olduğu yerde deli gibi dönüp durmak zorunda kalıyor. Nişan alırken de baston yutmuş bir Türk filmi江南从军记'den hiçbir farkınız yok; kollarınız adeta alçıda gibi duruyor.

Otomatik nişanlama bile değişen kameralarından ve kare atlamlarından dolayı doğru düzgün işlemiyor. Bazen Prie ekranın öyle bir noktasında sıkışık kalyor ki onu bulup kurtarana kadar işi bitmiş oluyor. Terminal Reality bu motorun düzgün çalıştığını Rustin Parr ile ispatlamışken, neden seri böyle bir finale noktaladı? İşte bunu anlamak çok zor. Rustin Parr'da deli gibi vur-kaç yapmak yerine karakterler ve bulmacalar üzerinde yoğunlaşabiliyordunuz. Elbette karşınıza birtakım yaratıklar çıkyor ama dövüşmek istemiyorsanız, kaçabiliyordunuz. Elly Kedward'da ise böyle bir şansınız yok, çeşitli power-up'ları toplayabilmek için karşınıza çıkan herkeşin icabına bakmalısınız.

Oyun nedense Nocturne motörünün en zayıf özellikleri etrafında dönüyor. Etrafta o kadar çok koşup duruyorsunuz ki bir süre sonra haritalara ihtiyaç duymadan yolunuzu bulabilecek hale geliyorsunuz. Oyunun genel ana karakterin ormanda yolunu bulması, zombilerin icabına bakması ve uzun ara yüklemeler ile geçiyor. The Elly Kedward Tale, Blair Witch serisinin en acıası oyunu. Herhalde Blair Cadısı'nın bu oyundan sonra bayağı bir kemiği sizlamiştir. Koleksiyoncuların alıp oynamadan rafa kaldırıldığı bir oyun.

Güven Çatak



Grafikler

Nocturne'un grafik motorunun kullandığını söylemek çok zor. Kameralar güzel yerleştirilmiş.

Ses ve Müzik

Hırıltılar ve kiperler insanı tedirgin edebiliyor. Sıhhat eylemleri de hıç fena değil. Müziğin olduğunu killiseye girmeye zorlaştırmamış.

Oynamabilirlik

Kameralar apıları o kadar sık değiştiriyor ki ana karaktere hakim olamıyorsunuz; adam devamlı bir yarılere takılıyor.

Atmosfer

Hıçkırıcı kasabı olayı ve kar üzerindeki kanlı ayak izleri hıç fena değil. Ama oyunu genel için atmosferden bahsetmek çok zor.

LEVEL Notu

45

Serinin sonuncu ve en kötü oyunu. Elly Kedward birçok yönden sorumlu bir oyundur ve gerçekten fazla vermiyor. Aynı oyunda bir patch gereklilikler kadar bug var.

Minimum: Pentium-II 233, 64 MB Bellek, 850 MB sabit disk alanı

Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB Bellek, 3D加速器

Multiplayer: Yok

Grafik Destek: Makinamız 640x480 ve 16 bit renk denetliği

LEVEL KARNESİ

JETFIGHTER4: FORTRESS AMERICA

Senariste para vermezsen böyle olur işte...

Yapım: Mission Studios

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Simülasyon

Web: www.missionstudios.com

Düşündüm de, herhalde maaşları öderken senaristi es geçmişler o da intikamını oyuna böyle klişe bir konu koymak almış. Tamam görevler filan güzel ama oyun yapıyorsunuz be kardeşim biraz yaratıcı olun hayal gücünüzü kullanın. Amerika-Rusya savaşından daha iyi bir konu bulamadınız mı?

2012 yılında Amerika'nın dünüyanın tek süper gücü olmasından sıklanan Rusya, Çin ve Kuzey Kore bir koalisyon kurup dünyanın dört bir yanını tehdit eder, Amerika da hemen burnunu sokmaya çalışır. Fakat bu sefer papaz pilav yemez ve Amerika dünyasının her yanına karışacağım derken, kendi topraklarını kaybetme tehlikesiyle yüzleşir. Haliyle bizde bir amerikan pilotu olarak görevye koşarız. (Kerizlik parayla mı?)

Yanlış anlamayan oyun kesinlikle kötü değil, ben modern uçuş simülasyonlarını pek sevmememe rağmen, oynarken oldukça eğlendim (bilemediğim belki de burnun sebebi BG 2'yi bitirdikten sonra oynayacak oyun bunalımına girmemidir) ama konusu çok klişe ve bu da oyunu mundar ediyor.

Bulutların üzerinde yükselin

Oyunun grafiklerinde bazı hatalar bulunmasına rağmen, genelde oldukça güzel ve manzaları üzerinde de uğraşılmış. Oyunun önerilen çözünürlüğü

800x600 olmasına rağmen sisteminizin özelliklerine göre 640x480 ve 1600x1200 çözünürlükleri arasında değiştirebilirsiniz. Özellikle oyunun ikinci CD sindeki High Resolution Scenery kurarsanız manzaralar, özellikle şehirler çok daha gerçekçi görünüyor, ama, uyarmadı demeyin çünkü ikinci CD ile beraber oyun 1.5 GB yer götürüyor. Bence bunu da mutlaka kurun, çünkü oyun bu şekilde çok daha güzel görünüyor. Yalnız oyunda bazı yerlerde binalar zeminle bir uyum oluşturuyor, goze çok garip ve rahatsız edici görünebiliyor. Bunun dışında oyunda bazı buglar da var (hangi oyunda yok ki) fakat biri oldukça büyük bir bug, o da iniş takımlarımızı açıp denize inebilmemiz. Dahası, pist olmayan yerlerde bile altımızdaki jeti havalandıramamız. Buntları düzeltenecek bir patch yaparlar herhalde. Oyunun readme dosyasında oyunun Internet sitesine link var oradan bakabilirsiniz. Cheatler ise oyunun menüsünden açılabiliyorlar yani takılıncı deliller gibi cheat aramayacaksınız.

Ve güneşi arkanıza alın

Oyunun senaryo, tek görev ve Multiplayer seçenekleri var. Tek görev seçenekleri oldukça güzel, oyun sıkırsa veya senaryoda takılırsanız burada kafanıza göre görev yaratıp oynayabilirsiniz. Yok eğer "Uğraşamam bana hazır görev yok mu?" derseniz, tabii ki var, hatta rastgele görev seçene-

ği ile size hazır görevlerden birini yada kendi random hazırladığın bir görevi de oynatabilir. Hoş, oyunda çok sayıda görev var ama bunlar da size yetmez ise bu se-

ller yapmaktadır bir hayli eğlenceli. Ama yine de dediğim gibi oyuncunun genelinde böyle güzel anları saymazsa atmosferde büyük bir eksiklik var.



çenek oyunun devamlı oynanabilirliği açısından oldukça iyi olmuş.

Senaryo lineer ilerliyor, yani görevlerin akışını değiştiremiyorsunuz, devamlı ilerledikçe konuda açılıyor. Senaryo görevlerine başladığınızda önce on tane kadar eğitim görevi var, bunlar sıkısa bile ilerde oyunda takılıp delirmemek için mutlaka tamamlamalısınız. Lütfen alışın oyuna, ki zaten bu görevlerin amacı da o, alışınca da göreviniz oynamayı kolaylaştırır. Hâlâ iniş kalkışlarında yada hedefi tutturmakta zorlanıyorsanız oyunun gerçekçilik seviyesini ayarlayarak işinizi kolaylaştırır veya zorlaştırmayıza. Birde ben ne olur ne olmaz hatırlatıyım oyun içindeyken ESC ile açılan menüden hangi tuşların hangi görevlerle kullanıldığına bakın, bu hem joystick hem klavye için geçerli.

Hep beraber dalışa geçiyoruz

Gecenin karanlığında Newyork'un üstünden kanat adamlarınızla beraber Mach 2 suratinde uçmak gerçekten de hoş ve manzaranın seyrine doyum olmuyor. Uçusta atmosferden yada hız duygusundan tatmin olmazsanız bulutların üzerinden uçun ve başka kamera açılmasına geçirin, bu şekilde uçuş zevki daha tatmin edici oluyor. Sabit kamera dan uçağınızın akrobatik hareket-



Grafikler

Grafikler gayet güzel ve uydu fotoğrafları sayesinde ayrıntılı, ama bazı yerlerde çok gözle batıyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri güzel ve müzikler de dinlemeye değer.

Oynamabilirlik

Oynamabilirlik iyi ve eğitim görevleri ile işe alımcı gayet rahat oluyor.

Atmosfer

Artık çok bildik sayılan senaryo ve diğer alışmış unsurlar yüzünden atmosfer oldukça dillusuk sayırlar.

LEVEL Notu

Üçüncü oyunlar: sevdim ama fazla gerçekçi askeri simüle uğraşmak istemeyenlerin tatmin edebileceği bir oyun sayılıyor.

Minimum: Pentium II 500, 16 MB Ram, 8 MB Disk Kartı, 60GB HDD Alanı.

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB Ram, 16 MB Disk Kartı, 1.5 GB HDD Alanı.

Multiplayer: Modem, Internet Network.

Üzerinden 4 kişi

Çiftlik desteği: Max. 1600x1200 çözünürlükte 32 bit.



COLIN MCRAE RALLY 2.0

Colin amcam gelirse seni de döver babanı da

Yapım: Codemasters

Dağıtım: Codemasters

Tür: Yarış

Web: www.codemasters.co.uk

Ben bu sahneyi bityerlerden hatırlıyorum. Geçen aylardan biriydi ve yine benim başımı yarış oyunları sarılmıştı. Emin olun arkadaşlar, ben dahil kimse benim bu yarış oyularını yazmam için özel bir çaba harcamıyor. Ama nasıl oluyorsa oluyor işte ve oyular elimde. Aslına bakarsanız bu ay yine iki yarış

menüyle bayağı vakit geçirdim. Ayarlar standart bir oyunda olduğundan farklı değil.

Ana menüdeki "drivers" bölümünde yarışçı profili yaratılabilirsiniz. Sıra yarışmaya gelince de iki seçenek çıkıyor karşısına, "Rally" ve "Arcade". Arcade bölümünden kapalı parkurda, araç üzerinde oynamalar yapmadan ve hasarları göz ardı ederek yarıştıyorsunuz. Ayrıca rakiplerle aynı anda start alıyorsunuz. Yani bu bölüm bir rallyden çok araba yarışı şeklinde tanımlanabilir. Bu yüzden oynanabilirliği test etmek ve oyuna alışmak için bu bölüm kullanmanızı tavsiye ederim.

Rally bölümünde beş adet seçenek var.



oyunuyla iyi kurtardım. Beta olduğunu karar verdığımız Insane'ı de yazsam çıldırdırdım herhalde. Neysse kişisel sorunlarımı paylaşmak için başka bir yol bulsam daha iyi olacak herhalde. Bu ay incelediğim yarış oyularından bir diğeri ise türünün en iyilerinden.

Playstation'da doğup PC'de gelişen oyularından olan Colin McRae Rally serisi ikinci meyvesini de verdi.

Harika menü dizaynı

Kurulumdan sonra karşınıza oyun içi motorla hazırllanmış fakat kamera görüntüsüne benzetsizmiş bir demo çıkıyor. Hareketli müzik eşliğinde rally parkurunda bir Ford Focus'un neler yapabileceğini hayranlık içinde seyrediyorsunuz. Daha sonra sıra menüyle oyulanmaya geliyor. Oldukça değişik ve etkileyici bir dizayna sahip

Bunlar klasik şampiyona, tek etaplı rally, özel etaplar, zamana karşı etaplar gibi bildik bölümler. Tabiki oyuncunun zevki şampiyonaya katılmaya çalışıyor. Başlangıçta toplam 13 adet aracın ilk 5'ini kullanabiliyorsunu-



nuz. Araçlar arasında en çok göze çarpan Colin McRae'nin son şampiyonlarda yarıştığı ve birinci geldiği Ford Focus. Yarışıkça yeni araçlar ve parkurlar yarışılabilir hale geliyor. Mekanlar da 8 ülkede 90 civarında orjinal parkurdan oluşuyor. Bunlar oldukça yeterli gözüküyor.

Etap aralarında arabanıza toplam 7 kategoride modifikasyon ve 11 kategoride tamir yapma şansınız var. Bunların hepsinin belli bir süresi var ve toplam 1 saat süreden düşürelere yapılmıyor. Yolun cinsine ve havanın durumuna göre lastik, amortisör ve frenlere yapacağınız optimizasyon oldukça önem taşıyabiliyor. Her etaptan önce bunları çok iyi kontrol etmek lazım.

Kağıttan ağaç

Oyunun motoruna gelince söylemeyecek çok fazla kötü şey yok. Grafik motoru biraz hata içermiyor fakat bunlar gözü yoran şeyler değil. Oyunda araçların görünüşüne verildiği kadar arkada plana da önem veriliydi iyi olurdu. Hatalardaki bütün objeler iki boyutlu. Bunun dışında grafikler iyi sayılabilen düzeyde.

Hasarlar çok iyi çizilmiş.

Belki biraz daha efekt katılabıldı. Fizik motoru ilk oyunda da olduğu gibi yine profesyonel yapılmış. Gerçek bir araçta hissettiğiniz her manevrayı burada da hissetmeniz mümkün. Gerçek araca yakınlaşmak oyuncunun biraz zor olmasına sebep olmuş. Bu yüzden alışma süreciniz biraz uzun tutmanız faydalı olacaktır.

Müziklerden başta da bahsettim. Hareketli ve oyuncunun atmosferine son derece yakışan müzikler var ama bu kadar profesyonel bir yarış oyundunda motor sesi duymak çok daha mantıklı olacaktır. İşte burda Colin McRae Rally 2.0 biraz eksik kalmış.

Motor sesleri kulak tırmalyor. Sesler bazen birbirine karışıyor. Örneğin gerçek araçta siz eğer vites

değiştirirken ayağınıza gazdan çekmezseniz motor bağırrır. Burada da aracı manuel kullanırken ayni şey oluyor fakat sesler

bir süre sonra baş ağratabiliyor. Bir de araya fazla anlaşılması co-pilot sesi giriyor. İlk oyunda olmayan en önemli özelliklerden biri split-screen oynayabilmeniz. Yani iki kişi aynı ekranı ikiye bölgerek yarışabilecekler. Aynı zamanda oyuncunun network üzerinden multiplayer desteği de var.

Colin McRae Rally 2.0 yine dansında en iyi olmaya aday. Şimdilik rakibi de gözükmemek gibidir. Sanırım olay işi bilenlerin işe el atmasında bitiyor. Başka hangi oyunda bu sürüş gerçekliği var ki? Eğer eğlence ve hız için değil de hobi için oynayacaksanız bu oyuncu tam size göre.

Onur Bayram

Grafikler

Araç plana dâha fazla önem verilmeliydi. Araba ve hasar modelleri çok iyi çizilmiş ama arka planın önünde biraz fastla işleniyor.

Ses ve Müzik

Motor sesleri gerçekçi yapılmış fakat bazen yanında olmuyabilir. Karşılık aranında sesler çok karışıyor. Co-pilot sesleri çok konuşuyor.

Oynanabilirlik

Kontroller oldukça zor. Cünkü çok gerçekçi. Oynamabilirlik biraz düşük ama olaya profesyonel olarak bakanlar için bulunmaz bir nitelidir.

Atmosfer

Araplanın eksiksizliği duyuluyor. Yine de kokpit içi görüntü yanında co-pilot'un sesiyle beraber iyi gidiyor.

LEVEL Notu

88

Şu şampiyonaya gitip almanızdaki canavarın görüldüğünü hissetmek çok iyi bir duygudur. Gerçek hayatımda bütün arabalar deneyimlerimi uygulayabiliyorum.

Minimum: Pentium-II 333, 64 MB bellek, 850 MB sabit disk alanı

Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maksimum 640x480 ve 16 bit renk derinliği

<http://www.level.com.tr>

LEVEL KARNESİ

CIVILIZATION: CALL TO POWER II

Corbaya dönen Civ oyunlarından yeni biri daha....

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: (STS) Sıra Tabanlı Strateji

Bilgi için: www.activision.com

Su oyun dünyasında, pişmiş tavşunun başına gelmedi Civilization oyunlarının başına gelen, 1990'ların başında Sid Meier'in harika dizaynı ile dünyaya gelen Civilization, bu gün hepinizin bildiği üzere, küçük bir kavim tarih öncesinden ele alıp uzay çağına kadar goturdığınız, sıra tabanlı bir strateji oyunuydu. Ardından, benzer konsepte ancak Amerika'nın keşfini ve kolonizasyonunu konu alan Colonization geldi. Pek çok insan bu oyuna Civilization 2 demeyi uygun gordü ancak gerçek Civilization 2 bir kaç yıl sonra, dünyanın ilk CD oyunlarından biri olarak piyasaya çıktı. Hatta, CD'yi bir müzik setine koyduğunuzda oyunun harika müziklerini dilediğiniz gibi dinleyebilme şansınız da vardı. Civ 2 büyük sükse yapmıştır. Ama oyuncuların aklı bir kez daha karıştı. Oyunun ismi Civilization 2 olmasına rağmen insanlar bunun Civilization Gold olduğunu iddia ediyorlardı. Çünkü oyun, ilk oyunun sadece grafiklerinin "sanki" üç boyutluymuş gibi değiştirilmesinden fazla bir yenilik içermiyordu. Sid Meier bu tartışmalara üçüncü Civ'in büyük yenilikler içereceğini açıklayarak noktayı koymuştu ama gelin görüntü bir kaç sene sonra Sid Amca Microprose'dan ayrılarak Fraxis'i kurduğunu açıkladı. Ve herkesin aklındaki soruya cevap verdi. "Civilization'un hakları Microprose'da kaldı." Peki şimdi ne olacaktı? Yavru pelikanlar uçmayı öğrenemeden, sazanlar gelişip semerecek, su ayılarını rejime mi girecekti? Civilization serisi babasız mı kalacaktı?

Fraxis'in yeni başkanı -ki eskisi yoktu zaten. Çünkü firma da yendi- Sid Amca hemen bir açıklama daha yaptı. "Civilization'u boşver, takılı bana hayatını yaşı..." Yani, Sid Amca, adı Civilization olmayan yeni bir Civilization yaratıyordu ki bunun adı Alpha Centauri olmuştu. Ama Microprose Sid'in bu adını, "Öz bî harbi Civilization II'yi çıkarıyoruz, Sid'in çıkardığı eski Civ II'yi kaale



almıyoruz." diye karşılık verip Civilization II diye bir oyun çıkaracaklarını açıkladılar ki esas beklenmeyen ve şaşkıncı olaylar bu aşamada başladı. Olaylarla hiç alakası olmayan, beklenmedik bir firma, Activision ortaya çıktı, "Alem buysa kral benim, en son

öz bî harbi Civilization'u ben çkartıyorum. Adı da Call to Power olacak, Hoyda brel" dedi ve çkarttı da. Tüm burları anlatırken sıralarını karıştırmış, bazı şeyleri atlamış veya saptırmış olabilirim ama inanın tarih derslerindeki söz'lülere bile hazırlanmak benim

icin bir Civilization yazısı yazmakтан daha kolaydı. Sanırım beni anlıyorsunuz

Oynamaya Özgürlüğüne Çağrı

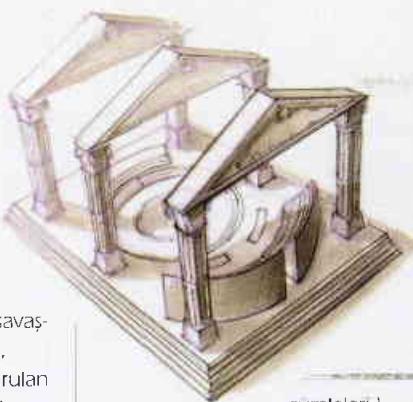
Call to Power, Civilization serisine farklı bir tat getiren ilk oyun oldu denilebilir. Oyle ki neredeyse on sene için-



de yaşanan en büyük değişiklik, iki boyutlu kare kare grafiklerden iki boyutlu "sanki üçboyutluymuş gibi perspektif" grafiklere geçmek olmuştu ama Call to Power animasyonlu birimlerden, animasyonlu savaşlardan kaliteli ara videolarla, uzaya ve deniz altında kurulan şehirlere kadar Civ oyuncularının alışık olmadığı pek çok yeni öğe içeriyordu ve oyun dünyasına kısa bir mesaj veriyordu. "Sid'siz de Civ yapırlı!" Gerçi Sid amcanın cevabı, Alpha Cenaturi, Sid'in yeminini olumsuzlaştırdı ama o ayrı bir yazının konusu.

Erkek Haklarına Çağrı

Call to Power II, birinci oyunu oynayıp da geliştirilmesi yönünde yapımcılara telkinde bulunan oyuncuların istekleri göz önüne



cümleleri.)

Cok şaşıracağınızda emin olduğum bir gerçek varsa o da oyunun konusunun bir kabileyi tarih öncesinden alıp uzay çağına ve ötesine ulaştırmadan ibaret olmasıdır. Kişiye göre şum olmasına rağmen, milyonlarca oyuncunun da benim gibi, Civ oyuncularının bu konu çıkmazına saplanıp kaldıklarını düşündüğünü sanıyorum. Neden, bir medeniyeti uzay çağından alıp, evrendeki gezegenleri kolonileş-

oynayacakmış gibi bit his var içimde.

Erkekçə Teknolojiler Geliştirmeye Çağrı

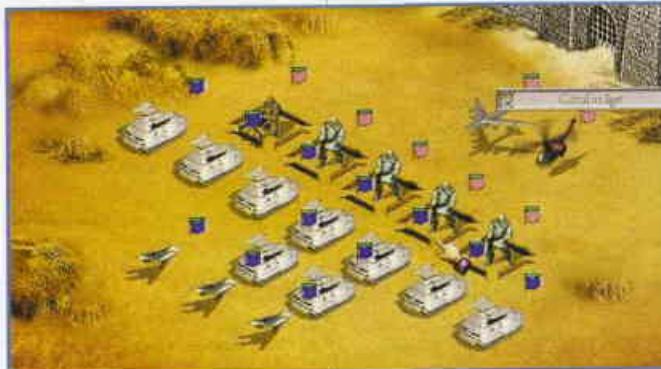
Elbette, bir Civ oyununda, oyunu oynamaya değer kılan en önemli faktörün bilimsel araştırma olduğunu unutmamak lazımdır. Oyle ki, bazı

açılardan Civ oyuncuları arasındaki tek farkın bilim ağacından kaynaklandığı söylenebilir. Yani aslında, bir insanın başka bir Civ oyununu oynamaya başlaması veya heves etmesi arasındaki motive edeci faktörün yenilik teknolojiler olduğunu kabul edebiliriz. Bu bakımdan, Call to Power'in ikinci oyununda yapımcıların teknolojik gelişmeleri, önceki Civ oyuncularından olabildiğince fazla farklılaştırıldılarını görüyoruz. Temel matematiğten, nano-teknolojiye ve hatta daha ilerisine kadar pek çok yeni teknolojiyi araştırmak ve oyundaki stratejinizi yeni teknolojilerle birlikte yeniden gözden geçirmek zorunda kalacaksınız.

Merkezi Yönetime Çağrı

Call to Power II'de kaynak yönetimini farklılaştırmayı göreceksiniz. Bir Sid Amca Civ'inde her şehir kendi yanında kavrumak durumundayken, Call to Power, bir imparatorluk için tek tek şehirlerin değil, bütününe daha önemli olacağından yola çıkarak, kaynak yönetimini merkezileştirmiş. Ayrıca her şehire otomatik olarak bir vali de atandıktan sonra, şehirlerle ilgili rutin işlerle uğraşmak yerine, global stratejiyle kafanızı meşgul

ediyorsunuz.



alınarak geliştirilmiş. Daha fazla oynanabilirlik, daha fazla eğlence, daha güzel bir oyun için geçmiş programcılar bilgisayarlarının başına (tamam biliyorum, cümle devrik oldu. İki satır yazı okuyabiliyorsunuz diye hemen başımıza edebiyat eleştirmeni mi oldunuz? Ne baariyosunuz! Biz de sanat uğruna, edebiyatta çeşitlilik uğruna bilerek, isteyerek devrikleştiryorum o

tirmelerini konu almıyoruz. Neden, bir mahalledeki yaramazları ele alıp, komşu mahalledeki çocukların zaman içinde gelişen ilişkilerini inceleyemiyoruz. Neden... Çok zorluyorum ama akıma konu gelmiyor. Sanırım söz konusu Civ olunca insanın aklına gelen tek konsept, bişeylerin ele alınıp geliştirilmesi. Dolayısı ile bu haberi size ben vermek istemezdim ama bu yıl ve sonraki yüz yıl boyunca da bütün Civ klonlarında aynı konuyu



Sid Amcamızın basit bir programlama performansı ama başarılı bir fikirle ürettiği oyunlardan adını en fazla duyurantardan biri olan Civilization serisi yıllardır farklı isimler ama benzer konseptyle övmüze gelip gelip duruyor. Şu günlerde de ülkemizde, ilgi çekecek bir bilgisayar oyunu yapmak isteyen amatör arkadaşların bir araya geldiğini ve tartışma grupları oluşturarak oyun yapmak konusunda ilk adımları atmaya başladığını görüyorum. Eğer arasında geleceğin Sid Meier'leri olmak amaci taşıyan veya sadece oyun yapımına meraklı olan, özellikle basit de olsa bir strateji oyununu programlayabilecek bilgiye sahip arkadaşlar varsa, bana mail atmalarını beklerim.

(cemsanci@level.com.tr)

Civ: Call to Power II ise, oynamaktan zevk alacağınız yeni bir Civ olarak karşımızda duruyor. Serinin meraklıları kadar, yeni başlayanlara da "e hadi artık be góçları!" diyorum.

İşinla beni Skati

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Civ grafikleri oyun dünyasında grafikleri en yavaş lirleyen oyular olsugardır hemde. Yine de günü yakaladığı söyleyebilir.

Ses ve Müzik

Civ'ın karakteristik özelliklerini olan gaz müzikeri ve zayıf efektler bu oyunda da gözle batıyor.

Oynanabilirlik

Menü sisteminin her oyunda daha gelişmiş oyunun yönetimini engelliyor. Yapay zeka da oyunu oynadığı gözle çarpıyor.

Atmosfer

Yeni teknolojiler keşfetmek ve bilinmeyecek geleceğe yelken açmak her zaman sürükleyici ölmüş midir?

LEVEL Notu

72

Civ oyuncuları artık grafik açıdan geliştikten daha büyük bir yenilik göstermeye de, oyun kendini oynamayı sürdürür.

Minimum: Pentium 200 MHz, 64 MB Ram,

500 MB Hdd

Oynanır: Pentium II 400 MHz, 128 MB Ram,

800 MB Hdd

Grafik: 1024x768 çözünürlük

Multiplayer: LAN, Internet

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Red Storm, otur! Sıfır!

Yapım: Red Storm Entertainment

Dağıtım: Red Storm Entertainment

Tür: Action Adventure

Bilgi için: www.redstorm.com



Amerikan da ilgi gösteren ve beğenilecek olan bir romanı inceleme: Freedom'in, yine bir romanı olan Tom Clancy'nin kurdugu oyun şirketi Red Storm tarafından

mesinin ardından toplama kamplarına katılan insanlardan arasında sıyrılan Angel Sanchez isimli bir genç kızımızın uzaylara karşı yenilen kurtuluş savasının başına geçişinin ve uzaylannan

oyunu Rouge Spear'in biraz değiştirilen motorunu kullanan oyuncun, Rouge Spear ile X-Com'un buluşması olacağını düşünenler bile vardır.

Sopa mı istiyorsunuz?

Oyaya kisa bir bakış atalım. Karşımızda, orta boylu, balık etinde hatta bir kaç serie içinde sismanlayıp top gibi olması beklenen standart bir Amerikanya kadını var ki bunun adına Angel Sanchez diyoruz. Okuldan yeni mezun olmuş ve okuldaki aşkı ile yeni evlenmiş olan bu orta sınıf Amerikanya kadını bir işe de girmis ve bütün gün oturduğu için basenlen de yavaş yavaş ismeye başlamıştır. Zaten bu detay Tomb Raider tarzı grafiklerden oyunu oynarken devamlı farkedeceksiniz. Gel gel gel, iefah ve bolluk içinde yaşayan dünya üretiminin üste birini gerçekleştiren Amerikanya'lıların coğunu yakalandığı sismanlık hastalığına Angelin ve Angel gibi henüz sismanlama evrelerinin başında bulunan genç Amerikanya insanların yakalanma sansı bir anda ortadan kalkmıştır cunkum dünyayı aniden istila eden Catani isimli bir uzaylı irk dünyayı ve insanların yokluğuna, açılığa ve sefalete surüklemiştir. İnsanlar, Catani'lerin işgal ettikleri bütün gezenlerde yaptıkları gibi, halkın da bir karar verece kader yaşayacakları toplama kamplarına sürülmüşler, küçük bir grup ise uzaylıların elinden kaçmayı başarak yer altındaki tünelerde yaşamaya ve uzaylara karşı bir sa-

vaş baslatma hazırlıklarına girmislerdir. Tabi aynı İkinci Dünya Savaşında Hitler'in kimi Musevileri, diğer Musevileri ve azınlıkları toplu öldürmesine yardım etsinler diye görevlendirmesi gibi, Catani'lerde insanların arasından bazılarını barsa gücü adı altında örgütlemiş ve ellişine cop vererek sokaklara salmışlardır. Böylece dünya sokaklarında insanlar birbirlerini döverlerken, Catani'lerde yürüngedeki gemilerinde kahkahalar atarak aşağıdaki komik insanların seyreteme fırsatı bulmuşlardır vs vs. Konu, bir romana dayandığı için oyuncun senaryosunun, atmosferinin sürükleici olduğu düşünülebilir ama acı gerçek oyunu daha ilk açışımızda suratımıza, soğuk bir havada atılmış sert bir saplak gibi çarpıyor (ne dedim?).

Arthur C. Clarke

İnsan bu oyunu oynarken ister istemez Arthur C. Clarke aklına geliyor. İkinci Dünya Savaşında İngiliz hava kuvvetlerinde çalışan ve bu gunku modern havacılığın, radarnın ve pek çok bilimsel buluşun öncülüğünü yapmış Arthur Arıçam, aynı zamanda 2001 Uzay Efsanesi isimli efsanevi romanın da yazan olarak tanınır. Lakin, uzaylılar hakkında söyle bir görüşü vardır ki insan hak vermeden duramıyor ve ne zaman böyle uzaylı muzaylı oyunları karşılaşsa hatırlayıveriyor. Arthur Arıçam'a göre, yıldızlar arası yolculuk yapabilecek hatta dünyayı yok edebilecek kadar güçlü silahlara sahip bir uzaylı irki varsa bile bunlardan



oyun haline getirilmesi haberleri oyun dünyasında yanık bulmuştu.

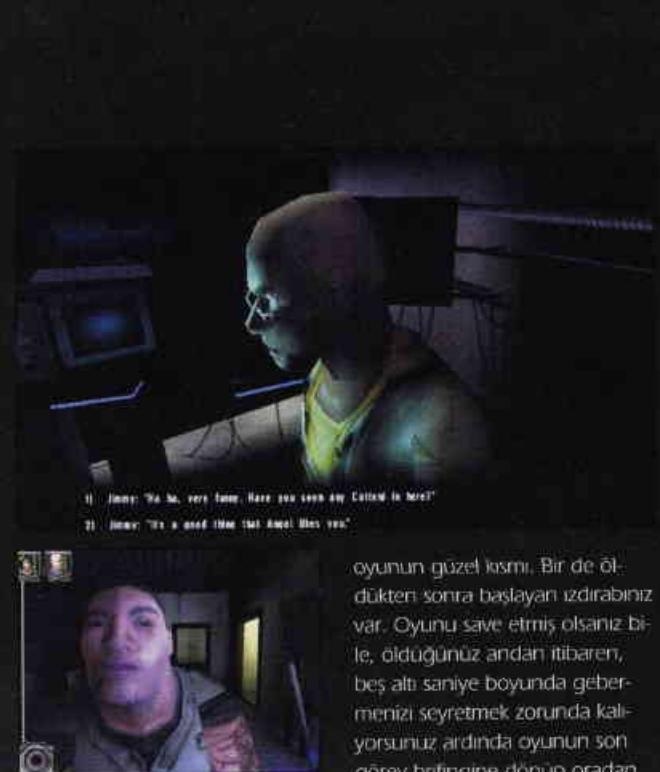
Uzaylı bir irkin dünyayı istila et-

cülerini dörmesinin hikayesinin anlatılacağı oyuncun yeni bir X-Com olacağını düşünüyorduk hepimiz. Red Storm'un beğenilen





korkmak gereksizdir çünkü bu derece güçlü ve akıllı bir canlı türü bu seviyeye gelene kadar mutlaka psikojik problemlerini çözmüş ve saídırqanlığını yemmiş olmalıdır. Aksi takdirde daha uzay yolculüğünü kesefermeden kendi kendilerini yok edip tarihten silinmiş olurlardı. Aynı insanların, sanayı devriminin ve atom çağının gücünə yeni sahip olduğu 1940'lı yıllarda neredey-



Oyun'a dönelim

Ziplamaya hollamaya izin vermeyen Rouge Spear motoru ile yaratabilmeye çalışılmış bir "aksiyon" oyunu olan Freedom: First Resistance, inanılmaz ve Red Storm'a yaklaşmayan dizayn hataları ile dolu bir oyun olarak, "Yazık olmuş oyular" listesinin ilk sırasına yerlesiyor.

Oyunda çok sık çatışma ve doğus yaşaması gerekmeye rağmen

oyunun güzel kısmı. Bir de ölümden sonra başlayan izdirmeniniz var. Oyunu save etmiş olsanız bile, öldüğünüzandan itibaren, beş alt saniye boyunda geri menizi seyretemek zorunda kalıyorsunuz ardından oyunun son görev briefingine dönüp oradan bölümde yeniden başlıyorsunuz ki her yüklemenin en az on beş saniye surdugunu hatırlatmama izin verin. Bölüm başladığında yine bir yüklemeye yapmayı göze alıyzorsanız Save/Load menüsünü açıp kaldığınız yen yükleyorsunuz ve gidip ağlayan bebeğini emzirdikten sonra ekranın başında döndüğünüzde eğer şanslısanız oyun kaldığınız yerden başlamış oluyor (bu arada larkettirmeden, genç annelerin de artık bilgisayar oyunlarına merak salındıkları mesajını verdim.) Eğer hala birik oyunu bırakmadıysanız, oyunındaki kimi kontrollerin zor olduğunu görüp değiştirmek istiyorsunuz. Bazı tuş kombinasyonlarını veya ekran ayarlarını değiştirmek için ise oyununuza Save edip oyunandan çıkararak ana menüye dönerek zorunda olduğunuzu farkedince iyiçe kafayı yivorsunuz, zira dedigim gibi her yüklemeye en az yarım dakika sürüyor ve bir menüden başka menüye gitmek için beş alt ara yüklenmeden geymek zorunda kalabiliyorsunuz. Yine de "yüklemeye müküme bana kömür, ben içerik adadıymım, ben manası adadıymım, ben anlamda saklı gizli aranımlı" diyorsanız (ne dedim?) emin olun oyun içindeki teknoloji hâflerini siz usandıracak, CD'yi bilgisayardan çıkartıp parçalarla ayırarak klozetle atmanız ve üzerine ürenizi dökerek sıfırın çekmenize neden olacaktır.

Oyunun kararlı bir atmosferde geçmesi normal karşılaşsas da bölgülmeler etkileşimsizden çok uzak olması insanı gerçekleri cleden çırkıyor. Acaleceğini bir kaç kez ve konuşabileceğiniz bir kaç insanla yapabileceğiniz bir kaç satır kısır muhabbetten başka oyun içinde "adventure" tadını yakalamanıza yardımcı olacak hiç bir şey yok. Bölümler de, bir sonraki bölümde geçmek için anahtarla ulaşmaya çalışmak dışında bir şey içermiyor. Kocaşehirde terkedilmiş bir sürü ev bir sürü bina bir sürü dükkan varken, sizin bir yerden briyere gitmek için sadece sokagi kullanmak zorunda olmanız ve o sokakta da bir sürü düşman bulunması ne acı bir tesadüf. 1994 oyunu Duke Nukem 3D'de bile daha çok kapı açılıyor, daha çok mekâna giriliyor ve mekanları her biri de Freedom'un bütün bölümlerindeki aynıydıdan daha fazla detay içeriyor. Yazıklar olsun Red Storm. Sana yaptığımız o kadar kompliman eline yüzüne dursun. Bizi bu kadar hayal kırıklığına uğratmaya ne hakkın var. Denişme hattı telefonların kilitlene, müsteinerine cevap vereme, networkkine virüs bulsa, böyle saoma oyunlarının tümünü sile inşallah e mi? Allah canını almaya...



İşinla beni Skati.

pr ve konuşabileceğiniz bir kaç insanla yapabileceğiniz bir kaç satır kısır muhabbetten başka oyun içinde "adventure" tadını yakalamanıza yardımcı olacak hiç bir şey yok. Bölümler de, bir sonraki bölümde geçmek için anahtarla ulaşmaya çalışmak dışında bir şey içermiyor. Kocaşehirde terkedilmiş bir sürü ev bir sürü bina bir sürü dükkan varken, sizin bir yerden briyere gitmek için sadece sokagi kullanmak zorunda olmanız ve o sokakta da bir sürü düşman bulunması ne acı bir tesadüf. 1994 oyunu Duke Nukem 3D'de bile daha çok kapı açılıyor, daha çok mekâna giriliyor ve mekanları her biri de Freedom'un bütün bölümlerindeki aynıydıdan daha fazla detay içeriyor. Yazıklar olsun Red Storm. Sana yaptığımız o kadar kompliman eline yüzüne dursun. Bizi bu kadar hayal kırıklığına uğratmaya ne hakkın var. Denişme hattı telefonların kilitlene, müsteinerine cevap vereme, networkkine virüs bulsa, böyle saoma oyunlarının tümünü sile inşallah e mi? Allah canını almaya...

İşinla beni Skati.

DEĞİŞİM

Grafikler

Elinize, gözünüzü, yüzünüzü dura insalet. Bu grafikler ne böyle, bu poligonlar bu detay yoksunu, sokaklar ne böyle?

Ses ve Müzik

Bir ikinci oyuncu konusunu düşünüyorum ama ne sesler ne de müzik oyunu kurallarına yetmiyor. E be koca Red Storm! San nasıl yedin bu hançeri?

Oynamabilirlik

Koş desen koşmuyor vu desen vurmuyor. Basitlenen taliha salıya dolanın bir kadın laf anlatmak devaya hedef atlatmaktan zor kardesim.

Atmosfer

Atmosfer atmosfer yok güzel kardeşim. Yemek bilgisayarınızın romannı kuraklıklılığı. Baş soğuklarda koşturmaca oyunu oynuyor.

LEVEL NOTU 39

Altıncı ceranızı varsa, size biale dolga mı geziyorsunuz? Bu nasıl bir hizet? Buna uygun mu diyorsunuz phnd? Basic de bi sayı oyu... no yazılı bundan daha güzel olur.

Minimum: Pentium II 400, 64 MB Ram, 500 MB

Hdd: 8 MB Ekran Kartı

Önerilen: (uzak durum) Pentium III 500, 128

MB Ram, 500 MB Hdd, 16 MB Ekran Kartı

Multiplayer: Yok (olsa da farklıdır)

LEVEL KARNE

ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN

Britanya semaları bir kez daha kana bulanıyor...

Yapım: Rowan Software

Dağıtım: Empire Interactive

Tür: Uçak Simülasyonu

Bilgi için: www.empireinteractive.com

Rowan'ın yeni oyunu Battle of Britain gücünü firmanın bir önceki hiti olan Mig Alley'nin başarısından alıyor olsa gerek. Bildiğiniz gibi Mig Alley, 'it dalaş' konusunda uzun bir süredir en iyi simülatör ünvanını taşıyor. Şimdi Rowan, elindeki hazır alt yapının üzerine daha güzel arazi grafikleri, daha fazla uçak, daha büyük bulutlar, içeriği daha sağlam görevler ve işleyen bir multi-player seçenek ekleyerek Mig Alley ile yakaladığı başarıyı Battle of Britain ile pekiştirmeyi düşünüyor. Formul bu kadar iyi olunca, firmanın bu düşüncesine katılmamak elde değil.



Bu arada, oyun Talonsoft'un aynı ismi taşıyan, sıraya dayalı stratejisi ile karıştırılmasın diye ismini önüne Rowan eklenmiş.

Battle of Britain, üç farklı oyun modundan oluşuyor; eğitim görevleri, bireysel görevler ve birçok görevden meydana gelen senaryolar. Eğer İngilizlerin tarafindaysanız Kraliyet Hava Kuvvetleri adına bir Hurricane veya bir Spitfire ile uçabiliyorsunuz. Ama ben Almancım diyorsanız, Luftwaffe uçaklarından bir Messerschmidt-109/110 veya bir Junkers-87 ile ölüm saçabiliyorsunuz. Ayrıca Almanları tercih edince, üç bombardıman uçağından birinde topçu olarak görev alabiliyor ve agresif İngiliz pilotlarının canına okuyabiliyorsunuz. Elinizin altındaki ağır makineliyle onları kalbura çevirmek gerçekten çok zevkli.

Senaryolarda ise durum daha farklı; ister savaşın gürültüsünden uzak bir şekilde filonuzu genel komutlar veriyor ve özel hedefler için bittakım takıtlar belirliyorsunuz, isterse de kokpite atlayıp kendinizi bir anda savaşın göbeğinde bulabiliyorsunuz. Ayrıca bu geçiş sırasında istediğiniz uçağı da seçebiliyorsunuz.

Almanlar saat onbir yönünde..!

Oyunun bir uçuş simülörü olmak adına sahip olduğu özellikler insanı hem büyülüyor hem de düş kırıklığına uğratıyor.Çoğu ye-

n oyuncu, arayüzdeki belirgin eksikliklerden dolayı sıkılık oyunun başından kalkabilir. Ama eğer birazcık daha sabırlı olup oyunu derinlemesine ele alırsanız, bir süre sonra tek amacı kaliteyi yakalamak (özellikle it dalaşlarında) olan bir oyunla karşılaşacağınızdır. Başka Flanker gibi Battle of Britain'da güzel grafiklerle göz boyamak yerine zorlu bir yapay zekayı ve Kent sahililey Londra limanlarının üzerinde geçen kanlı it dalaşlarını tercih ediyor. Bir Messerschmidt'in kuyruğuna takılın ve kendinizi muhteşem dönüşlere, makaslara ve pikelere bırakın. Maalesef tüm bu manevralar Mig Alley dekilerin aynısı. Aslında bu durum benim için bir sorun değil; sonuçta bu kadar iyiseler, değiştirmeye ne gerek var ki? Esas bulutların eklenmesi oyun için belirgin bir gelişme. Bulutlar sizin için adeta birer referans noktasına dönüştükçe hızı algılamانıza yardımcı oluyor. Orneğin altınızdaki Hurricane ile bir çift Stuka'nın peşine takılmışınız ve birden bulutların arasından bir kanyona dalıyorsunuz. İşte tam o dalış sırasında gerçekten ne kadar hızlı gittiğinizi görebiliyorsunuz.

Tabii eğer yeterince hızlı bir makineye sahip değilseniz, bulutlar kare oranınızı yaklaşık yüzde elli düşürecekler. Yine de bulutların olması, donuk gökyüzünü, bulanık uçak ve çizgi filmimsi arazi grafiklerini oldukça hareketlen-



dirmiştir. Zaten Battle of Britain muhteşem grafikleri yüzünden tercih edeceğiniz bir simülasyon değil. Tabii grafiklerin yanına sesleri de dahil etmek gerek; yanınızdan geçen diğer uçakların sesleri o kadar yüksek ki kendi motor ve makineli seslerini zor

alinacak cinsten değil. Diğer it dalaşı ağırlıklı simülasyonlarından farklı olarak, hiçbir zaman rakibinizin sınırlı bir manevra repertuarının olduğunu düşünmeyorsunuz. Tam aksine avınızı hareketlerini önceden kestirebilmek için gözünüzü dört açmanız gereki-



duyuyorsunuz. Ama oyunda geçen diyalogların çok sık olduğunu belirtmeliyim; özellikle Almanların telsiz konuşmaları ve kullandıkları savaş deyimleri çok gerçekçi.

Yapay zeka üzerinde bir hayatı uğraşmış; rakipleriniz hiç hafife

yor. Rowan'ın ilk defa 1996 yılında Flying Corps için geliştirdiği mükemmel görüntüleme sistemi Battle of Britain'da da iyi iş çıkarıyor. Bir Stuka ile Southampton üzerinde veya bir Hurricane ile Margate üzerinde uçmak gerçekten güzel bir duygudur.



Baskın düzenine geçiyoruz!

Oyunun senaryo kısmı gerçekten çok iyi tasarılmış. Oyuncuya hava savaşları konusunda yepen bir boyut açıyor; bir savaş pilotu olarak bireysel başarılarınızın veya başarısızlıklarınızın savaşın seyrini nasıl değiştirebildiğini görebiliyorsunuz. Bir Alman hava komandancı olarak saldırularını yönetebiliyor ve stratejiniz doğrultusunda hedefler belirleyebilirsiniz. Tabii bir İngiliz filosunun başına geçerek, radardaki boşlukların nasıl doldurulacağına, hangi uçağın pozisyonunu koruyacağına veya hangi uçağın desteğe ihtiyacı olduğuna da karar verebilirsiniz.

Senaryo olaylarının tarihi akışına göre biçimlendirilmiş. Almanlar işe konvoylara ve radar istasyonlarına saldırımı başlıyor; hemen arkasından Kraliyet Hava Kuvvetlerinin hava sahnesini işgal ediyor ve Londra Yıldırım Harekatıyla perdeyi kapatıyorlar. Tabii eğer Almanları oynuyorsanız, tüm bu 1940 yılında geçen olaylara bağlı kalmadan da saldırular düzenleyebilirsiniz. Yine de tarihin seyrini öyle radikal bir anlamda değiştiremiyorsunuz.

Ekranda kanal bölgesini savaş uçaklarının oluşturduğu gruplara paylaştırılmış bir şekilde görüyorsunuz. Uçaklar havaların ekranda tarihle ilgili küçük mesajlar正在输出。Gerçekçi seslendirmeyi de hesaba katınca, kendinizi gerçekten Britanya savunma kuvvetlerinin bir parçası gibi hissediyorsunuz. Tabii bu duyguyu pekiştiren başka oylar da var, aynı anda 300 uçağın birbirine girdiği bir gökyüzünde bulunmak gibi. Herhalde böyle bir manzaranın kare oranınızı nasıl etkileyeceğini söylememeye gerek yok. Gerçi aynı deneyimi tekli görevlerde de yaşayabilirsiniz ama emrinizin altında 70 Messerschmidt'in bulunması apayıp bi şey. Bombardiman uçaklarından birine atlayıp ana makinelinin başına geçmek çok zevkli olabiliyor.

Gerçekçi yaklaşım...

Rowan gerçekçi olmak konusunda bir hayatı iddialı anlaşılan. İngiliz uçakları, aslında uygun olarak ateş gücü konusunda Alman uçaklarına göre zayıf kalıyor. Uçak düşürmek öyle o kadar kolay değil. Her görevde bir uçak indirmek her babayıdırın harcı

değil. Elinizdeki cephaneyi düşününce, bir görevde iki uçak düşürmek zaten çok zor. Yani diğer simülasyonlarda olduğu gibi tek görevle 'Red Baron' rütbesine ulaşamıyorsunuz. Bu durum belki simülasyona yeni adım atanları oyundan soğutabilir ama arcade uçuş ve hasar modellerini aşmak için de iyi bir adım. Uçağı kaldırarak ve indirmek bile zaman zaman gerçekçi olmak adına can sıkıcı bir duruma dönüşebilir. Oyunu sorunsuz bir şekilde multiplayer oynayabiliyorsunuz (herhalde Mig Alley'e göre kaydettiği en önemli gelişme bu olsa gerek); opsiyon dahilinde kooperatif görevler bile var. Battle of Britain oynamabilirlik anlamında çok sağlam bir oyun; detaylı senaryo modu ve zorlu it dalaşları bunun en iyi göstergeleri. Yine de grafiksel anlamda eksiler oyunun imajını bir miktar zedeliyor; 1998 yılının European Air War'unda bile arazi grafikleri ve uçuş modelleri çok daha iyidi. Battle of Britain gibi uçuş simülasyonları artık çok sık yapılmıyor. Deneyimi pilotlara ve 2. Dünya Savaşı hastalarına tavsiye edebileceğim bir oyun; acemiler arayüze alısanca kadar biraz yıpranabilirler...

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Zayıf arazi grafikleri ve uçuş modelleri. Bol piksellili bir gökyüzü. Bulutlar dumunu biraz toparlıyor.

Ses ve Müzik

Sesler birbirine girmiyor, dillerinin gürültüsünden kendi uğagınızın moturuunu duyamıyorsunuz.

Oynamabilirlik

Gerçekten derinliği olan bir oyun. It dalaşı konusu oldukça detaylı bir şekilde ele alınmış. Kontrollere alışmak biraz zaman alıyor.

Atmosfer

Bir kere gökyüzünde süzülmek gibi bir sevdanız varsa, umutun, zira grafikler bu zevki size yaşatacak kadar özenli değil.

LEVEL Notu

70

Gerçek it dalaşları ve atmosferin bir ucuş simülasyonu unlu, 2. Dünya Savaşının en büyük hava savaşının yeniden yaşamaklı istiyoruz. Bu oyun tamamen edilebilirsiniz.

Minimum: Pentium-II 333, 32 MB bellek, 8 MB 3D ekran kartı, 150 MB sabit disk alanı

Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 16 MB 3D ekran kartı, 350 MB sabit disk alanı

Multiplayer: Maksimum 8 kişi LAN, Internet, Modem, Seti Bağlantı

Grafik Desteği: Maksimum 1280x960 ve 32 bit renk derinliği

THE GIFT

Işıkları kim söndürdü ?

Yapım: Cryo Interactive

Dağıtım: EKO Games

Tür: Action Adventure

Web: www.gift-game.com

Televizyonun ve bilgisayar oyunlarının yok ettiği eğlencelerimden biri de gölge oyunları. Her ne kadar çokuğumun ramazanları direklerarasında geçmediye de, bir zamanlar gerçek bir gölge ustasından Karagöz-Hacivat seyretme fırsatını bulmuştum. Sayılarının giderek azaldığını görünce kendimi bu şansı elde edebilen son nesilерden birinin üyesi gibi görüyorum. Bunlar nereden mi akıma geldi? Gift'i oynarken, zaman geçip oyular biçimlerini değiştireler bile, ışık ve gölgenin hala iyi bir malzeme olarak kaldığını düşündüğüm için belki de...

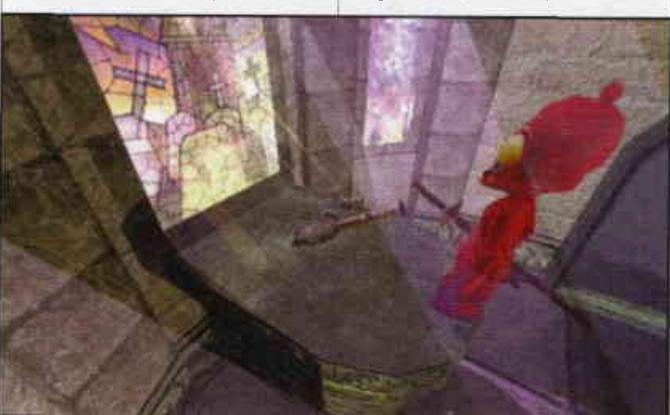
The Gift, Cryo'nun son "hediyesi" (aslında pek yaratıcı bir sözçük oyunu olmadı ama hadi neysel). Oyunu alıp kurduğunuzda "Bu işte bir terslik var!" diye düşünmeniz olası, çünkü kurulum için istediği alan sadece 1,7 MB! Bu özelliği nedeniyle HDD'de küçük, ama kalbimizde büyük bir yer kazanan Gift'e başlamadan önce grafik ayarlarını ayrıntılı bir biçimde yapmanız gerekiyor. Makineniz kaldırıyorsa (ki muhtemelen kaldırıcaktır, tipik install gibi sistem gereksinimleri de çok yüksek düzeyde tutulmamış) bu ayarları maksimuma getirmenizi şiddetle öneririm. Çünkü Gift'te ışıklandırma pek çok oyunun aksine "hayati" önem taşıyor! Bu iş de hallettikten sonra karşınıza şışırın bir demo çıkacak. Özetlemek gerekirse ortada yine bir kaçırılan prenses var, ancak bu sefer super kahramanların tamamı işten kayıyor. Mecburen bu görev de bizim küçük kırmızı yarattığımız "Gift"e kalıyor. Eline sihirli asasını alan Gift, büyük bir hevesle prensesi kurtaramak üzere yola çıkıyor.

Bir ışık yılı yaklaşık on trilyon kilometredir.

Kumanda odası şeklinde bir arabirimden önceden açmış olduğunuz bölümlerden birine ıshınabiliyorsunuz. Her bölümde de sizi bol bol hoplama, sıçrama, savaşacak düşmanlar ve çözülecek bulmacalar bekliyor. Buraya kadar Gift'i standart action'lardan



<p>ayıran bir fark yok gibi görünüyor değil mi? Ancak başladıkten sonra oyunun tamamen ışıklandırma üzerinde kurulmuş olduğunu anlıyorsunuz. Örneğin karşınıza çıkan, ışıkta ya da golgeden oluş-</p>	<p>muş bazı düşmanları asanızla vurarak yok etmeniz mümkün değil. Ama gölgelerin karanlıktan, ışıkta yaratıklar ise aydınlatıktan korkutuklarını bilerek onları alt edebiliyorsunuz. Bunun için de bula-</p>
---	--



bileceğiniz çeşitli çözümler var. Bir cismin yerini değiştirip gölge boyunu uzatıp kısaltmak, ya da bazı lambaları yakıp söndürmek gibi.

Aslında bu fikir ilk olarak bir buçuk sene önce haber yaptığımız "Seed" adlı bir oyunda karşıma çıkmıştı. Macar firması Humansoft'un 1999 yılı projeleri arasında yer alan Seed'de oyuncular bir taraftan dan dun kötülerle savaşacaklar, bir taraftan dalarına çikan sorunlara ışık oyunlarıyla çözüm bulmak zorunda kalacaklardır. Oyununda düşmanların güçleri de gölge boylarıyla orantılı olacak, bu şekilde küçük bir rakip bile uygun aydınlatmaya zorlu bir deve dönüşebilcekti. Ancak şu işe bakın ki, o zamandan bugüne Humansoft'tan Seed'le ilgili bir haber çıkmadığı gibi, aynı düşünce Fransız Cryo tarafından geliştirilerek önmüze geldi!

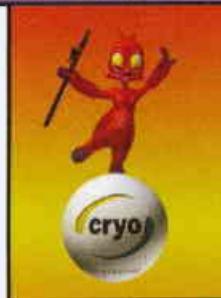
Şimdi üç olasılık üzerinde duruyorum. Olasılık 1: Humansoft Cryo'ya telefon açar "Piyer abi, hatırlarsın bizim bi gölge mevzuumuz vardı yal Hah, işte biz onu yapamadık, bari alın siz aynı temada bi seyler çıkarın!" der. Olasılık 2: Cryo bir Fransız güzelini allar putlar, Humansoft'a yollar, fakat Humansoft'dakiler onun aslında 009 kod adlı bir sanayi casusu olduğunu fark ettiklerinde artık çok geçer. Olasılık 3: İnsan aklı bu, aynı şeyi düşünmez mi? [En inandırıcı bu oldu galiba!]

Albert Einstein'in fotoetki üzerinde çalışmaları 1905'te yayımlanmıştır

Neyse öyle ya da böyle elimizde ışık oyunlarıyla ilgili bir oyun var ve kaldırımız yerden devam edelim bakkalı: Gift, engelleri aşmak için her zaman hazır ışığı ve golgeyi kullanıyor. Kimi zaman da onları kendisinin üretmesi gerekiyor. Bu amaçla kullanacağınız atletlerin en önemli sihirli asa asayı kullanabilmek için önce onun enerjisini doldurmanız gerekiyor. Bunu da yolda bulacağınız küçük sarı parlayan toplarla yapıyorsunuz. Böylece asayı şarj ettikten sonra, onu karşılaşacağınız dev kristallere değdirerek farklı

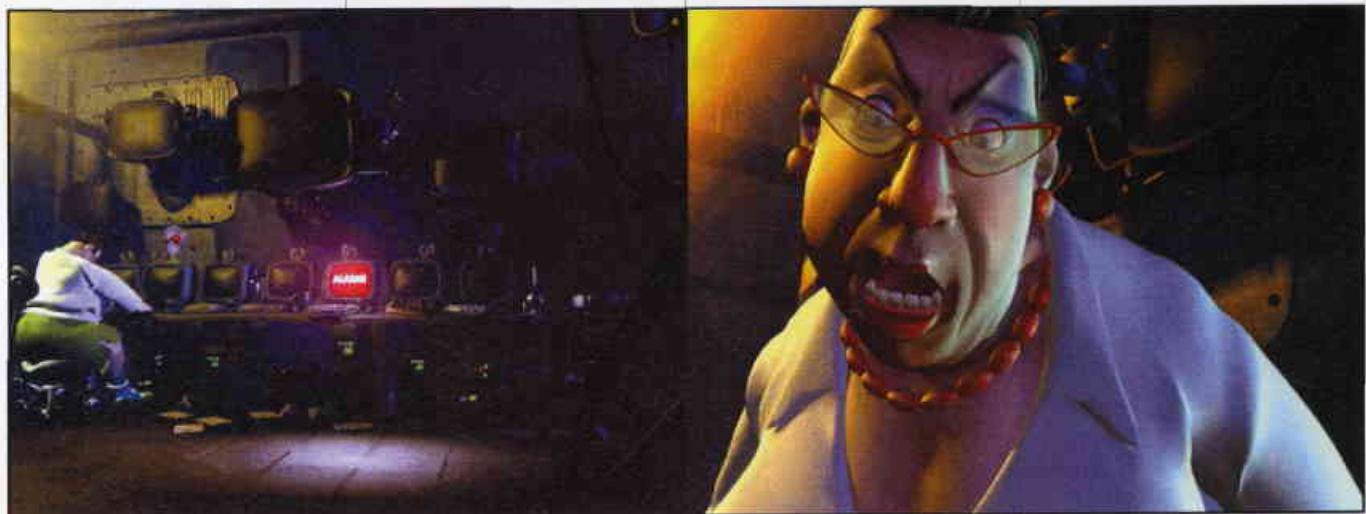
çeşitlerde güçler kazanmasını sağlayabiliyorsunuz. Örneğin sarı kristal, asanızın istediğiniz zaman güneş ışığı saçmasını, mor kristal çevrenizde bir karanlık perdesinin oluşmasını, mavi kristal cisimleri soğutabilmenizi ya da dondurabilmenizi sağlıyor. Ancak bu güç-

oyunda yer alıyorlar. Bu hareketleri kolaylaştırmak amacıyla sıçradığı sırada Gift'in altında, nereye düşeceğini gösteren bir imleç beliriyor. Ancak pek yararını goreceğinizi sanmayın.



goz alıcı nitelikte. Zaten Gift'in iki ay önceki ön incelemesini yaparken Güven'in de bahsettiği gibi bu yapının babalarından biri, ünlü Fransız çizer Régis Loisel. Loisel'in dizayn ettiği iç me-

ha farklı bir şey yapmış, hem de orjinal bir fikirin başarılı bir uygulamasıyla karşılaşmış olursunuz. Yok "Ben Lara'yı doksan altmış doksan piksellik poligonları için oynuyorum, senin kırmızı bürcürü nü n'apiim?" diyen olursa, ben susar, Tomb Raider 39 : The Öz



lerden ikisi aynı anda çalışmıyor. En son hangi kristale değerseniz, asanız o gücü kazanıyor. Tabii bir de asanızın tüm gücünü emen yeşil kristaller var. Ama merak etmeyin, asanızın gücü ne durumda olursa olsun, "kalın odun parçalarına duyarlı" düşmanların kafasına aynı hızla iniyor!

İşığın suda kırılma İndisi 1.33'tür.

Bolca kullanacağınız bir diğer yararlı alet de bazı bolumlerde bulduğunuz "gölge silahı". Bu silahı kullanabilmek için de önce cephanelerinden bulmanız gerekiyor. Bu silahı kullanmak için önce nişan tuşuna basarak kendi gözünüzden gördüğünüz nişan ekranına geçiyor ve hedefinizi belirliyor ateş ediyorsunuz. Eğer cısmın ya da yaratığın gölgesini bu şekilde vurursanız yaklaşık on sanİYE hareketsiz kalıyor. Yanından geçmediğiniz düşmanları, ya da açılıp kapanan taş blokları zimbalamak için eşsiz bir oyuncak!

Aynı zamanda ışık ve gölgeleri bir korunma unsuru olarak da kullanabiliyorsunuz. Örneğin gölgelerden saklanmak için bir taşın arkasını seçebiliyor, ya da asadan güneş ışınları saçarak ışık yaratıklarından uzak durabiliyorsunuz. Tabii her action'un değişmez ögesi kayan platformlar, hassas zamanlamalar gerektiren kapılar da

atlayışınızın kısa kaldığını imlece bakıp anladığınızda zaten çok geç kalmış oluyorsunuz. Oyun da dikkat etmeniz gereken bir nokta da ancak bölüm sonlarında save etme şansınızın olması. Bir dahaki bölümde, o anda sahip olduğunuz can miktarıyla başlayacağınız için eğer canınız azaldıysa bölüm baştan başlayın derim. Özellikle ilk bolumlerde hiç can kaybetmeden ve bol bol ekstra can alarak ileri bolumler için avantaj sağlayın.

Görünür İşığın dalga boyu 400 ile 740 nanometre arasındadır. Gift'in görkemli 3D mekanları

kanları kimi bolumlerde gotik korku klasiklerini, kimi bolumlerde bilim kurgu filmlerini çağrıştırıyorlar. Aynı zamanda bu bolumlerin hepsi, bildik film-çizgi film-bilgisayar oyunu kahramanlarına yapılan göndermelerle dolu. Örneğin Indiana Jones'un kamçısı ya da Rayman'ın eldivenleri, bu bolumlerde karşılaşacağınız eşyalardan yalnızca birkaçı.

Aklınıza action deyince yalnızca Lara Croft geliyorsa Gift gibi alternatifleri de denemenin vaktidir derim. Hem dört oyundur dağda bayırda, kurda kuşa, börtü böceği shotgun'la ateş etmekten da-

Hakiki Last Revelation bolumleri dolu bir gelecek dilerim (Artık geleneğ haline getirdiğimiz bu Tomb Raider sataşmalarını ben de anlamsız buluyorum, ama n'apiim bu sefer kendimi tutamadım !)

Batu & Gökhan

Grafikler

Ozellikle mekan derinliği çok etkilidir. Üstə ellerden çıkışına böyle oluyor demek ki!

Ses ve Müzik

Bu günde dek duyduğumuz en iyisi olmayıabilir, ama özellikle kritik sahnelerde anımsı ve çıkışlarla atmosferi destekliyorlar.

Oynamabilirlik

Başlangıçta biraz fazla kolay gelebilir, ama merak etmeye, özellikle ekstraları almak için

Atmosfer

Diger action landom alıp olduğumuz şiddet ve genimin yerine daha eğlenceli bir hava hakim. Diğer oyunları ti'ye alması da kabası.

LEVEL Notu

76

Biraz el çabukluğu ve biraz kafa karışıklığı gulemeye oynayacağınız bir oyun. Action piyasasının hana ihtiyaci vardı doğrusu !

Minimum: PII 266, 64 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı

Önerilen: PIII 800, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

Multiplay: Yok

Grafik Maksimum: 1280 x 1024 x 32 bit

Extra: Yok

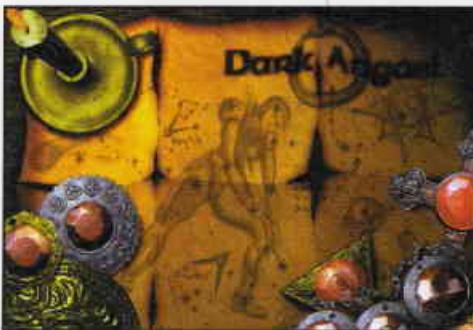
LEVEL KARNESİ

KISA KISA

Kısa Kısa, Cem'in yaşadığı hazır bir aşıkın göz yaşartıcı hikayesine şahit oluyor bu ay

DARK ANGEL

Bu ay, Kısa Kısa'da inceleme üzere piyasada çok ama çok ucuz paket halinde satılan oyunları elime alır almadığımıza çarpan ilk oyun Dark Angel oldu. Carina isimli siyahı bir pilicin intikam uğrına öndeği her şeyi yakıp yıkmasının anlatıldığı oyun bana önce ilkokul yıllarındaki bir sınıf arkadaşımı, sarsın güzeli Ceylan'ı hatırlattı. Tam anlayımla bir baş belası ol-



duğunu düşündüğüm bu kız, yanından geçenken sık sık yere düşüp ağlamaya başlıyordu ve ne olduğunu soran hocamızı da "Cem celme takti" diyor. Elbette ben kendimi savunmak için ne söylesem söyleyeyim, ortada salya sümük ağlayan bir kız gerçeği olduğundan asla inandırıcı olamıyorum ve tokatları yiyip, ders boyunca Ceylan'ın bana bakıp kin ve nefret dolu, şeytanca gülümsemesine şahit olmak zorunda kalyordum.

İlkokul yıllarda yaşamış, alacakaranlık kuşağından çıkmış gibi görünen bu olaylar nedeniyle kadınlarla karşı agresif olduğumu düşünenler olabilir ama nefretim inanın çok daha derinlerde yatıyor.

Daha dünyaya gözlerimi yeni açtığım günlerde, annem henüz hastanede yataktayken, bir hemşire beni düzenli olarak annemle bebek odası arasında taşıp durdurdu. Annemin yanındayken çok şefkatli davranışları bu küçük hanım, galiba nişanlısı tarafından terkedilmişti ve bazı psikolojik sorunlar yaşıyordu, odadan çıkarılmaz bana ve diğer bütün be-

Firma: Midas
Tür: Platform
Puan: 56

beklere tokat atmaya başlardı. Elbette, elimiz kolumuz bağlı olduğu için (kundağa sarılıydim, napaşım yanı.) bu hemşire bozuntusuna esaslı bir dayak atma imkanını bulamamışım ve durumu aileme de anlatamadım çünkü henüz konuşmayı sokternemiştim. İnanın, insanın akacak, taşacak meca bulmak, derdin haykirmak, yardım çağrımak için çırpinmek ağızından anımsız boğurtularden başka bir şeş çıkarması, ancak Alfred Hitchcock filmlerinde benzerine rastlanabilecek bir duyguya

Bizimkilerde derdimi anlatmak için tam üç dört yıl beklemek zorundaydım. Kahrolası konuşma yeteneği de ne uzun ne zahmetli ne zor kazanılan bir beceriyimmiş kardeşim, konuşmayı söktükten sonra o günlerden aklımda kalan daha büyük problemler vardı karşılıkta ve o hemşireyi unutmuştım bile.

Neyse, bu konuyu açmaktaki sebebi, o hemşireye de Kara Melek denmesiydi. İşte oyunu elime aldığında yaptığı çapışmaların biri buydu. Kara Melek'in aramızda en sevmediği bebek fabrikatör Necati Beyin kiziyydi. Benden sadece bir gün sonra doğmuştur ve güzeller güzel bir kızdı. Yeşil gözleri ve kel bir kafası vardı. En pahali kumaştan puspembe kundağının içinde ruyalardan çıkmış gerçek bir prenses gibi duruyordu ama Kara Melek her fırsatta, "Seni pis zengin çocuucu" diyip bir tokat atıyordu. Dedim ya, psikolojik sorunları vardı kadının. Ama, buna izin veremedim ve bir plan yaptım...

GENOCIDE

Firma: Midas
Tür: Platform
Puan: 58

Evet, bir plan yaptım ve derhal uygulamaya koydum. Artık ne zaman Kara Melek'in güzel prenesesime tokat atacak gibi olduğunu fark etsem, basıyordum yaygarayı. Hem de öyle bir bağırp çağırıya başlıyordum ki, kadın işini kaybetmemek için benimle uğraşmak zorunda kalyordu. Elbette bir sürü tokat da yiyeordum ama güzel prenesesimi korumak uğruna katlanılacak çok cüzi bir bedeldi bu tokatlar. Kısa süre içinde doğum odasındaki bütün bebeklere, ne yapmaya çalıştığını anlaymış ve aralarından bazıları delikanlı olmuştu, benim çok dayak yediğini duşunduklerinde onlar da yaygarayı basarak Kara Melek'in dikkatini üzerlerine çekmeye başlamıştı. Evet, daha çok genç yaşta olmamızı rağmen (bir kaç günlük...) insanoğlunun en temel haklarından ikisine, ifade ve örgütlenme özgürlüklerimize sahip çıkışını ve bunları kendimizi savunacak şekilde kullanmıştır.

Dünyayı kurtarmaya çalışan bir kahramanı yönettiğiniz platform oyunu Genocide'yi oynamaya başladığım zaman aklıma o doğum odasındaki onlarca bebeğin, tek tek kahramanlıklarını geldi desem yalan olur ama esas gözümüzün önüne gelen (hafızam kuvvetli işte, naapım kardeşim?) güzel prenesesimin karanlık ve penceresiz odada güneşe açırtan güzel gözleri, bana dayanma gücü veren o güzel gülümsemesiydı.



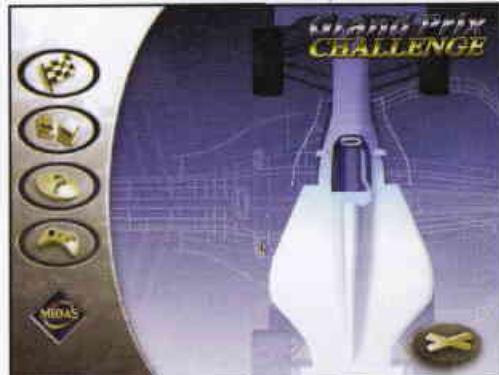
Sonra bir gün Kara Melek karşılıkta dökülmüş o uğursuz sözleri söyledi: "Hadi bakalım ufaklı, evine defoluyosun..."

Prensesimin gözlerine baktım. "beni bırakma" diyordu ama frirna sürülerek üzere olan bir rosto kadar bağlı ve çaresizdim. Sevgilime dayaklı olmasını, onu bir gün mutlaka bulacağımı söyledim (tabii ki gözlerimle...) ve Kara Melek'in sert elli arasında o odadan son kez çıktım. Ancak, her şey burada bitmedi... Bitmediğini hissediyordum...

GRAND PRIX CHALLENGE

3 D grafiklerle süslenmiş bu hızlı yarış ve aksiyon oyunu da sürpriz bir şekilde bende ilk çocukluk günlerimin unutulmuş anılarını tazeledi.

Prenssemi son görüşümün üzerinden iki-üç yıl geçmişti. Yeni yeni konuşmaya başlamış, Fu, ma-ma, ba-ba, e-e, ka-ka, h gibi stratejik açıdan önemli kelimeleri söyleyebilir duruma gelmiştim. Bu yaşta henüz düzgün yürüyemiyordum, ev içinde, maddi açıdan büyük bir servete sahip olmayan babamı büyük bir özveri ile satın aldığı tekerlekli kundakımla yürümeye çalışıyordum. Oldukça eğlenceli olan bu oyuncakım ile evin içinde dolasamadık yer bırakmıyordu, sandalyelerin yanından, masaların altından süzülerek ev içinde bir trafik terörü estirdi.



yordum. Bu neşeli günlerimde yeni yeni tanıtmaya başladığım dünyanın heyecanı ile doğum odasında bırakğıım sevgiliyi nereye de unutmuştum. Bazı yağımurlu gecelerde, gök gürültüsünün ardından onun güzel gözleri akıma geliyor ancak gök gürültüsünden o kadar korkuyordum ki, altına yaptığım sırada sevgiliimi düşünmek mümkün olmuyordu, takdir edersiniz ki.

Bir müddet sonra, babamın işleri açılmış, eve iyi para getirmeye başlamıştı. Bu durumda annem de sınıf atlamanın zamanı geldiğine karar vererek kendi aralarında her gün birinin evinde toplanan bir kabul günü topluluğuna üye olmuştu. İşte bu kabul günlерinden ilkinde inanılmaz güzellikte bir kız görmüşüm. Adı Şükufe olan (o yıllarda Şükufe gözde bir isimdi.) bu güzeller güzeli, bu ay parçası, bu soslu piliç çevirmesi kız denin de-

Firma: Midas
Tür: Yarış
Puan: 61

rin gözlerime bakmakla yetinmiyor, kimsenin bakmadığına emin olduğu anlarda, dudakları ile küçük ama ihtişalı opucukler yolluyordu bana avuçlarının arasından. Ben de boş durmuyor, tekerlekli kundakımla bıldırmış bütün numaraları tek tek sıralayıp onu iyice etkilemeye çalışıyorum.

Ancak Şükufe'ye göz koymuş başka bir çocuğun çırıp bana meydan okuyacağını ve beni yarışa davet edeceğini asla bilmeydim. Günde katılan kadınların bütün çocukların etrafımızı sardıktan sonra, evin koridoruna çıktı ve Şükufe aramızda durup eliyle işaret verdikten sonra yarışa başladı. Salon kapısının önünden banyo kapısına kadar koridor boyunca süren yarışta, rakibim beni yoldan atmak için her şeyi yaptı, kirli oyndadı ama ben

yne de birinci gelmeyi başardım ve Şükufe'yi bileğimin, daha doğrusu ayaklarının hakkı ile kazandım. Şükufe bana sarılıp, opucukları ile tebrik ederken diğer çocuklar da tezahurat yapıyordu (-ki anneleri onların ağladıklarını sanarak hemen koşup hepsini salon'a geri götürdüler ve ağızlarına emzik verdiler...) ama aralarından biri vardi ki, o uzakta durmuş gözlerini bana dikkat kizgin kızgın beni süzüyordu. Koyu kahverengi saçları omuzlarına kadar uzamış, yeşil gözleri alev gibi parlayan bu kızın nefretinin nedenini o an anlamamıştım ama misafirlikten ayrılrıken annemin, o kızın annesine sarılarak, "Necati Bey'e selam söyleyin, bize de beklerim." dedemesi ile dünyam başına yıkılmıştı. O kız, fabrikator Necati Bey'in kızydı. Yani benim prensesimdi ve ben onun gözleri üzerinde başka bir kızla fingirdemiştim.

TINY TRAILS

Firma: Midas
Tür: Platform
Puan: 62

Kabul gününden döndükten sonra annem babama günün nasıl geçtiğini neler yendiğini, ne hediyeler verildiğini anlatmıştı. Ancak tüm bu gösterişli davetler henüz babamın gelir düzeyinin karşılayabileceği turden değildi. Babam istemeye istemeye annemden artık o kabul günlerine gitmemesini istedi ve annem de fedakarca bu isteği kabul etti. Zaten o da, misafirliğe gittiğinde

evde kaldı ve benim arkadaşım oldu. (TINY TRAILS oyununu görüncü hatırladım kardeşim. Hafifçe benim dil mi? Ne istersem hatırlarım)

Onunla günün bütün saatlerinde beraber oluyorhatta birlikte uyuyorduk. Yürümemi yeni öğrenmemiştir ama bir köpeğin varlığı ve onunla koşuşturup oynamam yürüme yeteneğimin hızla iyileşmesine yardımcı oluyordu. Annem de köpeğim Tuğba'yı gezmirmeme izin veriyordu. (evet, dişi bir köpekti ve adı Tuğba'ydı.) Ancak bir gün, gördüğüm en büyük araba her şeyden



diğer kadınların götürdüğü kadar pahalı hediyeler götüremeyeceğini, misafir kabul ettiginde ise diğer kadınların donatıldığı kadar muhteşem sofralar donatmayıcağını çok iyi biliyordu. Tekrar esnaf ve memurların eşlerinin oluşturduğu eski grubuna dönüş yaptı. Böylece ben de prensesimi tekrar görüp ondan özür dilemek, onun kalbini geri kazanmak şansını yine kaybetmiş oldum.

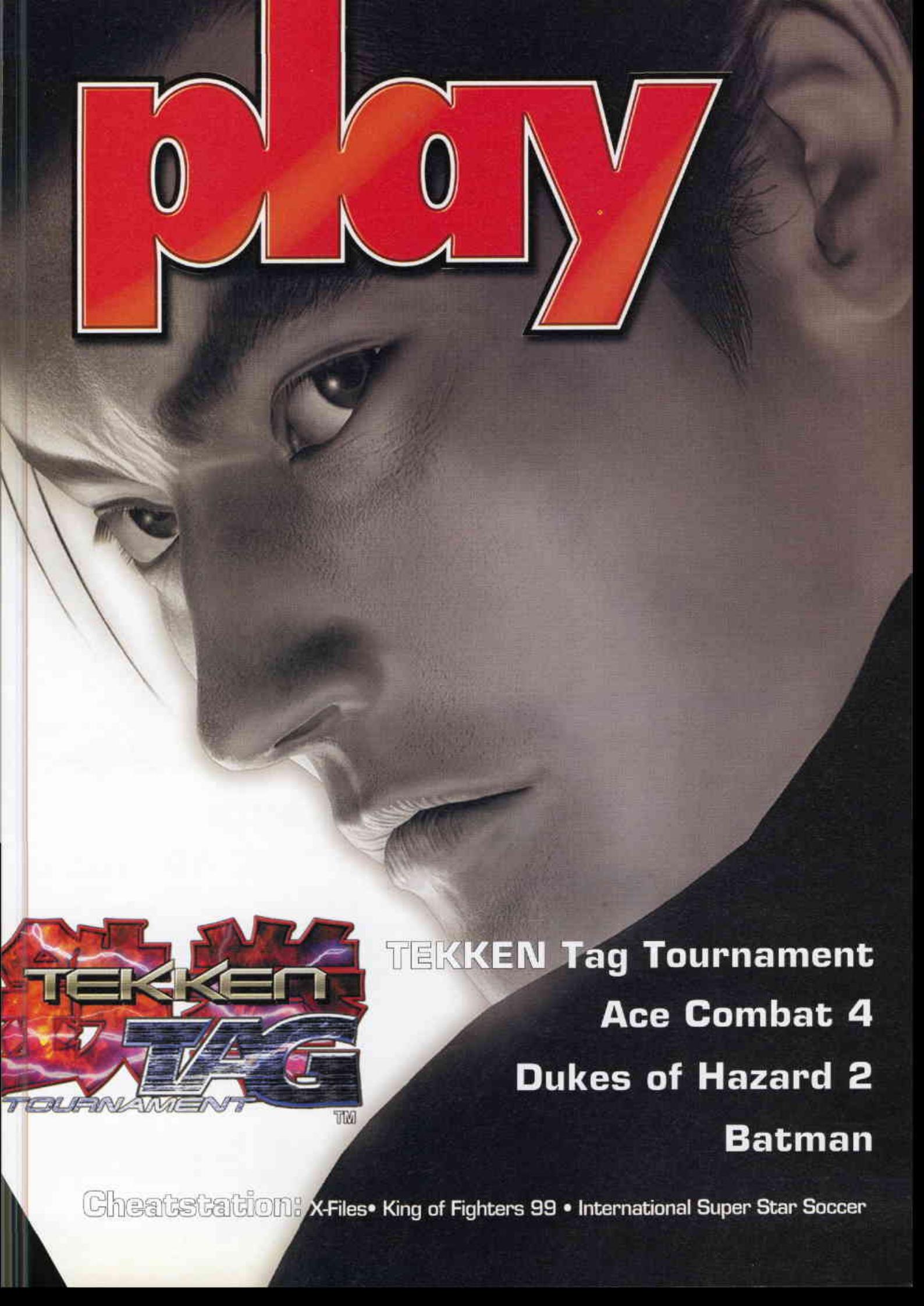
O dokunabileceğim kadar yakındayken ben ihtişamın kurbanı olmuş ve tüm arzusun benimle vakit geçirip eğlenmek olan zengin ve şımarık bir kızın ağına düşerek, hayatımın kadınının kalbini kırmış, onu kendimden uzaklaştırmıştim.

Bir iki yıl sonra, babam anne-me küçük bir köpek satın aldı. Çünkü bütün zengin kocaların karılarının elinde mutlaka küçük bir köpek oluyordu. Hiç olmazsa böylece annemin kendisini zengin bir kocanın eşiymiş gibi hissetmesini sağlamak istiyordu babam ama benim fedakar annemin gözü ne paradaydı ne de pulda. Köpeği önce istemedi ama ben çok israr edince köpek

habersiz sokaktaki çocukların oyasnırken aniden sokağa fırlayan köpeğim Tuğba'nın üzerinden geçtiğinde başından kaynar su lar dökülüdü. Hemen duran arabadan üniformalı bir adam indi. Ardından arka pencere açıldı ve kucağında bir kız çocuğuyla yaşlıca bir adam görüldü. Üniformalı adam, arabadaki yaşlıca adama "Ölmüş, Necati Bey..." dediğinde başından aşağı ikinci kova su döküyordu. Ben pencereyi kapattım, arabanın şoförü de elimde bir kaç kuruş sıkıştırıp arabasına geri binerek motoru çotkan çalışırmıştı. Hayatımın kadını, rüyalarımın prensesi, kalbimin sahibi olan kadın bir kez daha ellerim arasında kayıp gitmişti.

Şans eseri orada bulunan çop arabası köpeğim Tuğba'nın cedidini alıp şehir çöplüğüne götürürken ben elimdeki bir tomar parıyla ve uzaklara bakan kederli bakışlarla bakkala girmiş ve alabildiğim kadar süt alarak bir hafıta boyunca odama kapanıp hiç durmaksızın kendimi içkiye vermiştim. Sonra neler mi oldu?...
Devamı Gelecek sayıda

play



TEKKEN Tag Tournament

Ace Combat 4

Dukes of Hazard 2

Batman

Cheatstation: X-Files • King of Fighters 99 • International Super Star Soccer

PLAYNEWS 02



PlayStation 2 Sabit Disklerini Seagate üretecek

Dünyanın en ünlü Harddisk üreticilerinden olan Seagate Firması, Sony ile tarihi bir anlaşma imzaladı ve PlayStation 2 için beklenen diskleri kendisinin üreteceğini açıkladı. Seagate, PlayStation 2 konsolu için iki ayrı harddisk üretecek. Birisi konsolun Japon modeli için açık bir porttan takılacak olan harici, diğeri ise Amerikan ve Avrupa modellerinde bulunan kendi yerine takılacak olan dahili diskler. Yakında çıkacak olan PS2 modem ile birlikte konsolun kapasitesi artacak ve Internet üzerinden her türlü media'yi download edip saklayabileceğiz.

PlayStation 2 için Ram Kod cihazı

Hali hazırda PSX için kullandığımız ram kodu cihazlarından birisi olan GameShark'ı PS2 versiyonu hazırlanıyor. GameShark2 de önceki gibi kodları çözmede, oyuncuların gizli yer, karakter, silah, bölümlerini açmamakta ve bazı dosyaları çalıştmakta kullanılacak. Alet, en popüler PS ve PS2 oyuncularının 2000 den fazla kodu içinde yüklü olarak gelecek. Önümüzdeki ay piyasaya çıkacak olan aletin fiyatı yaklaşık 50\$ olacak. Bir diğer yenilik de InterAct firmasının üreteceği DexPort isimli cihaz. Bu aletin de amacı PS2'nu USB porttan PC'ye bağlayarak memory kartınızdaki bilgileri bilgisayarınıza aktarmak. Ayrıca Internet'ten save dosyalarını download edebilecek, veya kendi dosyalarınızı arkadaşlarınıza e-mail yoluya gönderebileceksiniz. Çıkış tarihi henüz belli değil.



PlayStation 2 ve Internet...

Conexant Systems, PlayStation2'yi Internet'e bağlayacak olan dial-up modem teknolojisini Sony'ye kabul etti. Conexant ayrıca modem sürücülerini, TCP/IP, PPP protokollerini ve Access Co. Ltd., SN Systems Ltd., Planetweb Inc./ERGOSOFT Corp. gibi firmaların da destekleyeceği bir browser üzerinde çalışıyor. ASCII Corp., Capcom Co. Ltd., ve Square Co. Ltd.'nin de dahil olduğu ondan fazla oyun firması da, bu modemi destekleyecelerini, en yakın zamanda Internet bağlantısının tüm avantajlarını kullanacak olan oyuncular hazırlayacaklarını bildirdiler. Conexant'ın SmartSCM Universal Serial Bus V.90 çipsetli modemleri, ASCII, IO Data Device Inc., TDK Corp. ve diğer bilinen donanım üreticileri tarafından pazarlanacak. Modem kutularının ve yazılımlarının üzerinde de PlayStation 2 için uyumlu olduğunu gösteren özel bir logo olacak.

PlayStation 2'nin Internet'te sərf yapabilmesi için gereklili olan web browser da DreamCast Web Browser'ı hazırlayan PlanetWeb Firması tarafından, Japonya için Nisan ayına hazır ediliyor. EGBrowser adlı verilen program sayesinde POP, SMTP maillarınızı alabilecek ve Mp3 dinleyebileceksiniz. Programın bu ilk versiyonunda veri kaydetme olanağı yok. Fiyatı ise 32\$ olacak.



2001

Final Fantasy The Movie

Fantazi gerçek oluyor! Yıl 2065, yer Dünya. Yıkım ve kargaşa insanları kuşatmış. Şehirler terk edilmiş, nüfusun büyük bir kısmı katledilmiş ve geriye kalan birkaç insan da kurtulmak için bir yol bulmak zorunda.

Bu dünyada sevdigimiz şeylerin yanı sıra ölümle de karşılaşacağımız. Kendimize yaşam, sevgi ve kalbin felsefi tanımını sormaya başlayacağız. Bu dünyada olanların ardından bilim, yaşam ve ölüm enerjinin bir formu olarak tanımlıyor fakat sizin ka-

famızda yaşam, sevgi ve kalbin felsefi anımları soru işaretleri ne dönüşecektir. Sürükleyici dövüş sahnelerinin ötesinde, Final Fantasy, gerçek ve fantazi dünyalarında kişisel bir keşfe çıkacak; karakterler ve senaryosu ile sizin aşk, dostluk, rüya, marea, yaşam ve ölüm konularını derince düşünmeye itecek. Uzaylıların istilasına cesurca direnen ve insanırının devamı için savaşan kahramanların yaşadığı olayların konu alındığı filmin vizyona çıkış tarihi 13 Temmuz 2001.



Tomb Raider The Movie

Lara Croft ve filmi hakkında cevabı bilinmeyen onca soru varken Play, birçok ayrıntıyı su yüzüne çıkardı. Ünlü Arkeolog İsmail Henshingly Croft'un kızı olan Lara, İngiliz Aristokratı'nın güvenli dünyasında yetişti. Lara'yı kü-

cük yaşıta sarsan trajedi, babasının uzak bir yolculukta enteresan bir şekilde ortadan kaybolması oldu. Bu olay karşısında oldukça üzülen Lara'nın Wimbledon High School'daki yılları çok sessiz geçti. Bu talihsiz olay, onu çok olgun bir insan yapmıştır. Buradan Gordonstoun Okulu gecmesi, babasının ölümünden önce tekrar yaktı. Yakinlardaki İskoç dağlık bölgesi de onun için inceleme ve eğitimi yapmak için bir yer haline geldi. Burada unutulmuş

ortaya çıkarmak için çalışmaya karar verdi. Lara her konuda kendisini eğitmeye de izin etmedi. Küçüküğünde yaşadığı dramatik olaylar onu İngiliz yüksek sosyetesinden koparıdı. Lara sadece Tomb Raider olarak tek başına çalışacağı ve seyahat edeceğini zaman, gericiden yaşama döneğini düşündü. Nadir olarak komisyonlarla da çalışan Lara, ortaya çıkardığı tarihi bilgiler sayesinde para da kazanıyordu. Aynı zamanda profesyonel fotoğrafçı olarak da çalışan Lara, bu konuda ödüller kazanarak bir üne bile kavuşmuştur. Lara İngiltere'deki malikanesinin bir çok odasının boş durduğunu düşünmüştü ve operasyonları için çalışma salonlarına dönüştürmüştü. Ondaki bu değişikliklerin yanında ciddi tavrı, üst sınıf aksanı ve klasik müzik tutkusunu aynı kalan özelliklerinden.

Ünlü oyun serisinden uyarlanarak hazırlanan filmde Lara Croft (Angelina Jolie), Achilles Shield'i bulmak için çok tehlikeli yerlerdeki en büyük tuhaflıkların üstesinden gelmeye hazırlanıyor. Vizyon tarihi 15 Haziran 2001. Yerimiz bitti, Resident Evil Filmi ile ilgili ayrıntılar gelecek ay burada olacak:

LARA CROFT
TOMB RAIDER

JUNE 15 2001

WWW.TOMBRAIDERMUSIC.COM



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Muhteşem oyun daha da muhteşem döndü!

4 Mart 1995 tarihinde, PlayStation ile beraber ilk çıkan oyunlar listesinde başı çeken isim Tekken' di. Tarih 4 Mart 2000 olduğunda ise yine gelenek bozulmadı ve PlayStation 2 ile beraber çıkan oyunlardan birisi de Tekken Tag Tournament oldu. Biz bu kara o kadar sevinmemiştik çünkü PlayStation 2 bile ülkemize daha yeni geldi. Ama Tekken Tag Tournament, Avrupa için Japon versiyonundan çok daha gelişmiş şekilde piyasaya sürüldü. Eh bir sene bekledikten sonra bu kadarcık da kıyak olsun ama değil mi?

Tekken' i bir bilgisayar oyun salonunda ilk gördüğüm anı hala unutamıyorum. Gözle-

rim yuvalarından fırlayacaktı neredeyse. İlk üç boyutlu dövüş oyunlarından birisi olan Tekken, Sega' nin çok popüler oyunu vektör grafikli Virtua Fighter' ini alt ediyordu. İnsanlara böyle bir oyun için neredeyse ilk kez kullanılan silikon grafik tekniğini tanıtmıştı, hem de her karakter için yüzlerce hareket seçeneği sunuyordu. Zamanla bu hareketlerin sayısı gitgide arttı. Öyle ki, artık Tekken Tag' de kendi adamlarınızı seçmek zorunda kalacaksınız. Her karakterin beş yüze yakın hareketi olduğundan, oyundaki tüm hareketleri öğrenmeniz için, ya yapacak hiç bir işinizin olmaması, ya da benden en az on misli daha deli olmanız gereklidir.

Aslanın pençesi

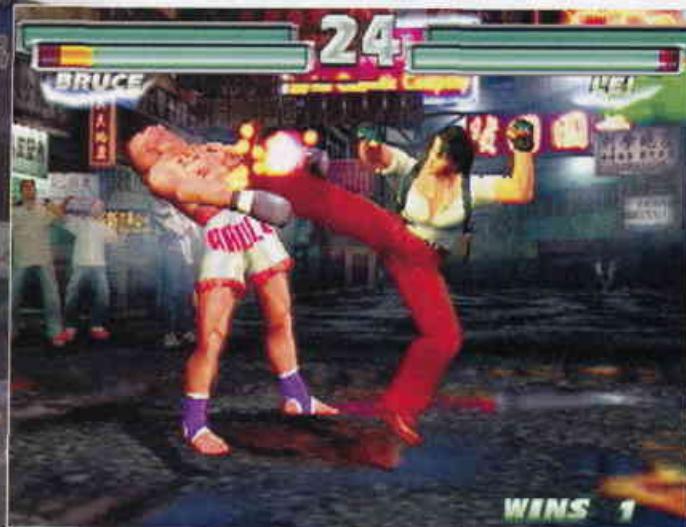
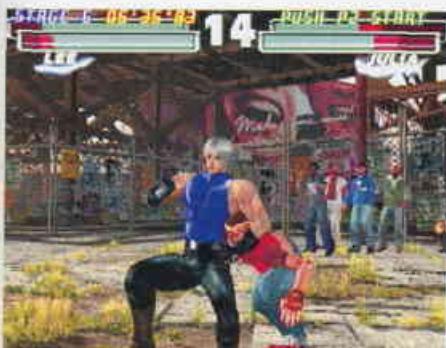
Fazla da detайлara girmek istemiyorum aslında. PlayStation' i olup da Tekken serisini bilmeyen yoktur herhalde. Bu güne kadar en çok beğenilen ve satın alınan üç boyutlu dövüş oyunu Tekken; karakterleri, oyun modları ve gizleri ile beraber galaksideki en iyi dövüş oyunu. Tekken Tag Tournament için basitçe Tekken 3' ün geliştirilmiş hali diyebiliriz fakat, TTT' yi serinin eski oyunlarından ayıran en önemli nokta, oyuncuların iki kişilik takımlar halinde mü-



sabakaya çıkması yani, TAG özelliği. Tek basınıza oynarken iki farklı adamı seçip yine iki rakibe karşı dövüşüyorsunuz. İstediğiniz zaman enerjisi azalan adam yerine diğerini çağırabilirsiniz. Maçı ise rakiplerden birini alt eden veya süre bittiğinde

ALTERNATİF

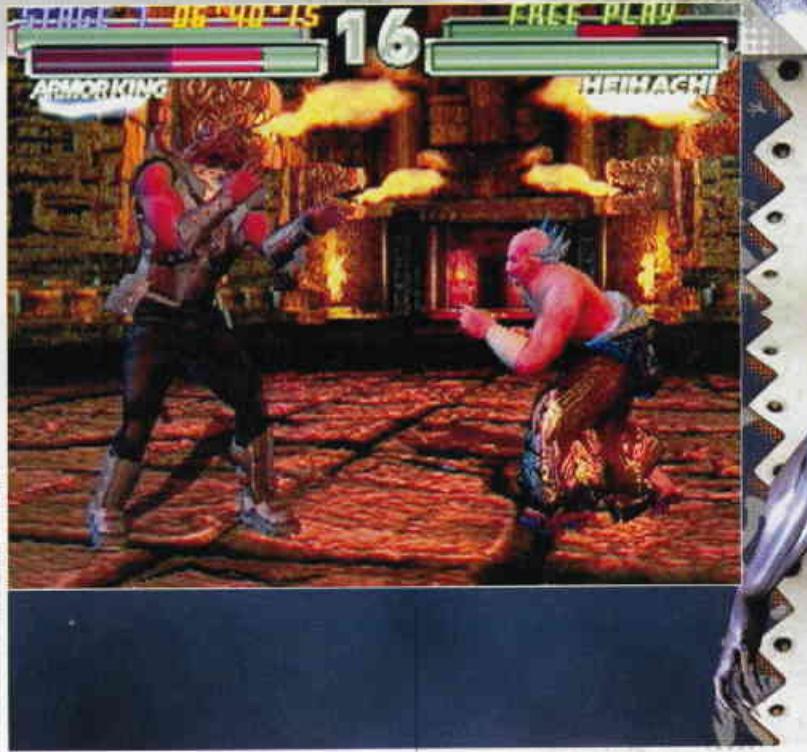
Oyun	Genel
Soul Calibur 2	% 93
Street Fighter EX2	% 91
Dead Or Alive 2	% 92





ekranda dövüşçüsünün enerjisi en fazla olan kazanıyor. Size yeterince ilginç gelmediye bir de multi tap kullanarak bu oyunu dört kişi ile aynı anda oynayabileceğinizi söyleyeyim, ikili takımlar oluşturabilir, adam değiştirdiğinizde takım arkadaşınızı pisté sürebilirsiniz. Demek ki multiplayer Beat-em up da olabiliyormuş:) Daha önce bu tarza en yakın oyun olarak Cap Com' un Rival Schools' unu görmüştük. Oyunun bir de eskiyen olduğu gibi tek karakterle oynanan modu var.

Tekken serisinden herhangi bir oyunu makinenizde veya bir bilgisayar oyun salonunda oynadıysanız, oyunun neye benzediğini ve nasıl oynandığını az çok biliyorsunuz demektir. Yeni hareketler ve karakterler eklenmiş olmasına rağmen temel özellikler ve hareketler aynı kalmış. Yirmisi eski oyunculardan olmak üzere 33 değişik karakter ile oynayabiliyorsunuz. Hepsinin de süper kontrol metodları ve hareketleri var. Yerimizin darlığı



nedeniyle, bu hareketlere gelecek sayımda vermeye çalışacağım. Yine de hangi karakterlerin olduğunu merak edenler için söyleyeyim: Alex, Roger, Anna Williams, King, Armor King, Baek Doo San, Bruce Irvin, Bryan Fury, Devil, Angel, Eddy Gordo, Forest Law, Gunryu, Gun Jack, Jack 2, Prototype Jack, Heihachi Mishima, Hwoarang, Jin Kazama, Julia Chang, Jun Kazama, Kazuya Mishima, Kuma, Panda, Kunimitsu, Lee Chaolan, Lei Wulong, Ling Xiaoyu, Michelle Chang, Mokujin, Tetsujin, Nina Willi-

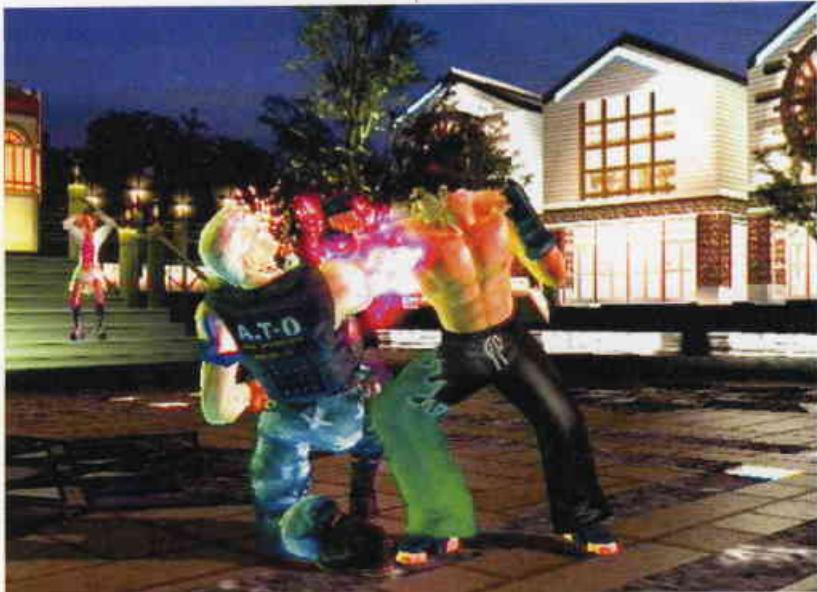
ams, Ogre, True Ogre, Paul Phoenix, Wang Jinrey ve Yoshimitsu. Gördüğünüz gibi eski karakterleri Tekken 3 The King Of The Iron Fist Tournament'da olan karakterlere Tekken 2' dekilerin de güçlendirilerek eklenmiş bir hali oluşturuyor.

Oyunun tek kişilik modu güzel; pratik yaptıyzorsunuz, gizleri açıyzorsunuz ve düğmelerin canına okuyorsunuz. Oyunun asıl numarası ise bilen birileriyle kışkırtmanızı sağlayan multiplayer modu. İki "master" in oyunu, hem kendileri hem seyircileri için çok keyifli olacaktır. Seyredenlerin de ağızları açık kalacak ve gaz alıp birbirlerine girecekler. Hatta arada, uyarmadı demeyin, TTT averaj bir oyuncunun elinde bilincsizce basılan düğmeler ve aptal bir eğlence olmaktan öteye gidemeyecektir. Eğer ki bu güne kadar ayda en fazla iki saatinizi oyun oynamaya ayırmış, veya bu konularla fazla ilgisi olan birisi iseniz, bu mükemmel oyun, sizin için tam bir hayal kırıklığı olacaktır. Belki sallama tekniği veya yeni eklenen Tekken Bowl oyunu, siz ve sizin gibi kimselere ayrı bir seçenek oluşturabilir.

Tekken Bowl, oyundaki ilginç mini oyunculardan bir tanesi. Heihachi Mishima'nın kafası şeklindeki labutları devirmeye çalışığınız bir bowling oyunu; hani şu Tekken 3'de Hwoarang'in elinde tuttuklarından...). Oyundaki bir diğer yenilik de oyuncu dilençürüp o anki ekran görüntüsünü daha sonra izleyebilmek için memory kartınıza savurmanızı sağlayan Gallery modu. Oyunda videoları seyredebileceğiniz Theater mod ise hala mevcut.

Kartalın gözü

Grafikleri mi? Söylenecek söz yok doğrusu, görmeniz lazımdır. Demoları her zamanki gibi mükemmel. Namco amcalar oyunun Avrupa versiyonuna anti-aliasing (nesnelerin kenarlarındaki sertlikleri alıp yuvarlak havası yaratınan bir özellik) eklediler ve Japon versiyonundaki mükemmelliğin de ötesine geçti.





ler. Tekken 3' deki tek eksiklik burada tamamlanmış ve fonlar üç boyutlu hale getirilmiştir. Sürekli gaz veren seyirciler ve çimlerin rüzgardaki hareketleri; kısacası bir video oyununda görebileceğiniz en kaliteli kaplamalar kullanılmış. Bazı poligonal modellerde hala görülebilen açık bloklar olmasına rağmen hepsi çok sayıda kaliteli texturellerle hayatı geçirilmiş. Nina'ın siyah deri pantolonuna ve Jin'ın kırmızı siyah ceketine dikkatli bakın. Kar, sis ve ışıklardırma efekleri mükemmel. Grafik olarak tek sorun dövüşün olduğu ring ile fonun tam olarak birbirine bağlı olmaması ve bazı karakter animasyonlarının gerçekçi olmaması. Yine de oyunu öldürmeye yetmiyorlar. Aranızda bazlarınız "ben zaten bu oyunu attarı salonunda bir yıldır oynuyorum" diyorlar biliyor-

rum. Ama şunu da biliniz ki oyunun PS2 versiyonu, arcade versiyonundan defalarca kez daha iyi. Öyle ki, arcade versiyonu, PS2 yanında komik kalyor.

Seytanın bacağı

Walla Tekken'ın müzikleri çoğu kimse tarafından beğeniliyor ama ben hiç sevmiyorum. Bence techno veya rock parçalarla oyun ateşlenmeli. Maalesef eski oylardaki müzik seçimi devam ediyor. Ses efektleri ise yine inanılmaz derecede iyi. İnsan sesleri, yumruk ve tekmeler uçuruyor.



Yoshimitsu yine o korkunç sesiyle birşeyler anlatmak istiyor ama muvaffak olamıyor; en azından ben anlayamıyorum.



SONUC

Eğer klasik Tekken ruhundan sıkıldysanız ve tamamıyla yeni özelliklerin olduğu bir oyun arıyorsanız Dreamcast için hazırlanan Soul Calibur 2'yi satın alın. Ama Tekken Tag Tournament'ı daki karakter sayısını, hareket sayısını, dört kişilik Tag dövüşünü ve gizleri başka bir oyunda bulamayacağınızı da oklunuzdan çıkarmayın. Aslında benim ne dediğim çok do önemli değil, nasıl olsa siz mutlaka bu oyunu alacaksınız. En azından poranızın tam karşılığı bir dövüş oyunu olduğunu söyleyeyim de içiniyi rahatlatayım. Bye&Smile...

ARTILAR

- Karakter animasyonları
- Fon ve kaplamalar
- Yüksek fonsiyon

- Müzikleri mükemmel değil

GRAFİK

% 95

SES

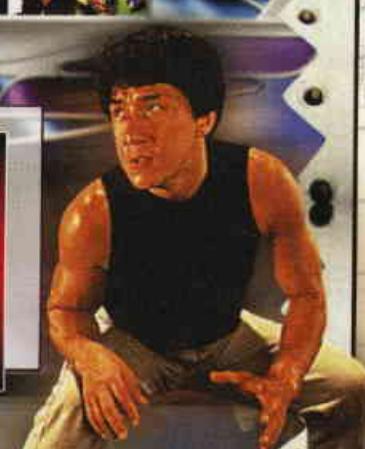
% 85

GENEL

% 97



The next Tekken?





2000' s Top Ten

Hazırlayan: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

iyisiyle, kötüsüyle koca bir yılı daha geride bıraktık. Şöyle neler yaptığımızı bir gözden geçirelim, ne dersiniz? İşte arşivinizde mutlaka bulunması gereken, 2000 yılının en iyi PlayStation oyunları...

Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator

- 1** Sadece 2001 yılının değil, öncesinin de bir numaralı pist yarışı oyunu. Amatör hafifasonu eğlencelerinden, 24 saat yarışlarına kadar bir çok organizasyona katılıp yarışığınız ve kazandığınız parıyla yeni arabalar satın alıdığınız Gran Turismo 2, aslında bir oyundan çok bir sürüş simülörü. Aynı zamanda PlayStation' da en fazla satan oyun olma rekorunu elinde tutan Gran Turismo 2' de, Fiat ve Renault' dan BMW ve Lotus' a kadar uzanan her çeşite 594 adet seçilebilir arabası var. Modifiye, lastik ve jant değişimi, araç yıkama, motor test ve ekipman sınavları ile beraber tam bir araba oyunu.



Colin McRae Rally 2.0

- 2** Birçok kez Dünya Ralli Şampiyonu olan Colin McRae, piyasaya çıkardığı ilk oyununun başarısını farkedince, hemen devamını yaptırdı. Bu yeni oyun, eskisini bile ikiye katlayacak kadar kaliteli oldu. Gerekintrosu, gerek menüleri, gerekse gerçekliği ile Ralli severlerin tercihi oldu. Sekiz ülkede onar parkur ve özel stajlarla beraber doksan yakın parkur, beş dil seçenekleri, gerçekçi co-pilot, detaylı araba hasarı ve tamiri ile gerçek ralli pilotlarının bile sevrek oynadıkları bir oyun.



Medal Of Honor Underground

- 3** Bu oyun ise ikinci Dünya Savaşı esnasında geçen bir first person shooter. Kahramanımız, savaşın kaderini belirleyecek kadar önemli stratejik görevlere atanır. Manon isimli bir bayan asker, çevre dizaynı, gerçekçi çatışma sahneleriyle, yayap zekanın güzelliğiyle ve en önemlisi ses efektlerinin vuruşuluğuyla, PlayStation' in en iyi atmosfer dalındaki Oscar' ini alıyor.



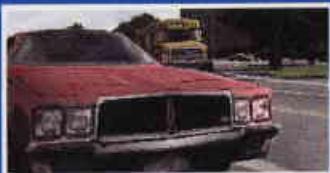
Syphon Filter 2

- 4** Bir CBDC Ajansı olan kahramanımız Gabriel Logan' in, Syphon Filter Virüsü denilen biyolojik bir silahı yok etmek, ve arkadaşı Lian Xing' e panzehir bulabilmek için verdiği coba konu alıyor. Azerbaycan' da başlayan bu muhteşem aksiyon oyunu, bir third person shooter. Günümüzde mevcut olan her türlü silahın bulunduğu bu sürükleyici oyunda, yer yer sinsice ilerlemeli, yer yer planlar yapmalı, bazen de nişancığınızı konusturmamızı. Kontrolleri ve hareketleri de oldukça güzel olan bu iki CD'lik oyunun arayüzüleri ve videoları da harika.



Driver 2

- 5** Need For Speed Hot Pursuit ve Grand Theft Auto karışımı, denemeyecek bir oyun. Kahramanımız, inanılmaz araba kullanabileceğimiz kabiliyetlerine sahip olan bir gizli polis: Tannen! Şu örgütleri için çalışıp güvenilir birisi haline geliyor ve sonra da hepsi yakalatıyor. İşin ilginç yönü normal polislerin de Tannen' dan haberleri yok. Çok detaylı birçok şehir dizaynı ve calabileceğiniz türler çoklu arabalar var. 1970' li yılann hızlı araba aksiyon sahneleri ve bir de kovalayan Polisler... Baştan sona heyecanlı bir sürüs deneyimi için gereklen her öge mevcut.



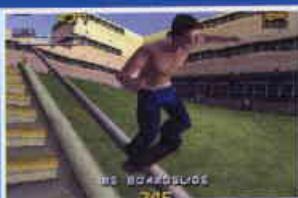
Parasite Eve 2

- 6** Final Fantasy' nin yapımcısı olan SquareSoft' un, Resident Evil' a karşı en güçlü silahı Parasite Eve 2. Bu kez bizim zombilerle değil de Mitokondriyle oynamış yaratıklarla dertte. Kendisi de neo-mitokondrial olan Aya Brea ile beraber bu yaratıklara karşı savaşıyoruz. Özel görevli bir FBI Ajani olan Aya, size gerilim dolu dakikalar yaşatıyor. Squaresoft' tan yabançı olmadığımız çevre dizaynı, senaryo ve tek kelimeyle mükemmel videolar. Final Fantasy' deki gibi ilginç programlama teknikleri de kullanılmış.



Tony Hawk' s Pro Skater

- 7** Play okurlarının en beğenilenleri skate oyunu Tony Hawk. Söylediğim fazla söz yok, hareket zenginliği, ilginç mekanlar, düşmeyen tanrıyon ve özel efektleriyle yerini hakeden bir oyun Tony Hawk' s Pro Skater.



Tomb Raider Chronicles

- 8** Lara Croft, yeni mistik macerasıyla 2000 yılının sonuna yetişebildi. The Last Revelation isimli oyununda yıkılan bir piramidin içinde kalan Lara, bu kez olayların öncesine gidiyor. Lara' yi, küçüğünden son görüşümüze kadarki halleriyle kontrol ediyoruz. Serinin öncüklerinden çok daha gelişmiş bir oyun Tomb Raider Chronicles.



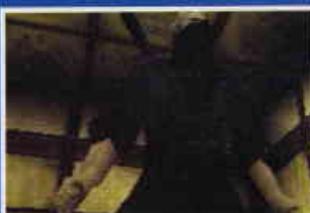
Street Fighter EX2 Plus

- 9** Tüm dövüş oyunlarının babası olan Street Fighter' i nasıl unutabiliriz ki? Tonlarca versiyonu çıkan Street Fighter, hala bir çok yerde en fazla sevilen ve cynonilan oyun olma özelliğini koruyor. Ken, Ryu, Guile, Chun Li ve daha nice... Onlar da artık üç boyutlu ve oyunun temel yapısından hiçbir şey kaybetmeden. Yumuşatılmış vektör grafikleri hazırlanan oyunda arka fonda harika. Özel efektler, ıslaklandırma ve havan koşulları süper tasarılmış. İlk Street Fighter' i oynayanları, bu oyunun da ustası sayılabilirler.



Tencha 2 The Birth Of Stealth Assassins

- 10** Metal Gear Solid' den sonra gizlilik konusunda ki en iyi oyun Tencha 2. Ninja sanatını kullanarak gecenin karanlığında, sislerin arasında fark edilmeden süzülün ve görevlerinizi tamamlayın. Çok iyi bir oyun fakat teknik problemleri nedeniyle onuncu sırada...



Ace Combat 4

Mükemmel bir uçuş simülatörü yolda...



Bildığınız gibi PlayStation için tasarlanan pek az uçuş simülatörü vardı. Bunun sebebi ise konsolun hafızasının koca bir uçuş alanına yetmemesiydı. Yine de oynanabilirliği hiç de fena olmayan Ace Combat'lar, bizi simülatörsüz bırakmadı. Ben Ace Combat 3'ün yeni çıkan Avrupa versiyonunu daha yeni bitirmişken, PS2 için hazırlanan yeni bir Ace Combat'ın haberi geldi.

Ace Combat 3'de dünya çapında 3 milyon satır rekord kırın oyuncuların bir tanesiydi. Yine Namco tarafından hazırlanan Ace Combat 4, PlayStation 2'ye ilk simülatörünü tanıtacak. Ace Combat 4, barışın olduğu

bir dünyada geçiyor çünkü tüm devletler anlaşıp tamamen eşit güçte olacak şekilde silahlanıyor. Daha sonra dünyanın çekim alanına bir meteor yağmuru giriyor ve çoğu ülkeyi yerle bir ediyor. Dünyanın dengeleri bozulup kaos ortaya çıkınca da savaşlar hemen patlak veriyor.

Oyunda, ailesi bu savaşın hemen başında öldürulen genç bir pilotu canlandıracı. Bu gencin amacı ise ailesinin ölümüne yol açan pilottan intikam almak. Oyun en az 24 görev olacak ve gerçek savaş uçagi modelleri kullanılacak. Resimlerden de fark edebileceğiniz gibi fonlar neredeyse fotoğraf kalitesinde. Eğer bu resimlerdeki harika halede bu kadar kaliteli olursa, Ace Combat 4, tüm konsollar için yapılan tüm

zamanların en iyi savaş simülatörü olur. Oyun 2001 yazında piyasaya çıkacak ve DVD formatında olacak.

Mega Emin



ILK İZLENİM

★★★★ — Hit olmaya aday

Görünüşe bakılırsa Ace Combat 4 çok iddialı geliyor.

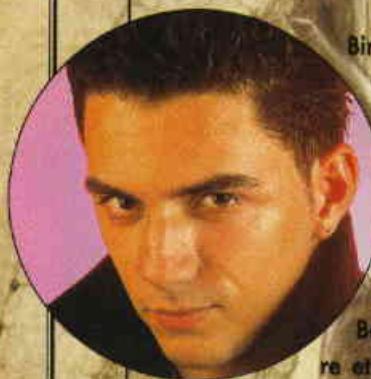
TAMAMLANMA

%30

CONSOLE MASTER



NEREDE KALMIŞTIK?



Bir koca ay daha çabucak geçti ve yine sizinle beraberiz. Tekrar Level'ın içine dahil olduğunuz bir aydan beri, bana tepkilerinizi ve Play' e olan beğeninizi anlatan sürümlü elektronik posta ulaşırınız. Öncelikle çok teşekkür ediyorum. Böylelikle derginize ne kadar değer verdığınızı gösteriyorsunuz. Ben de sizlerin on iki sayfa konsol ile idare etmeniz taraftarı değilim. Hatta derginin

böyle bir geri adım atması en çok beni üzdü diyebilirim. Bu durumun başlıca sebebi piyasadaki mali krizden başka bir şey değil. İşyerleri iflas ediyor, gazeteler, yayın kuruluşları kapanıyor, küçülme politikaları uygulanıyor ve işçiler çıkarılıyor. İşte bu krizden minimum düzeyde etkilenmemi amaçlayan şirketimiz de küçük bir önlem olarak Play' i Level'ın içine dahil etti. Kriz gibi, bu durumun da geçici olduğunu inanıyorum ve desteğinizin artarak sürmesini umuyorum. Derginiz Play' i gerçekten beğeniyor ve ileride çok daha kaliteli olacagını inanıyorsanız, ona sahip çıkmak ve düşünelerinizi yapılacak anketlerle ve elektronik postalarla bize iletin. Sizin desteklerinizin olmaması demek, sadece geçen ayki gibi içindekilersi girememek değil, bir daha Level' da bile kendimize yer bulamamak anlamına gelebilir. Bu arada sevindirici haberimiz yok mu peki? Olmaz mı; uzun zamandır bana ilettığınız PlayStation posteri isteğinizi bir ölçüde yanıtlamaya çalıştım; çam sakızı:)

İletişim

Bu ay da, geçen ayki gibi Çarşamba günleri saat 22:00 - 24:00 arasında ICQ 61718306 numarada olacağım. Sorularınızı hazırlayın.

Uzun süredir gelen e-maillarda gördüğüm kodlarıyla okurlarımızın büyük bir çoğunluğu, hile kısmında verdiği Ram kodlarının nasıl kullanıldığını bilmiyorlar. Bu yüzden bu kodların nasıl kullanılacağını tekrar anlatmak istiyorum. Öncelikle bu kodları kullanabilmek için gerekli olan GameShark, Pro Action Replay veya Xploder cihazlarından birisine sahip olmanız gerekiyor. Bu aletler makinenizin arkasındaki paralel porta takılır(9002 modeli hariç). Bu aletler haricinde yeni çıkan bazı video kartlarında da aynı işlevi gören programlar yüklenir. Sahiniz bu konuda bilgi sahibidir. Bu aletler aslında makinemizin yazılabilir belleğine gelen veriler üzerinde oynamaya yeteneğine sahip olan cihazlardır. Böylece aslında bir bilgisayar programından ibaret olan oyunda bazı değişiklikler yapılmasını sağlar. Bu değişiklikler zamanlayıcının kapatılması kadar basit veya üçarık duvarların içinden geç-

menizi sağlayacak kadar karmaşık olabilir. Bu kodları oyun firmaları değil, bazı özel klüpler yazar. Bu yüzden hiç şifresi olmayan Gran Turismo gibi oyunların bile Ram kodları rahatlıkla bulunabilir. Cihazı kullanmak için kod editörünü açın ve add new game' i seçin. Sonra oyununuzun adını yazın ve kaydedin. Sonra kaydettiğiniz yere girin ve add new code' a girin. Dergide verilen kodları buralara her satır 12 karakter olacak şekilde girin ve kaydedin. Bunlar aslında 16 li sayı sisteminde yazılmış olan(hexadecimal) makine dili program parçalarıdır(assembly). Daha sonra istediğiniz zaman bu oyunu seçip, kodları ile oyuna başlayabilirsiniz. Edit master kod kısmına normalde bir şey yazmıyorsunuz, sadece master kod verilmişse oraya yazıyorsunuz. Bazı kodların oyunu geçici olarak bozabileceğini unutmayın. Kapattığınızda düzeler; makinenize kesinlikle kalıcı hasar vermez.

Bana gelen e-mail' larda fark ettiğim başka bir konu da, kopya oyunlar ile ilgili yazdığım yazıya gelen destekti. Göründüğü gibi, büyük bir çoğuluk, kopya yazılımın zararlarının farkında ve yetkililer önemini açlığı taklitde kopya yazılımı yok etmek için ellerinden geleni yapacaklardır. Bu ilgi beni çok sevindirdi. Benim sesim bazı yerlere kolay ulaşmayacağından, kopya oyunları ile ilgili bir yazı yazıp tüm büyük gazetelerdeki yazarlara yollamaya ve sizin sesiniz olmaya karar verdim. Böylelikle mesajımız gerçek mercilerine daha kolay ulaşır ve savaşımız sürer.

Son olarak PlayStation 2 ile ilgili kötü bir haberim var. Japonya'da satış rekoru kırın PS2, Avrupa'da beklenen ilgiyi görmüyor. Ülkemizde ise olay biraz değişik. Makine ilk geldiğinde Internet' ten sahlişti ve tüm ülkeye toplam 120 makine dağıtıldı. O zaman 360 milyon lira olan fiyat da, şimdi 450 milyon liranın üzerine çıktı. Zaten 100\$ gibi bir fiyatla sahlacak olan oyunlar da bayilere doğru dürüst ulaşmadı. Müşteri hizmetleri PS2 sahipleriyle yeterince ilgilenmedi. İnsanlar da bir servet sayıp demo diskle ortada kalaraklarına, 150 milyon lira ödeyip Internet bağlantısı bile olan, oyunu bol DreamCast' i satın alıyorlar. Sony' nin bu yanlış pazarlama stratejisi, en yakın rakibi Sega' ya yaradı ve DreamCast ülkemizde rekor satış rakamlarına ulaşır. Bu konuda Sony' den alternatif yaklaşım bekliyoruz.

Yeniden görüşunceye dek oyun dünyasının keyfini çıkarın. Bye&Smile...

THE GAME IS NOT OVER!

MegaEmin™

megaemin@level.com.tr

**THE KING OF FIGHTERS' 99**

Bonus karakterler: aşağıdaki karakterlerin normal hallerinin üzerine gelip, L1' i basık tutup herhangi bir düğmeye basın.

Evil Rugal Bernstein

'95 Kyo

Real Bout 2 Terry Bogard

Real Bout 2 Andy Bogard

'94 Joe Higashi

'94 Ryo Sakazaki

'94 Robert Garcia

'94 Yuri Sakazaki

Evil Yashiro Nanakase

Evil Shermie

Evil Chris

Real Bout 2 Mai Shiranui

Real Bout 2 Billy Kane

Survival modda sınırsız zaman: Survival mod seçeneğinin üzerine gelip Start ve üçgene basılı tutarken yuvarlağa basın.

Krizalid olarak dövüşme: Versus modlarının birinde karakter seçme ekranındaki rasgele seçme ikonunun üzerine gelin ve select' e basılı tutun. Sirayla yuvarlak, X, üçgen ve kare tuşlarına basın. Krizalid ortaya çıkacaktır.

**THE X - FILES**

Videoları seyretmeden kod cihazı gerektirir; disklerden herhangi birisini takın ve ram kodu cihazınızdan diskı araştır özelliğini seçin. "Aview.exe" dosyasını çalıştırın. Oyun yüklenmek yerine videolarla ilgili bir menü açılacak ve sesler çalışmaya başlayacaktır. Videoları da çalıştmak için X' e basın. Sağ ya da sola basarak videoları değiştirebilirsiniz.

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION**

All-star takımları: kupa modunda All-star takımlarını açmak için yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol ve sağ tuşlarına basın.

**RAM KODLARI****THE X - FILES**

- Tüm eşyalar:
- D0128D84 - FFFF
- 80128D86 - FFFF
- 80128D88 - FFFF

DUKES OF HAZZARD 2**DAISY DUKES IT OUT**

- Hasar kapalı:
- D003E446 - A482
- 8003E446 - 2400
- D003E46A - A482
- 8003E46A - 2400
- D003E49E - A482
- 8003E49E - 2400
- D003E4BE - A482
- 8003E4BE - 2400
- Sınırsız benzin, yağ, tamir:
- E00C1CA0 - 0000
- 300C1CA0 - 0063
- E00C1CA6 - 0000
- 300C1CA6 - 0063
- E00C1CA2 - 0000
- 300C1CA2 - 0063

Sınırsız zaman:

- D003B5DE - A462
- 8003B5DE - 2400
- Tüm Bölümler açık:
- 8005BB9E - 0012
- Gerekli eşyalar:
- E00C18A9 - 0005
- 300C18A9 - 0001
- E00C18A9 - 000A
- 300C18A9 - 0001
- E00C18A9 - 0008
- 300C18A9 - 0001

WINNING ELEVEN 4

- Enable Code (Açık olmalı):
D01030CA - 1040
801030CA - 1000
Master League sonsuz puan:
300FA1ED - 0063
- Hızlı oyun:
8007B442 - 0180
- Gizli takımlar:
80072FD6 - FFFF
80072FD8 - FFFF
- Galeri:
80072FD4 - FFFF
- Dev hakem:
8007A618 - 1F40
- 8007A61C - 1F40
- 8007A620 - 1F40
- Hızlı son(R1+R2):
D00753CC - 000A
800754A8 - 0000
D00753CC - 000A
800754AC - 0000

TOMB RAIDER CHRONICLES

- Uzı:
800A7306 - 0009
 - Sınırsız Revolver mermisi:
800A7334 - FFFF
 - Sınırsız Shotgun mermisi:
800A7336 - FFFF
 - Sınırsız Wide Shotgun mermisi:
800A7338 - FFFF
 - Sınırsız HK mermisi:
800A733A - FFFF
 - Sınırsız Grappling Gun mermisi:
800A733C - FFFF
 - Sınırsız Uzi mermisi:
800A7332 - FFFF
 - Sınırsız büyük medipack:
800A732C - FFFF
 - İlk görevdeki Venus Sembolü:
300A7318 - 0001
 - Tüm silahlar:
8008872C - 0005
 - İlk görevdeki Mars Sembolü:
300A7317 - 0001
 - Sınırsız küçük medipack:
800A732A - FFFF
 - Sınırsız Flare:
800A732E - FFFF
 - Laser görüşü:
300A730B - 0001
 - Revolver:
300A730A - 0001
 - Crowbar:
800A730E - 0001
 - Matrix Lara (ilk 4 görevde ziplamayı basılı tutun):
D00A603A - 7FFF
 - 801CB7B0 - FFE0
 - D00A603A - 7FFF
 - 801D2124 - FFE0
 - D00A603A - 7FFF
 - 801BB990 - FFE0
 - D00A603A - 7FFF
 - 801D2FF - CFFE
- NOT: Ram kodlarının kullanım şeklini CONSOLE MASTER'da bulabilirsiniz.

HITMAN

Kazık oyun Hitmen için yardım mı istediniz?

Asında planlarımız arasında Hitman'ın açıklamasını yayılmamak yoktu. Ama bu oyun hakkında o kadar çok soru alındı ki. Hatta bazı bölümlerin tam açıklamalarını email adreslerine yollamamı isteyenler bile oldu. Tabi böyle bir şey mümkün olmadığından ben de çözümü dergide yazmaya karar verdim. Hitman'ın çok zor bir oyun olduğu söylememez, o yüzden açıklamada çok fazla ayrıntı vermeyeceğim. Onun yerine yapmanız gerekenleri ipuçları şeklinde adım adım belirteceğim. Böylece bir sorununuz olduğunda bir sonraki ipucuna bakabileceksiniz. İyi eğlenceler.

Training

- Oyunun bu ilk bölümünden de anladığınız gibi sizi oyuna ısnadırmak için konulmuş. Alıştırma kısımlarını açıkladığı gibi geçin.
- Mavi giysili adamla karşılaşınca ondan kurtulun ve elbiselerini alıp giyin.
- Görünürde hiçbir silahınızın olmamasına dikkat edin. Aksi halde fark edilirsiniz ve bu bölümde yeniden başlamak zorunda kalırsınız.
- Üzerinizde mavi giysi varsa dışarı çıkışına izin verilecek. Kapıya doğru gidin.

Training 1: Training bölümünün sonundaki gardiyani öldürüp kıyafetini giymelisiniz.

Mission 1

- Bölümde arabanızın yanında başlıyorsunuz. Gittiğiniz yola dikkat edin, çünkü arabanıza dönmeniz gerekecek.
- Caddeden aşağı ilerleyin, parkın solundaki ara sokaga girin.
- Asansöre binin ve çatı katını seçin. Yukarıya çıkarken sniper tüfeğinizi hazırlayın.
- Yaklaşık 20 saniye bekledikten sonra iki kişi ortaya çıkacak.
- Vurmanız gereken hedef sol dan gelecek.
- Hedefiniz kırmızı-siyah giyinmiş olan adam.
- Mavi lotus üyesini kesinlikle vurmamaya dikkat edin.
- Temiz bir görüş yakaladığınızda



ateş edin.

- Eğer ıskalalarınız küçük de olsa atınızı tekrarlama şansınız olacak. Eğer ilk atışta vurmak istiyorum derseniz her zaman shift+esc tuşunu kullanarak görevde yeni den başlayabilirsiniz.
- Adamı vurdugunuzda hemen arabanıza doğru son hızınızla koşmaya başlayın.
- Eğer yanınızda sniper tüfeğinden başka ekipmanı almadıysanız, başkalarına bulaşmamaya çalışın.

Mission 1: Bu parkın güneyindeki apartmana asansörle çıkarsanız, hedefinize çatıdan temiz bir atış yapabilirsiniz.

Mission 2

- Kanalizasyon kapağını bölgenin ortasında bulacağınız. Burada yaklaşık yarım dakika beklemeniz gerekiyor.
- Limuzin şoförünü sessizce öldürün (mesela boğarak), sonra da cesedini kanalizasyona saklayın.
- Şoförün elbiselerini alın.
- Bombayı çıkarın ve şoför tarafindaki arka kapıya sağ tıklayarak bombayı yerleştirin.
- Eğer burada fazla oyalanırsanız mavi lotus Üyesi siz fark edebilir, o yüzden bombayı yerleştirdiğiniz anda hemen arabanızın yanına koşun.

Bombayı yerleştirdiğinizde toplantı bitiyor. Eğer daha önce ates ederek dikkat çekmediyseniz bombayı yerleştirin.



ken istediğiniz kadar zaman harcayabilirsiniz.

- Yaklaşık 30 saniye sonra araba hareket etmeye başlayacak.
- Araba sokağın sonundaki mavi lotus üyelerinden biraz ondeyken bombayı patlatın ve arabanıza koşun.

Mission 21: Eğer şoförün kıyafetini almadıysanız, bombayı koymağınız arabaya yaklaşmaya çalışmayın.

Mission 3

Restoranın yerini bulun, arkada-



ki pencereden girerek tuvalete silah bırakın.

- Eğer pencereyle uğraşmak istemezseniz bölümün başında barmenden anahtarını isteyebilirsiniz.
- Kırmızı ejderha temsilcisi yalnız başına haritanın kuzey doğu köşesinden gelecek.
- Burada dikkat etmeniz gereken iki kişi daha var. Bunlardan birisi yeşiller içineki polis, diğeri ise batıya doğru yürüyen bir sivil.
- Polis ve sivil gittiği zaman kırmızı ejderha temsilcisi de günde de onmek üzere olacak.

Dönme den önce ondan kurtulmanız gerekiyor. Onu çabu-

cak hemen kuzeyinizdeki kanalizasyona doğru sürükleşin.

- Şimdilik cesedini ararken istediğiniz kadar zaman harcayabilirsiniz, násıla gözlerden uzaksınız.
- Cesedin üzerinden kolyeyi ve elbiselerini alın.
- İşiniz bittiğinde kanalizasyondan çıkış ve restorana doğru yola koyulun.
- Kapıdaki görevli üzerinizi aracak ve varsa silahınızı alacak. Neyse ki tuvalete silahınızı önceden bırakmıştık.
- Polis şefiyle konuşurken önde çok uzun süre kalmayın, aksi halde sizden şüphelenenecektir.
- Kolyeyi içinde herhangi bir yere bırakın.

Barmenle konuşarak tuvalet anahtarını alın ve tuvalette giderken önceden bırakmış olduğunuz silahınızı alın.

Yapmanız gereken polis şefini ve lotus Üyesini öldürmek. İşinizi hallettikten sonra kaçınızı biraz daha kolaylaştırması açısından pencerelerden birisini vurarak açabilirsiniz.

- Gerekli temizliği yaptıktan sonra pencereden dışarı kaçın ve yol dan batıya doğru koşarak arabanıza atlayın ve tam gaz olay manşından uzaklaşın.

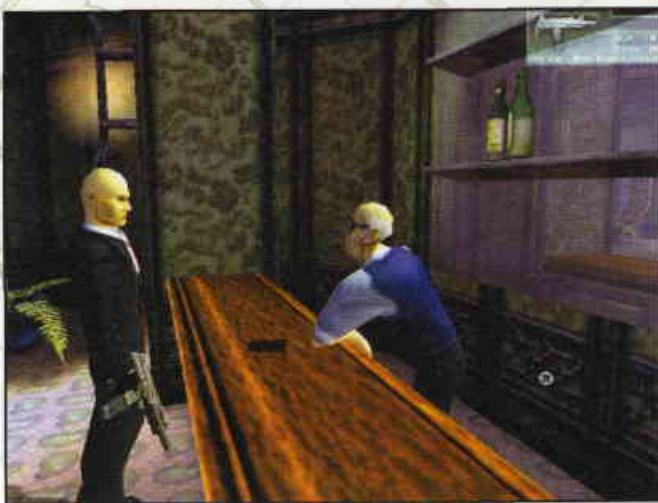
Mission 31: Hemen solunuzda ki restorana, polisler gelmeden



önce girip tuvalete bir silah gizlemeniz gerekiyor.

Mission 4

- Görev başlayınca restorana doğru gidin.
- Düz ilerleyin, sağa dönerek odaya doğru gidin, sonra da önünüzdeki kapıya doğru ilerleyin.



- Tuvalete girip çıkan sarı ve yeşil garsonları görene kadar bekleyin.
- Tuvaletin hemen dışında yalnız bekleyen güneş gözlükü bodyguardı öldürün. Onu öldürürken bıçak kullanırsanız iyi olur, boğma telini kullanmaya kalktıığınızda sizi yakalama şansı artıyor.
- Onu sağıdaki tuvalete doğru sürükleyn ve elbiselerini alın. Sol taraftaki tuvaleti kullanmadık çünkü garsonlar ona girip çıkıyor. Eğer bir garsona yakalanırsanız onu susturuculu silahınızla öldürün.
- Şimdi barmene gidin ve size vereceği kartı alın.
- Artık VIP bölgesine giriş iziniz var.
- Ön kapıya gidin ve sağ taraftaki merdiveni olsayan kapıya doğru gidin.
- Sizi içeri alacaklar. İçinde fiskiye olan bölgeye geldiğinizde, önünden mor giyimli kaba bir adamın durduğu kapıya doğru ilerleyin.
- Sizi içeriye alındığında merdivenlerden yukarıya çıkm ve yaşlı madamla konuşun.
- En iyi fahişesini almına izin verecek.
- Fahişeyi odasına kadar izleyin ve onunla konuşun.
- Eğer ona kaçmasına yardım ederseniz, size kasanın şifresini vereceğini söyleyecek.
- Fahisenin önerisini kabul edin, size yolu gösterecek.
- Merdivende durduğu zaman yukarıya çıkm.
- Sağ taraftaki kapıya doğru gidin.
- Fahişe size şifreyi bir kağıt parçasında yazılı şekilde verecek.
- Eğer hala üzerinizde bodyguardın elbiseleri varsa etrafta dolşırken sorunla karşılaşmayacaksınız.
- Merdivenden tekrar yukarıya

- çıkmayı, bunun yerine sol taraftaki kapıları kullanın.
- Mutfağa girdiğinizde sola doğru giderek merdivenlerden aşağı inin. Buradaki kırmızı ejderha adamları size bulaşmayaçılardır.
- Önce sola, sonra da sağa doğru gidin. Üç yola ayrılan bir kordora ulaşmanız gerekiyor.
- En uzak sağıdaki yola girin, burada bir kapayı koruyan nöbetçiye göreceksiniz. Onu birazlık geçip etrafi kolaçan edin. Etrafta dolanan bir kırmızı ejderha adamını göreceksiniz.
- Eğer size doğru geliyorsa bir süre bekleyin. Ayrıldığı zaman kapayı koruyan nöbetçiye gidin ve onu susturuculu silahınızla öldürün. Cesedini koruduğu odaya sürükleyp kapayı kapatın. Eğer bunu yapamazsanız bu kattaki herkesi öldürmeniz gerekecek.
- Kaçırlı ajanla konuştuğunuzda size kasanın yerini söyleyecek.
- Kasanın olabileceği üç yer bulunuyor, haritanızı kullanarak kasanın yerini bulun.
- Bu yerlerden ilk iki kırmızı ejderha nöbetçisini koruduğu büyük kırmızı oda. Eğer kasa buradaysa öncelikle iki nöbetçiyi temizleyin. Kasayı açarak içerisindeki yeşil Yessim ejderhayı alın ve ana girişe doğru koşun. Yolda düşmanla karşılaşmayacaksınız.
- Kasanın bulunabileceğii ikinci yer VIP odasının arkasındaki depo tarzı oda. Burada tek bir kırmızı ejderha nöbetçi bulunuyor. Nöbetçi öldürdüğünüzde 2 ya da 3 tane daha gelecek, onları da temizlediğinizde sorun kalımıyor. İşiniz bittiğinde ana kapıya doğru koşun.
- Kasanın üçüncü yeri genelevin orada, yaşlı madamın bulunduğu odayı geçince. Buradaki nöbetçi

cabuk ve sessizce temizledikten sonra sorun kalmayacak.

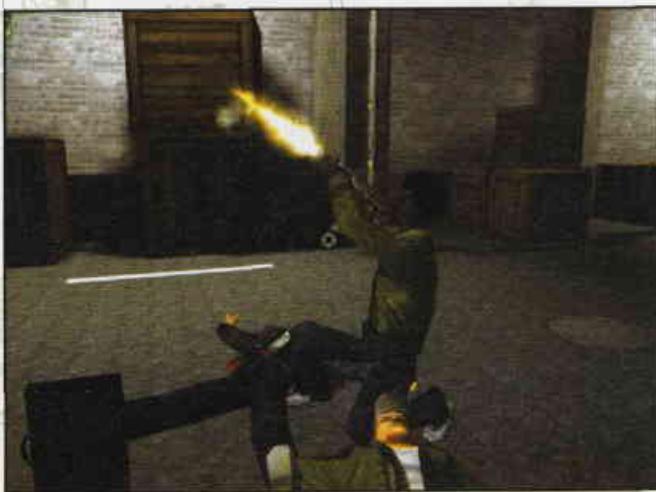
- İşiniz bittiğinde restoranın oturma bölgesine bağlı olan dükkanı gidin.
- Yaşlı adamlı konuşun ve size verdiği zehiri alın.
- Tuvalete gidin ve eğer daha önce yapmadığınızda içinde bekleyip garsonları öldürün.
- Bir tanesinin elbiselerini alın ve mutfağa gidin.
- Çorbanın içine zehiri karıştırın ve çorba'yı hedefinize götürün.
- Şişman adam öncelikle tadına bakmak isteyecek ve o öldürdüğünde hedefiniz kaçacak.
- Artık şüpheli bir karaktersiniz, dolayısıyla peşinizde birçok kişi var.
- Ajani serbest bıraklığınız yere geri dönün, ejderha nöbetçilerinden birinin elbiselerini alın, burada bir süre dolaştıktan sonra içerisinde bir kutu bulunan odaya geleceksiniz. İçindeki silahı ve şarjörleri alın.
- Kutuyu geçip sağa doğru gidin, kapayı açın ve sola doğru ilerleyin. İllerden birkaç nöbetçiye geleceksiniz. Kopruden Karşıya geçin, içerisinde asansör bulunan odaya ulaşacaksınız. Asansörü kullanarak yukarı çıkm.
- Üzerinize kırmızı ejderha üniforması olduğu için pek sorun yaşamayacaksınız. Merdivenlerden yukarı çıkışınca hedefinizi göreceksiniz.
- Burada yaklaşık 10 tane nöbetçiyle karşılaşmanız gerekecek. Buna kendinizi hazır hissettiğiniz zaman ölene kadar hedefinizi ateş edin ve üst kattaki kalan nöbetçileri temizleyin.
- Şimdi merdivenlerin üstünde bekleyin ve çıkan her nöbetçi ol-

dürün. Bu şekilde daha rahat edeceksiniz.

- Herkesi temizlediyseniz merdivenlerden aşağı inin ve soldaki metal kapıya doğru ilerleyin.
 - Asansöre binin, aşağı inin ve isterseniz önce nöbetçiyi öldürüp botunuza doğru koşun.
- Mission 4: Barменle konuşursanız, yukarıdaki özel odalara girebilmeniz için bir kağıt verecektir.

Mission 5

- Haritayı kullanarak sarı çember içindeki bölgeye doğru gidin. Gitmeniz gereken yön güneydoğu.
- Düşmuş uçağın kapısının hemen yanındaki altın heykelini alın ve doğuya doğru gidin.
- Nehri kuzeYE doğru takip edin, karşılaşacağınız iki nöbetçiyi öldürün.
- Eğer onların giysilerini giyerseñiz köye girdiğinizde saldırıyla uğrayabilirsiniz, o yüzden bunu yapmayın.
- Altın heykelini elinize alın ve köyün ortasına doğru gidin, köy şefine uğrayın.
- İki nöbetçiyi öldürdüğünüz yere geri dönün ve bir tanesinin elbiselerini alın, batıya doğru ilerleyerek köprüye gelin.
- Sizin tarafınızdaki gözetleme kulesindeki adamı tek vuruşta öldürmeye çalışın.
- Aşağıdaki üç taneyi de öldürün.
- Aşağı inin, biraz bekleyin, gelen iki üç adamı daha öldürün. Dikenli tellere doğru koşun ve diğer gözetleme kulesindeki adamı da öldürün.
- Mahkum kaçmaya başlayıncaya kadar ateş etmeden bekleyin.
- Elbiselerini aldığınız nöbetçinin olduğu yere geri dönün ve tekrar kendi elbiselerini giyin.





- Köy şefine gidin, yaklaşık bir dakika sonra kardeşi gelecek ve görev bitecek.

Mission 5: Eğer kutsal heykeli bulmadan önce yerlilere giderseñiz, ölürsünüz...

Mission 6

- Bulunduğunuz yerden güneye doğru gidin.
- Başlangıçta hermen öünüñzde bazi nöbetçiler olabilir. Onlar ilerleye gidene kadar bekleyerek cephanenizi saklayın.
- Önce sola gidin, sonra güneye doğru devam edin.
- Jaguar bölgesine geldiğinizde duvarın sağ tarafına doğru gidin.
- Duvarın yamaçla birleştiği kısa noktadan tırmanın ve ilerleyin. Bu kadar.

Mission 7

- Sola doğru gidin ama parmaklıklara çok yakın olmamaya çalışın.
- Parmaklıkların köşesini gördüğünüzde üç tane de adam göreksiniz. Onları handgun ile öldürün.
- Bir tanesinin elbiselerini alın ve cesetlerini ormana saklayın.

- Parmaklıkları takip etmeye devam edin.
- Üssü ulaştığınız zaman öncelikle gitmeniz gereken yerlerin nerede olduğunu okuyun. Eğer emin olmadan ateş etmeye başlaysanız işiniz çok zorlaşacaktır. Uyuşturucu laboratuari mansyonu solundaki nöbetçi kulübесini geçince, uçak ise mansyonun arkasında bulunuyor. Hazır olduğunuz zaman mansiyona girin.
- Merdivenlerden yukarı çıkıp soladaki odaya girin. Odadaki adamı öldürdüğünüzde daha fazla aser gelecek. Handgun kullanarak geçen tüm askerleri öldürün. Buradaki işiniz bittiğinde uyuşturucu patronunu ziyaret edebilirsiniz.
- Odasına girin. Bu adam oldukça zorlu ve sürekli sizinle dalga geçiyor. Onu yeterince vurduktan sonra sizinle dalga geçmeye başlayacak. Altıncı sataşmasından sonra bir süre daha vurduğunuzda ölecek.
- Bombayı alın.
- Dışarı çıktıığınızda hiç durmadan koşulsuz, böylece memiller sizi iskalayacaktır.
- Uyuşturucu laboratuarına doğru gidin.



- İçerdeki askerleri öldürün, sonra da patlayıcı kutusuna bombayı yerleştirin.
- Dışarı koşun ve nöbetçi kulübessini geçer geçmez bombayı patlatın.
- Uçağa doğru koşun.
- Mermilerden sakınmak için devamlı hareket halinde olun.
- Uçağı kullanarak bu zorlu görevi bitirin.

Mission 8

- Bu bölümde yanınızda metalik birşeyler almamaya dikkat edin. Eğer ihtiyacınız olduğunu düşündürerseniz boğma teli alın.

- Giriş kapısındaki göreviyle konuþup adaminızın nerede olduğunu öğrenin.
- Biraz sola döñunce havuzu giðen kapıyı göreksiniz.
- İçeri girin ve soyunma odasına ilerleyin.
- Uygun giysiniz olmadan havuzda girmeniz mümkün değil. Sağ taraftaki en son kabine girdiğinizde siyah mayo bulacaksınız.
- Havuzu gidin ve iki kez sağa gitin.

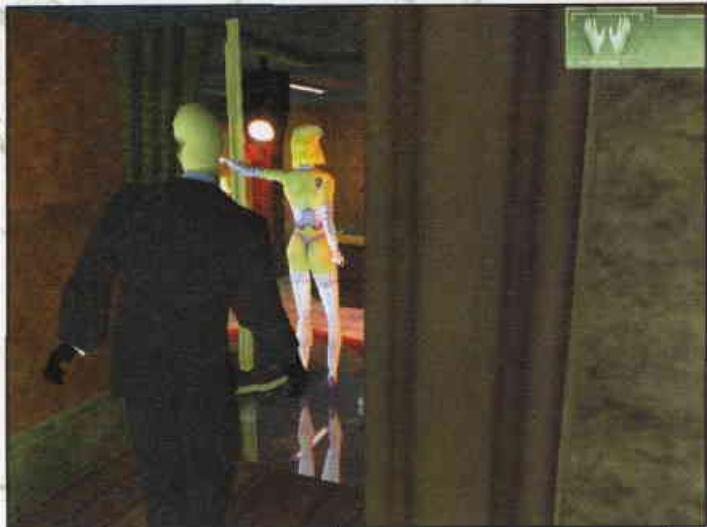
- Şimdi sauna bölgesinde olmalıdır. Kapıdan içeri baktığınızda geçmiş olduğunuz zamana göre pembeli adamı ya oturmak üzereyken, ya oturmak için oda da yürüken, ya da oturken bulacaksınız.

- Adam saúnaya girdiğinizde vanayı kullanarak sıcaklığı artırın.
- Olduðünde cesedinin üzerinde röntgen anahtarını alın.
- Tekrar kendi elbiselerini giyin, merdivenlere doğru giderek sağdaki merdiveni kullanın.
- Metal dedektöründen hemen sonra süpürgeli bir oda servisi elemanının etrafında dolaþtığını göreksiniz.

- 201 numaralı odaya girin ve oradan balkona çıkışın. Hedefinizin bulunduğu balkona buradan ziplayabiliyorsunuz.
- Bodyguard'ı boğın. Bunu yaparken ona oldukça sessiz yaklaşmalısınız, aksi halde sizi fark edecektir.
- Elbiselerini alın.
- Yeşil 'Do not disturb' kağıdını alın.
- Kapıyi açın ve diğer nöbetçi de boğın.
- Cesedini odaya çekin.
- Kapının dışına 'Do Not Disturb' kağıdını yerleştirin.
- Masadaki susturuculu silahı alın.
- Banyoya girin ve hedefinizi kaþasından vurun. Aksi halde çiðligi etrafından duyulacaktır.
- Masadaki kalan eşyaları (anahatar, mektup) alın, sonra da yataðın yanında duran siyah çantayı alın.
- Tüm cesetleri banyoya çekin. Bunu yapmazsanız ara sıra gelen bir nobetçi cesetleri fark edebilir.
- Yeşil kapının arkasındaki merdivenleri kullanarak 3. kata ulaşın.
- 3. kattaki metal dedektörünü geçince üzerinde yeşil işaret olan çift kapıardan geçerek çatıya ulaşın.
- Soldaki binada bulunan açık pencereyi kullanarak dışçının ofisine girebilirsiniz.
- Susturuculu sitahınızı hazırlayın, açık pencereden girin ve hemen sağ tarafınızdaki adamı kafasından vurun. Eğer size ateş etmeye başarısra diğer nöbetçiler, hatta polisler gelebilir.
- Onu öldürdüğünüzde silahınızı kaldırın ve soldaki kapıya gidin.
- Röntgen odasından geçin.
- Bombayı alın. Yeşil metalik bir kutuda bulunuyor. Bombayı siyah çantaya yerleştirin.
- Mutfaga geri dönün (pencereden gíkin, sağınızdaki çift kapıları kullanın). Çift kapıardan geçince önce sola, sonra sağa gidin. İki kere daha çift kapıardan geçtiðen sonra sağa dönün. Yolun sonunda yeşil işaretli bir kapı göreksiniz.
- Mutfaga girdiðinizde sağa, yeşil işaretli çift kapılaraya gidin.
- Şimdi çöp kısmında olmalısınız.
- Sol taraftaki merdivenlere gidin ve görevi tamamlayın.

Mission 9

- Biraz guneye gittiðinizde bir çete üyesi göreksiniz. Onu öldürüp cesedini binanın sol tarafına saklayın.
- Kinky Cola barına girin.
- İçeri girer girmez solunuzdaki kapıyı kullanın ve egzotik dansçıyla konuşun.
- GPS aygitini arabaya yerleştirin.
- Dansçının işi bittiðinde haritanızı kullanarak gittikleri deponun yerini öğrenin.
- Şimdi gidebilecekleri üç depo var. Sol, Sağ ve Orta Aþaþı depoları (haritadaki yerlerine göre). Sað deponun hemen yukarısında ana tren düðmesi, aşağısında ise



birinci ve ikinci tren düğmesi bulunuyor.

- Eğer sol depodalarla önce ana tren düğmesine, sonra da birinci tren düğmesine basın.
- Eğer gürley deposundalarla sadece ana tren düğmesine basın.
- Eğer sağ depodalarla ana tren düğmesine, sonra da ikinci tren düğmesine basın.
- Gittiğiniz depoya doğru gidin, içerdeki köpekleri öldürün.
- Arabadan GPS aygıtını alın.
- Depoya girin ve tüm çete üyesini MPS kullanarak öldürün. Cesetleri ortadan kaldırın.
- Yerdeki çantada GPS aygıtını kullanın.
- Çantayı alın ve bekleyin.
- Yaklaşık 3 dakika içinde İvan gelecek.

Mission 9: Egzotik dansçıyla konuşursanız, dışarıdaki nöbetçiyi oyalayacak ve vericiyi arabaya yerleştirmenize yardım edecektir.

Mission 92: Arabayı takip edip çeteyi temizledikten sonra, bütün cesetleri saklayın. İvan geldiğinde killanımasın.

Mission 10

- Merdivenden çıkış ve deponun köşesindeki adamı vurun.
- Elbiselerini alın, silahınızı çıkarın ve depolar arasında adamı vurun.
- Soldaki deponun üzerindeki adamı ve kapıyı koruyan iki adamı vurun.
- İçeri girin ve devriye gezen tüm nöbetçileri vurun.
- Izleri takip ettiğinizde yine korunan bir kapıya geleceksiniz, kapıdakiler de sniper silahınızla öldürün.
- Kimseının ölen nöbetçileri rapor edememesine dikkat edin.
- Sola giderek bir iki bina geçin, sonra sağa dönerek diğer bir kapıya ulaşın.
- Binayı koruyan adamı ve etrafındaki diğer üç adamı öldürün.
- İzleri takip edin ve karşılaşığınız nöbetçileri öldürmeye devam edin.
- Sola giderek ilk depoya doğru gidin, gördüğünüz nöbetçileri ve limozini koruyan adamı öldürün.
- İki depo arasında beklediğiniz-

de daha fazla nöbetçi gelecek.

- Onları da temizledikten sonra bir tanesinin giysilerini alın.
- Merdivenlerin solunda yalnız bekleyen tayfaya arkadan yaklaşın ve bıçakla öldürün.
- Giysilerini alın.
- Cesedini kenara çekin.
- Depolar arasında durarak gemideki adamları temizleyin.
- Sağ tarafındaki geminin ana kısmına girin.
- Eğer bombayı hazırlayan adamı gorduyseniz ortaya çıkan kadar bekleyin.
- Yolunuzdaki nöbetçileri öldürün, hedefinizin kaçacağı kapının yanında bekleyin ve onu öldürün.

- Merdivenlerden aşağı inin, iki kez sola gidin ve kapıdan geçin.
- Kapının dışında soldaki merdivenden aşağı inin, sonra iki kez sağa dönün.
- İlerleyerek karşılaşığınız adamları öldürün.

- Yolun sonuna vardığınızda bombayı bulacaksınız.
- Bombayı etkisiz hale getirip yukarı gitin.
- Merdivenlerde çakarık kaptan köşkune ulaşın. Eğer tüm mürettebat ve hedefinizi öldürdüğünüz görev bitecek.

Mission 102: Silah kaçakçısını (soldaki) öldürmeniz için en kolay yol, limuzine önceden bomba yerlestirmek.

Mission 101: Bu bölümde en zor işiniz, nukleer bombayı bulmak olacak.

Mission 11

- Binaya girin

- Masadaki adamlı konuşun.
- Tarif ettiği yere gitmeden önce karşınızda çift kapılardan geçip merdivenlerden çıkışa bir uzı bulacaksınız.

- Hedefinizin ofisine girin.
- Duvarda asılı olan anahtarları alın.
- Karşılaklı odaya koşun ve pompağı alın.
- Birkaç SWAT üyesini temizleyin ve birinin üzerindeki giysi, MPS'i ve yeleği alın.

- Alt kattaki çift kapılardan içinde heykel bulunan odaya girin.
- Soldaki kapıdan girin.
- Düz ilerleyerek kapıdan geçin ve merdivenlerden yukarı gitin.
- Soldaki orta kapıya girin ve içerdeki tekerlekli sandalyeli adamı bulun.

- Onun için antidot bulmanız gerekiyor (aynı odadaki kafesi bögede, masanın üzerinde).
- Antidotu adama kullanın.
- Asansörle yukarı çıkan kadar bekleyin ve merdivenlerden aşağı inin.

Mission 11: SWAT timleri, çelik yetek kullanıyor, o yüzden kafalarına nişan alın.

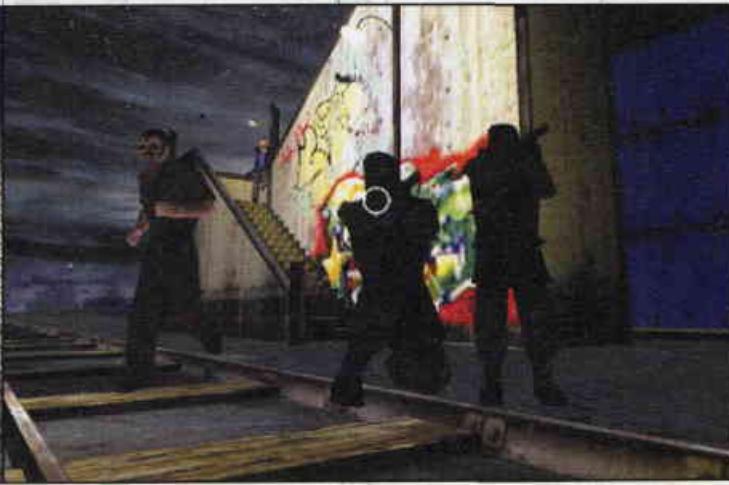
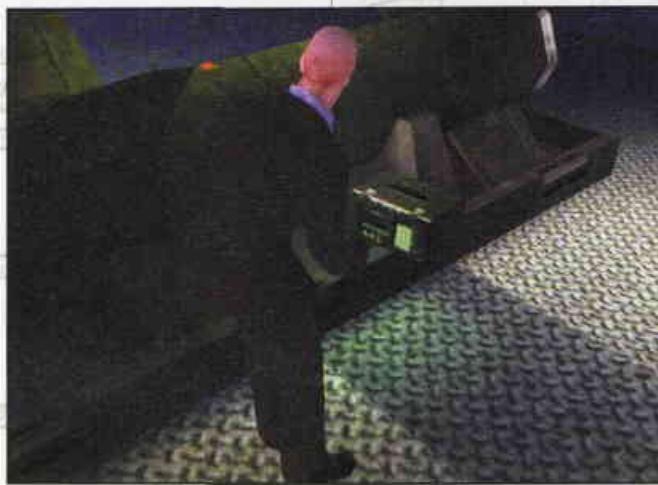
Mission 12

- Dolaplardaki ve boş odadaki tüm silahları bulun.
- Kopyaların nereden geldiğini bulun ve onları öldürün. Ölü kopyalarдан birini platforma sürtleyin.

- Artık kaynağa erişiminiz var. Ölürmediniz tüm kopyaları öldürün ve çift kapılara doğru gidin.
- Soldaki karantık köşede "babanız" bulunuyor. Onu öldürün ve oyunu bitirin.

Mission 12: Eğer doktoru öldürmezseniz, ilginç bir son demoya karşılaşacaksınız. Deneyin.

Eser Güven



BALDUR'S GATE 2 - Bölüm 3

Yazımızın üçüncü ve son bölümüyle birlikteyiz.

Chapter 3 : The Guild War

Grubunuz 15000 altın sahibi olup şehre girdiği zaman, sizinle ilgilenen iki grup ile karşılaşacaksınız. Bunlardan ilki efendisiyle Graveyard'da buluşmanızı isteyen Valen. Hemen hatırlatayım bu yol 'evil' olan yol. Diğer ise daha önce karşılaşmıştım Gaelan'ın yardımıcısı Brus. Bu da 'good' olan yol. Ben Gaelan ile çalışmayı tercih ettiğim için anlatacağım quest'ler de bu yönde olacak. Bu aşamada seçim yaptığınız zaman diğer grubun quest'lerini alamiyorsunuz. Seçiminizi yapın

15000 altın ödediğiniz zaman Irénicus'un Cowled Wizards hapsinden kaçışını seyredeceksiniz.

Shadow Thieves için çalışıyoruz

Gaelan'a 15000 altın ödediğinizde size bir anahtar verecek ve Shadow Thieves'in gerçek lideriyle, Aran Linvail ile konuşmanızı söyleyecek. Docks kısmına gidin ve ana kapidan Shadow Thieves Guild'e girin.

Kuzeydoğudaki kapayı açarak arka odaya girin ve duvarı araştırip gizli kapıyı bulun. Buradaki

merdivenlerden aşağı inin. Burada dolasarak Aran'ın odasını bulun. Onunla konuşun ve diğer guild'i yenmesi için ona yardım etmeyi kabul edin.

Görev 1: Docks'taki Mook'a yardım edin (her karakter için 28500 xp): Gece olastra kadar bekleyin ve gemilerin bulunduğu yere inerek Mook ile buluşun. Onunla konuştuktan sonra şüphelendiği adam ortaya çıkacak. Adam kızı öldürünce, siz de adamı öldürün. Aran Linvail'e dönün ve olanları ona anlatın.

Görev 2: Hırsızların guild'den

ayırılmasını engelleyin (her karakter için 28500 xp): Aran size birçok hırsızın guild'den ayrılmak istediginden bahsediyor. Bridge District'teki Five Flags Inn'in ikinci katında bu hırsızlar rakip guild ile irtibat kuracaklar. Bu hırsızları soldaki ikinci odada bulacaktır.

Onların tarafındanmissınız gibi davranışın ve onları casusluk yapmakla suçlayın (3,3,1). Size irtibatlarının isminin Gracen olduğunu söylemekten sonra saldırılacaklar. Onları öldürüp Gracen'in gelmesini bekleyin. Gracen size neler olduğunu sordduğunda 4. şık ile cevaplayın. Onunla işiniz bitince öldürün ve Aran'a dönün.

Görev 3: Vampire yuvasını temizleyin (81750 xp + her karakter için 50000 xp): Şimdi görevinizde Graveyard'in altına inmeli ve vampirleri temizlemelisiniz. Aran büyük kapıları açması için sizinle birlikte bir mage gönderecek ve vampirler için tahta kazık verecek.

Hazır olduğunuzda Graveyard'a gidin ve mezarlara inin. Şimdi yukarıdaki mezarlara gidip, Golem'ile bizim için kapıları açan mage'i bulun ve vampirlerle savaşmaya hazır olun. Biraz sonra Lassal belirecek, size bir kaç laf söyleyip ortadan kaybolacak. Şimdi size saldıran Grimwarder'ları öldürmelisiniz.

Lassal ile bir daha karşılaşmaktan sonra sola dönün. Burada ilk vampiriniz olan Gellal ile karşılaşacaksınız. Olduğundan sisi dönüp gitgitini fark etmişinizdir. Bu, onu henüz öldürmediğiniz anlamına geliyor. Biliyorsunuz ki vampirleri öldürmek için kazıkları kullanmamız lazımdır. Sola doğru gidin, buradaki Clay Golem'i öldürün. Bu odada üç tabut bulunuyor. Tabutlardan biri dolu ve onda Gellal bulunuyor. O tabutun üzerine geldiğinizde simgeniz kılıç simgesine dönüşecektir. Tıklayarak onu öldürün. Isımlı bir vampiri öldürdüğünüzde, onu bir de kazık ile ebediyete göndermeniz gerekiyor.

Büyük kapıyı açınca buradaki savaşta Durst isimli vampiri öldürrekeksiniz. Onu da tamamen öl-



PC HİLEKAR**Tomb Raider: Chronicles**

Bu hileleri yapabilmek için kesinlikle Xuzeye bakıyor olmalısınız
Level Atlamak İçin
Inventory'dan sonra oyunu yükleyip L + I + T tuşlarını basılı tutun

Tüm Silahlar

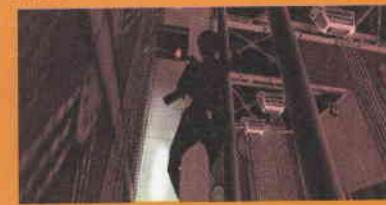
Inventory'dan sonra large medipack tıklayın ve C + T + R + LT tuşlarını basılı tutun

All Items

Inventory'dan sonra small medipack tıklayın ve A + L + T + G + R tuşlarını basılı tutun

God Mode

Inventory'dan sonra Flares press tıklayın ve F + I + R + E tuşlarını basılı tutun



oldurun. Artık Claire ile konuşabilirsınız. Claire sizi Spellhold'a giriş yolunu bilen Golin'e götürecek. Golin'in anlattığına göre Spellhold'a girmek için ya Cowled Wizard, ya da Magical Deviant olmak gerekiyor. Şehirde yaşayan deli Cowled Wizard Perth the Adept yardımıyla içeri girebilirsınız. Veya Pirate Captain'ı deli olduğunuz iktina ederek de Spellhold'a atılabilirsiniz. Biz bunları ilkini tercih edeceğiz.

Şehrin yukarısında Perth'in evini bulacaksınız. Perth'i öldürün ve üzerinde Wardstone for the Asylum'u alın. Artık Spellhold'a gidebiliriz.

Quest: Ginia the Courtesan'ı kurtar (11000 xp): Şehrin sağ üst tarafında kendisine zorla fahişlik yaptırmak istenen Ginia ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve yardım edeceğini söyleyin. Ginia'nın sol tarafından Chremey'i bulacaksınız. Onunla konuşun. Chremey oldukça anlayışız çıkıyor, bu yüzden onu öldürmemem gerek. Şehirde bir kat aşağı inin ve Calahan'ı bulun. Calahan'la konuşarak Ginia'yı şehir dışına çikartmasını söyleyin. 200 altın karşılığında isteğinizi kabul edecek. Şimdi Ginia'ya dönüp mutlu haberleri verebilirsiniz.

Spellhold

Eğer Perth's Wardstone kullanarak buraya geldiyseniz Asylum'a kendiniz yürümelisiniz. Bunu için ön kapıları kullanacağınız. Eğer Pirate King yolunu tercih ettiyseniz kendinizi Asylum'un içerisindeki hücrelerden birinde bulacaksınız.

Kısa süre sonra Irenicus ile karşılaşacaksınız. Eğer Yoshimo hala grubunuzdaysa sanırım şimdiden pişman olmuş ve keşke Eser'i dinleyip de grubumu ona göre kursaydım demişinizdir. (Sanırım Yoshimo'ya güvenmemeniz gerektiğini anlamışsınızdır). Size ilaç verildiği için bir süre sonra uykuya dalacaksınız ve bu sefer rüyanın kontrolü sizde olacak.

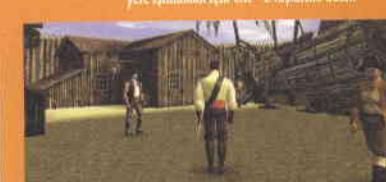
Son Rüya

İmoen'i dinledikten sonra kontrolü elimize alıyoruz. İlk olarak kapidan geçip kaleye girin. Burası Baldur's Gate 1'de oyuna başladığımız yer olan Candlekeep. Yolunuza engelleyen bir şey-

Seadogs

Denizeyken Ctrl ve Z tuşlarına basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
have live	Gemi tamir olur. full crew
exp: none	Ekstra Experience
deping day	Ekstra para
get me magic	Ekastra Cannon Damage
make screen shots	Cannon Damage vetereniz.
now i flying	Ctrl + F kamerası döndürür
fire from camera	Kameradan ateş edebilme
teleport	İçin nömaddeki o tusaşa basın
	Gemini'yi kameranın bulunduğu yere isıtınmak için Ctrl + L tuşlarına basın

**Gunlok**

Konsolu "L" tuşu ile açıp koddarı şıkkıltırsınız.

Kod	Sonuç
REB GOD	God Mode
REB INFINITE AMMO	Limitsiz cephe

**Motocross Madness 2****Big Head Modu**

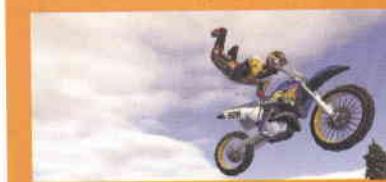
Sürücülerin büyük kafaları olması için ana menüdeken "big heads" yazın.

Quick Recovery

[TAB] tuşuna basarak motosikletin üzerindeki oyuncunuzu restleyin. Bu aradaki düşme filmlerini seyretmek yerine hemen oyuna dönmeyi sağlayın.

Rainbow Studios

[ALT]+[TAB]+[A] tuşlarına basın. MOK yi gene ajetozda ve Rainbow Studios olacak. Geti dönmek için yarışa baştan başlamamanız yeterlidir.

**Ski Jump Challenge 2001****Tom Ski Jumperini almak için**

Bunun ciò yeni bir oyuna başlayın oturmadan pause edin. Sonra ctrl tuşunu basılı tutun ve "skibabyku" yazın.

Oni**Cheat modu açmak için**

Bunu için bir hex edit programı gereklidir. Bu bir hex teknik olduğunu yepmedan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex edit



dürmek için kazığı sokmayı unutmayın. Buradaki kan havuzunu araştırdığınızda Mace of Disruption +1 bulacaksınız.

Sağ duvarı açarak ana odaya ulaşın. Şimdi sağıdaki koridorla ilerleyin ve buradaki Tanova isimli vampiri öldürün. Bu vampir ölüncce tam ölüyor, kazık istemiyor yanına :) Biraz daha sağa ilerleyince Kazıklı Oda göreceksiniz. Şimdi burada yapacak işimiz yok. Şimdi merdivenlerden aşağı inin. Burada yine bir iki ufak savaş geçiceksiniz. Sağıdaki odada Lassal'ı bulacaksınız. Size hakaret edecek ve onunla yukarıdaki kazıklı oda da buluşmanızı isteyecek. Yukarı çıkmak ve odaya girerek onu öldürün. Tabutların bulunduğu odaya girip Lassal'ı kazılayın. Bu işlemi de yaptığınızda Bodhi ortaya çıkacak. Sizinle Shadow Thieves, Imoen ve Irenicus hakkında oldukça uzun bir sohbet yapacak. Elbette bu konuşmanın arkasından savaş geliyor. Onu öldürmeye çok yaklaştığınızda kaçacak ve sizi soru işaretleriyle baş başa bırakacak.

Aran Linvail'e dönen ve onuna konuşun. Size bir sürü açıklama yapacak ve Imoen'i kurtarma planını anlatacak. Spellhold isimli tımarhanenin bulunduğu adaya gideceksiniz. Burada Spellhold'a girmenin ve Imoen'i kaçırmanın yolunu bulmalısınız. Aran size gitmeye hazır olup olmadığını sorduğunda hemen kabul etmeyin. Çünkü bu teklifi kabul ettikten sonra çok uzun bir süre Athkatla'ya dönemeceksiniz. O yüzden isterseñ burada kalan quest'lerini tamamlayın, ihtiyacınız olan alet edevatı toparlayın, sonra tekrar Aran ile konuşup teklifini kabul edin.

Chapter 4: Brynnlaw

Yola çıktığınızda ilk olarak Irenicus'un marifetlerini seyredeceksiniz. Demodan sonra Brynnlaw adasına ulaşıyoruz. Shaodw Thieves ile anlaştığımız için Sime bize kaptan Saemon'a güvenmediğini söyleyecek. Şimdi geçelim çözümümüzde.

Spellhold'a giriş için bilgi arıyoruz

Gemiden indiğimizde Saemon'un gerçek kişiliği ortaya çıkacak ve vampirlere bize saldıracak. Hepsinin temizledikten sonra Sime ile konuşduğumuzda bize tavernadaki Sanik ile konuşarak Spellhold'a nasıl girebileceğimiz hakkında bilgi bulmamızı öneriyor.

Vulgar Monkey Tavern'e girin. Yeşil kıyafetler içerisindeki Sanik ile konuşun. Onuna konuşurken Guildmistress Galvena adına biri onu öldürerek, Bu olaydan sonra barmen sizinle konuşacak ve olan olaylar hakkında ayrıntılı bilgi verecek. Öğrendiğimiz kadaryla Spellhold'a nasıl girebileceğimizi Sanik'in gelini biliyor ve kız Galvena tarafından rehin tutuluyor. Kısacası girmemiz gereken yer Galvena'nın guild'i.

Galvena's Guild

Guild'in hemen dışındaki kızlardan biriyle konuşup sizi içeri sokmasını sağlayın. İçeri girdiğinizde kısa Claire'i kurtarmak için burada olduğunuzu söyleyin. Odadan çıkışın ve koridoran sola doğru gidin. Nöbetçileri öldürün. Nöbetçilerin sağındaki odaya girin ve dolabı arastırın Galvena's Key'i bulun. Şimdi Galvena ile karşılaşmaya kadar etrafı dolasın. Onu ve yanında büyücü Vadék'i bulup



tanla karşılaşacaksınız ve sizden içeri girmek için bir şey feda etmenizi isteyecek. Seçenekleriniz şunlar:

Your mind -1 INT

Your health -1 CON

Your agility -1 DEX

Your wits -1 WIS

Burada karakteriniz için ikinci planda olan bir şeyi feda edin. Yani fighter iseniz Wis veya Int bırakın. Kaybettığınız özelliği kalıcı olarak kaybediyorsunuz. Şimdi kaleye girin, odanın gerisinde Imoen'i bulacaksınız. Kaleden çıkış ve Bhaal'ı bulun. Onunla konuşun ve sizi takip etmesini sağlayın. Kaleyey girin ve Imoen'in yanına gidin. Imoen Bhaal'ı korunmasız bırakınca ona saldırın.

Spellhold Labrenti

Şimdi Bodhi'nin bizimle oynadığı oyunu tamamlamalıyız. Bu noktada isterseniz Imoen'i tekrar grubaya katabilirsiniz. Ben katmadım ama Imoen gerçek kardeşiniz olduğuna göre duygusal olarak da yanınızda bulundurmak isteyebilirsiniz.

Bu labirentteki isimiz biraz uzun sürecek, amacımız çıkış yolunu bulmaya çalışırken opsiyonel görevleri de tamamlayıp mümkün olduğunda çok xp kazanmak. Önce güneybatı koridoruna gidin ve orada bulunan herkesi öldürün. Büyük heykel kafası sizden Builder's Hand'i bulmanız isteyecek. Başa geri dönün.

Şimdi gidebileceğiniz üç yön bulunuyor. İlk olarak kuzeydoğu

ya gidin. Buradaki kapıyı açın ve içerisindeki Clay Golem'i öldürün. Opal Stone ve Rogue Stone'u alın.

Basa geri dönün ve kuzeybatıya giderek sağ taraftaki kapıyı açın. İçeridekileri öldürün ve Ruby Stone'u alın. Batıdaki odaya girin. Burası bir bilmeceler odası. Kapının solundan başlayarak bilmecelerin cevapları şöyle:

At night I come...

- Star Medallion

No beginning. No end...

- Golden Circlet

Two brothers we are...

- Worn Out Boots

Here, in this place....

- Jar of Water

I have seen the mountains...

- Sundial

To those within the...

- Sun Medallion

I will save your life but yet...

- Sword

Name me and so shall you...

- Gagged Man

Always do I tell the truth...

- Mirror

I have two heads but one...

- Hourglass

Try to defeat me but try...

- Grinning Skull

Tüm bu bilmeceleri çözünce 20000 xp kazanacaksınız ve ortadaki sandığın içindeki Sapphire Stone'u alabileceksiniz.

Sağ tarafa doğru iki kapıdan geçince bir başka bilmeceli odasına ulaşacaksınız. Her bir yüze iki kez tıkladığınızda merkeze gidecek ve bir bilmeceli sorulacaksınız. 12 yüze de tıklamalı ve tüm bilmeceleri doğru yanıtlamalısınız. Bilmeceler ve cevapları şöyle:

Lighter than what I am...

- Ice

A spirited jig it dances...

- Fire

The man who invented it...

- A Coffin

The life I lead is mere...

- A Candle

The more that there is,...

- Darkness

They come to witness the...

- Stars

They follow and lead, but...

- Shadows

I have holes throughout...

- A Sponge

I am free for the taking...

- Breath

Alive as you but without..

- Fish

Of all your possessions...

- A Secret

I can have no color,...

- A Hole

Tüm soruları cevapladığınızda tüm karakterleriniz 5000 xp kazanacak ve Ring of Regeneration sahibi olacaksınız.

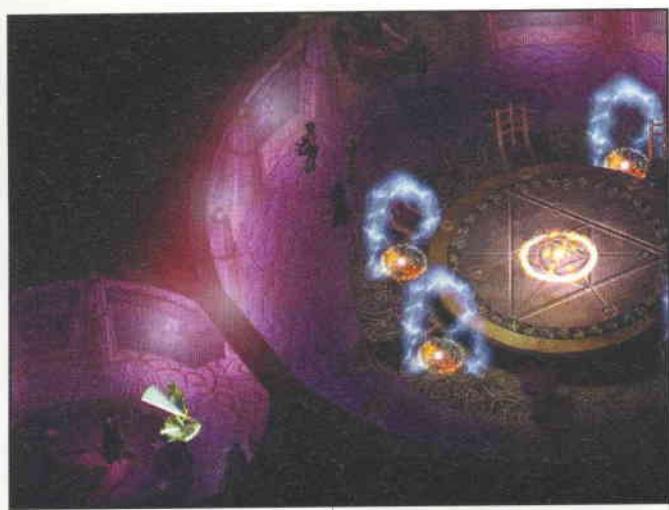
Önceki koridora dönün ve diğer kapayı açarak içerisindeki Raksha-sa ve Mephit'leri öldürün. Onları geçince büyük bir portal göreceksiniz. Az önce bulduğumuz Opal Stone, Sapphire Stone ve Ruby Stone bu portalın anahtarları. Portala bir kez tıklarsanız bir Greater Werewolf, iki kez tıklarsanız bir Demon gelecek. Eğer üç kez tıklarsanız bir Djinni gelecek ve size Doomplate +3 (Plate Mail AC 0) verecek. Artık buradaki işimiz bitti.

Basa geri dönün ve güneydoğu koridoruna gidip diğer kata ulaşın. Yine bir odadayız. İlerleyi doğru oda darlaşıyor ve biri budanın içinden geçtiği zaman bir kapı kapanıyor ve birçok Umber Hulk ortaya çıkarıyor. Yani bu savaş için büyük ihtimalle grubunuz ikiye bölündü mü olacak. Bu durumdan kurtulmak için büyücünüzle Wizard Eye buyusu yapın ve gözü diğer odaya gönderin. Böylece grubunuz tek parça halinde savaşabilir. Bu savaştan sonra siz



Tümünüze "persist.dat" dosyasını açın 0x44 e gidin ve oradaki değeri 07 yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basınız.

Kod	Sonuç
liveforever	God Mode
shapeshifter	Omnipotence
touchofdeath	Dürrdudamazsanız
canthouchthis	Cephane ve Health
fatfoot	Camdan Mobilyalar
glassworld	Level Kazan
windleve	Level kaybet
loselevel	Biy Head Modu
bighead	Mini Mod
minime	Syukarner Ammo Modu
syukarnerammo	Galling Gurs Modu
roughjustice	Daadan Power Modu
chenille	Godzilla Modu
bebenoth	Regeneration
eldermene	Phase Cloak
moonshadow	Weapons Locker yaratır
munitiontrenzy	Fists of Legend Modu
listsoflegend	Ultra Mod
killmequick	Slow Motion
carousel	Developer Modu
Thedaysmine	
Developer Mod Hileleri	
Bu moddayken hileleri girebilmek için tusuna basın	
Kod	Sonuç
door_ignore_jocks = 1	Tüm kapıları açar
ai_z_kill	Tüm tıbbiyatçıyı yönetimindeki düşmanları öldürür
chi_noCollision = 1	No Clipping Mode



zorlu bir savaş bekliyor. Koridor dan ilerleyip ilk kapıdan girdiğinizde Lich ve çeşitli undead'lerle karşılaşacaksınız. Lich'lerin her biri 22000 xp değerinde. Bu zorlu savaştan da sağ salım kurtulduktan sonra koridordan ilerlemeye devam edin. Batıya doğru gidipl buradaki kapıyı açınca vampir Dace'i bulacaksınız. Onu öldürdüğünüzde tabutuna çekilecek. Hand'i almak için tabutuna kazık sokmalısınız. Eğer elinizde kazık kalmadıysa biraz sonra gideceğimiz Kobold'ların oradaki kazık bulabilirsiniz.

Ana koridora geri dönen ve kuzeyle ilerleyerek odaya girin. Buradaki yaratıcı öldürüp diğer odaya girdiğinizde bir kitap bulacaksınız. Bu kitabı iki kez tıklağından sayfa çevirecek ve ortaya bir yaratık çıkacak. Gelen yaratıklar sırasıyla sunlar: Kobold Captain, Sword Spider, Umber Hulk, Mind Flayer ve Beholder. Duvarındaki gizli kapıyı açın. Buralardaki kristal koruyan tüm kobold'ları öldürdüğünüzde Piece of Crystal alacaksınız. Kitap odasına geri dö-

nün, kapıyı açın ve merdivenlerden çıkış.

Şimdi tekrar güneybatıya gidin ve elinizde Crystal ve Hand varken büyük heykel kafasıyla konuşun. Herkes 29500 exp kazanacak ve heykel ağızını açacak. Artık arkasındaki kapıya girebilirisiniz.

Sağ taraftaki iki kapıdan alttakine girin ve gizli kapıyı açın. İçerdeki düzmeye iki kez tıklayıp gizli kapıyı açın. Burada bir grup troll ile karşılaşacaksınız. Etrafi araştırınca 2 Mithril Token bulacaksınız. Bu tokenleri ilerde bir eşya almak için kullanacağınız. Buntara kısaca MT diyeceğim. Koridora dönen ve sonraki odaya girip Minotaur'ları öldürün. Kavanozun içinden 2 MT'yi alın. Odanın yukarıındaki kapıdan girin ve odanın ortasındaki havuzdan Minotaur's Horn'u. Mind Flayer Painting'i ve 2 MT'yi alın. Bu odada üç heykel bulunuyor. Her bir heykele tıklayarak resimlerini alın. Dört resim de elinizdeyken başlangıç odasına dönen, yukarıdaki kapıyı açın. Koridordan geçin ve oradaki kapıyı açın. Bu odadaki tüm yaratıkları

öldürün. Şimdi burada dört kapı bulunuyor, her birinde elimizdeki resimlerdeki yaratıklardan birinin resmi var. Soldan sağa:

Mind Flayer – 1000 xp, Flame of the North (Two-Handed, +2, %10 büyüm direnci, +4 vs Evil)
Spirit Troll – 8000 xp, Katana +2: Malakar (+2 AC vs. Slashing weapons)
Umber Hulk – 10000 xp.
Djinni – 10000 xp.

Umber Hulk odasındaki kordon ilerleyin ve karşılaşığınız yaratıkları öldürün. Sağıdaki odada üç tane Clay Golem var. Sandıkta hazırlınları alınca Golem'ler saldırıyor. Sandığa dokunmadan önce eğer hala yeteince güçlü silahlarınız yoksa 'konusu-oldur' taktiği ile bunları öldürün. Sonra da sandıktan 4 MT'yi ve Gesen Bow String'i alın.

Koridora dönüp güney kapısına girin ve içerisindeki Stone Golem'i öldürüp masadan 3 MT'yi, kavanozdan 2 MT'yi alın. Güneydeki diğer kapıyı açınca Vendding Machine'i bulacaksınız. Buna koyduğunuz MT sayısına göre size bir eşya veriyor.

5 MT – Boots of the North (%50 soğuk direnci)

10 MT – Boots of Grounding (%50 elektrik direnci)

15 MT – Boots of Speed (Kalıcı Haste)

20 MT – Jester's Chain +4 (AC 1)

Şu anda 15 MT sahibiyiz. Bölgemde başka MT bulabilesek de buradaki en iyi ödül Boots of Speed. Eğer sonrasında MT'niz olursa onlarda da Boots of the North alırsınız.

Başlangıçta geri dönen ve sonraki alttaki koridordan Minotaur odasına ulaşın (x 930, y 1670). Güneydoğu duvarındaki kapıyı açın, koridoru takip edin ve Orb odasına açılan kapıyı açın. Burada dört tane orb bulunuyor. Buntardan birisine dokunduğunuzda odanın ortasındaki mozaïque basan kişiye büyütüyor. Soldan sağa orlar Slow, Heal, Haste ve Lightning Bolt büyülerini yapıyorlar. Burada istediğiniz kadar Heal ve Haste yapabilirsiniz.

Bir sonraki odada dev bir minotaur heykeli, birkaç vampir ve



Pro Rally 2001

Bunları oyuncu adı olarak girin.

Kod	Sonuç
IVAN LLANAS	Tüm Training Modları açılır
BRUN	Tüm Championship Modları açılır
RICUTOS	Tüm Arcade Modları Modları açılır
PAC	10 saniye cesa venit
ALCAPARRA	Tamir süresi yarıya iner
CHOUNI	Tüm rakiplerin Rosa olur
Bu kodları oynarken girin	
Kod	Sonuç
TORPEDONOW	Akselerasyonu artırrır
IHATEDAMGS	Damage kalkar
REPARMEZ	Ahıza tamir
SICILANDV	Autopilot
NISMANDELA	Freedom Modu
HYPVITAMINC	Cezalar kalkar
CREDITCARD	Championship'te tamir 280 saniyede olur



Colin McRae Rally 2

Kod	Sonuç
Kod	Sonuç
allthebuttons	Tüm arabalar
greatnews	Tüm tracklar
minime	Mini Cooper S Car
evilevo	Mitsubishi Lancer Alternatives'e ulaşır.
onecarefulowner	Tüm arabalar
offroad	Lancer Road Car
jobintaly	Mini Cooper
jimmyscar	Sierra Cosworth
coolestrat	Ford Puma

Kingdom Under Fire

Kod	Sonuç
Indenydu	Tüm kodları kapatır
Impa	Tüm kaynakları 500.000 ekler
Imzende	Hızlı inşa
Impress	Haritayı açar



Bodhi bulunuyor. Burada savaş başlar başlamaz ana karakteriniz Slayer'a dönüyor ve Bodhi korkarak kaçıyor. Bodhi kaçınca grubunuzdaki tüm karakterleri hemen Slayer'dan uzağa götürün, mümkünse geçtiğiniz bir kapıyı kapatın; çünkü henüz Slayer'i kontrol edemiyoruz. Bu arada söylemeye unuttum: Slayer Bhala'nın Avatar şekli. Hemen hatırlatalım, bundan sonraki ilk dönenizde tekrar Slayer'a dönüşecektir ve grubunuzdaki birini kovalayacağınız. O kişininki ölmemesine dikkat edin. Bundan sonraki dönenizde ise Slayer Rüyası görebilirsiniz. Bu durumda Slayer şeklinde dönüşme yeteneğini kazanacaksınız, ama bu yeteneği her kullandığınızda 2 reputation puanı kaybedecesiniz. Ayrıca Slayer şeklinde uzun süre kalırsanız "you feel yourself losing control" uyarısı alacak ve bir süre sonra da olağanız. Bunlara dikkat edin.

Soldaki kapayı açın ve havuzu araştırarak 4 MT alın. Heykel odasına geri dönüp sağ alt koridoru gidin. Buradaki ufak odadaki minotaurları öldürdükten sonra kavanozu araştırıp 2 MT'i ve Minotaur Horn'u alın. Horn'u Minotaur Statue üzerinde kullanınca tüm karakterleriniz 29500 exp kazanacak ve çıkış açılacak.

Ozgür olduğumuzu düşünürken kendimizi yine başka bir yerde buluyorduk. Bu odadaki goblinleri öldürdükten sonra Tester Apparition belirecek ve sizi test edecek. Burada eğer doğru cevap verirseniz daha kolay, yanlış cevap verirseniz daha zor bir bölgeye ışınlanacaksınız. Testi kabul ettiğinizde küçük bir odaya ışınlayacaksınız, buradaki Spore Co-

lon'yı öldürün. Cevap olarak 'Splinter' verin ve İşinliğiniz odadaki masadan Cloak of Reflection'ı alın. Bu Cloak sayesinde artık Beholder'lar dert olmaktan çıkacak. Şimdi masanın etrafındaki Apparition'larla konuşarak bilmecelerini yanıtlayın:

Rich have need of it, poor have it: Nothing
Runs as it wills: A River
Dwell with weak, rarely brave: Fear
Shines laughter or tears: Memory

Şimdi Troll odasındayız. Üç troll de ölüne birinden Head alın. Yukarı gidin ve Apparition'a burada kalmak istediğiniz söyleyin. Head'i Troll Altar'ı koyn ve Bone Club'ı alın. Apparition ile konuşarak buradan çıkışın.

Tüm soruları doğru cevaplardırdığınız için tüm karakterleriniz 51250 xp kazanacaklar. Eğer yanlış bir şeyler yaptıysanız savaşmanız için bir Mind Flayer gelecek ve 41250'şer exp kazanacaksınız.

Spellhold'dan Kaçış

Asylum'a döndüğünüzde Saemon ile karşılaşacaksınız. Irenicus ile karşılaşabilemek için deli büyüğülerin yardımını almanız gerekiyor.

Bu bölgedeki ortadaki büyük odaya girerkeniz Irenicus tarafından öldürülceksiniz. O yüzden ilk olarak bir üst kata çıkışın. Lonk the Sane ile karşılaşacaksınız. Onu diğerlerini serbest bırakması için ikna edin, serbest kalan büyüğülerini de Irenicus'un öldürmek için ikna edin. Aşağıya ışınlanacaksınız ve Irenicus ile olan savaş başlayacak. Irenicus kopyalarınızı sum-

mon edecek. Irenicus'u yendiğinizde tüm karakterleriniz 68500 xp kazanacaklar. Irenicus kaçtığında bu sefer suikastçilerle karşılaşacaksınız. Herkesi temizledikten sonra yukarı çıkışın ilerleyerek Saemon'u bulun. Size çıkış yolunu bildiğini söyleyecak. Burada üç seçenekiniz var: ona güvenip onuna birlikte gidebilir, onu öldürübilebilir veya aşağıdaki portala girebilirsiniz. Ona güvendiğinizde sizi dışarıya ışınlayacak, şehrde gitmek ve size takip etmenizi söyleyecak. Şimdi Asylum'a geri girin. Eğer portala girerseniz Sahuagin City kısmını oynamadan Underdark'a ulaşacaksınız. Ama burada çok güzel hazineler sahibi olacağımızdan bunu tavsiye etmiyorum.

Irenicus'un odasına girin ve etrafi araştırıp Staff of Thunder and Lightning'i, The Complete Journal of Jon Irenicus'u ve Jon's Key'i alın. Asylum'dan çıkışın ve Brynnlaw'a gidin.

Vulgar Monkey Tavern'e girip tekrar Saemon ile konuşun. Yapmanız gereken Cayia'nın evinden Pirate Horn'u çalmak. Bunun karşılığında Vorpal Blade parçasını verecek. Gece olunca Cayia'nın evine gidip içeri girin. Bir süre sonra nöbetçileri çağırıp kaçacaklar. Korsanları öldürün ve masadan Pirate Horn'u alıp evi terk edin. Pirate Ship'e gidin ve doğuya ilerleyerek Saemon'u bulup konuşun. Tüm korsanları öldürdükten sonra gemi hareket edecek.

Bir süre sonra gemiye Gith'ler çıkarır ve sonuç olarak kavgamız Sahuagin tarafından kaçırılmamızla sona eriyor.

Chapter 5 : Sahuagin City

Sahuagin City'de yapmanız gereken şehirlerini yok olmaktan kurtarmak olacak. Daha önce de söylediğim gibi eğer Asylum'daki portala girerseniz bu kısmı geçebilirsiniz.

Kral sizin efsanelerde adı geçen kurtarıcıları olduğunuzu düşündür. Ama öncelikle bunu biraz daha kanıtlamanız gereklidir. Kölelerden biriyle dövüşmeniz için meydan okunduğunda kabul edip Etin'i öldürün. Kral sizden asileri yok etmenizi, priestess ise onlarla anlaşmanızı istiyor. Kral'ın isteğini kabul edin ve ona Rebel Prince'in kalbini getireceğinizi söyleyin. Tapınağa gittiğinizde priestess size ilk olarak Drow tapınağından bir Tooth getirme görevi verecek. Her ne kadar Kral'ın isteğini kabul etsek de böyle yapmayacağız, bulacağınız Tooth da bize planlarımıza gerçekleştirmemizde yardımcı olacak.

Drow Temple

Aşağı inip sağa doğru ilerleyin. Yoldan aşağı doğru devam edince örümceklerle karşılaşacaksınız. Güneye doğru ilerleyin ve Bone Golem'i (x 940, y 3470) öldürün. Önce sola, sonra yukarı doğru gitince sizinle oyun oynamak isteyen Imp'lerle karşılaşacaksınız. Odada beş sandık var, sandıkların içinde ise bir ünlü kişiye ait bir eşya bulunuyor. Sandıklara doğru eşyaları koymalısınız. Çözüm söyle:

Alustriel - Pendant

Drizzt - Scimitar

Elminster - Pipe

Khelben - Staff

Piergeiron - Helmet

Bilmeceyi çözünce tüm karakterleriniz 18500 exp kazanacak ve ortadaki sandıkta ödül alabileceksiniz. Yukarı doğru devam edin ve buradaki Spectator isimli beholder ile konuşun. Onunla konuşarak sandığın içindekini size göstermesini sağlayın. Sandığı açın ve dişi alın. Spectator ayrınlıca 15000 xp kazanacaksınız.

Rebel üssüne giriş

En kuzeyle kadar çıkış (x 2680, y 50), sonra da sağa doğru ilerleyerek merdivenlerden aşağı inin. Aşağıda sizi Rebel Prince'e götürerek olan Sahuagin Chieftain ile karşılaşacaksınız. Prese durumu anlatın ve size vereceği sahte kalbi alın. Krala gidip kalbi verin. Bu numaraya kanacak ve sizi ödülendirecek. O anda Prens ve yanında şerefe saldıracak. Kral öldürüp üstündekileri alın. Artık şehrin kontrolünü Prens ele alacak ve tüm karakterleriniz 60500 xp kazanacaklar. Şimdi burada önemli bir nokta var. Prens'in üzerinde artifact'lerden biri olan Wave Blade bulunuyor. Onu almak için oyunu kaydedip hırsızınızla yankesicilik yapmaya çalışın. Eğer çok denemenize rağmen başaramıyorsanız Prens'i öldürüp Blade'i alabilirsiniz.

Buradaki işiniz bittiğinde size çi-

Yokluğum
 Lançmanım yok
 İntelim yok

Full Health
Full Mana
Mana daha fazla dolar

RPG Modu
RPG modundaki hilelerde "F" yerine "U" kullanın.



Carnivores: Ice Age

Debug Modu

Bu moda zırmak için oyun sırasında "debuyukanı" yazın. Sağ üst koordinatları göreceksize. Dinozorlarda siz onlara ateş etmede size taktik edemeyeceksiniz.

Bu moddaki tuşlar:

Kod	Sonuç
CTRL	Daha hızlı koş
SHIFT+S	Slow Motion
CTRL+N	Üçüncü ziplayabilirsiniz
SHIFT+T	Frame late yostur
TAB	Tüm harita

Tony Hawk's Pro Skater 2

Hile Modu

Oyunu pause edin sonra Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun ve boşluk, boşluk, boşluk, C, V, yukarı, sağ, sol, yukarı, C, V, boşluk, V, B tuşlarına basın. Eğer doğru yapıyorsanız ekran sallanacaktır. Sonra pause menüsünden "End Run" i seçin

Zayıf Skater

Oyunu pause edin sonra Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun ve boşluk, boşluk, boşluk, C, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, C, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, C tuşlarını basın. Neversoft

Skater

Ana menüdeken Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; Yukarı: C, C, V, Sağ, Yukarı, B, V tuşlarını basın. Şimdi Neversoft Dev Team adını taşıyan bir skater belirleyecektir.

Special Meter her zaman dolu

Ana menüdeken Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; İboşluk: V, B, B, Yukarı, (Sol), V, C tuşlarını basın.

Statları 5 ve üstine yükseltmek için

Ana menüdeken Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; İlyakarlı: C, V, İlyakarlı, (asayı) tuşlarını basın. 6. yapıkça için ilk tus yerine atay, 7 için (sol), 8 için (sağ), 9 için B tuşlarını basın. 10 için İboşluk: V, B, C, V, yukarı ve (asayı) tuşlarını sırasıyla basın.

Fazladan Puan

Yanımdayken oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; İboşluk, (asayı), (sol), (sağ), (sol), (sağ) tuşlarını basın.

Fazla İstedi

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; İboşluk, (asayı), (sol), (sağ), (sol), (sağ) tuşlarını basın.

Oyunu tamamlamak için

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; B, (sol), (yukarı), (sağ), B, (sol), (yukarı), (sağ), (sol), (boşluk), B, (sol), (yukarı), (sağ) tuşlarını basın.

Mükemmel denge

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; (sağ), (yukarı), (sol), C, (sağ), (yukarı), C, V tuşlarını basın. Ya da isterseniz oyunu dört defa bitirin.

Kid Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; (sağ), C, V, (yukarı), (sağ) tuşlarını basın.

Turbo Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; Aşağı, C, V, Sağ, Yukarı, B, Aşağı, C, V, Sağ, Yukarı, B.

Şırmış Skater

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; Boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, sol, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, soñtuşlarını basın. Bunu ne kadar tekrarlasa nez skate to kadař sığınanlar.

Big Head Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; C, B, (yukarı), (sol)(z), C, (sağ), (yukarı), (sol) tuşlarını basın.

Blood Modu

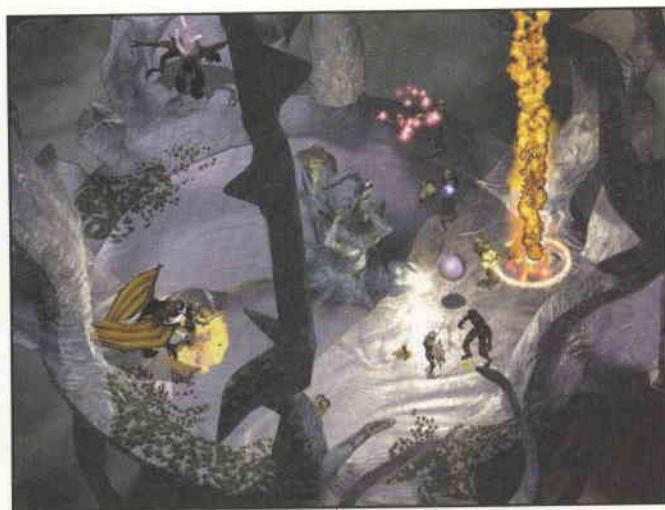
Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; Sağ, Yukarı, C, V tuşlarını basın.

Tüm Levellar

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; (yukarı), V, (sağ), (yukarı), C, V, (sağ), (yukarı), (sol), C, C, (yukarı), B, B, (yukarı), (sağ) tuşlarını basın.

Tüm Gizli karakterler

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun; C, B, (sağ), V, B, (sağ), B, V, (sağ), C, (sağ), (yukarı), (yukarı), (sol), (yukarı), C tuşlarını basın.



kış yolu gösterilecek. Aşağı inerek Sahuagin City'den ayrılarak Underdark'a ulaşabilirsiniz.

Underdark

NOT: Açıklama için yeterli yerimiz kalmadığından Underdark kısmının açıklamasını geçiyorum. Bu bölgede çok fazla zorlanacağınızı sanmam. Dikkat etmenizi önerdiğim tek nokta önceki sahilardan hangi artifact parçasının nerede olduğunu bakmanız (beholder city, mind flayer city, vs.). Böylece hiçbir parçayı kaçırılmamaya dikkat edin, çünkü daha sonra bu parçalara ulaşamayabilirsiniz.

Chapter 6

Underdark'tan dışarı çıktıığınızda sizin Drow olduğunuzu zanneden Elflerle karşılaşacaksınız. Siz liderleri Elhan'a götürürecekler. Elhan'ın size sorduğu soruları doğru yanıtlayın. Sizin, ondan daha fazla şey bildiğinizi anladığında sizde yardım isteyecek. Yapmanız gereken Bodhi tarafından çalınan Lanthorn'u geri getirmek. Elhan'a size nasıl yardım edebile-

ceğini sorunca kazık verecek. Ama Bodhi ile olan bu son karşılaşmamız için kazıktan çok daha fazlasına ihtiyacımız var. O halde bize yardımcı olabilecek birilerini bulmalıyız.

Drizzt'in yardımını kazanın

Underdark'da bitirdiğinizde göre artifactler için gerekli olan tüm parçalara sahip olmanız gereklidir. O halde Artık Cromwell'e gidip Crom Faeyr, Long Sword of the Equalizer ve Gesen Bow yaptıramayı ve böylece çok daha fazla güçlenebilirsiniz. Ama Athkatla'ya gitmek için yola çıktığınızda Drizzt Do'Urden ve arkadaşlarıyla karşılaşacaksınız. Eğer BG'de Drizzt'i öldürdüğünüz burada size düşman olacaktır. Aksi halde onunla dost olarak konuşabilirsiniz. Drizzt ile konuşurken ondan size Bodhi'yi öldürmenizde yardımcı olmasını isteyin. Drizzt'ı sizinizi kabul edecek ve sizinle Graveyard'daki crypt'ta buluşacak. Sıra geldi bize yardımcı olabilecek diğerlerine. Aran Linvail'e (Shadow Thief) gi-



dip yardımını istediğiniz zaman size yardımcı olmaları için en iyi suikastçilerini gönderecektir. Temple District tek Order of the Radiant Heart'a gidip Prelate Wesselan'dan yardım istediğinizde size yardımcı olmaları için Paladın'larını gönderecektir. Artık Bodhi ile karşılaşmaya hazırız.

Bodhi ile son savaş

Graveyard'a gidin ve Bodhi'yi dinleyin. Yapmanız gereken crypt'a girip Bodhi'nin bulunduğu yerin bulmak. Aşağı indiğinizde size yardım sözü vermiş olan dostlarını bulacaksınız. Burada yine geçen seferki taktiği kullanmanız gerekmektedir. Yani isimli bir vampiri öldürdükten sonra gidip tabutuna kazık sokmamız. İlk olarak karşılaşacağınız Valen ve Del isimli vampirleri öldürün ve soldaki odaya girip onları kazılayın. Kuzeydeki odaya girince bir kan havuzu göreceksiniz. Elhan'ın size verdiği Holy Water'ı bu havuzu döktüğünüzde vampirler yayılıyorlar. Sağ taraftaki koridorдан ilerleyince resmen bir vampir sürüsüyle karşılaşacaksınız ve iyi ki yardım toplamış diyeceksiniz. Etrafa dolası tüm vampirleri temizledikten sonra merdivenlerden aşağıya inin. Aşağı indiğinizde sizinle birlikte gelen arkadaşlarınız da yeniden belirecekler (Drizzt, Eric the Paladin ve Arkanis the Shadow Thief). Kapı açtığınızda Bodhi'yi bulacaksınız. Son sözlerini söylemekten sonra size saldırılacak. Üst taraftaki kan havuzuna Holy Water'ı boşaltıp vampirleri daha da zayıflatılabilirsiniz. Bodhi'yi öldürün (91000 xp) ve sağ üst odaya gidip tabutuna kazık sokun. Böylece here karakteriniz 55000 xp kazanacak ve Rhynn Lanthorn'u geri alacaksınız.

Şimdi "exit from the underdark" bölgесine gidin ve Elhan ile konuşun. Size bir şeyler daha anlatacak ama tüm hikayeyi öğrenmek için Sultanessel'daki Priestess Demin ile konuşmanız gerektiğini söyleyecek. Konuşmanın sonunda tüm karakterleriniz 74500 xp kazanacaklar.

Vorpal Sword'un kayıp parçası

Silver Blade'e zaten sahibiniz, kalan parçayı bulmak için Waakeen's Promenade'ye gidin.

Burada dolaşırken yanınızda Kruin isimli bir Gith gelecek ve sizden kılıcı isteyecek. Onu ve arkadaşlarını öldürün ve Silver Hilt'i alın. Artık Cromwell'e gidip mührüs silah Vorpal Blade'ı yaptırabilirsiniz.

Sultanessellar

Elhan, Lanthorn'u kullanarak Sultanessellar'a bir delik açıyor ve tüm karakterleriniz 74500 xp kazanıyorlar. Kapıdan geçerek şehrə girin. Elhan sizden dikkatli olmanızı ve Ellesime'yi bulmanızı isteyecek. Şu anda haritanın sağ alt köşesinde bulunuyoruz. Kuzeyde gidin ve ilk binaya girin. İçerideki üç Golem'i öldürüp elfleri kurtarın. Size Priestess Demin'i sehrin güneybatı tarafında bulabileceğiniz söyleyecekler. Sağdaki kitaplığı arastırıp Stone Horn'u alın ve binadan çıkışın.

Kuzeybatı yolundan ilerleyin. Buradaki Golem'lere dikkat edin. İlerideki bir binanın yanında bir grup Rakshasa bulunuyor ve bu oyunun zorlu savaşlarından biri. Eninde sonunda onları temizlememiz gerektiğinden bunu bir an önce halletmeye çalışın ve Temple of Rillifane'ye girin. İçeri girdiğinizde ilk olarak Mage'i, sonra da diğerlerini öldürün ve dışarı çıkışın Temple'ye daha sonra tekrar uğrayacağınız.

Güneybatı yolundan aşağı inin ve isimsiz binaya girin. Burada Golem'lerle karşılaşabilirsiniz. Merdivenlerden yukarı çıkışın ve elfleri kurtarıp kapılara gitmelerini söyleyin. Bu binanın güneyinde elfler troll'lerle savaşıyorlar, onlara yardım edince elfler diğerlerini yar-

dim etmek üzere dağılacıklar.

Sonraki güneybatı yolundan ilerleyin ve binaya girin. İlk olarak en üst odaya girin ve Wardstone'u bulana kadar arayın. Şimdi aşağıdaki odaya girin. Sağ tarafta üç tane ölü elf göreceksiniz. Buların sorularına cevapları wardstone'da bulacaksınız. Yukarı çıkış ilk olarak Rune of Corellan Lotharian'a, sonra Symbol of Rillifane'e, sonra Elven Symbol of Water'a ve son olarak da Rune that denoted the Tree of Life'a basarak Symbol of Rillifane'i alın. Binadan çıkışın

Batiya gidin ve Demin's House'a girin. İçerideki Rakshasa'ları öldürüp Demin ile konuşun. Artık Irenicus'un geçmişti hakkındaki her şeyi biliyorsunuz. Şehre yardım etmeniz için Ormanın Bekçilerini canlandırmamanız gerekiyor. Bunun için ise Rillifane'in üç artifact'ını bulmalısınız: The Cup, The Symbol ve The Moonblade. Symbol'u az önce almıştık. Cup'ı kuzeybatıdaki ejderhadan, Moonblade'i ise doğudaki Temple of the Moon'dan alacağınız.

Artifacts of Rillifane

Kuzey yolundan çıkış Harpist's House'a ulaşın. Buradaki elfleri golem'lerden kurtarırsanız 13000 xp kazanacaksınız. Binaya girin ve masayı araştırıp Stone Harp'ı alın. Binadan çıkış ve kuzeybatıya gidin. Bu yolu takip edince yeni bir bölgeye gireceksiniz. Burada Golden Cup of Rillifane'i almamız gereken siyah ejderha bulunuyor. Bu zorlu bir savaş olacağından Haste, Protection from Evil gibi büyüler yapın. Eğer elinizde art-

fact silahlar (Crom Faeyr gibi) bulunuyorsa çok da fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Nizidrama'nı'yt ölümce 52000 xp ve Golden Goblet of Life'i kazanacaksınız. Geldiğiniz yoldan dönüp şehrə girin. Şimdi House of the Moon'a gidin ve içeri girin. Minik demoyu seyredin ve el'in üzerinden Moonblade'i alın. Temple of Rillifane'e sonun ve üç objeyi de ortadaki Altar'a yerleştirin. Böylece Avatar of Rillifane hayat bulacak ve her karakteriniz 65000 xp kazanacak. Avatar konuşması bitince Guardians of the Forest'i çağırıracak ve onlar da şehri temizleyip Palace kapılarını sizin için açacaklar. Tapınaktan çıkış ve Palace'a gidin.

The Palace

Ağacın yukarına çıkışın ve tüm cevizleri alana kadar tıklayın. Gidebilecek tek kapıdan girdiğinizde içinde bir şelale olan hoş bir bahçeye ulaşacaksınız. Soldaki iki heykel Stone Horn ile Stone Harp'ı yerleştirin. Şelalenin yerinde açılan merdivenlerden aşağı inin.

Tree of Life

Buraya ilk geldiğinizde Ellesime sizinle konuşacak. Irenicus'u yenebilmeniz için, ağaçta bulunan üç paraziti öldürmeniz ve böylece Irenicus'u zayıflatmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Başladığınız noktadan sola ilerleyince elinizdeki tohumlardan biri sola doğru yemi bir dal oluşturacak. Sola ilerleyerek ilk parazite ulaşın. Üzerine tıklayarak öldürmeye çalışın, üzeriniye salacağı koruyucuları öldürdükten sonra (iki Earth Elemental) parazite tıklayarak onu öldürün. Geçide iki tane kaldı.

İlk parazitten biraz sola gidin, sonra aşağı doğru ilerleyince tohumuzla yeni bir dal daha oluşacak. Bu yolu takip ederek ikinci parazit ullaşın. Ona tıkadığınızda üzerinize iki tane Air Elemental salacak. Onların ardından ikinci paraziti de öldürdüğünüzde Ellesime sizinle temas kuracak. Aşağı ilerleyin. Irenicus'un hemen sağından geçeceksiniz. Doğuya doğru gitmişinizde tohumlardan biri

daha dala dönüşecek, bu dali takip edince son paraziti bulacaksınız. Onu da diğerlerini öldürdüğünüz gibi öldürmeden önce mutlaka oyunu kaydedin. Çünkü o olduğu an Irenicus'un yanına işinlanacaksınız.

Size hemen Irenicus'ta kullanmanız için bir strateji öneriyim. Son paraziti öldürmeden önce karakterlerinize Haste buyusu yapın. Büyücünüzü Mirror Image ve diğer koruma büyüleriyle destekleyin. Irenicus'un yanına gittiğinde mümkür olduğunda çabuk büyüğünüzle Summon Hakeashar buyusu yapın ve tüm karakterlerinizi Irenicus'tan uzaklaştırın. Hepsinin aynı yöne gitmesi gerekmiyor. Buradaki amacımız Irenicus Time Stop büyüsünü yaptığında, Hakeashar'ın dışında büyülerini hedefleyecek birisinin yakınında olmaması. Eğer Irenicus karakterlerinizden birini Death buyusuyle öldürürse kaydınızı yükleyip tekrar deneyin. Eğer başarılı oldysanız Hakeashar Irenicus'a ugrasıırken uzakta durun ve bekleyin. Bir süre sonra isterseniz bir tane daha Hakeashar veya Nishruu yaratılabilsiniz. Bu iki yaratık Irenicus'un büyülerini bitirdiğinde tüm savaşçılarınızla Irenicus'a saldırın ve son darbeyi vurun. Irenicus olduğu an tüm grubunu onunla birlikte cehenne me gidecek.

The Nine Hells

Artık oyunun sonuna yaklaşınız. Irenicus'u bulmalı ve her şeyi sona erdirmelisiniz. Ruhunuzu kurtarmanın tek yolu bu.

Sola doğru gidin ve merdivenlerden aşağı inin. Bu merdivenlerden her biri sizi bir teste ullaştıracak. Tüm bu testlerin bir "iyi", bir de "kötü" çözüm yolu var. Vermiş olduğunuz kararların etkilerini en son kapıyı açarken göreceksiniz. Ben size her iki yolu ve kazanacaklarını söyleyeceğim, tercih size kalmış.

Bhaal's Tears:

Wrath (Öfke)

Aşağı inip biraz ilerleyince Wrath Saverok ile karşılaşacaksınız. Saverok, BG1'de karşılaştığımız son ve ana kötü adamdı. Onunla konuşun. İçinde bulunduğuğunuz cehennemle ilgili bilmeniz gereken her şeyi size anıtlacak. Ana kapıyı açmak için Tears of Bhaal



alrıları toplamalısınız. Burada Sarevok'un sizi sınırlendirmesine izin vermezseniz bu testi "iyi" yolla bitirirsınız. Eğer Sarevok'a bağıncı çığırısanız kalıcı olarak +1 STR kazanırsınız, ama testi "kötü" yolla bitmiş olursunuz. Şimdi yukarı çıkmak ve bir sonraki merdivenden aşağı inin.

Bhaal's Tears: Greed (Aç-gözülüklük)

Burada Greed isimli bir şeytanla karşılaşacaksınız. Size Blackrazor kılıcını verecek. İlergi doğru gidince tuzağa düşürülmüş bir cin göreceniz. Cinden Tears of Bhaal'ı almak için Blackrazor kılıcını kullanmalısınız. İster kılıcı ona verebilirisiniz (20000 xp – iyi yol) veya kılıcı kullanarak onu öldürübilsiniz (11000 xp – kötü yol). Tear'ı aldıktan sonra yukarı çıkmak ve bir sonraki merdivenden aşağı inin.

Bhaal's Tears: Selfish (Bencilliğ)

İlerleyerek Selfish şeytanını bulun. Size Tear vermek için buna değerliğınızı kanıtlamanızı istiyor ve arkadaşlarınızdan birini çalıyor. Şimdi eğer soldaki yolu tercih ederseniz kendinizden fedakarlık edeceklerini, sağdaki yoldan giderseniz siz bir şey kaybetmeyeceksiniz ama arkadaşınız ölecek. Soldaki yoldan giderken sırasıyla 2 HP, 1 Dex ve Experience kaybedeceksiniz. Eğer ana karakteriniz Ranger veya Paladin ise, ve sağ yolu tercih ederseniz Fallen olacak ve özelliklerini kaybedeceksiniz. Burada da sol yol "iyi", sağ yol ise "kötü" yol. Tear'ı aldıktan sonra yukarı çıkmak ve bir sonraki merdivenden aşağı inin.

tan sonra yukarı çıkıp sonraki merdivenlere gidin.

Bhaal's Tears: Fear (Korku)

Buraya girer girmez Fear şeytaniyla karşılaşacaksınız. İlerideki korkunç şeylerden korunmak için Nymph-derisinden yapılmış büyülü bir cloak teklif edecek. Eğer cloak'u alırsanız "kötü" yolu, almazsanız "iyi" yolu seçmemisiniz demektir. Şeytanı geçince yol yukan ve aşağı olarak ikiye ayrılacak. Yukarıdaki yolda Beholder'lar bulunuyor. Altta yola girin ve sandığı geçin. Yolun sonundaki parlak kırmızı kristale tıklayarak Tear of Bhaal'ı alın. Yukarı çıkmak, artık gitmemiz gereken bir tane merdiven kaldı.

Bhaal's Tears: Pride (Gurur)

Burada son şeytan Pride ile karşılaşacaksınız. Son şeytan olduğu için sizinle uzun uzun konuşacak. Son Tear'ı almanız için çok kötü bir yaratığı öldürmeniz gerektiğini söyleyecek. Ona bunun ne tür bir yaratık olduğunu sorun ve yaratık hakkında sıkıştırmaya devam edin. En sonunda yaratığın aslında kötü olmadığını kabul edecek. İlerleyip Dragon'u buluri, size Tear'ı verecektir. Elbette bu "iyi" yol. Eğer ejderhayla savaşıp onu öldürürseniz "kötü" yolu gerçekleştirmiş olacaksınız. Yukarı çıkmak.

Irenicus ile son savaş

Evet artık yukarıdaki büyük kapıya gidebilirisiniz. Kapıya her tikla-

ğindiginde testleri bitirir tarzınıza göre bir ödül kazanacak ve müdürleri kıracaksınız. Kazanacaklarınız şunlar:

Tear Fear

İyi: +1 ve altı silahlara bağlılık

Kötü: +2 CON

Tear Selfishness

İyi: Büyüye karşı +10 direnç

Kötü: +2 AC

Tear Greed

İyi: Tüm saving throw'lara +2

Kötü: +15 HP

Tear Pride

İyi: Ateşe, soğuğa ve elektriğe +%20 direnç

Kötü: 20000 exp.

Tear Wrath

İyi: +1 WIS ve CHA

Kötü: +2 STR

Ayrıca testlerden herhangi birinde Kötü yolu seçerseniz reputasyon puanınız bir azalır ve alignmentiniz evil'e dönüşür.

Kapı açıldığından Irenicus ile son kez karşılaşacaksınız. Irenicus ilk olarak 4 tane şeytan summon edecek, sonra da Slayer'a dönüşecek. İlk olarak Irenicus'u yok sayıp şeytanları öldürür. Eğer karakterlerinizden bazılarının peşlerine şeytanlar takılırsa, bol bol pause edip onlardan kaçın ve savaşçı karakterlerinizin tümüyle o şeytana saldıracak olacak. Tüm şeytanlardan kurtulduktan sonra da tüm gücünüz Irenicus'a saldırın. Artık sizin seviyenize ulaşmış bir grup için bu savaş çok da zorlayıcı olmayacaktır. Irenicus öldüğünde oldukça güzel bir demo eşliğinde mükemmel bir

Baldur's Gate desantanı daha tamamlamış olacaksınız. Size tavsiyem kayıt dosyalarınızı saklamanız. Çünkü ileride çıkacak Neverwinter Nights'ta bu karakterlerinizi kullanmanız mümkün olacak. Bir dahaki Bioware klasiğinde buluşmak üzere. Farewell.

Eser Güven

ma basını

Slow-Mo Mod (Slow Motion numaralar)

Oyunu pause edin ve NumPad'deki 7 tuşunu basılı tutun. R, Yukarı, V, C, Boşluklar, V, 8 tuşlarına basın.

Smooth Mod (Texture haritalar optadan kaldır)

Oyunu pause edin ve NumPad'deki 7 tuşunu basılı tutun. [Aşağı], [Aşağı], Yukarı, C, V, Yukarı, [Sayı] tuşlarını basın.

Disco Modu

Oyunu pause edin ve NumPad'deki 7 tuşunu basılı tutun. [Aşağı], [Yukarı], C, B, Yukarı, [Sola], Yukarı, [Boşluklar] tuşlarını basın.

Moan Physics (Düşük yerçekimi)

Oyunu pause edin ve NumPad'deki 7 tuşunu basılı tutun. [Boşluklar], C, [Sola], Yukarı, [Aşağı], Yukarı, C, V tuşlarını basın.

Double Moon Physics

Oyunu pause edin ve NumPad'deki 7 tuşunu basılı tutun. [Sola], Yukarı, [Sola], Yukarı, [Aşağı], Yukarı, C, V, Yukarı, [Sola], Yukarı, [Aşağı], Yukarı, C, V tuşlarını basın.

Level Atlamak

Oyunu pause edin ve NumPad'deki 7 tuşunu basılı tutun. [Yukarı], [Aşağı], [Sola], [Sayı], V, Boşluklar, C, B, Yukarı, [Aşağı], [Sola], [Sayı], V, Boşluklar, C, B tuşlarını basın. Bu hile oyunun hızlanmasını tam hesebe getirir.

Flight Modu

Ana menüden [Yukarı], [Yukarı], [Yukarı], [Yukarı], [Boşluklar], C, Yukarı, Yukarı, Yukarı, [Boşluklar], C, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarını basın.

Daha sonra uçmak için bu tuşları kullanabilirsiniz.

Yukarı, [Boşluklar] tuşunu basılı tutun.

İler: V tuşunu basılı tutun.

Sola: NumPad 7 basını.

Sağ: NumPad 9 basını.

Özel hareketler

Eğer karakterinizin special meter'i satı yanıyorsa bu hareketleri yapabilirsiniz.

Andrew Reynolds

Nosegrab Tailslide

Yukarı, Aşağı, Grind.

Triple Heelclip

Yukarı, Sag, Kickflip.

Hardflip Late Flip

Yukarı, Aşağı, Kickflip.

Bob Burnquist

Rocket Tailslide

Press Yukarı, Aşağı, Grind.

One Foot Smith

Sag, Aşağı, Grind.

Racket Air

Sola, Aşağı, Grab.

Bucky Lasek

The Big Hitter

Sol, Aşağı, Grind.

One Foot Japan

Yukarı, Sag, Grab.

Footstall Airwalk

Sol, Sag, Grab.

Chad Muska

Mute Backflip

Yukarı, Aşağı, Grab.

Hurricane

Aşağı, Sag, Grind.

Muska Nose Man

Sag, Yukarı, Grab.

Elissa Steamer

Elissa Steamer

Yukarı, Sol, Grind.

Madonna Tailslide

Sol, Sag, Kickflip.

Hospital Flip

Yukarı, Aşağı, Grab.

Indy Backflip

Sag, Sol, Kickflip.

Erik Koston

The Tangle

Sag, Aşağı, Grind.

Indy Frontflip

Aşağı, Yukarı, Grab.

Pizza Guy

Aşağı, Sol, Grab.

Geoff Rowley

Rowley Darkslide

Sol, Sag, Grind.

Double Hardflip

Sag, Aşağı, Kickflip.

Half Flip Casper

Sag, Sol, Kickflip.

Jamie Thomas

Benji F-Flip Crooks

Aşağı, Yukarı, Grind.

Laser Flip

Aşağı, Sag, Kickflip.

One Foot Nose Manual

Sol, Yukarı, Grab.

Ghetto Bird

Aşağı, Yukarı, Kickflip.

Nozebridge to Pivot

Aşağı, Yukarı, Grind.

Casper

Sol, Aşağı, Grab.

Rodney Mullen

Nailclip Underflip

Aşağı, Sag, Kickflip.

Casper to 360 Flip

Aşağı, Sag, Grab.

Needlip Darkslide

Sag, Sol, Grind.

Rune Glithery

Sol, Yukarı, Grind.

One Foot Bluntslide

Sol, Asağı, Kickflip.

Kirkflip One Foot Tailslide

Sol, Sag, Grab.

Christ Air

Sol, Sag, Grab.

Steve Caballero

Sag, Sol, Grind.

Hang Ten

Aşağı, Sol, Grind.

Triple Kickflip

Yukarı, Sol, Kickflip.

ES 330

Sag, Sol, Grind.

Tony Hawk

Aşağı, Sol, Grind.

Overturn

Yukarı, Aşağı, Grab.

Sacktap

Sag, Sol, Grind.

The 900

Nefes alın ve Sag, Aşağı, Grab.

Eser Güven

Aşağı, Sol, Grind.

<http://www.level.com.tr>



SANANE INC. İLE ROPÖRTAJ

www.level.com.tr

Döğrusunu söylemek gerekirse SNN'den birisyle röportaj yapacağımız zaman ilk aklımıza gelen beyaz gömlekli, kravatlı birileriyle karşılaşacağımız şeklindeydi. Beşiktaş iskelesinde SNN gönüllülerinden Can Evgin (Riff) ile buluşmaya gitmişimizde ise karşımızda düşündüğümüzün tam tersine saçları beline kadar uzun, sempatik bir genç ile karşılaştık. Yolda sırın bir taksi şoförü ile yaptığı ufak, fakat büyümeye potansiyeli yüksek bir tartışmanın ardından Saklı Kent'e kendimizi attık ve bu sıcak, huzurlu ortamda söyleşimi yaptık. İşte SNN ile ilgili merak ettiğiniz herşey.

Level- SNN fikri nereden çıktı?

SNN- Kendimize daha fazla rakip bulmak amacıyla, hobi olarak başlayan; gönüllü arkadaşlarınıza, kullanıcılarınızın aktif katılımlarıyla gelişen Sanane.com projesinde prensibimiz, ülkemizde konusunda yeterli bilgi ve tecrübe bulunmadığından ve fazla emek istediginden ISS'lerce başa çıkmayan, unutulan "Online Gaming"i ülkemize sevdirmek, geliştirmek ve bu doğrultuda "karşılıksız" ve "kaliteli" hizmet vermektr.

Level- Şu anda ki durum nedir?

SNN- Sürekli artmakla beraber sayıları yetmiş bine yaklaşan kayıtlı kullanıcıımız var. Bu kitleye kesintisiz hizmet verebilmek için, çalışan ve öğrenci kesime ait, ülkemizde çeşitli bolgelerinden bize aktif katılımlarıyla destek olan ellî kişiye yakın bir gönüllü kadrosuna sahibiz.

Level- Peki başa çıkabiliyor musunuz?

SNN - Online Gaming konusunda severek ve karşılık beklemeden çalışan kişiler olan bizler elimizdeki kadromuzu optimal şekilde kullanmaktadır.

Level- Sunucuların durumu nedir?

SNN - Şu sıralar sunucularımızda en popüler oyun Türkiye'ye geçtiğimiz yıl tanıttığımız Half-Life modifikasyonu olan Counter-Strike. Onu Team Fortress Classic ve diğer oyular takip ediyor. Daha önce çeşitli kurumların vermeyi denediği fakat yetersiz kalan hizmet ile Online Gaming'e kiesen oyuncular yeniden kazanmak, Türkiye'de bu işin en iyi şekilde

Level- Peki zaman adımlarla ilgili olan şikayetlere ne diyeceksin örneğin haksız kick ya da accountun silinmesi gibi?

SNN - Oyun / forum yöneticilerimizce uygulanan tüm işlemler kullanıcı sözleşmemiz kurallarına dayanır ve tüm detaylarıyla kayıt edilir. Yaptırımlardan hoşnut olmayan oyuncular abuse@sanane.com adresine başvurduklarında tarafımızca gerekli incelemler yapılmıyor. Tabii bize bu konuda dânişmadan önce kullanıcı sözleşmemize tekrar gözatmalarda fayda var.

Level- Sunucuların zaman rastladığımız lagler neden oluyor?

SNN - Duruma göre değişebiliyor, sunucunun yükünden kaynaklanabileceği gibi belli kurumların bağlantlarının zaman zaman sorun yaratıldığını görüyoruz. Bizden kaynaklanan durumlarda anında müdahalede bulunuyoruz. Bizişimizdeki sorunlarda ise problem yaşayan kullanıcılarımızın bağlı olduğu kuruma sorunun giderilmesi için tavsiyelerde bulunuyoruz.

Level- Clanlarla ilgili bir çalışmanız var mı?

SNN - Bu konuda ciddi projelerimiz var. Şu anda nette her şey gibi clan yanı takım kurmak da serbest. Takımlar arkadaş topluluklarından, internet gruplarına, profesyonel oyunculara kadar çeşitli gösteriyor. Biz tüm takımların daha iyi iletişim kurabilme ve daha rahat edebilmeleri için bün-yemizde büyük bir veritabanı oluşturuyoruz, yeni hizmetler taşıyoruz. Uygulamaya geçireceğimiz sisteme sayesinde takım liderleri ile doğrudan temasta olacağız. Liderler sunucularımızda ileride

devreye alacağımız takım maçı rezervasyonu, takım mesaj / tartışma sistemi / özel forum alanları gibi hizmetleri kullanma keyfinin yanı sıra üyelerin davranışlarından da sorumlu olarak ülkemizde Online Gaming'in gelişmesine doğrudan katkıda bulunacaklar. Farklı oyulara uygulanabilen sistemimiz ile artık bir oyuncu ilgili takım liderinin onayını almadan o takımın ekini kullanıcı adında kullanamayacağı gibi, sunucularımızda da üyesi olmadığı bir takım eki ile oynamayacak / kayıt olamayacak.

Tüm oyuncular ve takım liderleri, yeni hizmetlerimiz konusunda detayları yakında www.sanane.com adresindeki web siteminden alabilecekler.

Level- Son olarak sunu sormak istiyorum. SNN bir gün para olacak mı?

SNN - Sanane Inc.'in amacı ülkemizdeki oyunculara en iyi ve kaliteli hizmeti zahmetli olarak sunabilmek. Bu doğrultuda bugüne kadar verdığımız servisleri karşılıksız olarak sürdürmeye devam edeceğiz.

Facts about Sanane Inc.

- 30 Kasım 1998'de kuruldu. İlk oyun sunucusu o zamanlar popüler olan Quake 2 Death-Match'dı.

- Mart 1999, StarCraft, Diablo ve benzeri oyular oynanabilen Battle.net sunucusu açıldı.

- 23 Eylül 1999'da kayıtlı kullanıcı sisteme geçildi.

- 29 Ekim 1999'da içerik ayağı olan GameBase'si devreye aldı.

- (<http://gamebase.sanane.com>)

- Kasım 1999, Türkiye Counter-Strike ile başlıtı.

- Aralık 1999'da Quake 3 ve Unreal Tournament serverları açıldı.

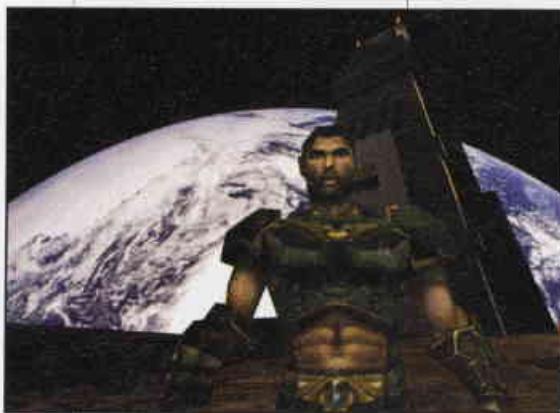
- 9 Ocak 2000 Kişiye Kullanıcı Sitesi [my.sanane](http://my.sanane.com) devreye girdi

- 21 Şubat 2000 Günde yaklaşık beşbin mesajın yollandığı My.sanane mesaj sistemi devreye girdi

- 13 Mayıs 2000 Finans kurumları ve portallardan önce Sanane.com wapladı (wapiyorsam.sanane.com)

- Temmuz 2000 kuruluşundan uzun süre sonra Sanane Inc. web sitesini açtı

- www.sanane.com



gerçekleştirebileceğini göstermek için tüm kalbimizle çalışıyoruz. İlgiden ve gelişimden çok memnunuz.

Level- Ya diğer oyun sunucuları?

SNN - Her oyunun kendine has kültürel ve demografik özellikleri olan bir oyuncu kitlesi mevcut. Internet üzerinden çok oyuncuya oynanabilen oyulara, popüleritesini ve ülkemiz şartlarını göz önüne alarak farklı tür ve platformları da katmaya devam edeceğiz.

Level- En son açığınız unofficial Ultima Online sunucusu?

SNN - "Ultima Online: SNN Dünyası" yaklaşık iki ay önce test yayınına başladığımız "çok oyunculu dünyalar" turunun ülkemizdeki ilk örneği. Tamamen ayrı ve sadık bir kullanıcı kitlesine sahip. Oyuncularımızın oyunun ticari surumu temin etmeleri dışında herhangi bir harcama yapmaları gerekmiyor. Duyamızda rahata kavuşabilmeleri için oyunu birlikte gelen playguide ve haritayı ise bir süre ellerinden düşürememeliler.

Level.Com.tr

Half Life: nasıl bilirsiniz?

Bu sitemiz açılmadan önceki son yazım. İlkini birkaç ay önce yazmıştım. Haberi olmayan kaldı mı bilmiyorum ama sitemiz en sonunda açıldı. Şu anda neler var neler yok bundan sonra neler olacak hepsini bu yazında bulabilirsiniz

Uzernizden büyük bir yük kalktı en sonunda. Sitemizin bir türlü online olamayı bizim büyük bir ekşisizimizdi. Artık yılan hikayesine dönmüştür durum. Hatta gökyüzünden kurbağa falan yağarsa bizim sitemizde online olur gibi minden geyikleri dergide bile çeviriyoruz. Bu süre içerisinde bize gelen on mailin en az iki tanesi ise bize sürekli bu eksikliğimizi hatırlatmaktadır. Bize gerek sitemiz için gereke dergimizi eleştirmek için mail gönderen tüm okuyucularımıza buradan dergilerini sahiplendikleri için teşekkür etmek istiyorum. Bu mailer içinde zaten düşündüklerimizi ve uyguladıklarımızı bize hatırlatan fikirler dışında sınırlarımızı aşan fakat gerçekten çok parlak düşünceler de vardı.

Sitemizde neler var?

Şunu kesinlikle vurgulamak istiyorum ki siteye girdiğiniz anda hayal kırıklığına uğramayın. Bir internet sitesinin geniş bir arşive sahip olması için uzun bir zamanı ihtiyacı vardır. Siteye yeni haber ya da piyasaya çıkan yeni oyunların incelemeleri girdikçe arşivi de genişleyecektir.

Bizim level.com.tr de ki amacımız internetin sınırsız sayfa avantajından yararlanarak özellikle online oyunlar konusunda aradığınız her türlü bilgiyi size sağlamak ve dergimizin içinde daha fazla yer ayırmak istediğimiz diğer konuları da sitemize taşıyabilmektr.

Sitemizde oyun dünyasıyla ilgili her gün haber gireceğimize şimdiden söz veriyoruz. En son ne var ne yok her şeyi burada bulabileceksiniz. Oyunlar kısmın-

da tam inceleme yapmayaçätz. Fakat piyasaya çıkmış tüm oyunlarla ilgili ufak bilgiler bulabileceksiniz. Orneğin

Warrior of the Sands diye bir oyun piyasadaysa bu oyunun netür bir oyun olduğunu, istediği minimum konfigürasyonu ve oyunun içeriğini sitemizde okuyabilirsiniz. Strateji kısmında ise geçmiş tüm oyunların stratejilerini size bulmaya çalışacağız.

Gelelim online kısmına. Buradaki oyunların Türkiye de oynanabilir oyunlar olmasına dikkat ediyoruz. Şu anda Half Life hincinde, ki onu da tamamlayıp en kısa zamanda size ulaştıracağınız, Türkiye de serverları mevcut olan tüm oyunları burada bulabilecisiniz. Hepsini internette oynamak için neler yapmanız gerektiğini tek tek buraya yazdık. Ayrıca multiplayer oynarken size gerekten tüm stratejileri de gene bu bölümde bulabilecisiniz. Ultima Online gibi çok daha ayrıntılı olan bir oyunu ise zaman içerisinde tamamlamayı planlıyoruz. Fakat şu andaki haliyle dahi işinize yarayacak bir çok bilgi bulabilecisiniz. Download kısmında şimdilik donanımla ilgili linkler bulunuyor. İleride oyunlarla ilgili link-

Starcraft ve Brood War için v1.08 yolda

Herkes meraklı StarCraft II'den ufak bir dedikodu, bir yaşam belirtisi beiderken ilk oyun için yeni yama yolda. SC II'den ise hiç iz yok. Devamı

Diger haberler:

- Diablo 2 ve Yeni Oruid Karakteri
- Angelina Jolie Tomb Raider serileri için imza atıyor!
- The Sims İçin Yeni Expansion Pack
- Sitemiz en sonunda açıldı.
- Yeni AOE random haritası

strateji

starcraft broodwar
Single Player bölümde takılıyorsanız, bu GUIDE'daki Single Player bölüm açıklamalarına bakmalısınız. Strateji Protoss, Terran, Zerg Campaign bölümlerini açıklıyoruz.

Freedom: First Resistance



Giants: Citizen Kabuto



hile dosyası:

Tüm oyun hileleri için tıklayın

- Deus Ex
- Star Trek Voyager: Elite Force
- Lords of Magic: Special Edition
- MDK 2
- Rune
- Might And Magic 7: For Blood And Honor
- Baldur's Gate

Level Anket

Sizi en çok heyecanlandıran oyun hangisi?

- Black & White
- Duke Nukem Forever
- Emperor: Battle for Dune
- Halo
- Max Payne
- Return to Wolfenstein
- Team Fortress 2
- Warcraft 3

SONUC **OUTA**



hevesliyiz ve kesinlikle olmasını istiyoruz buna emin olun. Clan webpageleri için hostluk etmek ya da daha ileri düşünelerde buna dahil. Yani bir süre daha anket dışında başka bir şey olmayacağı. Birkaç kb'lık oyunları indirebileceğiniz linkler üzerinde düşündüğümüz bir başka konu (bu fikir için Çağatay Keçeci ve Azrafil nickli okuyucumuza teşekkürler). Wallpaperlar için linkler koymak ta planlarımızın içinde.

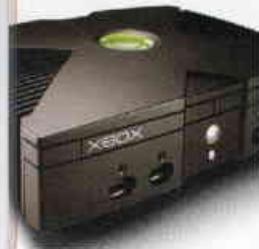
Ama sitemizde amacıyla alaklı olmayan şeyleri koymamaya da kararlıyız. Yani kesinlikle cep telefonun melodisi aramayın. Eğer sitemize yazmak isterseniz e-mail adresimi derginin arkasında bulabilecisiniz. Aranızda ciddi olarak katkıda bulunmak isteyen çok kişi olduğunu biliyorum.

Başlık olarak bundan sonra neler olabilir dedim ama internetin sınırsız ortamında yukarıda belirttiğim fikirler dışında daha bir çok şey yapılabileceğine eminim. Uçuk fikir mi istyorsunuz? Flashla yapılmış online bir oyun nasıl sizce? Ya da bir mud?

HP'nin Küçük Mucitleri

Demek donanım firmaları da istediler mi
vatanı millete yararlı işler yapabiliyormuş

Aynı Ürünleri



sf 118
XBOX

sf 120 **sf 120**

WINGMAN **LOGITECH**
Formule **Wingman**
Force **Gameped**

sf 121 **sf 121**
GUILLEMOT **GUILLEMOT**
Force Feedback **Jet Leader 3D**
Joystick

sf 122 **sf 122**
IWILL **AOPEN**
KV200/ **AX3S Pro**
KV200-R

sf 123 **sf 123**
LG **CREATIVE**
774FT **Digital IR 52X**

Ace's Zone **sf 124**

Haberler **sf 114**

Donanım Pazarı **sf 125**

Teknik Servis **sf 126**

Bu ay bugüne kadar işlediğimiz konuların biraz dışına çıkacağiz. Bu ay köşemizin amacı gerçekten güzel bir şey yapan bir firmayı, HP'yi bir parça tebrik etmek ve büyükçe bir parça da geriye kalanları azarlamak.

HP'nin yaptığı bu güzel şey küçük bir yarışmaya sponsorluk etmek. Bu yarışmanın ismi HP Küçük Mucitler yarışması. Bu ay sonuçlanan yarışmada 8-12 yaş arası çocuklar küçük, sevimli ve hepsi birden üçük kaçık icatlarıyla yarıştılar. Hiçbir kaygı duymadan gönüllerinden geldiği gibi düşündüler ve dünyada eksikliğini duydukları, belki sahip olmak istedikleri küçük şeyler geliştirdiler.

Mesela aynı zamanda tuzluk olan bir çatal, motorlu bir silgi, içi görünen bir buz dolabı veya miknatıslı bir terlik. İcatların hepsinin ortak noktası ticari kaygı içermemeleri. Yani bu icatları uygulamaya kalkan olsa ilk elden iflas edebilir. Ama büyük çoğunluğu doğanın ve insanlığın faydasına olan şeyler. Mesela pek çoğu depremden korunmaya veya depremi önceden haber vermeye yönelik. Trafik kazalarından kaygılanan bir küçük mucit tekerleklerine konan dev yollar sayesinde kaza anında yükselen ve bu sayede asla kaza yapmayan bir otomobil geliştirmiştir. Başka bir afacan ormanda ki her ağaçın üstüne bir fiskiye koyarak orman yangınlarının önüne geçmemi dilemiş. Biri her meyveden verebilen bir ağaç hayal etmiş bir başkası şenlikli ve bol şekerli bir asansör tasarlayarak klostromfobi sahibi insanların dertlerine eğilmiş.

Benim en sevdigim ise bir postalın altına cetvel yerleştirip ucuna da bir pervane takarak uçan bir ayakkabı icat eden. Üstelik cetvelin her iki yanına ordu arması yapıştırmayı unutmadır. Yürümeyi çok yorucu buluyor olsa gerek.

Bu yarışma bu çocuklardan kaçına ilham vermiş, kaçına bir icat yapmış olmanın keyfini tattırmıştır bilmem ama yarın öbür gün içlerinden biri hayatımıza kolaylaştıracak gerçek bir icat ile karşımıza çıkarsa şaşırmam.

Donanım firmalarımızın bu tip etkinliklere katılmak, halka faydalı işler yapmak konusunda bisküvi firmalarının ne kadar gerisinde olduğu ortada, Hele bira üreticilerinin spora, sanata ve kültüre katkıları yanında yaptıkları sıfır kalır. Nedense donanımcılar halktan aldığıının bir parçasını olsun ona geri verme konusunda cimriler. Sizi bilmiyorum ama bu organizasyon sayesinde benim HP'ye duyduğum sempati oldukça arttı. Ve bir şey satın alacağım zaman sempati duyduğum firmalara öncelik tanırırmı.



Tuğbek Ölek

tugbek@level.com.tr

LEVEL Teknoloji
Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

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 bırakmayacağı.

LEVEL Ekonomi
Ekonomi ödülüümüz büyük çoğunlukta rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlerde gidecek.

Bill bozukluğun var mı?

2000 yılı herkes için kötü geçti gibi. Elbet içinde 2000 yılının kendisine uğur getirdiğini düşünenler vardır ama ne Bill

Gates ne de bilgisayar dünyasının diğer patronları bu görüşte değil.

1999'da hisseleri tavandan tavana vuran bilgisayar firmaları 2000'yi büyük kayıplarla

kapadı. Bizim satın aldığımız o kadar joystick gamepad e. Windows'la Office'lere yatırıldığımız onca paraya rağmen Bill Gates'in hisselerden doğan kişisel kaybı 55 Milyar dolar. Bizde halkça bir iki serseri 10 Milyar dolarmızı horumladı diye ağlıyoruz. Oturup hepimiz Bill amca için ağzak yeridir. Ama bir tek o değil ki. Intel ve Cisco gibi silicon dünyasının en büyük devleri bile bu seneyi kayıpla kapadılar. Sanırım bu yıl içinde hisseleri artan, yıldızı parlayan tek firma NVIDIA oldu.

VIA, S3, Diamond, SONICblue

ve Bitmeyen Deli Bir Hikaye

Bu adamlar ya delirdiler ya da ben yeni ekonomi denen bu saçma düzene alışmadım. Önce S3 tuttu Diamond'ı satın aldı. Hepimiz bu siki firmaların kaderi için üzüldük Viper'lara falan veda ettiğim. Sonra grafik piyasasının en çok zarar eden iki firması bir araya gelince daha da çok zarar ettilerini anladılar. Sonra baktılar olmuyor şirketi satışa çıkardılar. VIA içinde Diamond'ı da bulunduran S3'ü satın aldı. Böyle grafiklere dair herşey VIA'nın oldu. S3 sadece Diamond'dan kalan MP3 player ve modem işini sürdüreceğini açıkladı. Yılların S3'ü modemci olurca artık bu anımları kalmayan ismi değiştirelim yeni çağ'a uygun, sık, siber bir isim yapalım dedi ve bir gecede SONICblue oluverdi ve S3 ismi tarihe karıştı. Ama



sonunda her şeyin, ama her şeyin yanlış olduğunu farktiller. SONICblue ve VIA ortaklaşa bir şirket kurarak grafik işine el ele devam etmeye karar verdi. Bilin bakalım şirketin adı ne; S3. Bu arkadaşlar artık alıp satma olmasını bir yana bırakıp yeni bir seyler geliştirdi ve uredeler de bir ise yarasalar iyi olacak.

APPLE+NVIDIA vs. INTEL+ATI

Grafik piyasasının beyleri düşmana karşı ittifak arayışında

Ekran kartları konusunda ki tartışma gittikçe kızışıyor. Diğer tüm rakiplerin eleinmesi veya tiddi şekilde güç kaybetmesinin ardından ortada sadece NVIDIA ve ATI kaldı. Çok uzun süreli ekran kartlarında bir numara olan ATI son yıllarda payını inanılmaz derecede artıran NVIDIA karşısında tahtını korumaya çalışıyor. 2000 yılında kimin daha fazla sattığı bu ayın ortalarında



Tüm bu kiyamet şu küçük PCB parçası için kopuyor.

belli olacak.

Bu mücadelelerin boyutları öylesine büydü ki her iki firmada sırtını dayayabileceği ittifaklarını arayışına girdi. Microsoft ile XBOX için anlaşma yapan NVIDIA en azından geleceğini garantiye almış durumda. Ama bir nu-

mara olmak ve orada uzun süre kalmak için bunun yeterli olmadığı bilincinde. Bunun için Apple ile bir anlaşma yaptı. Buna göre biri haric bundan sonra piyasaya çıkacak olan tüm Mac G4 sistemler GeForce2 MX çipine sahip olacak. Sadece en düşük sistem Apple ATI'nın Rage 128 Pro

çipini taşımaya devam edecek. Apple'in dünyada en çok satılan bilgisayar markası olduğunu düşününce bu çok sıkı bir anlaşma.

Buna karşılık ATI boş durmadı ve Apple'in en büyük rakibi sayılabilen Intel ile masaya oturdu. Anlaşmaya göre her iki firma karşılıklı olarak birbirlerine ait teknolojileri kullanabilecekler. Bu sayede ATI, Intel çipseti sahibi anakartlar için ekrان kartı üretebilecek. Bu ATI'nın OEM pazarında daha da güçleneceğini gösteriyor. Diğer yanıt NVIDIA kendi anakart ve grafik çipsetleri ile Intel-ATI ikilisiyle mücadele edecek.

Intel Cebinizde Konser Veriyor

Silikon devinin yeni ürünü sıkı bir MP3 player

Biz Intel'i her türlü çipi üreten bir silikon firması olarak tanıyoruz. Ama aslında bakarsanız Intel çip üreticileri içinde çok yönülüğe en çok önem veren. Bunun en güzel yanı da ev kullanımı için yaptığı küçük, minik, sevimli seyler. Daha önceden çocukların içi sevimli bir PC mikroskopu ve kaliteli bir web kamerası bulunuyordu. Intel bu tip cihazları artrıp evleni kendi logosu ile doldurmaya kararlı gözüküyor.

Son ürettiği ürün ise özellikle gençlerin hoşuna gidecek. Pocket Concert isminde ki bu yeni MP3 player tüm rakiplerinden daha sağlam gözüküyor. Bunun en önemli sebebi Pocket Concert'in 128MB RAM'e sahip olması. Diğer tüm markalar 64MB RAM'e sahip. Çünkü daha fazla RAM hem fiyatı çok yükseliyor, hem de pil tüketimi çok fazla artıyor. Ama Intel'in geliştirdiği StraFlash ismindeki yeni RAM tipi



bu dezavantajların hepsini ortadan kaldırıyor. Bu sayede yüksek kapasiteye rağmen az pil yiyen, ufak ve hesaplı bir MP3 player üretmek mümkün olmuş.

Pocket Concert'in diğer iyi bir yanı FM radyoya sahip olması Creative Nomad dışındaki modeller genelde bu özelliğe sahip değildi. Alüminyum alaşımı oldukça sağlam ve hafif bir kasaya sahip olan ürün oldukça sade ve sık görünümünün yanı sıra kolay bir kullanışa sahip. Gerçi aleti henüz görmemiş ama hem Intel söyle söylüyor hem de resmine bakarak bunun doğru olduğunu söylebiliyoruz. Cihazın ebatları oldukça ufak, Nomad II'den çok az büyük gibi gözüküyor. Eğer MP3 player almayı planlıyorsanız beklemekte fayda var. Çünkü Pocket Concert diğerlerinin pabucunu dama atacak gibi.

Dolby'nin Yeni Maceraları

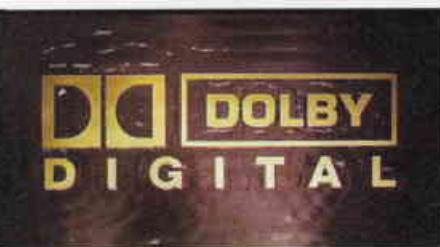
Sesin efendisi Dolby Laboratories yeni formatlarını açıkladı.

Dolby ismini hepimiz biliyoruz. Bu adamlar ses formatları ve uygulamaları konusunda dünyanın bir numaralı otoritesidir. 5.1 müzik sistemleri için yaratıkları Dolby Digital, film izlerken hop oturup hop kalkmamızın ardından asıl sebeptir. Sesin efendileri kulaklarımıza yeni güzellikler düşünmüştür. Bakalım bunlar ne?

Dolby'nin yeni standartlarından ilk Pro Logic II Stereo sesleri, 5.1 olarak geliştiren Pro Logic'in gelişmiş hali olan bu standart ile 5.1 hoparlör sisteme sahip olanlar stereo kayıtları dönerken hoparlörlerinin sayısal çokluğundan daha iyi faydalana bilerek. İkinci standardımız olan DVD-A çok yüksek kaliteli müzik kayıtları için geliştirilmiş. Bu format sayesinde müzik albümleri iki kanal olan stereo yerine 6 kanal olan 5.1 sistemi ile DVD'lere kaydedilecekler. DVD-Audio olarak anılan bu kayıtların ses kalitesi günümüz müzik CD'lerinden

çok daha yüksek olacak. DVD-A'a müzik için geliştirilmiş bir Dolby Digital gözüyle bakabiliyor. Diğer bir sistem Dolby Headphone. Adından da anlaşılaçığı gibi kulaklıklar için geliştirilen bu sistem ile bu formatı destekleyen bir uygulamayı kulaklıklı dinlerken 5.1 bir hoparlör dinliyormuş gibi hissedeceğiz.

Dolby Digital'in asıl sürprizi ise MP3'e rakip olan yeni bir ses standardı AAC adı verilen bu sistem aynı kalitede ki bir MP3'e göre %30 oranında daha küçük dosyalara sahip. Ayrıca Dolby, Playstation 2'ninde piyasaya çıkışlarıyla oyunlarda Dolby Digital kullanımının artması için çalışıyor ve yeni formatlarını tanıttığı CES fuarında Dolby Digital Destekli oyunlara özel bir önem gösterdi.



Dolby Digital'in PC oyunlarında ne kadar tutulacağı belirsiz.

The Million Dollar CPU

Intel ve AMD didişmeye devam ediyor

Bu ay Intel cephesinden uzun süredir beklediğimiz bir haber geldi. 100MHz BUS'a sahip yeni Celeron'un duyurusunu bu.

800MHz hızı sahip olan yeni Celeron henüz Türkiye'ye gelmedi. Ama eli kulağındadır. İşin ilginç yanı Celeron'un 100MHz'e çıkışının ardından Pentium III'den pek bir farkı kalmadı. Bu iki işlemciyi yarıştırmış performansın ne kadar fark ettiğini görebilmeyi umuyorum. Ama çok da umutlanmayın Intel pek teste ürün yollamayı sevmez.

Intel cephesinden bu ay gelen ikinci haber ise hiç beklenmedikti. Geçen ay piyasaya çıkan P4 1400 ve P4 1500'ün ardından bu ay piyasaya P4 1300'u sürdüler. Biz hem Intel hem de AMD'den sürekli daha hızlı işlemci görmeye alıştık. İlk defa piyasadakilerden daha yavaş bir işlemci duyurusunu yapıyor. Intel daha yavaş ve ucuz bir model ile P4 satışlarını artırmayı düşünüyor olsa gerek. Ama P4 1300'e pek sans tanımiyor. Çünkü P4 1000'den bariz olarak daha yavaş

ve üstelik daha pahalı. P4'e para verecek olmasam 1500MHz'lik model dışındaki düşünmezdim her halde. Eğer param 1500'e yetmiyorsa P4 almadım. Gayet basit.



Intel-AMD anlaşması bitmedi, bitmeyecek.

Bu arada AMD ay boyunca sadece bir duyuru yaptı. Ama tek bir duyuru ile bizi bütün ay güdürebileceğini gösterdi. Intel'in Celeron 800'ü duyurmasından tam bir hafta sonra Duron 850'yi duyurdular. Ama Duron 850 zaten Aralık ayından beri satılıyordu. Niye duyurusu için bir ay beklediler, niye Celeron duyurusundan tam bir hafta sonra. Ne zaman bütün stratejilerini rakiplerinin üzerine kurmayı bırakıp adam gibi yapmaları gereken işi yapacaklar merak ediyorum. Başarının sırrı burada yatar, bunu görmek bu kadar zor mu?

Zipp!!! Me!!!

Hepimiz Zip Drive'ın ne denli başarılı ve faydalı bir cihaz olduğunu bilinz. Bizi Floppy'den 3.5 inçlik 1.4MB'lık tarih öncesi işkenceden kurtaran 100MB hafızaya sahip ve oldukça da hızlı olan Zip disketlerini okuyan bu sürücülerin gecen sene 250MB'lık versiyonu da çıktı. Ama memleketimizde bir türlü yaygınlaşmadı Zip Drive'lar. Herkes de

bir Zip Drive olmazsa ne faydası olabilir di ki? Tabii bunun bir alternatif外部 external bir Zip Drive almaktı. Ama external Zip Drivelar hem çok büyük

hem de kabloları, adaptörü derken taşıması eziyet oluyordu. Yeni çıkan external Zip Drive USB ile hem daha hızlı bağlanıyor, hem boyu bir walkman kadar hem de adaptörsüz. Bence Zip Drive olayını ucundan yakalamak için iyi bir fırsat, kötü olan ise Amerika fiyatının 180\$ olması. Burada daha pahalı olacağı gibi üzerine bir de KDV eklenecek.

AOpen

Artık CD Yakmayacak

CD yazmanın en can sıkıcı yanı CD'lerin yanmasıdır. Bunun sebebi Buffer-Underrun olarak adlandırılan olaydır. CD yazıcıya giden veride, buffer olarak adlandırılan tampon bellekdeki yedek bilgiler bitene kadar süren,



uzun aralı kesimler olursa CD'de yanar. Sanyo daha geçen sene Burn-Proof olarak adlandırdığı bir teknoloji ile büyük oranda bunun önüne geçmemi başardı. Bu teknolojinin sırrı veri akışı tekrar sağlanana kadar yazma işlemini durdurabilmesiydi. AOpen mantık olarak aynı işi goren yeni bir teknoloji geliştirdi. JustLink adı verilen bu teknoloji de CD Yazma işleminin durup veri tekrar gelmeye başladığında devam edebilmesini sağlıyor. Üstelik AOpen kendi teknolojilerinin Burn-Proof'a oranla daha iyi çalıştığını çünkü çok daha hızlı tepki verebildiğini söylüyor. Bu yeni teknoloji sadece AOpen'arda değil diğer markaların CD yazıcılarında da kullanılabilecek.



XBOX

2000 yılının en büyük bombası hakkında merak ettikleriniz ve komplio teorileri.

Böyle bir yazının başında ne alaka diyeceksiniz arama siz Tuğbek'in xxxxxxxxx xxxx, X xx xxxx, xxx xxxxxxx! Xxxxxx xxxxx? Desteklerinizi bekliyorum! Onura bu bölümüm atmayaçığımı dair söz vermiştim. Ama sansürlemeyeceğim demedim :) Neyse neydi konu? Ha, evet şu meşhur sihirli siyah kutu: XBOX Konsollarla PC'lerle olduğu kadar aram olmasa da XBOX'a kanım ismî olacak ki açıklandı ilk günden beri haberlerini takip ediyorum. Edindiğim bilgileri de sizinle paylaşmak için uygun bir ay bekliyordum. XBOX'ın ilk resimlerinin çıkışması bu yazıya vesile olmuş oldu. Buryunuz bakalım Microsoft bu sefer nereleri sallayacak görelim...

İlk önce Microsoft'un açıklamalarında inatla altını çizdiği bir noktayı dile getirmek istiyorum. XBOX kesinlikle ve sadece masum bir oyun konsolu. PC altyapısı kullanıyor fakat bu kullanıcıya kesinlikle yansıtımıyor ve de halyle bir PC'den beklediğiniz şeyleri bulamayacaksınız. Yani bir mouse, klavye içermeyecek. Yazı yazamayacaksınız. Onunuze gelen her şeyi kuramayacaksınız. ICQ kullanamayacaksınız ve tost yapamayacaksınız gibi şeyler. Bu soruların üstünde bu kadar durmalarının sebebi ise konsol kullanıcılarının PC'ye benzedeni düşünüp en büyük rakip PlayStation 2'ye kaymalarını engellemek. Peki kullanıcılar neden PC'ye

benzediğini düşünebilir dersiniz?

Bu sorunun cevabı ilk etapta oldukça basit gibi geliyor.

733MHz işlemci, nVIDIA grafik işlemcisi, 64MB RAM, 8GB harddisk, DVD-ROM, ethernet kartı, 256

kanal ses kartı. Bu konfigürasyonu, özellikle de hard-diski görünce bunun PC'den farklı olmasa için ancak iki tane kulağa ihtiyaç var gibi gözüküyor. Fakat iddia edilen, PC altyapısını kullanan sistemin oyun konsolundan öteye gitmeyeceği. XBOX'ın konfigürasyonu çıkış tarihi ertelendiğe değişiyor. Çünkü kapalı bir kutuya yeni bir parça takma veya parça değiştirme gibi bir opsiyonuz yok. Bu yüzden de konsol çıktıığı tarihin teknolojisinden geri olmamalı ki uzun omurlu olabilsin.

Neye benzer?

Kapalı kutu demiesen, makinenin resimlerini sayfanın her tarafında görebilirsiniz. Bir iki gün önce yayınlanan resimler önce biraz sansasyon yarattı. Bir web sitesinin Microsoft'tan izinsiz resimleri yayınladığı gibi bir karışıklık ortaya çıksa da kısa sürede resimler her yeri doldurunca kriz aşıldı. Resimlerden görüldüğü kadar ile aletin üstünde çok fazla tuş veya giriş çıkış bulunmakta. On tarafta power ve DVD tuşu ile 4 adet gamepad girişi yer alıyor. Arka tarafta ise sadece ethernet girişi, modifiye USB girişi ve fan gözüküyor. Gamepad'ler ise belki tost yapabilirler. Çünkü oldukça detaylı ve karışık görünüyorlar.

Şimdi sıra geldi neyin ne işe yarıdığını. "Bir konsol makinesinde hard-disk ne işe yarar?" sorusu en çok sorulan soru. Microsoft, hard-diskin herkesin sandığı

gibi oyunu kurmak veya patch yüklemek için kullanılmayacağı söylüyor. Ne işe yarıdı konusunu ise üstü kapalı geçiyor ve bir sıra olarak saklıyor. Tek söylenen oyunların hızlı çalışabilmesi için RAM'in yükünü azaltacağı ve yetişmediği yerlerde yardımına koşacağı. Bir de tabii ki save'lerini tutmaya, karakter bilgilerini depolamaya ve add-on paketleri kullanmadan yarayacak. Sonuçta bir hard-disk günümüzün en hızlı erişim araçlarından biri ve bunu kullanmamak bu hızdan vazgeçmektedir. Bir konsol klasiği olan memory-card hard-diske rağmen yine de tarihe karışmayacak.

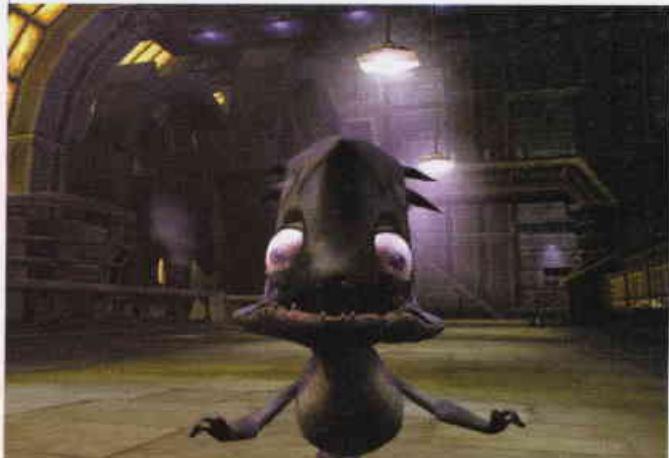
8MB'lık memory-card'la gelecek olan XBOX, bu kartı daha çok arkadaşlarınızla save değişim tukus yapmanız için kullanılacak.

Hard-diskten başka bir soru ise 733MHz işlemcinin günümüz için çok yüksek olmamasına rağmen oyunların nasıl bu kadar performanslı olabileceğini. Konsolun konfigürasyonu belli olduğu için yapılan oyunlarda buna göre üretilen ve farklı platform ve uyumsuzluk derdi ortadan kaldırılmış olacak. Aynı şekilde işletim sistemi gibi dertleri bulunmadıktan oyun dışında hiç bir şeye kaynak harcanmayacak. Bunlar zaten bir konsolun öncelikli

avantajları.

Belli de en dikkati çeken şeylerden biri XBOX'da nVIDIA imzasının olması. Son zamanlarda yaptığı ataklarla ve 3dfx'in bütün grafik çipi üretim lisanslarını almasından sonra XBOX'da kullanılacağı grafik çipi hala merak konusu. Önceden isim konulmuş olsa da bu isim zamanla değişti. Şu an sadece ortada bir çip olduğunu ve kabiliyetleri var. Çiple ilgili sayısal değerleri uzun uzun verip sıkımk istemiyorum. Fakat kabaca bir tabirle bu sayıların PS2'nin yaklaşık iki katına denk geldiğini söyleyebilirim. Ki XBOX'in bazı kabiliyetlerine PS2 sahip değil.

XBOX'in aylar önce ortaya çıkan ilk demoları zaten bizi etkilemiş ve böyle sonuçlar doğabileceğini müjdelemiştir. Şimdi hazır XBOX oyunları var. Bir yanandan bunların ekran görüntülerini ve demoları yayınlanırken bir yandan da sürekli yeni oyunlar çıkıyor. Bazı oyunların multiplatform, yani PC, PS2 gibi platformlarda çalışan versiyonlarının da çıkacağı söyleniyor. Fakat bazı oyunlar sadece XBOX'a özel üretilicek veya bir filmin DVD'sini alır gibi bir oyunun özel XBOX sürümünü alıp bazı ek özelliklere sahip olabileceksiniz.





Ne yer, ne içer?

PC'lerde standart neredeyse 128MB'ye gelmişken 64MB RAM video RAM ile paylaşımı olaraç kullanılıyor. Yani VRAM'in ihtiyacı olduğu yerde RAM'in bir kısmı videoya ayrılmıyor. Ses konusunda da XBOX'ın bir sorunu olmayacağı. 256 kanal ses kapasitesi oyuncular için fazlaıyla yeterli olacaktır. Yükleme arabirimini DVD-ROM oyuncuları DVD üzerinden oynayabilmekten başka DVD seyretmeye de yarayacak fakat bunun için ek bir birim almanız gerekecek. Buyrun burada başlıyor Microsoft'un tekeli. Bir makine yapıp her şeyini ek olarak üretmek ve kullanmaya zorlamak firmamızı alıştığımız bir huyu.

Akada bir ethernet girişinden bahsetmemıştim. Bu giriş sandığınız iki konsolu bağlamak için kullanılmayacak. Buna zaten gerek yok çünkü makina 4 oyuncu için 4 gamepad'ı aynı anda kullanabileceğiniz bir alt yapıya sahip. Ethernet girişinin amacı Internet'e girmenizi ve net üzerinden multiplayer oyun oynamanızı sağlamak. Burada kullanıcının aklı biraz karışıyor ve ortaya birçok soru çıkmaktır. İkisi neden ethernet giriş? Bunun sebebi artık dünyada modem bağlantısıyla oyun oynamaya ve belki de eziyet çekmeye çalışan insanların sayısının azalması ve insanların daha hızlı teknolojileri kullanmaya başlaması. Ülkemizde Kablo-Net adı altında kullanılan sis-

tem ve buna benzer bir iki bağlantı sistemi daha yüksek hızları destekliyor ve oyun oynamak için uygun bir hat sağlıyor. Bu sistemler de [PC'nize veya XBOX'a farketmez] ethernet girişini kullanıyor. XBOX tarafından beri söylendiği gibi bir PC değil ve bu yüzden nette surf yapmaya uygun alt yapıya sahip olmayacak. Sadece ilgili oyunun sitesine girip otomatik olarak oyun odalarına atılacaksınız. Microsoft sırıf XBOX için özel bir web dünyası yaratmayı planlıyor. Bu da tabii ki bir pazar stratejisidir.

Biri kutu mu dedi?

Pazardan bahsetmişken XBOX'ın fiyatı hakkında da bir şeyler söylemeliyim. Fiyat rakipleriyle de orantılı olarak düzenlenecek. Yani 200\$ - 300\$ arası olacağı düşünlüyor. Fakat fiyatın ucuz tutulması pek de bir işe yaramayacak çünkü Microsoft XBOX'ın taşığı bile yapılsa lisans hakkını isteyecek. Sonuçta üreticiler XBOX için yaptıkları hep oyun veya ürün için lisans hakkını ödeyip bizden çıkaracaklar. Zaten Microsoft'da XBOX'la kullanılacak bir çok şeyi hatta her şeyi kendi üretmeyi ve satmayı planlıyor. Bu durumda bir daha düşünelim bakalım kim kazanıyor?

XBOX'a bir an için bir oyun makinesi değil de bir firmadan yeni kaynağı olarak bakarsanız o büyük X harfinin arkasına saklanmış iyi kötü birçok gizli şeyi görebiliyorsunuz. Siz en iyisi böyle şeyle düşünmeden oynayacağınız oyuncular döşteyin.

Onur Bayram

Bundan sonraki bölümüm ben devir alacağım müsaadenizle. Onur XBOX'ın tanıtımını gayet güzel yaptı. Ben Microsoft'un XBOX ile ne hedeflediğine ve sonucun ne olacağına değineceğim.

Oncelikle bir şey kesin ki XBOX evimizde ki PC'lere rakip olmayacak. Çünkü Microsoft ev bilgisayarları için onlarda başka bir ürüne sahip ve asla Ev PC'lerini öldürmeye gözle alamaz. Tam tersine XBOX, yıllardır yaşanan Konsol

haberler kısmasına bakın). İkinci kar noktası ise elbette sattığı oyuncular olacak. Niçin önlüğe gelen oyun geliştiricisini satın alıyor sanıyorsunuz.

Sonuçta bunun PC kullanıcılarına getireceği sonuçlar şunlar olacak.

1- Büyüyük ihtiyalle XBOX'da çalışan firmalar NVIDIA, Intel, Creative, Micron ve diğerleri çok daha fazla büyüyecek ve kendi konularında tekel haline gelecek.

Ama bu fi-



vs PC kavgasında PC'lerin yanında yer alacak. Yani Microsoft savaşı kazanmak için düşman içine adam sokuyor gibi bir şey. XBOX için çalışan firmalara bir bakın. Hepsinde kendi konusunda PC'lerde bir numara,

XBOX bu firmalar için pazarlarının çok daha büyümeye demek. Sonuç olarak bu firmalarda büyüyecek. Bugüne dek konsol sektörü PC'ler için bir yarayıdı. Çünkü PC satışlarını düşürdü. Ama XBOX başarılı olup Sony, Nintendo ve Sega'yı ezip geçerse konsollara kaptırılan bu satışlar dolaylı yoldan PC endüstrisine dönümş olacak. Üstelik PC satışlarını da artıracak. Çünkü PC'den uzak duran konsol kullanıcılarını PC'ye çekerek ve diğer yandan PC fiyatlarının düşmesine yol açacak.

Yine mi BILL?

Yani Microsoft inanılmaz derecede zekice bir hamle yapıyor. XBOX'ın kendi satışlarından para kazanmayacak aslında. Her cihazdan kazanılan 20-30\$ ancak reklamlara giden parayı çıkartabilecek. Microsoft iki seyden para kazanacak. Birincisi PC sektörünün konsollara kaptırdığı parayı bir parça olsun almasından. Çünkü 2000'de PC satışlarının düşmesi Bill Gates'e 55 Milyar dolara mal oldu (Detaylar için

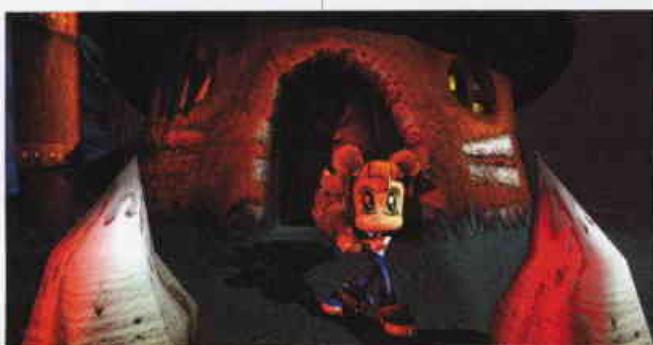
yatların düşmesine yol açacak).

2- Diğer konsol üreticileri oldukça zor duruma düşecekler ve parlak bir fikir akıllarına gelmezse silinecekler. Çünkü XBOX çok kolay upgrade edilebilir bir sistem olduğundan çıkışından 2 sene sonra XBOX 2 çıkacak. Sony ise PlayStation 3 için en az 4 sene daha beklemek zorunda.

3- Bilgisayar oyuncuları ile konsol oyuncuları birbirine çok fazla benzeyecek ve oyuncuların %90'ı her iki sistemde de çıkacak. Bu da PC oyuncularının sayıca coğalmamasını ve türünün çeşitlenmesini sağlayacak.

Bunlar sadece benim ön görüşlerim. Yani hiçbir makamca onaylanmış değil. Şu ana dek XBOX hakkında pek fazla kimse bu denli öngörü yapmış da değil. Bu yüzden kaç kişi bermiye aynı fikirde bitemiyorum. Herkes bir şeyle mırıldanıp duruyor. Ama bir iki ay içinde yer çok XBOX üzerine komploteorileri ile dolar. Benim teorim bu. Ne denli gerçek olduğunu bekleyip göreceğiz.

Tuğbek Ölek



Logitech Wingman Formula Force GP

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 99\$

Bu aralar Logitech'in yeni ürünlerini üst üste incelemekten mest oldum. Microsoftla birlikte oyun kontrol cihazları konusunda başı çektiler su götürmez. Ne yazık ki Wingman Gamepad dışında incelediğimiz iki cihazın da önemli birer eksik bildüm.

Wingman Formula GP'nin direksiyonu Formula 1 arabalarının direksiyonu örnek alınarak yapılmış. Yani oldukça dar bir çapı var. Böylece yanlarında hakimiyetiniz artıyor. Force Feedback özelliği olmasına rağmen oldukça iyi bir geri toplaması var. Bir anda elinizde boşalmıyor ve gerçek bir araba direksiyonu hissini veriyor.

Force Feedback yeteneği oldukça başarılı. Zaten Logitech FF konusunda diğerlerinden daima önde olmuştur. Gerçi bütün ci-



hazlar I-Force 2 kullanır oldu ama cihazın tasarımda min- da ki detaylar FF efektlerine de etkiye- biliyor. Cihaz üzerinde ikisi kulakçık şeklinde ve direksiyon arkasında, dördü de direksiyonun merkezine doğru olmak üzere toplam altı tuş var. Bir direksiyon için fazlaıyla yeterli. Tuşların hepsinin yerleri ve kullanımları tam olması gereki gibidir.

Ama Wingman Formula Force GP'nin diğer tüm detaylarında ki iyi tasarıma karşın, masaya monte etmede kullandığınız klipsler çok kötü hazırlanmış. Joystick'in

ön tarafına çok fazla yakın olan, oldukça büyük iki plastik vidadan oluşan sistem tam bir ezzyet. Oncelikle, çok ön tarafta oldukları için masanızın kenarı pek bilgisayar masası gibi eğimli veya kavisliyse

Wingman Formula Force GP'yi kesinlikle masaya monte edemiyorsanız. Masanızın kenarı düz olsa bile

her seferinde iki ayrı vidayı sıkımla uğraşmak anlamsız bir vakit kaybı. Sidewinder'in tek bir hamle ile takılıp çıkarılmayı sağlayan klips sistemi yanında çok ama çok kullanışız. Üstelik direksiyon FF özelliği yüzünden doğal olarak titresip duruyor ve bu da vidaların gevşemesine yol açıyor. Bir süre sonra direksiyon elinizde kalınca doğal olarak sınız katsayınlı yükseliyor.

Level'in Yorumu

Şu aralar her ürün için söyle-

LEVEL Performans

olduk ama Wingman Formula Force GP'nin fiyatı çok uygun. Ekonomik kriz sağ olsun tüm donanım fiyatları yerlerde geziniyor. Ama bu ürünün bir önceki modelini 350\$'a yok saltığını düşününce fiyat avantajının ne denli yüksek olduğu açık. Eğer klipslerinde böylesine ciddi bir hata olmasadı mükemmel olacaktı.

Teknik Özellikler

USB ve Gameport bağlantı
I-Force 2 Force Feedback motoru

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ**Özellikler****Analog Pedalar**

LEVEL KARNEŞİ	Teknoloji:	9
	Performans:	10
	Üretim Kalitesi:	9
	Fiyat/Performans:	9
	Ergonomi:	7
	GENEL	8/10

Logitech WingMan Gamepad

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 25\$

Bu ayın ikinci Logitech'i WingMan Gamepad. Siyah sık tasarımla ilk bakışta kendini sevdirmeye bilen bir cihaz bu. Özellikle şeffaf mavı tuşlar çok sık. Logitech oyun grafiklerindeki trendi kendi kontrol cihazlarının tasannımda yakalamak ister gibi. Pek çok kez estetik kaygıyla oyun kontrol cihazlarında felaketler yaratıldığını gördük ama Logitech ergonomiden taviz vermediği için bu hataya düşmemiş.

WingMan Gamepad'ın genel formu çok sık olmasa da uzun süredir uygulanan klasik ters V şeklinde. Her iki yanda bulunan gamepad'ı kavramanızı sağlayan kolların açısı ve büyüğlüğü oldukça iyi. Bunun sağladığı avantaj hem büyük hem de küçük elliler için ergonomik olması. Üstelik kolların pozisyonu ile tuşların bulunduğu noktalar çok iyi ayar-



lanmış. Bütün tuşlara kolayca erişebiliyorsunuz.

Cihazın üzerinde yön pedine ek olarak 11 tane tuş var. Bunlardan altı tanesi klasik altılı seti oluşturuyor, iki tanesi tetik formunda ve ön yüzeyde, bir tanesi en ortada ve macro atamada kullanılıyor diğer ikisi ise en sağ altta bulunuyor. Bu son ikisi "select" ve "start" olarak adlandırılmış. Sonuçta WingMan Gamepad PC için üretilmiş için düğmelerin Select ve Start olarak adlandırılmasını bir parça saçma.

Cihaz tüm diğer Logitech oyun kontrol cihazlarında olduğu gibi WingMan yazılımı ile ge-

liyor. Bu yazılım ile gamepad'ın üzerindeki tüm tuşlara istediğiniz tuş veya tuş kombinasyonunu atayabiliyorsunuz. Eğer oynamayı planladığınız oyunun profili WinGMan yazılımına kayıtlıysa bu işi yapmak çok daha kolay oluyor. Yazılım Registry'yi taramarak sisteme yüklenen oyunları buluyor ve arayüzde sadece yüklenen oyunlar görülmüyor.

Hatta oyunu WingMan yazılımı üzerinden çalıştırabilirsiniz.

Bu yazılımin en büyük avantajlarından biride tuşlardan herhangi birini Shift olarak atayabilmesi. Shift olarak atanmış tuş basılı iken diğer tüm tuşlar yeni bir fonksiyon kazanıyor. Böylece tuş sayısını istediğiniz kadar artırabilirsiniz. Ayrıca Macro tu-

şu sayesinde tuş kombinasyonları oluşturup daha sonra bunları kullanabiliyorsunuz.

Level'in Yorumu

WingMan Gamepad görünüm, ergonomi ve yazılım desteği olarak hatalı gözüküyor. Bence fiyatı da fena değil. Bence piyasada daha iyisini boşuna aramayın. Ama gamepad veya joystick alırken elinizi bir alıp denemek de fayda var.

Teknik Özellikler

USB ve Gameport bağlantı

11 tuş, 8 yönlü yön ped

Shift ve Macro atayabilme özelliği

Profil desteği

LEVEL KARNEŞİ	Teknoloji:	8
	Performans:	10
	Üretim Kalitesi:	10
	Fiyat/Performans:	9
	Ergonomi:	9
	GENEL	8/10

Guillemot Force Feedback Joystick

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 92\$

Bu ay Guillemot'dan iki incelememiz var. Bu lardan ilki Guillemot Force Feedback Joystick (Bakın yine yaratıcı bir isimle karış karış yapıyoruz.) Guillemot'un yarıs direcciónlarından sonra incelediğimiz bu iki ürünü bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Bu cihazda ilk dikdik çeken şey alt tabanın inanılmaz derecede büyük olması. Herhangi bir masada bu joystick'ı koyacak yer bulmak pek de kolay olmama gerek. Ek tuşların ve throttle'in bulunduğu yer tam olarak kontrol kolunun alt kısmına denk geliyor ve normalde orada kolunuz varken tuşlara basmak için sürekli kolunuza kaldırınca zorluyorsunuz. Bu hem oyun zevkinize limon sıkıyor hem de bir süre sonra kolunuzu sürekli oynamaktan kolunuzda derman kalıyor.

Kontrol kolunun hem sağ hem sol el kullananlar için yapılmış olması Guillemot FF Joystick'in tek artı özelliği. Çünkü piyasada solaklar için bir FF joystick yok. Kolun ön tarafında tetik şeklinde iki tuş var. Bu sayede ikinci tuş çok daha rahat kullanılabiliyorsunuz. Kolun size bakan tarafında da iki ufak tuş, hat switch ve rudder işlevi gören bir tekerlek var. Rudder'in kullanımı çok rahatsız çünkü tekerleği sağa sola döndürmek özellikle oyun sırasında oldukça zahmet verici ve baş parmağınızın nasır tutması hiç hoş olmuyor.

Alt tabanın üzerinde 8 tuş ve throttle var. Throttle'in üzerinde nereye ayarladığınızı belirten beli belirsiz bir iz var. Oyunun en ateşli yerinde nerede durduğuna bakmadan edemiyorsunuz. Tuşların çok olması iyi fakat daha önce de söylediğim gibi yerleri çok yanlış.

Kumanda kolu ergonomi açısından rahat değil. Çok kalın ve iri bir yapısı var. Bu yüzden ele rahat oturmuyor. Yeni kullanan

birinin alışıması pek kolay değil bu yüzden. Kontrol kolu her FF joystick'de olduğu gibi çok yumuşak. Bu yüzden si-mülasyon oyunlarında kontrolde sorun çıkmıyor.

Fakat iyi bir Force Feedback motoruna sahip olduğunu söylemeden geçmeyeceğim. Şu sıralar piyasaya çıkan tüm FF cihazlar olduğu gibi I-Force'un 2.0 versiyonunu kullanıyor.

LEVEL'in Yorumu

Throttle ve Rudder'in bulunduğu arka tarafın kumanda kolunu tutan kolunuzun altında kalması affedilir gibi değil. Cihazın tek artısı solaklar içinde kullanılabilir olması. Eğer ForceFeedback özelliğine sahip bir joystick isti-

yorsanız ve solaksanız elinizdeki tek alternatif bu. Ne kadar ergonomiden uzak da olsa sağ elini kullananlar için yapılmış bir joystickden daha konforlu olur. Ama solak değilseniz geçen ay incelediğimiz Logitech Force 3D'yi almak sizin için en hayırlı olacaktır.



Guillemot Jet Leader 3D

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 39\$

Bu ayın ikinci Guillemot'u Jet Leader 3D joystick. Ürün Force Feedback destekli joystick'le hemen hemen aynı kontrol kolunu kullanıyor fakat taban daha farklı. Tabanın kontrol kolunun hemen arkasına denk gelen yerde 4 adet ufak tuş, throttle ve axis ayarlarını yapabileceğiniz tekerler bulunuyor. Throttle ne yazık ki yine olmamış. Teker çok küçük ve kullanışsız. Yine de FF Joystick'ten daha iyi olduğunu kabul etmek lazım.

Kontrol kolu Force Feedback Joystick'le yapı olarak aynı. Hem sağ hem sol el kullananlar kullanabilir. Ama ebatları fazla büyük ve ele rahat oturmuyor. Kumanda kolunun ön tarafında iki tane tetik tuşu bulunuyor. Bu yine iyi bir özellik. En çok kullanılan ilk iki buttonu buraya atamak oldukça mantıklı. Kontrol kolunun size bakan tarafında ise iki tane ufak tuş ve hat switch bulunuyor. Bu modelde nedense rudder

koymamışlar. Rudder olması gereken yer küçük bir plastik dolguya kapatılmış. İşte Guillemot Jet Leader 3D bu yüzden ürün rakiplerine karşı bir axis eksik yapıyor. Bu aralar ruddersiz joystick almak da mantıklı olmayacağından ne derece yarıyor denebilir bilemeyez. Gerçi rudder'i koyalıclar yer de çok mantıklı olmadıgından... Neyse

en iyi siz verin kararınızı. Hat switch rahat, kullanımı ve kolay yerde duruyor. Tabanın altında da joystick'in kaymaması için önlemler alınmış.

Ürün bilgisayarınıza hem Gameport hem de USB arabiriminden bağlanabiliyor. Fakat bu sefer FF Joystick'den farklı ve daha

basit bir sistem kullanılmış. Gameport kablosunun ucuna USB çevirici eklenmiş. Böylece istediğinizde iki türlü de kullanılabilir. Urunu takar takmaz bilgisayar sorunsuz tanıyor ve CD'sinden sorunsuz kuruyor. CD'de ek bir yazılım yok. Sadece Joystick'in ayarlarını ve kalibrasyonunu yapabileceğiniz ilginç

bir software ci-

kıyor. Bu software ile Joystick'ınızı değişik oyulara veya oyun tür-

lerine göre ayarlayabilir ve ona göre kaydedip sonradan bu ayarları yükleyebilirsiniz. Bu ayarlar genel olarak hassasiyet ile ilgili ayarlar. Kol yerine sert ve sabit duruyor. Bu oyularda bir avantaj sayılabilir.

LEVEL'in Yorumu

Guillemot Jet Leader 3D ne yazık ki vasat bir joystickden öteye gidememiş. Çok az artı yanalarının dışında önemli bir negatif özelliği sahip olması gerçekten üzücü. Piyasada bundan çok daha iyi olan klasik Microsoft'un Sidewinder gibi ucuz joystick'lerini bulabilirsiniz. Bunu ise oyuların arta kalan zamanlarda belki mikser yerine kullanabilirsiniz.



Teknik Özellikler

USB ve Gameport bağlantı

8 Tuş

Profil desteği

Throttle

Teknoloji:

6

Performans:

5

Üretim Kalitesi:

6

Fiyat/Performans:

6

Ergonomi:

3

GENEL

4/10

Iwill KV200

Bilgi İçin İthalat: Pasifik Bilgisayar Telefon: (212) 212 88 56 Fiyatı: 129\$

Iwill'in daha önce Pentium sistemler için WO2 ve WO2-R anakartlarını incelediğimiz KV200 ise Athlon sistemler için ve KT133 çipsete sahip. Aynı WO2'de olduğu gibi KV200'ün de ATA100 IDE RAID denetleyicisine sahip KV-200R modeli de mevcut.

5 PCI yuvası ve 3 RAM slotuna sahip olan KV200 daha önce WO2'de de gördüğümüz kaliteli üretimde ve dikkatle işlenmiş detaylara sahip. Oldukça iyi hazırlanmış bir kullanım kılavuzu, rahatça tutulabilenler diye kuyrukları uzatılmış jumper'lar, etiketlenmiş IDE kabloları, hepsi pek sık rastlamadığımız küçük ama hoş düşünceler.

Ama WO2'nin aksine KV200'ün mimarisinde iki önemli hata var. Bunlardan birincisi güç kaynağı bağlantısının yeri. Anakartın ortalarına kadar aşağı çekilierek bu bağlantının çevresinde

herhangi bir şey olmaması sağlanmış. Bu iyi bir düşünce ve midi-tower kasaya sahip olanlar için olumlu. Ama high-tower kasaya sahip olanlar için durum böyle değil. Çünkü güç kaynağının bağlılığı 20'lü kablo bazı kasalarda ancak yetişecektir ve Athlon'larda daha büyük olan fanı mutlaka değiştirmelisiniz. Bu kablının takılıp çıkarılmasını zorlaştıracığı gibi fanın zorlanarak yerinden oynamasına da yol açabilir. Mutlaka dikkat edilmesi gereken bir nokta.

Mimaride ki ikinci büyük hata ise COM2 portunun anakartın üzerinde olmaması. Bu portu ekstra bir kablo ile PCI yuvalarından birinin yerine takıyzorsunuz. Bunu i815 çipsetli anakartlarda doğal karşılaşmıştık. Çünkü COM2 portunun yerine on-board VGA çıkışı gelmiştir. Ama KV200'de COM2 portunun olması gereken yer boş. Yani bu portu dışarı alıp kasası üzerinde

ek COM portu için yer olmayanlara bağladıkları ikinci COM cihazda bir PCI slotu kaybettirmenin hiçbir reel sebebi yok. Belki de on board Savage3D işlemcisine sahip olacak KM133 çipsetine sahip bir model ile aynı mimariyi paylaşmaları. Ama her şekilde bir hata.

KV200'de WO2'de olduğu gibi C-Media'nın CMI-8738 ses çipi onboard olarak bulunuyor. Ama Direct Sound desteği dışında herhangi bir özelliği yok. Belki sıradan bir kullanıcıyı tatmin edebilir ama oyuncular için ancak ses kartı alana dek bir iki ay oyalar.

Level'in Yorumu

KV200 eksi yanlarına rağmen piyasada sayısı çok fazla olmayan Athlon/Duron anakartları içinde iyi bir yere sahip. Bence



Abit KT7 ve Asus A7V ile birlikte ilk alınacaklar listesine üçüncü olarak katılıyor. Ayrıca fiyatı da gayet iyi. Malum KT133 anakartlar oldukça tuzlu, bu yüzden fiyat ciddi bir avantaj.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	KT133 Çipset
3 RAM slotu, 5 PCI yuvası	
1 AMR Slotu	
On-board C-Media Ses Kartı	
Athlon ve Duron işlemci desteği	
TEKNOLOJİ:	8
PERFORMANS:	9
ÜRETİM KALİTESİ:	8
FİYAT/PERFORMANS:	8
YAZILIM DESTEĞİ:	8
GENEL	8/10

AOpen AX3S Pro

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: (212) 233 30 30 Fiyatı: 139\$

Artık her ay AOpen'dan yeni bir ürün incelemeye alıştık. Adı burada daha çok da eski olmamışına rağmen ürün yelpazesini geniş firma olmayı başardı sanırım. Bu ay Aopen'in asıl odaklı olduğu noktalardan biri olan anakartlarından birini inceleyeceğiz.

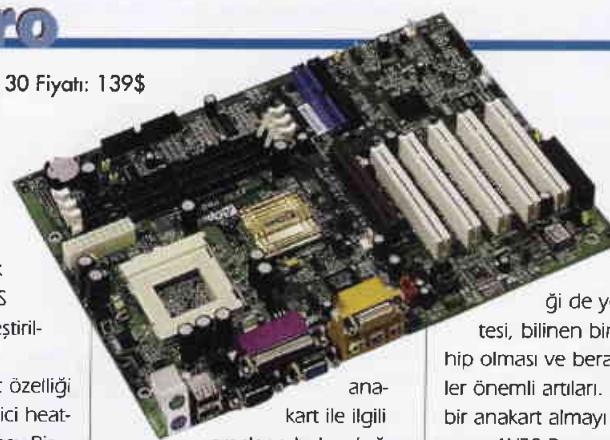
AX3S Pro i815E çipseti bir anakart. Yani soket 370 formunda ki Pentium III ve Celeron'ları destekliyor. Her i815E'de olduğu gibi onboard AC'97 ses entegresi ve VGA çıkışına sahip. Ama diğer tüm i815E anakartlarından farklı olarak buntar bizi tamamen etmekten uzak bileyenler.

Genel mimari olarak AX3S Pro fena değil. Tek eksiki güç kaynağı bağlantısının RAM'lere çok yakın olması. Bu nokta aynı zamanda işlemci fanının klipslerinden birine denk geliyor. AX3S Pro ile ilk defa anakarta dik olarak yerleştirilmiş IDE yuvalarına

rastladım. Bence gayet iyi bir düşünce. Hard-disk takip çıkarırken anakart IDE kablosu takmak genelde sorun olur. AX3S Pro'da bu oldukça basitleştirilmiş.

AX3S Pro'nun en ilginç özelliği çipset üzerindeki ısı giderici heat-sink'in altın kaplama olması. Bir anakart üzerinde işi işil altından bir heat-sink görmek gerçekten garip. Bunun başta sadece süs olduğunu düşünmüştüm ama AOpen altın kaplamasının heat-sink'in performansını artırdığını savunuyor. Temel fizik bilgim çok iyi değildir. Ama zaten i815 çipleri çok isinmadığından bence güzel görüntü dışında çok bir özelliği yok.

Güzel sağlam kutulanan AX3S Pro'nun yanında özellikle az bilgili kullanıcıların kolayca anlayabileceğini dilde hazırlamış kapsamlı bir İngilizce kullanım kılavuzu,



gereken her şeye sahip. Belki fazla yok ama eksiği de yok. Üretim kalitesi, bilinen bir markaya sahip olması ve beraberinde gelenler önemli artıları. Eğer ortalama bir anakart almayı düşünüyorsanız AX3S Pro tam anlamıyla ideal.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	i815E çipset
3 RAM slotu, 5 PCI yuvası, 1 CNR Slotu, 4 USB portu	3 RAM slotu, 5 PCI yuvası, 1 CNR Slotu, 4 USB portu
On-board VGA ve Ses Kartı	On-board VGA ve Ses Kartı
TEKNOLOJİ:	8
PERFORMANS:	8
ÜRETİM KALİTESİ:	8
FİYAT/PERFORMANS:	7
YAZILIM DESTEĞİ:	9
GENEL	8/10

LG 774FT

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 297\$

Bu ay tek bir monitor inceleme var. LG'nin dış tasarım olarak geliştirilmiş 774FT modeli. Bu monitör Kasım ayında incelediğim 775FT modeli ile aynı tüpe ve teknik özelliklere sahip. Bu yüzden öncelikle bu teknik özellikleri bir hâflayalım.

774FT günümüz 17" monitörlerinde alıştığımız üzere 0,24mm nokta çözünürlüğe ve 16" görülebilir alana sahip. Yani standartlara uyuyor. Çözünürlük olarak 1600x1200'u desteklemiyor ve 1280x1024'de ancak 60Hz tazeleme oranı verebiliyor. Kullanılan yansıtma önleyici anti-glare tabakası, görüntü kalitesi, nokta birleşim gibi özelliklerde gayet iyi. Kısacası 775FT ve dolayısıyla 774FT tazeleme oranı dışında oldukça iyi bir 17" monitör.

774FT'ün farkı söylediğim gibi dış görünüşte. Ama bu fark hiç de yabana atılır gibi değil. Oncekkile 774FT bugüne kadar alıştığı-

miz diğer monitörlerin aksine oldukça renkli. Arka yüzeyi oldukça sıcak bir gri ve on yüzeyi ise metalik mavı.

Her iki renk de oldukça güzel ve evde kullanılacak bir monitörün güzel renklere sahip olması hoş olur.

774FT'nin asıl ilginç yanı ise klavyenizi monitörün altına koyalım. Monitörün ayağı bunu sağlayabilmek için özel olarak tasarlanmıştır. Monitörün hemen altında her klavyenin girebileceği bir boşluk var. Bu inanılmaz dercede faydalı ve yaratıcı bir çözüm. Insana bugüne dek niye bunu aklı edemedi dedirtiyor. Peki faydası ne. İstediğiniz za-



man klavyeyi ortadan kaldırıp masanın üzerinde fazladan yer açmak elbet. Eminim ki hepiniz bilgisayar masanızın

üzerinde yemek yemiş adet haline getirmişsinizdir. En azından öğle yemekeitlerini. Bunun yanında sadece direksiyon, joystick veya gamepad kullandığınız oyunlarda klavyeyi yok etmek çok kullanışlı.

Son değişiklik ise menüde. 774FT'de aynı üst model 795FT'de olduğu gibi dokunmatik panel kullanılmış. Düğmeler basmanız gereklidir. Hafifçe dokunmanız yeterli ve her düzmeye dokunuşunuzda monitörünüz nazikçe bıplıyor.

Level'in Yorumu

Eğer sizin için önemli olan sadece monitörünün performansı ve klasik bir monitörü tercih ediyorsanız 774FT'den şiddetle uzak durun. Ama ortalama bir performans ile şık bir görünüm ve ilginç pratik özellikler sizi çekiyorsa 774FT tek tercihiniz. Bence çok başarılı bir ürün.

Teknik Özellikler

0,24mm nokta çözünürlük

16" görülebilir alan

Klavye koyma yeri

Anti-Glare tabakası

Ürün Özellikleri	Level Karnesi	Skor
Teknoloji:	8	
Performans:	8	
Üretim Kalitesi:	9	
Fiyat/Performans:	6	
Ergonomi	9	
GENEL	8/10	

Creative Digital IR 52X

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 320 10 50, (212) 216 45 68 Fiyatı: 49\$

Creative'in şu an için donanım üreticileri içinde istisnai bir yere sahip olduğu çok açık. Ama CD-ROM sürücüler söz konusu olunca Creative en sevilmeyen isim olarak çıkar birden karşımıza. Bunun sebebi 24X hızından

yazık ki bu uzaktan kumanda, her ne kadar insanların Infra'ları satın almasının asıl sebebi olsa da, bütünüyle faydasızdı. Bu serinin kullanıcılarını deliye çevirmesinin asıl sebebi ise çok kolay bozulmaları ve bozuluklarında durup durukan açılıp kapanma

gibi garip şeyler yapmalarıdır. Creative'de CD-ROM'larda ki başarısızlığını çok uzun süre önce kabul etti ve bunu düzeltmek için başarısız bir iki girişimde bulundu.

Digital IR 52X ile Creative busurularını aştığını düşünüyor. Yani Infra kelimesinin yerini Digital IR alırken kolay bozulan CD-ROM sürücülerin yerini sağlam ve yüksek performanslı CD-ROM'lar almış. Ama Sezar'ın hakkını Sezar'a vermemeli. Creative'in performans konusunda asla bir sorunu olmadı. Daima en hızlı CD-ROM'ları ürettiler.

Yeni CD-ROM sürücülerin ne

denli sağlam olduğu bir yana uzaktan kumandanın kendisinde ve işleyişinde de radikal değişimler var. Oncekkile uzaktan kumanda butonlarıyla başarısız mouse'a hükmetsme iddiasını bırakıp fonksiyon tuşları ile o an çalışmaya olan programlara adam gibi hükmetmeye başlamış. Özellikle de dijital medya, yani video filmler ve MP3'ler konusunda uzmanlaşmış. Çok sık ara yüzü ve her şeyi bir iki tuşta yapabilen çalışma şekliyle bence Creative bu işi gerçekten başarmış. Artık bu uzaktan kumandalardan ikinci gün içinde çekmecenin birinde unutulmaya terk edilmeyecek.

ten sağlam CD-ROM'lar yaptıkları konusunda çok israrçılar. Ama buna kefil olacak değilim. Çünkü 4-5 ay kullanmadan haklı olup olmadıklarını bilemem. Risk sizin. Eğer Creative gerçekten haklıysa bu CD-ROM sizin diğer tüm rakiplerinden daha fazla mutlu edecek. Ama Creative yanılıyorsa çok süre geçmeden yeni bir CD-ROM arayışına düşebilirsiniz.

Teknik Özellikler

52X maksimum yazma hızı

Geliştirilmiş CD Ripping Performansı (20X)

Uzaktan Kumanda

Play veileri-geri sırmalı tuşları

Ürün Özellikleri	Level Karnesi	Skor
Teknoloji:	8	
Performans:	9	
Üretim Kalitesi:	8	
Fiyat/Performans:	9	
Ergonomi	10	
GENEL	9/10	



ibaren

başlayan Infra serisi ve bu serinin mensuplarının deliye çevirdiği binlerce kullanıcısı. Bu seride Infra denmesinin sebebi beraberinde gelen küçük uzaktan kumanda sayesinde mouse'a ve müzik dinlerken CD-ROM sürücüye hakim olabileceğimizdir. Ne

Eski Oyunlar ve DOS'a Dönüş!

Eski oyunlara dönüp nostalji yapmak isteyenler için detaylı bir "Tarih Olmuş Teknoloji" rehberi.

Bilgisayar oyunları tarihi yüzlerce klasik oyunla dolu. Kimimiz onlara buyuktur ve ara sıra geri dönüp oynamak bize keyif veriyor. Kiminiz ise adını duydugu bu klasikleri hiç oynamamış olmanın acısını çekiyor. Internetten aradığınız her eski oyunu yasal olmasa da kolayca bulabildiğimiz bugünden eski oyunları oynamak moda

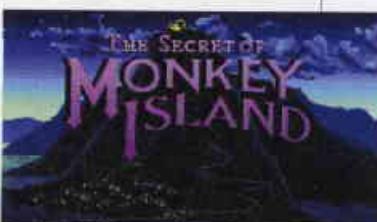


Dune 2 zahmetszice çalışan oyundan

oldu. Ama çalıştırılabilirseniz, Çünkü DOS için programlanmış bu oyunların hepsi PC'de çalışmıyor.

Eski bir oyun bulduğunuzda ilk denemeniz gereken Windows'da iken çalışıp çalışmadığını bakmak. Programda olduğu gibi .exe uzantılı asıl dosyaya çift tıklayarak yeteri. Kimi oyunlar sorunsuz olarak hemen çalışır. Mesela benim sistemimde Dune 2 hiç sorun çıkarmadan mükemmel olarak çalıştı. En iyisi elbette oyunun Windows'da çalışması. Böylece hem DOS ile uğraşmazsınız hem ses kartı ve joystick gibi DOS sürücüsü olmayan veya DOS uyumlu olmayan cihazları kullanabilirsiniz. Evet DOS uyumlu olmayan kontrol cihazlarının bir çoğu Windows içindeki DOS penceresinde çalışıyor, USB otanlar bile. Ama pek çok oyun bu denli talihi değildir. Genelde çalışmaya başalarlar veya bunu denerler ama bir şekilde sisteminizi kilitleyip kalırlar.

Nihayet genç kuşak Guybrush'in eski haliyle tanışabilecek.



Tarih çalışmak zordur

İkinci bir ihtimal Windows'un, çalıştırmayı reddedip DOS modunda açılmak istemesi. Bu durumu kabullenip bilgisayarınızın DOS modunda yeniden açılmasını ve direkt olarak oyunun yüklemesini bekleyin. Pek çok kez bu işe yaramayacaktır.

Sonuçta Windows bu oyun çalıştırmayı başaramazsa iş size kalıyor. Elimi DOS'a bulaştırap ne yapıp ne edip bu oyunları çalıştıracağız. Bunun için Windows'u bir kere

bırakmamız gerekecek. Ama Windows açılışında F8'e basarak girdiğimiz DOS bizim isimizle yaramayacak. Biz kendi DOS'umuzu kendimiz kuracağız. Bunun için bir açılış disketine ihtiyacımız olacak. İşleri kolaylaştırırmak için ben bir açılış disketi hazırlayıp hepimiz birer tane dağıtabileceğiz. Böylece pek çok şeyi anlatma derdinden kurtulacağım. Şimdi siz bana bir mail ile adreslerinizi atın bende disketleri postalamaya başlayayım. Durun! Yirmi bin tane disketi kopalamak muhtemelen ömrümün yarısını alır. Bu kötü bir plan. En iyisi ben gerekli dosyaları bizim web sitesine yerlestireyim siz oradan çekip bir diskete kaydedersiniz. Bu yüzden şimdiden temiz bir disket satın alın, iyi bir marka olsun. Bad sektörler canınızı sıkmasın. Bu arada Web Sitemizde açıldı nihayet.

Ama hemen Web sitesine dalmayın. Çünkü disket henüz bitmedi. DOS 6.22 kullanım kılavuzunda daha okumam gereken iki yüz sayfa var. Herhangi bir hata olsun istemiyorum.

Bu arada beklerken biz oyundan niçin çalışmazlıklarına bakalım. Öncelikli nedenlerden biri oyunun setup'ının doğru yapılmamış olmasıdır. Eski oyunların hemen hepsinde bir setup bulunuyordu. Biz bu küçük programla oyuna mouse ve ses kartımız olup olmadığı,

hangi görüntü modunda oynamak istediğimi söyleyelim. Çünkü eski programlar hiçbir şeyi kendi kendine bulamazdı. Eğer burada girdiğiniz bilgiler yanlış olursa oyunda kesinlikle çalışmazdı.

Mesela ses kartınızın DOS sürücüsü yükü değil ve siz ses kartınız var dediniz. Oyun çalışmaz. Bu yüzden öncelikle tüm bu sürücülerini yüklemeliyiz. Ama kırk yılın başında oynayacağınız bir iki DOS oyunu için Windows'un kullandığı Autoexec.bat dosyasına bir şeyler eklemek mantıksız olacaktır. Bu sürücüler sizin için hazırladığım diskette ki Autoexec.bat dosyası üzerine kuracağım. Böylece her Windows açılışında gereksiz DOS sürücülerini yüklenmeyecektir.

İlk yapmamız gereken C:\ dizinineki Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarının birer yedekini almak. Daha sonra ses kartınızın DOS sürücülerini yükleyin. Bunu genelde ses kartı ile gelen CD'de ki kurulum programı yapar. Belki sürücüler zaten yüklenmiştir. Şimdi yapmanız gereken sürücüyü kurmadan önce ki Autoexec.bat ve Config.sys dosyaları ile sürücü kurulumu sırasında değiştirilen Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarını karşılaştırmak. Farklı olan satırları notepad'e kopayın. Creative Livel Serisi için bu fark genelde Autoexec.bat dosyasına eklenen şu üç satırdır:

```
"SET BLASTER=A220 I5 D1 H5  
P330 T6  
SET CTSYN=C:\WINDOWS  
C:\PROGRA~1\CREATIVE\VSBLI~1\VENDOSDRVSBIN\T.COM"
```

Bu üç satır size vereceğim diskette bulunan Autoexec.bat dosyasının başına ekleyin. Daha sonra yedekini alındığınız Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarını yerine geri koyn. Böylece ses kartınızı sürücülerini sadece eski oyunlar için kullanacağınız DOS'a yüklemiş. Windows'da değişiklik yapmamış olacağız. Elbette ses kartından ses kartına eklenen satırlar farklılık gösterebilir. Bu yüzden dikkatli olun.

Eski bir oyun çalıştırmak istediğinizde Windows size bu mesajı verecektir

Bu oyunları çalıştırın da...

Bu arada pek çok oyunun setup programı size ses kartınızın I/O, IRQ ve DMA ayarlarını sorar. Autoexec.bat dosyasına eklediğim satır içinde bu bilgileri bulabilirsiniz. Mesela benim yukarıda verdiğim ornekte I/O 220, IRQ 5, DMA 1. Birde sakın sürücülerini yüklemeye üşenip benim verdiğim örnek satırı yazmayı denemeyein çünkü lise yaramaz. Mutlaka kumalisınız.

Mouse için gerekli olan sürücüyü diskete ekleyeceğim. Ayrıca diskette CD-ROM sürücüsü de olacak. Böylece eski oyunların kurulmuş hallerini bir CD'ye yazarak hard-disk alanında tasarruf edersiniz. Eski oyunları tümyle CD'den çalıştırın da hiç sakınca yok. Sadece Save dosyaları sorun çıkarabilir.

Ama CD-ROM ve Mouse'larda da her sürücü ile her cihazın çalışmaması söz konusu. Benim verdiğim sürücüler en genelliler olacak. Böylece hemen herkesin ki ile uyumlu olacak. Ama bu sürücülerde sorun çıkarsa ses kartı sürücüsünün kurmadı uyguladığımız yöntem mouse ve CD-ROM içinde uygularmanız gerekecek.

Boylece eski oyunlarda ki sürücü sorunlarını çözüp asıl soruna RAM'e gelmiş oluyoruz. İnanmayacaksınız ama sisteminizde isterse 256MB RAM olsun eski oyunlara yetmeyecek. Bu sorunu çözmek için sistem dosyalarına ince ayar çekmemiz gerekecek. Bu biraz daha karmaşık bir konu ve maalesef meşhur disket ile birlikte gelecek aya kalyor. Gelecek ay Level'da RAM sorunlarının çözümü yayınlandı an web sitesinden de dosyaları çekebileceğiniz. Son olarak sizden ricam eski oyunları bulabileceğiniz web sitelerini sormamanız. Bu tip sorulara her zaman ki gibi cevap vermeyeceğim.

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarında fiyatlarında ki bir iki küçük değişiklik dışında tek değişikliğimiz Ekonomik sistemin anakartı da oldu. Kriz yüzünden olsa gerek şu ara piyasaya pek ürün gelmez oldu. Sanırım kimse yatırım yapma yanlışı değil. Ama fiyatlar düşüyor. Aslında bunu söylemesi zor ama bana son yılların en düşük seviyesindeymiş gibi geliyor. Ekonomik sistemimiz dahi şu an piyasada ki tüm oyuncuları hakkıyla oynatacak düzeyde olmasına rağmen 900\$'ın altında.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 700MHz Boğaziçi/Genpacom: 69\$	AMD Athlon 900MHz Boğaziçi/Genpacom: 179\$	AMD Thunderbird 1GHz Boğaziçi/Genpacom: 318\$
Anakart	Iwill KV200 Pasifik Fiyatı: 129\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 140\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 140\$
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 62\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 124\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 124\$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 108\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 172\$	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: 495\$
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 Ölcsün 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\$
<i>Toplam Fiyat</i>	887\$	1497\$	2987\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 80\$	Hauppauge TV Genpacom, Bilgisus Fiyatı: 110\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130\$	HP 970cxi HP Fiyatı: 320\$	HP 970cxi 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 Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Pasifik	(0212) 212 88 56
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	SKY	(0212) 225 68 08
Empa	(0212) 599 30 50	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Evet, evet. Bu ay da burasını aldım arkadaşlar. Desteklerinizle büyümeye devam edeceğim. Zaten soyadımı komik bulan birine pabuç bırakacağımı zannetmiyorunuz umarım. Hem kendisinin saçı sanki çok güzel (Valla girmeyecektim. Ama saçına niye laf ediyorsun kardeşim. Ne sanki senin deve dikenleri çok güzel.). Bu ay sorulara biraz birlikte cevap verdik. Tuğbek'in yetişemediği yerlerde ben yardımcı oldum (Bak bak bak bak, yetişemediği yer ha?!). Ama ben mertliği bozmadım, parantez koymadım. Açık açık yazdım. Siz desteklerinizi eksik etmeyin. Bir iki ay içinde ayaklanacağız. Komutumu bekleyin. Ay Tuğbek geldi... \$\$\$\$\$\$.....

Ben sadık bir Level okuyucusuyum fakat bu ilk e-mail'im. Öncelikle tüm Level ailesinin bayramını kutularım. Lafı fazla gevelemeden hemen soruma geçmek istiyorum.

Bir kaç ay önce bilgisayarıma açmak için düğmeye bastığında düt düt diye sesler gelmişti ve bilgisayarı açılmamıştı. Bilgisayarçıya götürdüğümde ekran kartı ya da RAM yerinden oynamıştır dedi. Onu hallettikten sonra bilgisayar şimdi oyun oynarken aniden resetleniyor. Açılmaya çalıştığında yine o ses geliyor ve açılmıyor. Ekran kartı ve RAM'i çıkartıp takıktan birkaç deneme sonra açılıyor. Fakat bilgisayarı hiç yerinden oynatmamama rağmen yine aynı şey oluyor. Yine ekran kartını ve RAM'i bastırıyorum ama oyun oynarken yine aynı şey oluyor. (Bilgisayarımda Celeron 533, 64MB RAM WinFast GeForce

pinden bunu anlayabilir) yerine tam oturmuyor olabilir. Bunun sebebi olarak anakartın ilgili yerlerini de kontrol etsen iyi olur. Ayrıca ikisinden birinde static elektrik birikmesi olabilir veya sisteme bir kısa devre söz konusudur. Bu gibi konularda yardımcı olması için daha bilgili bir bilgisayarçı bulman senin için en hayırlı olacaktır.

Salam Tuğbek

Kusuruma bakma bu aralar seni fazla mesgul ettim.

- Virtual Drive'la yaratılan dosyaları (vcd uzantılı galiba) bilgisayara format attıktan sonra da Virtual Drive'da ikonu olmamasına rağmen kullanabilir miyiz?

- Elan Vital kasalar satan yerler buldum burada. T-10 almayı düşünüyorum ama galiba bunun 235W ve 300W olan modelleri



Salam,

Tuğbek biraz mesgul ben yardımcı olayım isterseniz. Ne demek efendim rahatsızlık ne demek onu her saat cep telefonundan bile arayıp soru sorabilirisiniz (Verseydin numarayı- TÖ).

- Bu dosyalar formatla birlikte silindiye kullanamazsınız. Ama bir yerlere yedeklediysen Virtual Drive'i baştan kurduktan sonra ADD fonksiyonu ile eklersin.

- Elbette 300W al. Zaten kendi cevabını da vermişsin. LX anakartlar TX formunda olduğu sürece (ki çoğu öyle...) girer.

- Valla Savage3D'ye verilen paraya yazık. Minimum TNT2 M64 al ama bence 120\$'a çıkış GeForce2 MX alman daha doğru. Maddi açıdan şimdi çıkamıyorsan da beklemek en doğru iş olacaktır.

Sende kendine iyi bak...

Salam Tuğbek

Bana önerdiğin Asus CUSL2 anakart, Celeron 400 destekliyor mu? Ayrıca eğer destekliyorsa Pentium III kaç mhz'e kadar destekliyor?

Kal sağlıcakla. Hadi eyvallah.

Salam,

Tuğbek'in sənə önerdiği kart şu an piyasadakı bütün soket tipi Intel işlemcileri destekliyor. Level sizin için en iyisini düşünür. (Kısa soru, kısa cevap... I love this GaMe)

Benim size bir kaç sorum olacak,

- Milyonda bir insanın başına gelebilecek bir olay başıma geldi.

CD-ROM kendi kendine açılıp kapanmaya başladı. Yani içinde bir CD var iken herhangi bir sorun yok ama CD olmayınca sanki banan CD yerleştir dermiş gibi kapak açılıyor. Eğer düğmeye basıp CD-ROM'u kapatmazsam 5.5 dakika sonra kendi kendine geri kapanıyor. 30 saniye sonra geri açılıyor. Bu sorun durup dururken başlıdı yani bilgisayara format falan attım ama yine olmadı.

- Network kurmak için CAT5 kabloları kullanabileceğimizi biliyorum. Peki bundan daha hızlı bir yol yok mu? Mesela USB kablo ile iki bilgisayarın bağlanabileceğini duymuşum. Böyle bir yöntemle en fazla

2 bilgisayar bağlanabiliyor. Başka bir yol yok mu? (Fiber optik demeyin sakın.)

- Bu arada bu biraz alaksız ama Counter-Strike'da 4 kişi ile oynanabilecek assault harici kaç harita var. (Bu arada herkese AK-47'yi tavsiye ederim)

Bilgisayarının özelliklerini; Celeron 466MHz, 32MB Diamond Viper Ultra, 128MB RAM, Creative Live Value, 4.1 jazz speaker, 13GB harddisk, Abit Be6, Creative 52 Infra



ce DDR Plus, Win98) Ben Balkeşir'deyim. Ekran kartını İstanbul'dan almıştım. Yoksa sorun ekran kartından mı? Ne yapabiliyim? Lütfen bana yardımcı olun. Tekrar iyi bayramlar.

Fatih Eyyapan

Salam,

Bilgisayarın konuşabilme gibi bir kabiliyeti olmaması kötü tabii. Bir sorunu olduğunda sadece düt düt'ler çıkabilmesi ve renkli ekranlar gösterebilmesi her zaman yardımcı olamayabiliyor. Senin ekran kartın ya da RAM'in (iyi bir bilgisayarçı düt'lamaların ti-



Selam,

- İlk sorunun için milyonda bir şeklinde bir yorum yapamaya-cağım. O kadar da şanslı değil-sin. Biz daha neler gördük. Senin istemin dışında açılıp kapanırsa bilgisayarında Trojan yüklü olabilir ama formattan sonra da devam etmesi bu ihtimali güçleştiriyor. Bu durumda geriye CD-ROM'unun bozuk olduğundan başka seçenek kalıyor. Ki Creative Infra serisiye, bakalım eve öylemiş, bu çok normal. Creative'ler bir yaştan sonra bunar anımsızca kendi kendilerine açılıp kapanmaya başlar. Değiştirmekten başka şansın yok.

- CAT5 tipi kablolama ile bağlantı mevcut en hızlı yöntem. Özel bir USB kablosu ile de iki bilgisayar bağlanabiliyor, hatta USB HUB ile daha fazlası da mümkün ama bu yaygın bir yöntem değil. İnatla başka yöntem soruyorsan iki modem arası bağlanıya kadar gidebilir ve bunu burda 4 sayfada açıklarım ki CAT5 gerçekten çok daha mantıklı kalıyor. Bize güven.

- Office ve Dust kullanılabilir. Tuğbek herkese M4 tavsiye ederken ben AWP'inden vazgeçmem derim (Bu yüzden üzerinde bu kadar çok delik var- TÖ).

Türkçe olmasa da en azından bilindik ve tanındık karakterler kullanmışsin. Kullanmayan arkadaşları eseple kınıyorum.

Merhabalar Tuğbek,
Level dergisini uzun zamandır alıyorum ve beğeniley okuyorum.

Teknik servis kısmını da çok faydalı buluyorum. Sana bir sorum olacak.

Benim Tomato anakartlı Celeron 500 bir sistemim var. Sorunum yazıcı ile ilgili. Benim HP 670C model bir yazıcım var. 2 senedir kullanıyorum, sorunsuz çalışıyordu. Fakat Celeron'lu sisteme geçtikten sonra hiç çalışmıyor. Şöyle ki yazıcının ışığı yanıyor, fakat Windows 98 altında yazıcısının kullandığı bağlantı noktası olan LPT 1 hiç gözüküyor. COM1 ve COM3 bağlantı noktaları var. Yazıcıyı COM1 ve COM3'e kurduğumda "İletişim hatası. Bağlantı yok." diyor. Buluyor ve çalışmıyor. Sen ne tavsiye edersin. Yazıcının COM1 veya COM3'e takılabilmesi için bir kablo var mıdır?

Yardımcı olırsan sevinirim. Biz anketi doldurduk sende bize yardımcı olırsan memnun olurum. İyi çalışmalar.

İrfan "Youngranger" Keklik

Selam,

Sorunun muhtemelen yeni Windows kurulurkenki bir hata-dan kaynaklanmış olsa gerek. Çünkü LPT otomatik olarak kurulmalı. Zaten Printer'in COM'a kurulabildiği de pek duyumuş bir şey değil. Dolayısı ile böyle bir kablo da ortaklıklarda yok.

Yazıcı ile gelen sürücüler LPT için gerekli işlemleri yapıyor olmalı. COM ve LPT bağlantı noktaları için yapılabilecek en sağlam işlem BIOS'tan bunları kaldırın Windows'un tekrar otomatik olarak bulmasını sağlamaktır. LPT için de bunu yapabiliyorsun. Bl-

OS içinde Chipset Features Setup bölümünden bunu kapatıbsın. Daha sonra yazıcıyı tekrar kurmak işe yarayabilir. Ayrıca www.hp.com adresinden sorun giderme bölümünden de yardım almayı deneyebilirsin. Hiç olmazsa LPT portun bozulmuş demektir. Anketler için sağol. Bol şans...

Merhaba,

Dergi baya iyi gidiyor. Bozmadan devam edin. Mail atma nedenim ise kafamda

bazı soru işaretleri olması. Bu yüzden sana mail atmayı uygun buldum. Neyse sorulara geceyim;

- Süper sistem kısmında modem olarak Diamond Supra Memory'yi tavsiye etmişsin. Peki piyasada ondan daha kaliteli bir modem yok mu? Sence onu mu alayım yoksa yeni çıkacak olan V92 modemleri mi bekleyeyim? Hadi alıdık diyelim bana oyuncularda diğer modemlere göre biraz daha iyi bir ping sağlar mı? Counter da falan yetenekli olduğunu bildiğim halde oyundan anlamayan bazı Kablonet'i olanlar beni öldürünce sinir oluyorum.

- Son soru olarak, bilgisayırında 256MB RAM var. Sence daha da yükseltmenin bi anlamı var mı? Gelecekte RAM'in de kalitelişti çıkar mı? Bir de RAM net hizına etki ediyormuş diye bir şey duydum, doğru mu? Eğer doğrusa 512 felan yaparılmaz hazır ucuzlamışken. Baya bir katkısı olur herhalde.

Neyse baya uzun oldu ama napayım işte. Yayınlaşmasan bile bana cevap yazarsan çok sevinirim.

Şimdiden teşekkürler.

İller "red_paladin" Gül

Selam,

- V92 hakkında çok fazla bilgi ve özellikle Türkiye'de nasıl çalışacağı hakkında bir önizlenim ne yazık ki yok. Beklemek gereksiz olur. Modemin pahalısı hizından değil de özelliklerinden o fiyatta sahliyor olabilir. Diamond Supra Memory'de Memory özelliği sebebiyle öyle. Dial-Up mo-

demler arasında can alıcı hız farkı ne yazık ki yok.

- İnternet ve network uygulamaları RAM'i sık kullanır. Fakat RAM'in fazla olması bu hızın maximum'a yaklaşacağı anlamına gelmez. RAM'in hızı bı konuda biraz daha etkindir. 256MB RAM şu sıralar için oldukça ideal bir rakam. Ama almak istiyorsan 512'de hic göz çekmez. Elbet bir gün kullanırsın (Eğer Half-Life single player olarak takılmadan oynanıyorsa fazladan RAM ne ping düşürüyü ne frag artırır-TÖ).

Selam Tuğbek,

Sana yolladığım sorulara cevap yolladığın için teşekkür ederim. Fakat seni sorularla rahatsız etmeye devam edeceğim.

- SoundBlaster Live 5.1 aldım. Elimde normal 2 speaker var. Çalıştıramadım ama zaten değiştireceğim. 5.1 en uygun speaker nedir? Bana söylenen Jazz 9902 (69\$) ve Creative DTT2200 (135\$). Arasındaki fiyat farkı sence Creative'i seçmemeye değer mi? Tabi senin önerdiğin başka 5.1 sistemi var mı?

Cevabın için şimdiden teşekkürler.

Selam,

Rahatsızlık ne demek rica ederiz. Seçimin kesinlikle Creative DTT 2200 olmalı. Ses kartın ve bu sistemi birbirleri için yaratılmıştır. Zaten iki birlikte DTT 2500 ediyor. Daha fazla söylemek yok. Güle güle kullan. Kulandıkça bizi hatırla.

Dayandım, sabrettim ve çok da fazla parantez açmadım. Saf Onur'da giriş yazısını da kaptığı için darbeye, devrime yelteniyorum. Biri bu adama burada patronun kim olduğunu hatırlatsın. Ben hatırlatınca küsüyorum sonra :). Bu arada sizlerden küçük bir isteğim olacak. Bu ay bana gelen mektupların hepsini adrese yollama başarısını yakaladım nihayet. Ama size yolladığım mail'lere cevap vermek istersem yeni mesaj atmayın benimkini yanıtlayın. Çünkü onca mail içinden sizinkini hatırlamadığım için önceki maillere gidip bir saat aramam gerekiyor. Hadi durmayın. Daha çok mektup, daha çok mektup... Hepsini yanıtlayın!

Geçen yıl en çok dinlenen albüm (Kaynak: www.billboard.com)

1. The Beatles
2. Shaggy: Hotshot
3. Various Artists: Now!
4. Creed: Human Clay
5. Limp Bizkit: Chocolate Starfish And The Hot Dog Flavored Water
6. Sade: Lovers Rock
7. OutKast: Stankonia
8. Snoop Dogg: The Least Meek
9. Lenny Kravitz: Greatest Hits
10. Dido: No Angel

Vetabi ikinci okunana nikitap
(www.pandora.com.tr)

1. Amin Moolji: Yıldızı Adı
Baladıssare'nin Yolculuğu
2. Leopoldo Lugones: Tuzdan Heykel: Babil Kitaplığı
3. Emra Kongar: Kızlarımı Mektuplar
4. Oya Baydar: Sicak Küller Kaldı
5. Reha Amuroğlu: Son Yeniçeri
6. Patricia Highsmith: Su Altında
7. Thomas Harris: Hannibal
8. Mark Honan: Shakespeare Bir Yaşam
9. Valerio Massimo Manfredi: Büyüklüklerde Dünyanın Hakimi
10. Julian Barnes: Flaubert'in Papağanı

Trip Hop'un onde gelegen gruplarından Portishead, yeni şirketleri Island Records danyaplaçıklarla maya göreducunu custüyo! oalbümülerin hazırlıklarına başlıdalar. Ülkemizde özel little Live With Ny Symphonic Orchestra isimlîcanlıca-yıtları ile lead dansözüttür. İren bunalmı müretilcilerinin yenialbumlarının nasılı olacağ konusunda seher-hangibiraçıklamam evcutedeğil Bekliyoruz...

43. Grammy Music Awards'ı şubat'ta Los Angeles Staples Center'de düzenlenecek. Toplam oscarlık katagorideydi: 16'ncı seccede Grammy'den çok konuşulan isimiyen Eminem molak gibi Çeşitlik esimerdeydi. İlk kez bir Grammy'ye (Album of the Year, Best Rap Solo Performance, Best Rap Performance, Best Rap Album) aday olan Eminem'in en büyük destekçilerinden birisi, albümünungerçekten çok iyi biri olmaya sahip olduğunu söylüyor. Şey Sheryl Crow.

Depeche Mode, prodüktörüğünden Mark Bell'in istendiği e-criterisimli yeni albümü ile Mayıs ayında hayranlarının karşısına çıkmaya zırlandı. 80'lerde 90'lardan başındaki ilk klasik ritoplama albümle oldu. Cahilahızıigrup da son olarak, yaşlılığı ve Amerika'da \$60.000 den fazlasatan Ultra (1997) albümünden sonra hargen yinib bir çalışmada bulunmamışlardı. Grup albüm sonrasında dünyatırına çıkmayı planlıyor.

Blair Cadısi ve Terminatör'ün üçüncü bölümlerimigeliyor? Sorunun cevabı Blair Cadısı'ne ne vətançak Terminatör'in numarım. Blair Cadısı üçüncü kezini bir bıhatta yönetenler dahil. Ancak Arnold Schwarzenegger'in önceki filmlerindeki başıarsızlığından sükrolmasının filmde yalnız bütçe yolu sunuz kilemeyeceğini prodüktörün film izmamandadan itamamla maso-zuveren nemelerle Terminatör'ün geri dönmesini genleyen faktörler.



Meet the Parents

Zor Baba

2000 yılına harika bir komedyile veda ettik. Başrollerini 'Ah Mary Vah Mary'den hatırlayacağımız Ben Stiller ile usta oyuncu Robert De Niro'nun (De Niro abimiz) paylaştığı 'Zor Baba' yılın son Cuması'nda sinemalarımızda gösterime girdi. Yönetmenliğini Jay Roach'un (Austin Powers II) üstlendiği film tam bir kahkaha tufanı.

Düşünün bir kere, evlenmek istedığınız kızın babasıyla tanışmak durumundasınız ve o da ne? Karşımıza kızın babası olarak Robert De Niro, yani önüne 'arızalı' sıfatını getirdiğimiz rollerin babası (bkz. Taksi Şoförü ve Korku Burunu) çıkıyor! İşte Greg Focker'ın (Stiller) başına gelenler de böyle başlıyor. Greg tam Pam'e (aşık olduğu kadın) evlenme teklif edecekken, ortaya Pam'ın kızkardeşinin düğünü çıkar ve kendilerini apar topar 'baba evi'nde bulurlar. Bu, Greg için de iyi bir fırsat değil; ne de olsa Pam'ın ailesiyle tanışacaktır. Ama olaylar umduğu gibi gitmez; havaalanında bayvulunun kaybolmasıyla başlayan terslikler filmin sonuna kadar ya-

kasını bırakmaz. Baba Jack Byrnes (De Niro) eski bir CIA ajanıdır ve kızını bir yabanciya kolay kolay vermeye hiç niyeti yoktur; devamlı

“First comes love, then comes... the interrogation.”

Meet the Parents

In Theaters October 6



da büyük. Örneğin Ben Stiller, De Niro gibi deneyimli bir oyuncu karşısında rol aldığı için biraz gerginmiş. Tabii bu çekingenlik durumu en çok filmdeki rolüne yaramış; De Niro'yu gerçek bir kayınpeder adayı gibi görmesini sağlamış. Bir de filmin çekildiği sırarda, Stiller eşinin ailesiyle tanışmış ve kayınpederi de Robert De Niro'nun filmde canlandırdığı karakter gibi bir güvenlik uzmanıymiş! Inanılmaz bir rastlantı, değil mi? Gelmeye ihtiyacınız varsa, bu filmi kesinlikle kaçırmanızdır...

Robert De Niro'yu daha önce de "Analyze This" filminde Billy Crystal ile izlemiştik. Oldukça iyi bir komedydiydi. Aynı formül bu kez de 'Zor Baba' ile karşımızda. De Niro'yu genellikle 'cool' rollerde izledik ama kendisinin hep bir komedyen olmak istediğini biliyor muydunuz? Filmin başarısında birtakım ilginç olayların da payı

Güven Çatak

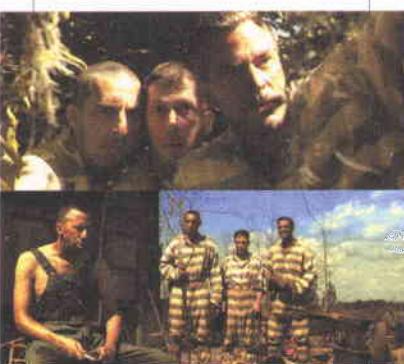
O Brother, Where Art Thou?

Nerdesin Be Birader?

Vizyondaki bir diğer komedi filmi de Coen kardeşlerin 'Nerdesin Be Birader?'i. Filmin konsepti, Homer'sun Odyssey'ü üzerine kurulu ama geri kalan her şey de Coen kardeşlerin yaratıcılığını bulmak mümkün. Hatırlayacağınız gibi 'Fargo' ile 'En İyi Senaryo' dalında Oskar alan Coen'ler, en son 'Big Lebowski'ye imza attılar.

Filmiz Amerika'nın radyo dinlendiği zamanda geçiyor. Ağızı sıkı laf yapan Everett Ulysses McGill (George Clooney), yarı aaklı Delmar (Tim Blake Nelson) ve dengezsiz Pete (John Turturro) ağır iş cezasına çarptırılmış üç mahkumdur. McGill, prangalarla bağlı olduğu iki arkadaşına gömülü bir hazineden bahsederek, onları kaçmaya ikna eder. Yalnız ellişerini çabuk tutmalıdır; çünkü hazırlanmış bulunduğu yer sular altında kalacaktır. Üç ahbab çavuşu komik sürprizlerle dolu ilginç bir yolculuk beklemektedir; başları bir türlü beladan kurtulmaz. Bu

uç kaçığı tekrar hapse yollamak isteyen esrarengiz kanun adamı Cooley, bizimkilerin peşini bir türü bırakmaz. Yol boyunca ünlü



gangster 'bebek yüzü' George Nelson'dan tutun da tekrar seçilmek için uğraşan Vali Pappy O'Daniel'a kadar birçok reñkli karakterle karşılaşır. Ku Klux Klan bile onları yollarından geri çeviremez. Başları sıkışınca çareyi şarkı söylemeye bile bulurlar...

Anlayacağınız 'Nerdesin Be Birader?' tam bir cümbüş. Coen kardeşler bir kere daha kendileri

ni aşmışlar. Filmin her sahnesi, özgün renkleriyle adeta bir fotoğraf karesini andırıyor. Müziğin filmdeki rolü oldukça büyük; dönemin şarklarından yapılan bir derleme ortaya eğlenceli bir soundtrack çıkarmış. Hete üçünün beraber söylediği bir şarkı var ki uzun süre aklınızdan çıkmayacak cinsten. Genellikle 'cool' rollerin adamı olan George Clooney'i daha önce böyle gördüğünüzü garanti verebilirim. Oynadığı bu devamlı saçını bıryantile tarayan ve uyurken saç filesi kullanan tip gerçekten çok matruk. Ayhan Işık benzerliği de ayrı bir olay (bıyığından olsa gerek). John Turturro da rolünde çok başarılı; zaten kendisini Coen'lerin favori adamı olarak biliyoruz (bkz. Barton Fink). Filmi şiddetle tavsiye ediyorum, tabii eğer Hollywood standartlarının ötesinde, farklı bir film görmek istiyorsanız...

Güven Çatak

Bridget Jones'un Günlüğü II

Helen Fielding/Roman/ Gendaş Kültür/405 sh.

Bir kız düşünün ki, aslında pek çok kadının sahip olmak isteyeceği kiloya, boyaya ve güzelliğe sahip olduğu halde, kilosunu gramıyla ölçen ve gunu günürre not eden, ömrü boyunca beraber mutlu olabileceğin bir erkek bulamayacağını sanarak bunalımlara giren, patronıyla müdürleri ile iş gereği tanıtıçı insanlarla inatlaşmaktan zevk alan bir hatun olsun. Tamam, hepiniz anlattıkla- rımdan kendinizi çıkardınız (kız arkadaşlar için söyleyorum) ama inanın hiç biriniz Bridget Jones'un tırnağı bile olmazsınız.

Sıradan bir insanın yaşam tari- zini, korkularını, sevinçlerini, en- dişelerini Bridget Jones kimliğinden vücutlaşdırın yazar Helen Fielding, ilk kitabın gordüğü ilgi üze- rene ikincisini yazmış gibi görünüyor. Elbette, her ikinci kitapta gö- ze çarpan ufak tefek sorunla, Bridget Jones'un Gunlüğü II'de de goze çarpıyor. Yazar sanki bazi olayları nasıl sonlandıracagini

bilememiş veya bir ye- re yetişmesi gereki- yormuş gibi hızla ge- çiştirmiş gibi duruyor ama genel olarak ba- kıldığından, çok zeki, çok yaramaz ve kendi çapında müstehcen, çapkin bir kahraman olan Bridget okuyucunun kalbini kazan- mayı başarıyor. Arka kapaktan anlaşıldığı kadarıyla, ülkemiz ba- sin dunyasındaki bayan yazarların da dedikodu toplantılarında adından sık sık bahsettikleri Brid- get'in hikayesi hem kızların hem erkeklerin ilgisini çekecek. Çünkü sonuçta biz de onların çırın yüzünü görmüş oluyoruz. Okunmaya değer. Sö- zümü dinleyin ve bu



romana bir göz atın. Böylece kadınların nasıl kilo aldıklarını da çözmiş olursunuz belki.

Elbette kitabın as- lında bir günlük ta- dında olduğunu da unutmayın derim. Ya- ni, bir kadının saat sa- at yaşadıklarını bir yerlere yazma saplan- tısı olması biz erkekle- re garip gelebilir ama şisman olduğunu zanneden ve yalnız sorunu çeken kadın- ların garip hareketler yapması sadece bir roman kahramanına özgü değildir. Etrafi- niza biraz dikkatli bakacak olursanız, ken- dilerini çok iyi gizle- miş Bridget'leri gö- receksiniz. Kolay gelsin.

Sevdalydın

Gönül Özgül/Altın Kitaplar/Roman/156 sh.

Genç kuşağın en sevdiği ya- zarlardan birinin son kitabı tanıtacağımız bu ay. Gönül Özgül, kiper kiper, açık sözülü, güler yüzülü ve çok ince düşünceli bir hanı- mefendi "Sevdalydın" in arkası kapağını aktararak başlamak la- zım belki tanıtma

"Soyyetler birliği yıkılmış, bir kuşağın inandığı değerler sistemi çökmüştür. Kırmızı karanfiller de ayak altındadır artık."

Şimdi sözü edilen kale Kü- ba'dır. Romanın kahramanı bir turizmcili kadın oraya doğru baş- ladiği yolculukta, uçağın pilotu- nu yıllar öncesinden kalan genç- lik sevgilisine benzetir. Bir uçuş süresince de olsa geçmiş yeniden yaşanır. Ama hiç bir şey eski- si gibi değildir..." .

Eski bir aşık sorgulandığı hi- kayede geçmişe dönüşü, acıları, hüzünleri, sevinçleri, mutlulukları, mutsuzlukları bulacaksınız. As- lında hepimizin yaşadığı bir ha- yat kesitini arkaplanında ilginç bir yolculuğun bulunduğu hoş

bir hikaye ile anla- tiyor Gönül Öz- gül.

Almanya ya- şayan, imza gün- leri ve fuarlar için sık sık Türkiye'ye dönüp okuyucuları ile buluşan ya- zarın kitaplarını kalp işaretü ile im- zaliyor olması onun ismi gibi bir gönül insanı ol- duğunu kanıtlıyor belki de.

Kitaplarındaki akıcı ve anlaşılır anlatım sayesinde her yaştan okuyucunun severek okuduğu Gönül Özgül'ün diğer kitapları ise "Lise Defterleri", "Dere- içi Sokağı", "Lise Defterlerinden Sonra" ve "Lise



Defterlerine Veda" yine okuyucular ta- rafından beğenile okunan kitaplar ola- rak biliniyor.

"Ne kadar da aptalca sevmışın me- ger. Onu kıracak tek sözcük çıkmış ağızından. Hep alttan alarak neyi kazanacağını san- yordun aptal kar... Sen, şu hala sosya- list kalmaya çalış- şairden daha deli- mişsin.., karanlıkta uçarken, tavandaki küçük ışıkta şiir ya- zan. Baktığını his- setti. Göz göze ge- lince çekti kafasını. Varsın yazsın."

Gerisini okumak size kılıyor..

Cem Şancı

FRP

Efsanelerde varyüzünden önce hep tanrılar vardır. Peki ya onlardan önce?



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

Merhaba dostlar! Dra-gonlance tarihindeki önemli olayları eşelemeye devam ediyoruz. Geçen ay, kitada yaşamış en büyük fela-ketlerden biri olan Ca-taclysm'den ve Lord Soth'un öyküsünden bahsetmiştim. Bu kez de sayıca 9000 yıl kadar geriye alacağımız ve Krynn'in yaradılış efsanesini, kitanın en eski (ve en gizemli) tarihçisi Palanthus'lu As-tinus'un ağızından dinleyeceğiz. Ancak öyküyü dinlerken kafanızın karışmaması için Krynn'in tanrılarından kısaca bahsetmeyeceğimizde:

Krynn'in tanrılar panteonu yedi iyi (Paladine, Mishakal, Majere, Kiri-Jolith, Habbakuk, Branc-hala, Solinari), yedi kötü (Takhisis, Sargonnas, Morgion, Zebo-im, Chemosh, Hiddukel, Nutarij), yedi nötral (Gilean, Reorx, Sirri-on, Chislev, Zilyn, Shinare, Lun-tari) tanrı ve hepsinin üzerinde bir Büyük Tanrı'dan oluşur. Bu üç grup kimi zaman birbirleri ile savaşırken, kimi zaman da ortak karar ve davranışlarında bulunurlar. Eğer nereden geldiklerini ve kitayı nasıl şekillendirdiklerini merak ediyorsanız öykümüz başlıyor:

Bir parça karanlığa...

En başta, şekilsiz ve amaçsız kaos vardı. Zamanla kaosun içine düşünce girdi. Düşünceyle birlikte Büyük Tanrı oluştu. Büyük Tanrı önce bu büyük anlamsızlığın içinde kelime ve fikirleri şekillendirdi. Ardından sonsuzluğun ötesine yaradılış planından bahsedeni sözler söyledi. Bu çağrıya iki varlık yanıt verdi, biri aydınlik, diğeri karanlık. Bir bütünü'nün parçaları olan, birbirlerine simsiki bağlı bu iki varlık güçlenecekler, yeni yaradılışın anne ve babası olacaklardı. Onlar Takhisis ve Paladine'di.

Ama Büyük Tanrı onlara baktı ve sonsuz kavşalarını gördü: Birbirleri olmadan yaşamalarının olanaksızlığına rağmen her biri diğerini yok etmek için uğraşıyordu. Büyük Tanrı'nın onların arasındaki boşluğu doldurması



ve dengeyi sağlama için birine ihtiyacı vardı. Büyük Tanrı bütünlüğü, zamanı ve boşluğu taradı ve zamanın derinliklerinde en uygun kişiyi buldu. Bulduğu kişi henüz bir tanrı değildi ama tanrısal öze sahipti.

Boylece Büyük Tanrı, zamanın ve kaosun dışından katip Gillian'ı çağırdı ve ona yaradılışın planlarını verdi. Yaradılışa ait tüm bilgiler, bir anda onu tanrıya dö-

nüştürdü. Yaradılış için gerekli her şeyin tamamlandığını gören Büyük Tanrı, tekrar sonsuzluğa geri döndü. Geri kalan üç tanrı, yaradılış planının eksiksiz ve mükemmel olduğunu biliyor, ancak uygulamak için yardımına ihtiyaç duyuyorlardı. Üçü birlikte Büyük Tanrı gibi sonsuzluğa seslendiler ve bu kez pek çokları yanıt verdi: Krynn'e umut ve düşleri getiren Majere, doğa tanrıçası Chislev,

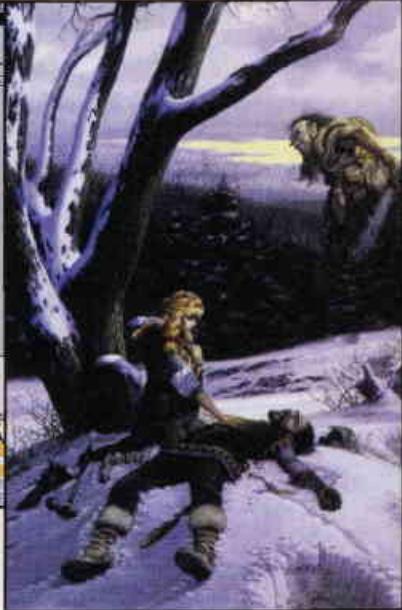


alev tanrıSİ Sirrion, demirci ustası Reorx, son olarak da merhamet ve yaşamın simgesi Mishakal. Karra kralice Takhisis, son geleni kışkırlıkla süzdü. Paladine, yalnızca kendisinindendi.

...bir tutam yıldız tozu.

Yeni gelenlerin en büyüğü Reorx dedi ki "Ben kaosa yeniden şekil vereceğim, siz de yardım edeceksiniz. Şimdi hepiniz kendinden bir şeyler versin ki kendime bir alet yapabileyim!" Böylece Reorx, tanrı özlerinden güçlü bir çekiç yaptı. Sirrion'un aleviyle kıldırıldığı kaosu döverek biçimlendirmeye başladı. O çalışırken, kılıçlar sıçrayıp etrafi aydınlattılar. İşte yıldızlar böyle oluştu. Reorx, her tanrı için bir ev yaptı ve takımıydıları, gezegenteri, ayları oluşturdu. Sonra diğer tanrılar da yaradılışa katıldılar. Paladine ve Takhisis, Reorx'a karayı, denizleri, karanlığı, aydınlığı, cenneti ve dünyayı şekillendirmesinde yardım ettiler. Chislev, bitkileri ve ormanları hediye etti. Sirrion çeşitliliği ve değişimi getirdi. Mishakal bitkilere güzelik ve çoğalabilme yeteneği sundu. Majere de tüm burlara bir düzen ve amaç verdi.

Paladine "Yaptığımız bu dünyanın tadını çıkaracak yaratıklara ihtiyacımız var!" dedi. Bunun üzerine Chislev, toprakla bir otlamaları için dünyanın çamurundan bir parça alarak Paladine ve Takhisis'e benzer hayvanları yarattı. Boylece her çeşitten sürüngenler, kertenkeleler, kaplumbağalar yeryüzüne egemen oldular. Fakat çok geçmeden tanrılar hangi yaratığın diğerleri üzerinde egemen olması gerektiği konusunda düşüncelere daldılar. Takhisis "Tamamen bizim şeylimizde güçlü yaratıklar yapalım ki,



yaratıcılarını tanısınlar ve bize itaat etsinler" dedi. Paladine onayladı "Evet, tamamen bizim şekilde olsunlar ki bizi sevmeyi ve merhametin ne olduğunu bilsinler" İki tanrı birleştiler ve onların özlerinden beş ruh oluştu. Reorx, beş çocuk için beş kabuk yaptı, her biri toprağın temel elementlerinden oluşuyordu: Demir, bakır, nikel, kurşun ve kalay. Bu kabuklar içinde onlara şekil verildi ve Mishakal yine coğalabilme yeteneğini hediye etti. Beş çocuk, beş ayrı ejderha oldular. Ama bakır ejderha dışında hepsi ası evlatlardı.

Bir avuç toprağı...

Tanrılar, çocukların kendi yolunu öğretmeye başladılar. Önce kertenkele adamları yaratılar, ejderhalar kendilerine itaat ve ibadeti daha iyi anlasınlar diye. Ama dünya yalnızca beşine alt olmasına karşılık çocuklar itaat öğrenmediler. Bunun üzerine tanrılar toprağı dondurdular, bitkileri kül ettiler ve pek çok yaratık oldu, beş ejderha kaybetmenin ne olduğunu öğrensinler diye. Ama yaratıklarının akitetine üzülen Chislev ve Sirrion, yaşamın devam etmesi için onlara ateşi ve postu öğrettiler. Böylece Krynn'da irklar yok olmaktan kurtuldular.

Bu sırada Takhisis beş çocuğun gücünü hayran kaldı ve hepsine kendi sahip olmak isted. Bu istek kalbinde karanlık bir çaban olarak büydü, büydü. Çaban artık kabine sızmayıca onu dışarı puskurttu ve çabanın hastıklarının tanrısi Morgion oluştu. "Beşini ele geçirmemde bana yardım ett" diye tısladı Takhisis. Morgion'la birlikte ejderhalara yalanlar söylediler: "Babanız sizin gücünüzden çekinmiyor, sizleri tutnak etmek istiyor" "Aldatıldık" diye bağırdı ejderler. Morgion'un karanlık eli uzanıp ruhlannı çürüttü, babalarını terkedip, annelerine sadakatlarını sundular. Babasına hala inanan bakır ejderin en sonunda nikel ejder tarafından kandırılmışıyla beş de karanlık tarafa geçtiler. Morgion'un eli, demiryi paslandırıp kırmızıya, bakır maviye, nikeli yeşile, kurşunu siyaha ve kalayı beyaza çevirdi. Böylece kromatik ejderler oluştu.

Ote yandan Paladine'in üzünden inzivaya çekilmesi üzerine Reorx ve Mishakal, onu teselli etmeye karar verdiler. Birlikte beş yeni heykel yaptılar. Altından, gümüşten, bronzdan, pirinçten ve -son ana dek babasını koruyan aldatılmış ejderin anıtabakından. Paladine, bu armağanları görünce kalbi yeniden sevgiyle doldu ve Mishakal'a aşık oldu. Ardından Reorx, çekicini akıl haline getirip heykellerin üzerine indirerek onlara yaşam verdi. İyi ejderler böyle doğdu.

...bir kaç ejder oğlu.

"İhanet" diye bağırdı kara kralice ve ağızından saçılan tükürükler, bütünlüğü eriterek bir geçti. Çift başlı yılan, açılan geçit-

ten yanıt verdi: "Sizin büyük aşkıınızı yok ettiler kralıçem, kardeşim çağının, onun bağlılığı sonsuz olacaktı". Takhisis sözçükleri söyledi ve keçi başlı ihanet tanrısi Chemosh, kralıçesi için bir ordu kurmak üzere Krynn'a geldi.

Takhisis bu kez "İntikam" diye bağırdı. Yer yanıltı ve içinden Takhisis'in yeni kocası, kara tanrı Sargonnas çıktı.

"Artık savaş başlasın" dedi Takhisis. Kendisi, kötü tanrıları ve ejderhaları, Paladine'in iyi tanrıları ve ejderhalarıyla savaştılar. Savaş, özenle yaratılmış Krynn'i mahvetti. Denizler kaynıyor, ormanlar yandı, topraklar parçalandı. Yeryüzündeki yaratıklar, Paladine'in kederi ve Takhisis'in kışkırtmasına kurban gittiler. Kyida köşede saklanmayı başarabilen bir ikisi dışında tümü yok oldu. Yapıtlarını gören tanrılar pişman olup köşelerine çekildiler. Yıktıklarını nasıl duzeltebileceklerini düşünmekle geçen bu sürede yeni sevgiler yeserdi. Paladine ve Mishakal'ın ikiz çocukları dünyaya geldi: Kiri-Jolith, adaletin kılıcı ve Habbakuk, yaşam döngüsünün sembolü).

Takhisis ile Sargonnas'ın ise bir kızları oldu: Firtinaların ve karanlık suların tanrıçası Zeboim!

Gilean da bir eş istedi ve Chislev'in yardımına kendi gölgésinden bir kardeş yattı: Yaşam ağacı Zivilyn. Chislev, Zivilyn'i kendisine koca olarak seçti.

Yalnızca Sirrion'un eşi kalmamıştı. O da kendine mermerden ve süsli taşlardan bir eş yattı ve böylece Shinare doğdu. Ancak Sirrion'un heyecanlı ve yaratıcı tarafına karşı Shinare hep soğukkanlı ve mantıklı oldu.

Zivilyn, Gilean'la birlikte karanlık ve aydınlatıcı taraflar arasında bir anlaşma hazırladı. Bu anlaşma gereğince, tanrılar Krynn'ı yeniden inşa etmeye başladılar. Her biri, onceden yaptıkları gibi kendisinden bir parça sundu. Böylece Krynn'a yeniden doğuş zamanı geldi.

İşte böyle, görüyorsunuz daha irklar bile ortaya çıkmadan yerimiz doldu. Belki onu da bir başka sefere anlatırız. Kepenkleri indirmeden söylemek istedigimiz bir kaç şey daha var: Birincisi, Murat "Durin" Sönmez'in hazırladığı www.ortadunya.com sitesi. Şu anki duruma göre Tolkien üzerinde yapılmış en başarılı site. Gelen mailerin başında "Yav nereden buluyorsunuz bu resimleri?" diyeceğiniz ya, işte pek çok kaliteli resmi bulabileceğiniz bir adres size (yalnız resimleri kişisel kullanım için almayacağınız lütfen Murat'ın ricasını kırmayıp siteyi kaynak gösterin), ikincisi ise geçen ay posta kutusunda da okuduğunu tahmin ettiğim Fatih'in mektubu.. Fatih, sen zaten aradaki kağıdın, devrelerin arkasına geçip bizleri görevlendirmeyen okuyucularınsın, o yüzden sana söyleyeceğim her şey sanki fazlalıklı, sanki çoktan yazacaklarını anlıyor, gülümsemeye başlamışın gibi geliyor. Yalnızca, buralar da dostların olduğunu hatırlıyor, diyebiliyoruz! Kendine çok çok lylak ve ne olursa olsun (duraklığını) gülümseyebilme yüceliğinden sakın vazgeçmeli!

Herkese sevgilerle!

Batu & Gökhan

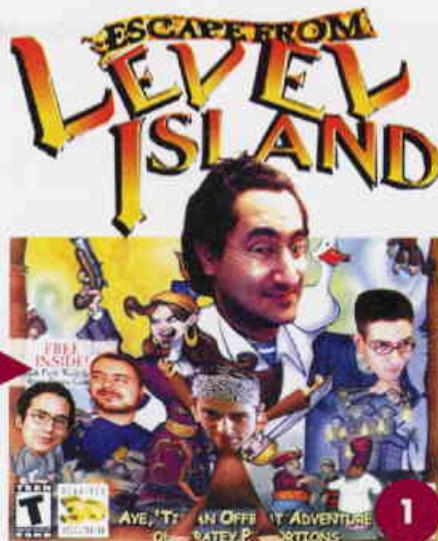
Arivederci

Geçen aylardan čitlattiğim üzere, bu ay, Level'da son kez yazıyorum. Elbette çoğunuza ayrılmış nedenimi merak edeceğinizi tahmin ediyorum. İlgilenerler için bu ayrılmışın sebeplerini ayrıntıları ile aşağıda anlatmaya çalışacağım.

Aslında herşey, bir komedi filminden ya da Monkey Island oyunundan çıkmış kadar absürd ve komik gelişti. Aramızda, nasıl oluştuğunu anlayamayacağımız kadar ani bir gönül ilişkisi cereyan eden müstakbel zevcemin (Türkçesi kız arkadaş demek...) istekleri karşısında kendimi çaresiz buluverdim.

Gerçi umut vaadeden bir ilişki olarak başlıyaşa da, hatunun bir ja-ge-momo-do ustası (bir nevi karate işte kardeşim... Dayağı yiylene hiç fark etmiyor..) olduğunu öğrenmemden sonra ilişkimizin rengi pembeden mora dönmeye başlandı. İsten öyrilmemi ev işleri ile ilgilenmemi istiyordu. Elbette kabul edilemez bir arzu gibi görünyordu onunki ama aramızdaki büyük aşk ve anlaşılış çerçevesinde, etraflıca düşündükten sonra isteğini kabul etmem gereklüğini anladım.

Dergiden ayrılaceğimi sevgili çalışma arkadaşlarımı açtığında karomu saygı duyan anlaysılı arkadaşlarım, hayatımın aşkı ile karşılaşmış ve mutluluğa ulaşmış olduğum için benim adıma sevdiklerini belirterek bana destek oldular (sağolsunlar) (Zaten daima, her fırsatla arkadaşma olmuşlardı. Onları hiç unutmuyacağım.)



Cem Sancı

Bu aralar ne oynuyor?

Master of Orion 2
Conquest of the New World
Zeus



Aşik, vedalaşma vakti gelmişti. Bu aşamada aşırı duygusal olan bazı arkadaşlarla sorunlar yaşamasık değil ama iki büyük yıldır küçük bir sevgi havuzunda yetişen nilüfer şıkları gibi birbirimize sıkı dostluk ve sevgi bağları ile kenetlenmiş olduğumuz hatırlanınca bunlar normal karşılaşmalıydı. Uzun sarılmalar ve ağlamalar sonunda ayrılmayı başarabilmişlik, kalplerimiz birbirimizin yanında kaldığı halde.

Artık, uyumlu ve karşılıklı anlaşılış içinde yaşanacak bir aşkı bulmuş olduğum için çok mutlu ve huzurluyum. Büyük bir sevgi ile birbirimize sarıldığımız müstakbel zevcim ile mutlu yarılara doğru yelenken açarken, son kez arkama bakıp, Level'daki arkadaşımıza ve okuyucularına el salladım.

Arivederci

hiç yokmuşum gibi davranışın ne olur.

Aranızda taksi şoförleriyle takışmamış kimse var mıdır acaba? Ben bu konuda çok şanssızım. Yanlış anlamayın taksi şoförlerine bir kastım yok. Çoğu ekmeğin parası için çalışan efendi adamlar. Fakat bir bölümüm var ki....onlar hep bana rast geliyor.

Ben bu ulaşım araçları konusunda çok şanssızım. Ya bindiğim aracın şoförü deli gibi sürer, ya da bomboş otobüse bir moron biner ve gelip benim yanına oturur. İnsanları moron diye sınıflandırmak pek hoş bir davranış değil bunun farkındayım ama ne yapayım şimdiler. Birincisi benim en beğendiğim köşe yazarı Serdar Turgut'tur ki kendisinin özellikle siyahlar, Pakis-

İstanbul'u bilenler Beşiktaş'taki Askeri müzeyi bilirler. Bir akşam askerden izine gelmiş bir arkadaşla oradan bir taksiye bindik, eve gideceğiz. Daha taksiye bindiğimiz anda taksici bize döndü ve şöyle dedi "nereye gideceğiz" (eee bu küfürü nasıl açıklarım bilmiyorum ama genelde cümle sonuna eklenen iki kelimeyi) Biz arkadaşla kala kaldık tabii. Adam 15 dakikalık yol

yanaşmayınca onu arabadan nasıl attığını da bollandıra ballandıra anlatmaz mı? Bilmiyorum ama bu tiplerden nefret ediyorum...

Bir gün gene taksiyle Şiraselvilere gidiyorum. Hani arkadaşımla Taksimde biraz takılacağımız iste. Arabaya binince şoföre "Taksim" dedim, anlamadı. Üçüncü defa söylediğimde algıladı. Bu yol boyunca böyle devam etti. Biz ne desek adam anlamıyor. Sonra-

dan öğrendik ki amcam Pakistanlıymış ve burada kaçak olarak çalışıyor mu. Bir Pakistanlı burada bunu ehliliyetsiz olarak nasıl yapar anlamadık ama şaşkınlığımızı ifade edemem.

İşte gitmek için bir sabah taksiye bindim. Şoför biner binmez ister inanın ister inanamayıp ama şöyle bir anons yaptı bana "Sevgili pek sayın yolcu-

boyunca her kelimesinin sonuna bu takiyi ekledi. Yolda giderken bir ara güneşliği indirip belgeleri kontrol etmek için kafayı öne eğdi, araba 80'le gidiyormuş kime ne... Neyse sonunda eve sağ salım geldik.

Tonton amca

Gene bir akşam kız arkadaşımı evine bıraktıktan sonra taksiyle eve dönüyorum. 60 yaşlarındaki şoförün muhabbet edeceğini tuttu. Bende yol geçsin diye katıldım, havadan sudan konuşuyoruz. Bu 60 yaşındaki tonton görünen amca bir anda bana yolda bulduğu 18 yaşındaki bir genç kızı nasıl yardım ettiğini anlattı. Tam amcanın gözümüzdeki değeri iyice yükselmeye başlamıştı ki... amca kızdan yardımının karşılığını nasıl istediğini (tahmin edersiniz herhalde) ve kız



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Ultima Online
Counter Strike
Mechwarrior 4

fördü ama hayatım boyunca böyle birine rastlayacağımı hiç sanmıyorum.

Ben şanssızım bu konuda, çok şanssız

Gene bir gün taksiyle arkadaşımın evine gidiyorum. Şoför oldukça toplu bir esmer vatandaşımızdı. Arabaya biner binmez bana sesinin ne kadar güzel olduğunu, Seda Sayan'ı tanıdığını, hatta onu arabasına bindiğinde sesiyle etkilediğinden falan bahsetmeye başladı. Bu arada amcada cene bol ama arkasında kıklara girdiğimizin ve yolun uzadığının da farkındayım. En sonunda bas sesli amcam kendini tutmadı ve ben bunun geleceği tahmin ettiğimden her ne kadar ona hep inandığımı söylesem de herhalde tatmin olmamı olacak ki, sesinin tüm gücünü kullanarak bana Türk sanat müsikisinden şarkılar söylemeye başladı. Dondum kaldı. Hayır birde etraf kalabalık boru gibi sesi duyan herkes bize şaşkınlıkla bakıp güller.

Adam tüm yol boyunca bana bağıra bağıra tam 5 parça okudu ki halimi hiç sormadı.

Olmasa olmaz biliyorum

Oh içindeki tüm kurtları dökütmüşüm, öncelikle Mechwarrior 4'ü herkese tavsiye ediyorum. Kaçırılmam benzeri ve daha iyi bir oyun bulmanız bence zor. Ikinci olarak bana gelen mailerden ve izlediğim forumlardan Ultima Online ile ilgili bilgiye ihtiyacınız olduğu söyluyorsunuz. Internet sitemizde bununla ilgili elinden gelen her şeyi yapacağım söz veriyorum. Önümüzdeki aydan itibaren daha farklı sayfalarda buluşacağız. Görüşmek üzere



Taksi şoförleri en korkunç kabuslarına girip başrol oynamaya devam edecek gibi görünüyor

tanlılar ve Hindistanlılara karşı olan ön yargısı herkeşçe bilinen bir gerçekdir, benim yok o ayrı ikincisi adamin kafasında üzeri ponponlu kırmızı bir bere, gözlerinde yaklaşık 13 numara kavanoz dipli bir gözlükle gelip oturacağı yeri göremediği için üstüme oturmasından ancak bu tanımı yakıştırıbdım ona. Ayrıca otobüsün içinde topu topu 5 kişi olduğunu (ben dahil), bunların üçünün öndeği grupta oturduğunu, birinin tekli koltuklarda oturduğunu ve benimde sağ en arkadaşın son koitukta oturduğum hesaplanırsa, otobüste bu kadar boş yer varken gelip yanına, hatta üstüme oturmaya çalışmasına ne diyelim ben şimdiler? Hayır ben kesinlikle kadınlarından hoşlanırm ve tip olarak hıçreste oyle tiplerden değilimdir. Ama anlamıyorum yanı anlayamıyorum

Yılın En İğrençleri!

Yılın en iyilerini seçenekten çıkan arbedenin ardından en iğrençleri kimseyi uyandırmadan kendi adıma seçmeye karar verdim.

Yok yok böylesi daha iyi oldu. Bütün ekip toplamış yılın en iyileri üzerine kafa patlatırken bir ara "Ya şu kotulere verilen ödüllerin sayısını arttıralım, başı başına bir konu olsun." diyerek oldum. Ama tam ağızımı açmış ilk hecenin ortasına kadar gelmiştim ki gordüğüm manzara beni susturmaya yetti. Sinan, Batu ile Gökhan'ı yakalamiş kafalarını bir

Zira 1-2 dakika kadar önce elinde 17" bir monitörle Sinan'a doğru başka bir saldırı denemişti ama tam emeline ulaşmak üzereyken Serpil'e takılıp yuvarlanmıştı. Eğer o sırada Serpil, Cem'in tepesine çekmiş diğer gözünü de elindeki torpı ile oymaya çalışıyoysa olmasaydı Gökhan ile Batu'nun canı daha az yanabilirdi. Allahtan tüm bunlar Güven'in Emin'i camdan

üçüncüler ile dolduruyordum. Aslında sağ kolumnu kırmış olmasalar bu işi daha hızlı halledebildim. Ama olsun bir kez daha kaba kuvvet kaybederken zeka, kurnazlık ve sinsilik kazanmıştır. Hadi acele edelim... Yılın Strateji oyunu? Elbette ki Metal Gear Solid. Yılın Yarış oyunu ve kazanan Metal Gear Solid... En iyi multiplayer'a kimi seçsem acaba? Metal Gear Solid nasıl olur? Ha ha ha! Bu arada Maddog nerde yay? Nereye girdi bu adam? Aha tam orda odanın karşı ucundan durmuş bana bakıyor. Yoksa dalmış boşluğa boş mu bakıyor? Neyse bana salırsa bile o gelene dek ben bir iki ödül daha yazarıyım. Yılın... O manyağın elinde ne var öyle? Tüp mü o? Tüp gaz mı? Yoo... MAD hayır!... Alev!... Ale-eev!... Kaçınnnnn!!!!

Kan gövdeyi götürürken...

Eh bir parça olayı abartıp yazının ESRB değerini Mature'a çekmiş olabilirim. Ama sonuçta yılın en kötülerini de kendi aramızda seçmeye kalksa her halde odamızın hali yukarıda anlatılanlardan farklı olmayacağı. En güzel söylemiş olsa varsa başka meraklısı yazar köşesine.

Ve işte ilk ödülümüz... Yılın en kötü müzik ödülü... Tek aday ve tek galip... Squaresoft'un bir Midi klasiği Final Fantasy 8. Sinan'ın askere gitmeden önce inatla bitirdiği son oyun olmuştu FF8. Üstelik hain adam oyunu oynarken inatla sesi kismayı reddetmemiştir. Hala bazı geceler kan ter içinde kuşağımda o iğrenç midillerin sesi ile uyanırım. Squaresoft ekibini bir anaokulunun bando takımı ile aynı odaya tıkıp 2 hafta boyunca hapis tutmayı öneriyorum.

Ikinci ödülümüz en kötü grafik ve kazanan Verant Software ve Everquest. Omrumde boyle iç kارتıcı, boyle prematüre grafik görmedim. Oyunun kutusunu bugüne kadar resmedilmiş en güzel Elf Lady'sı süslüyor. Gaza gelip oyunu alıyorsunuz. Ama içinden çıkış çıkrın Troll Koko-nları çıkıyor. Verant'da ki grafik



birine delicesine vuruyor bir yan dan da "Sizi Siyam ikizi yapacam üzülmeyin! Nihaaa!" şeklinde haykırıyordu. Adam zavallılarının kafalarını patlatmaya kararlıydı. Neyse ki Burak son anda 19" monitöru kafasına geçirdi. Yoksa garibanların canı daha fazla yanabiliridi. Aslında Burak'ın iş büyümeden daha önce yetişme şansında vardı.

asağı atmaya çalışırken Emin ile birlikte aşağı inmesinden sonra oldu. Ayak altında onlarda olsa sevgili Gökhan ve Batu siyam vatanlığına bir adım daha yaklaşmış olabilirdi.

Onlar kavga ede dursun ben yılın oyunlarını yazdığımız Word belgesini kendi emellerime uygun olarak birenciler, ikinciler ve hatta



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Giants: Citizen Kabuto

Battle Isle 4

Fallout Tactics Demo

tasarımcıları sizi Duygu Dikmenoğu ile evlendirelim diye kafalayıp hepsine birden Ayşen Gruda ile nikah kıymakta fayda var.

Geldik yılın en kötü hikayesine Kazanan... Heroes Chronicles ile 3DO Oyunun ismi Chronicles olunca amcalar biraz daha fazla hikayeye asılılmış diye düşünümler. Sonunda tüm yapabildikleri her 3-5 turn'de bir çikan gereksiz ve sıkıcı metinler olmuş. Oyun ile en ufak bir ilgileri yok. Biz orda direğidir direğidir dolanıp duruyoruz adam bize hayatımızın aşkınu bulup kaybettığımızdan falan bahsediyor. Bu adamlara Barbara Cartland'ın tüm eserlerini ezberleme cezası verelimde kötü hikayenin ne kadar can sıkıcı olduğunu öğrensinler.

Şimdide yılın en kötü oynanabilirliği... Empire Software'ın bol Meeeel'i oyunu Sheep. Bence yılın en sevimli oyunu Sheep'di aslında ve oynanabilirlik oyunun doğası düşünülunce çok da başarılıydı. Ama bunlar oynarken beni deli etmemesi için bir sebep değil tabii ki. "Yavrum evladım dağılmayın, bak o tarafa gitme bicerdöver var Dur gitme... Gitmeee!!!!" Empire Software'de ki herkesi işten çıkarıp Sırt'ın bir köyüne çoban olarak atamalı.

Zeka mı? O ne?

Yılın en kötü yapay zekası ise Delta Force 3 ile Novalogic'e gitdiyor. Bu oyunda NPC'ler salak, bön ve hatta embesil. Oyle ortalıkta dikkiliyorlar, korkuluk gibi. Ama oyunun ödül alınmasının tek sebebi bu değil. Sonuçta yapay zekaya Half-Life'dan bu yana kafa patlatan yok zaten. Delta Force 3 öylesine kit zekâlı bir oyun ki attığınız kurşun nereye gittiğini hesaplamaya bile uğraşmıyor. Yaklaşık olarak tutturduğunuz mu yıkıysınız rakibinizi. Yazık ki ne yazık. Intel'le

AMD daha zeki bilgisayarlar için birbirleriyle saç baş mücadele etsinler, sen öyle bir oyun yap ki içinde hesap makinesindeki kadar zeka kirintısı olmasın. Bu oyunu yapanların IQ testine sokalım. Zaten sonuç duyulduğunda halk galeyana gelip cezalarını verecektir.

Yılın en kötü atmosferi ise Ion Storm'un Daikatana'sı. Başka hangi oyun olabilir? Bütün o iç karartıcı bataklık ve kaleler, sinekler börtü böcekler tek kelimle rezlet. Daikatana'yı ne kadar yeden yere vursak yeridir. Deus EX için çalışan ekip hariç Ion Storm'dakileri ve en başta John Romero'yu meslekten el çektiğe-

ta bununla da yetinme Internet üzerinden Sanal Kahramanlar Piyasası yap. Zavallı insanlar asla ellerinde tutamayacakları, cıllayıp bileyemeyecekleri baltalarla, kılıçla- rla yüzlerce dolar sayın. Ceza olarak Blizzard ekibini bir sinema salonuna tıkıp 99 kez Fight Club izlettirmek lazım.

Cök Aceel!

Üç Gün Dedin 5 Gün Dedin Aylar Oldu Gelmedin Ödülü ise Remedy Entertainment'in belki de oynayamadan terk-i dünya edeceğimiz aksiyon klasiği Max Payne'ye veriyoruz. 1999'da çıkacağı söylenen oyun, 2001'in Şubatına kadar geldik hala ortada yok. Çi-

mızı on yıllık grafikleri? Size güzel bir ceza bulduk. İki hafta için büt- tün dünyaya 320x240'lık bitmap olarak bakın da güzellikin, görsel teknolojinin önemini kavrayın.

Ölürsem Kabrime Gelme İste- meeemmm ödülu ise Virgin ve 0-12 yaş manyağı Pokemon'a gidiyor. Zaten dünyada herkes bu pastanın neresini kapaclığını şanslıyor. Aferin Virgin sende olayın bilgisayar oyununu kapmışsin, hayret Nintendo kendi yarattığı canavarın etini sütünü başkalarına yedirmiş ha. Hayret ki ne hayret. Uzak durun benden yakınıma gelmeyin... Bu arada Magic The Gathering'in yılma- kahramanları Gökhan & Batu'da incelemişler ya şu oyunu. Sizi de takdir ettim. Bu sefer ceza size. En sağlam deck'lerinizin arasına gizlice Pokemon kartı soksunlar. Bir daha turnuvaya girecek yüzünüz kalmasın. Rezil Rüva olun aleme.

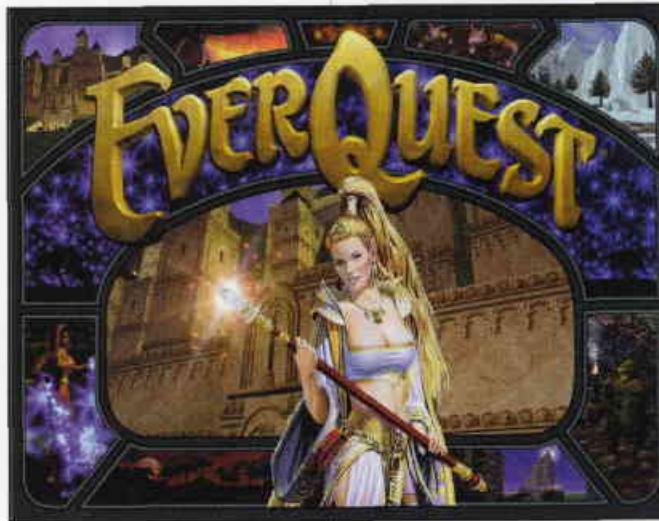
Yıldız Yıldızın Beni Oynamak- tan Soğuttun ödülü ise efsanevi oyun geliştiricisi 3DO ve muhteşem oyun serisi Army Men'e gidiyor. İlk çıktığında çok ilginç demistik. İkincisinde sıkılmıştık, üçüncüyු görmezden geldik ama 5, 7, 8 derken 3DO bu sene içinde onbeşinci Army Men oyununu çi- kardı. Ama bir işinde bu kadar cılı- ki çıkartılmaz ama. Kim alıyor bu oyuncuları, kim oynuyor? Ne uzayı- sı kaldı, ne sarge'ları ne hava bı- rimleri. 3DO ofisinde bir hayatı iş- miz olacak anlaşan. Bu sıvı zeka- llara ömr boyu günde 4 saat brezilya dizisi yazıyorum. Tekrarla- yan şeylerin sıkılığını fark etmeye- rinden umudum yok ama belki



dizi olayına kaptırır oyun yapacak vakit bulamazlar.

Ve en büyük ödülümüz Yılın En Körüsü Ödülü!!! Kazanan Blue Byte ve Battle Isle 4. Gerçi bu oyun 2001'in başında çıktı ama olsun. Oyle hincim var ki en az 3-4 sene yılın en kötü oyunu seçebilirim. Turn Based bir oyunda bilgi- sayar sizden daha yavaş düşünüp karar vermeye başlarsa ve her turn için 8 dakika süre sınırı konmuşsa ne olur. Her bölümde ömr- runuzun en az 10 saatini bilgisayarın turn'unun bitmesini beklemek ile geçirirsiniz. Oyunu bitir- meye kalkan akıllı yarımlar ise top- lamda ömrülerinden rahat 3-4 haftayı çöpe atmış olurlar. Bu yaşa geldim böyle saçma şey ne gör- düüm ne duydum. Battle Isle 4 oy- nayana kadar dağlara çıkar, ken- dirimi ilme, irfana, felsefeye veririm. Belki kendimi bulur Nirvana'ya ulaşırım belki bir dergahda sufluk olur sonum. Ama daha hayırlı ola- cağı kesindir. Blue Byte'a ceza ver- miyorum, Kaybolan Yıllarımı Şimdi Bana Geri Verseler yeter.

**Tuğbek Ölek, oyun üreticilerinin top yekün Dr. FunRock'a hizmet ettiğini düşünür için...
için...**



İi. Düzeltme şansları yok bence. Gitsinler bir muhasebe veya trikotaj kursuna yazılsınlar.

Şimdi sırada özel ödüllerimiz var. İlk ödülümüz İyice Suyunu Çi- kar Şişeler Satarız ödülü. Ve kazanan yine Heroes Chronicles ile 3DO. Bu ahlaksız adamlar bir yol tutturdular ya artık ne yapacaklarını şasırdılar. Sen aynı oyuna bir sene 5-6 tane expansion çıkar. Hepsi de 9 bölüm olsun, iki gün- de bitsin. Üstelik hiç birinin bir di- gerinden farklı yok. Büyük ayıp. Bu adamlar Barbara Cartland'ın eserlerini ezberlemeyi bitirince birde tersten ezberletelim. Aynı sıkıcı işi bi daha bi daha yapmak ney- mis görsünler.

İkinci özel ödülümüz Kapitaliz- min Ozunu Çözdük Ödülü. Tek adayımız ve kazananımız Bliz- zard'ın para basan oyunu Diablo 2. İnsanlar oyunun manyağı ol- sun diye öyle bir kazanma sistemi yap ki garipbanlarına daha fazla ex- perience, daha fazla eşya, daha fazla skill diye gözü dönsün. Hat-

kış tarihini öğrenebilmek için yap- madığımız ajanlık numarası kal- madi, 4 ay önce çok kısa süre sonra demişti adam. Çok kısa dediğin 6 ay mı be kardeş diye sınırlenirim bende. Ceza olarak İstanbul'un en Ücra Köşesinde, en so- ğuk bir kiş günü, en şirin yazılık gıysilerinizle, en düzensiz otobüs seferinin sizi hatırlaması için gece- nin en köründen dikelim durağa da görün bekletilmenin zeykini.

Yıkılmadım Ayaktayım Bir Parça da Kokmaktayım ödülüne ise son kullanma tarihi geçeli yıllar olan online klasiği Ultima Online ali- yor. Buncta yıldır insanların deliller gibi oynadığı, Origin ve EA'a her ay 9'ar dolar bayıldığı bir oyuna insan aradan geçen bunca sene içinde yeni bir grafik motoru ya- pamaz mı? Üstelik her sene yeni bir expansion'ı çiğip dardu. Ada falan eklerler boyuna. Çok bir şey istemiyoruz, şu oyunda Fallout ta- dında bir görsel kalite bile yeter. Üç boyutlu Ultima Online: Origin getene kadar çekmek zorunda



Taraf tutuyorum

Şimdi önce birilerine kızacağım, sonra onlara benzediğimi farkedeceğim sonra da her zamanki gibi "peki o zaman" diyeceğim

Bu aralar Sanane'nin forumlarında gizli buluş Ginger'dan Türkçe'nin düzgün kullanımasına kadar gerekli ya da gereksiz uzayıp giden yüzlerce tartışma var ama bunlardan bir tanesine degeinmesem hepten duysuz hissedeceğim.

Çoğunuzun bildiğini sanıyorum ama meseleyi kısaca açıklaymak gerekirse; erkek oyuncuların hakim olduğu Counter Strike or-

ise böyle bir şeyin imkansız olduğunu, kendilerinin de bu konuda gayet duyarlı olduğundan filan dem vuruyorlardı. Mesele kimin doğru söylediğiy ya da hakkı olduğu noktasından çok Co-Unter'in kadınlarına odaklandı ve bir kadın oyuncu tartışması başladı. Kendi adıma, herkesin fikrini söylediğii bu "topic"e hiç katılmadım hatta uzaktan izlemek konusunda bile isteksizdim çünkü gerçekten de bu kadar doğal bir şeyin bu kadar fırtına koparmasına anılmam veremiyorum. Head-shot yiyan adamın karşısındaki bir kadın olduğunu anladıkten sonraki şaşkınlığı ya da bu ölümden aldığı garip havanın çok yabançı görünüyor. Ne diyeceğimi bilmemiyorum. Kızları böyle ortamlarda görünce normal dışı tepkiler vermeye başlayan arkadaşlar söyleyebileceğim tek şey, bizim de bir zamanlar çocuk olduğumuz ve ayne onlar gibi oyuncakları çok sevdigimiz... Ne sanıyorsunuz ki? Biz eğlenceli şeyler yapamayan bir tur müyüz? Böyle bir şey mümkün müdür? Kim için, nasıl?.. Bir de "Kızları Coun-

sola fetvalar vermesi doğrusu çok komik görünüyor. Onceleri kıziyordum ama şimdi gulüyorum sadece...

Garip Memleket

Biz garip bir memleketin garip çocuklarınızı. Bazı şeyler karşılıkta birbirimizi anlamak bir yana, kendi tepkilerimizi bile anlamıyoruz. En azından kendim için bunu söyleyebilirim. Geçen akşam izlediğim Vizontele'den sonra bir daha garipsedim kendimi. Yılmaz Erdoğan ve bildiğimiz Bir Demet Tiyatro ekibinin filmi olan Vizontele'nin galasında, film bittiğinden sonra standart olarak alkışlamaya başladım, sonra aradan birkaç dakika geçtiğini ama hala alkışladığımı farkettiğimde şaşdım. Tamam, filmi izlerken sıkıldım ama saatlerce alkışlanacak bir coşku da duymamıştım açıkçası. Ama sonuçta bu bir Türk filmiydi ve kendimizi hakir görmekten midir yoksa bir çeşit narsizm mi bilmiyorum, film normaldeki beklenenlerimin daha altında da olsa hayal kırıklığı yaratıyor. Hatta işte dakikalarca alkışlıyorum.. Bu durum biraz, sadece vasat bir erkek oyuncu kadar oynayabilecek bir bayanın, "super oyuncu" haline gelmesine benzıyor. Az önce böyle davranışları hakkında atıp tutarken şimdi aynı durumu, farklı bir konuda da olsa aynen ve de bizzat tekrarlamak hakkında olsa olsa "talkim-salkım" konulu bir atasözü söylemeyeceğim fakat ne yapamam ki öyle. Açık konuşmak gerekirse, Finch'ın tarafından çekilen bir Vi-



Serpil Ulutürk

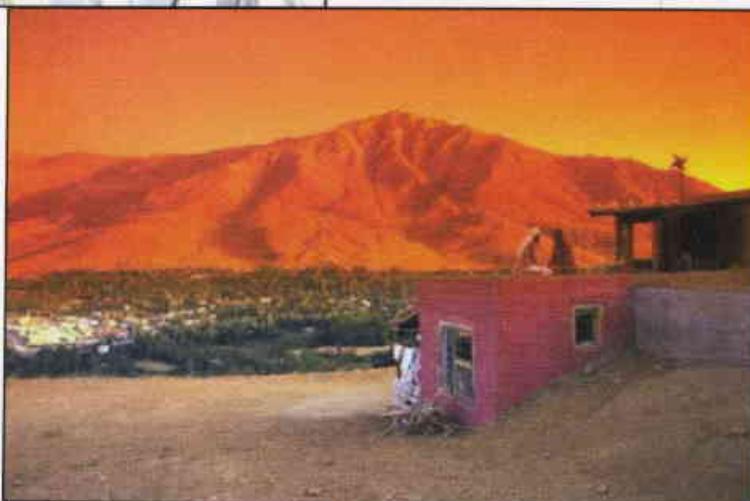
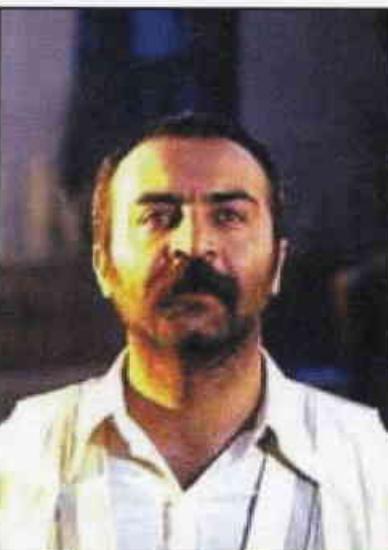
Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike
Giants: Citizen Kabuto
Flipper and Lopaka

gan'ın Vizontele'sini (ki sadece Türkiye'de çekilebilecek bir filmdi) bir sürü dünya filme göre çok daha şefkatli gözlerle izledim. Soru şu: Neden?

Şimdi yine konu bütünlüğünü böldeden bir adet Türk yapımı oyun projesinden bahsetmek istiyorum. Geçenlerde, Level okuyucularından bir arkadaşımız, ICO'da bir 3D aksiyon oyun hazırlığı içinde olduğundan bahsetti. De-Ja-Vu ismindeki oyunu için internette bir tanıtım sayfası da hazırlayan dejavu'nun niyeti oyunu bu yılın hazırlamasına yetiştirmek. Hergün onlarca yeni oyun haberleri alıyoruz, bunların çoğunun ilk bakışta eleip geçiyor, ya çok sıkı screenshotlar ya da arkasındaki isim güçlü olmadıkça yapılmamasındaki bir oyunun akılda kalması mümkün bile değil. Ama işin içinde bizden biri olunca algılarımız açılıyor, bütün iyimserliğimizle "hadi bakalım" diyoruz. Kısaca bahsetmek gerekirse; De-Ja-Vu tek bir türde ait değil. Yaratıcı oyunu tanımlarken türler arası deyiminin de ötesine geçip "bu bir 3D aksiyon/rpg/adventure/kung-fu/stealth" diyor. Normal şartlar altında ortada henüz bir şey yokken gerçekten yapılmayıcağı bile belli olmayan bir oyna prim vermek hiç olacak bir şey değil ama Dejavu gerçekten söyleşiyi yaparsa, bütün pozitif enerjisini vermeye hazır bir grup insan tarafından destekleneceği kesin. Bunun adına galiba dayanışma diyorlar... Siz de gidip oyunun detaylarına bir bakın bence, açılan sayfanın adresi efeneptun.kolayweb.com

Serpil, talkımı başkasına verip kendisi salkımı yuttuğundan vicdan azabı çeksin mi çekmesin mi karar vermeye çalışıyor.



tamlarına giren hatun oyunculardan biri, klanlardan birine girmek istemiş ancak kızı kabul etmediğiler gibi bir ton da aşağılamışlar. Daha doğrusu taraflardan birinin iddia ettiği şey bu. Söz konusu klandaki arkadaşlar

ter Oynamaya Teşvik Etme Gönnüllüler" diye acayıp bir kitle oluştu. Bu durumu, unutmak istedigim hatırlarımın arasına ter etmek istedim ama olmuyor. Ortalıkta birilerinin kendini bize adamış halde dolaşması ve sağa

zonte izleyeydim muhtemelen filmin ortasında çıkış giderdim. Tabii film çekme içindeki tarz, coğrafya, bütçe, kadro bileşenlerini ayıklamak gerekiyor böyle bir karşılaştırma yapmak için ama çok kaba haliyle Yılmaz Erdo-

Alice Cadısı Blair Diyarında

Bazı filmlerin kötü oyunları yapıldığı gibi bazı edebi hikayelerin de iyi oyunları yapılır. Bu tarz uyarlama oyunların başarısı orijinal konseptin sağlam olup olmayacağına bağlı.

Evet, başından da anlayabileceğiniz gibi bu ayı Blair Witch Project serisi ve Alice ile geçirdim; bu duruma Alice ile yattım, Blair Cadısı ile kalktım da denilebilir, Blair Cadısı filmini sinemada izlememiştim. Deneyel çalışmalar, kendim de uğraştığım için her zaman des-

bana göre sadece birincisi hatırlanacak nitelikte bir oyun. Diğer ikisinin hangi akla hizmet ederek yapıldığını anlamak gerçekten zor, oynamabilirlik ve kurgu adına bir şeyler vermekten oldukça uzaklar. Tüm bunlar yetmiyor mu gibi bir de filmin devamını çektiler; tabii bu sefer profesyo-

hortlasa ve üç Türk sinema öğrencisi de bu olaya kurban gitse, çok daha ilginç olurdu. Umarım filme giderek, aynı tuzağa bir daha yakalanmazsınız.

Neyse ki Sinan, American McGee's Alice'i verdi de Blair Cadısı'nın lanetinden kurtuldum. Alice gerçekten grafik ve kurgu anlamında son günlerde oynadığım en iyi oyun. Herhalde herkes Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında hikayesini okumuş veya televizyona uyarlanmış çizgi filmini seyretmiştir. Hikayedeki ilkında en çok Alice'in yinele küçülübü büyüğü 'sihirli mantarlar' ve devamlı saatine bakıp Alice'e geç kaldıklarını söyleyen beyaz tavşan kalmış. Gerçek uzun bir tren yolculuğundan sonra Amsterdam'da sihirli mantarı buldum ama konuşan beyaz tavşanla henüz karşılaşmayı söyleyemem; aslında biraz daha mantar yesem, birakin konuşan beyaz tavşanı, kupa kızını bile

Güven Çatalı

Bu aralar ne oynuyor?

American McGee's Alice

Real Myst

Blair Witch Project

yer alıyor, tabii biraz deformelmiş ve niyeti bozmuş bir şekilde. Amacınız kötü Kupa Kızı'nın işini bitirerek, Alice'in bilincaltını kaosun hakimiyetinden kurtarmak. Elinizin altında birbirinden ilginç silahlar mevcut. Kasap bıçağı ve şeytan zarları benim favorilerim. Bıçağı ustaca kullanabilirseniz, önenize kim gelirse gelsin sakatatlarını eline verirsiniz. Şeytan zarlarıyla ise rastlantısal bir boyut kapısı açarak ortaklı temizlemesi için zebani kılıkli yaratıklar çağırabiliyorsunuz. Bu zarların tek kötüluğu, eğer ortada kimse yoksa, zebani doğrudan sizin işinizi bitiriyor. Oyun için tasarlanan surrealist mekanlar da dudak uçuklatıcı cinsten. Zaman zaman oyunu bırakıp sadece mekanları inceledim bile oldu. Gerçek ortamda kan gövdəyi götürdüğünden öyle salınarak gezecek kadar vakitümüz olmuyor. Seslendirme de oldukça başarılı; Alice'in çıkışları hala kulağında yankılanıyor. Oskar ödüllerinde 'en iyi oyun seslendirmesi' diye bir kategori olsa, Alice kesin bu ödülü götürürdü.

Tabii Alice'in her yönüyle bu kadar iyi bir oyun olmasını sağlayan oyunun dayandığı orijinal konseptten başka bir şey değil. Kotu bir senaryodan iyi bir film yapmak zordur ama iyi bir senaryodan kötü bir film yapmak çok daha zordur. Görüşmek üzere...



teklerim. Ama filme onca insanın bir anda hücum ettiğini görünce, bu işin altında bir pazarlama numarasının yattığını anladım; olay bana deneyel bir sanat çalışması olmaktan çok, bir tüketim maddesinin reklamını çağrıtırdı. Nitekim, film vizyonu girdikten bir hafta sonra içgüdülerim haklı çıktı; çünkü herkes filmden tikserek bahsediyordu. Zaten konsepti bir hurafe üstüne kurulu bir çalışma ne kadar başarılı olabilir ki? Aslında bu tarz filmler günümüz pazarlama teknikleriyle gise açısından bir hayli başarılı olabiliyorlar ama sinema sanatına katkılardan olup olmadığı apayrı bir tartışma konusu. Bence Blair Witch bir ilk olma ve bağımsız sinemaya destek olma anlamında başarılı bir film ama maalesef içeriğ olarak benim kriterlerime göre sınıfta kalıyor...

Sıfır sıfır...

Filmin içindeki üç hikayeden, üç tane sözde adventure oyunu yapıldı. Nocturne'ün grafik motorunu kullanan bu oyunlardan



nel eller devreye girmiş (!). Anlaşılan yapımcılar Blair Cadısı'nın suyunun suyunu çıkarmaya kararlı. Bilemiyorum ama bize alt olmayan bir olgunun veya efsanenin zamanımızı bu kadar meşgul etmesine hiç gerek yok. Örneğin şu ünlü yatırımlarımızdan biri

görürdüm herhalde!

Twisted Minds

Orijinal hikayeyi American McGee denilen adam öyle bir cehenneme çevirmiş ki inanamazsınız. Hikayedeki o uçuk karakterlerin tamamı oyunda da

Güven, yine bir yerlere gitmek istiyor ama öncelikle karayı görüp demir atması gerekl...



BİR BÜYÜK BELKİ...

Sokakta bir an durup etrafıma söyle bir bakıyorum. Her yerde insanlar var, acele adımlarla bir yerlere yetişmeye çalışan insanlar. Orada öylece durup karanlığın şehrin üzerine çöküşünü izliyorum. Tıpkı şafağın söküşünü izlediğim gibi...

Yıllar önce bir gün, battam ve ben deniz keneşine oturmuş, sahilini dalgalar izliyorum. Hava soğuk, kışın en karanlık günler ve soluk kumların üzerinde birden başka kimse yok. O yılının yükünü taşıyan sakakları adımları bir adam sırdı, ama gözlerindeki atesteñ hemen hiçbir şey eklemiyordu. Purosun dan bir nefes daha çekiyor, sonra bana bakmadan "Nasıl içiyorsun bu mereti, zehir gibi, içeriğine yazık değil mi?" diyor. Cümlesi parçaya sabah benim çekimcemi karıştırılmıştı. Sesi çok çıkmıyor, ne söylebilem ki? Ben hemen 17 yaşındadım ve tabii ki o da sığara içmemden nefret ediyordu. Haklı, ama bu benim gibi yaptığı herseyi keci inadıyla savunan genç bir sapşalı yıldırmıyor.

Bir an sessizlik oluyor, sonra gözlerini ufuk çizgisinden ayırmadan "Disiplin..." diye homurdanıyor. Zevzek bir Dünüyalı şakası duymuş bir Vulcan filozofu edasıyla tek kaşımı kaldırıyorum. "Baba, disiplin nedir?" diyorum. Bakışlarını yavaşça bana çeviriyor, puroyu dişlerinin arasında ezip gözlerini kısarak beni süzüyor. Tanrıım, bu adama neden bu kadar ezici bir karizma verdin ki?

"Disiplin nedir, öyle mi?" diyor sakin bir sesle, ben de bir tırtına ya mı doğru kurek çektiğimi merak ederek kafamı yavaşça sallıyorum. "Bak oğum" diyor, "Disiplin bir işi doğru yapabilmek için uyman gereken kurallardır. Ömek istersen, parmagını elektrik prizine sokmamak, elektriğe ilgili disiplinin bir parçasıdır."

Yıllar sonra sokakta bir basıma yürüyorum, o ise çoktan "bir büyük belkiyi aramaya" gitti. Ve tipki dediği gibi, onu ancak o gitmekten sonra anlamaya başladım. Her yerde insanların nasıl "disiplinsiz" davranışlarını ve bedelini ödediklerini görüyorum. Kırmızı ışıkta durmuyorlar ve ölüyorlar. Silahla birbirlerine şaka yapıyorlar ve ölüyorlar. Yüzyılların birikimi olan tecrübelerin oluşturduğu



kuralları eğitiyorlar, bunu ya "sürdürülen farklı olmak" için ya da sırf cehaletlerinden yapıyorlar. Ama sonuç değişmiyor, döiyor ya da sakat kalıyorlar. Bense otuz yıl dan sonra artık sırf "isyan etmek" için kuralları eğitmenin iyi bir fikir olduğunu düşünmüyorum. Artık herseyi çok daha farklı görüyorum, isyan edilecek ve edilmeyecek şeylerin daha iyi ayırdılabiliyorum.

Yıllar sonra sokakta bir basıma yürüyorum, ve tek anladığım "disiplin" kelimesinin gerçek anlamı değil. Hayatın anlamını da buldum. Aslında hiç de zor değilmiş, hatta çoğu zaman insanların belki de farkında olmadan baktıkları bir yerdeymiş. Tipki ihtiyacım olduğunda bulamadığım her esya gibi.

Ah evet, hayatın anlamı... İnsanların gençen aradığı, sonrasında yaşlanmaya başlayınca "Yokmus yahul" deyip bir kenara bırakıkları o muhtemel cevap!

Ama aslında bu sorunun cevabı o kadar basit ki, bir an durup dünyanın dönüsünü seyretemek, bulutsuz bir gecede gözlerini kaldırıp evreni seyretemek o cevabı bulmak için yeterli.

Hatta en temel biyoloji kitabı bile size bu sorunun cevabının bir parçasını verebilir. Gerçekte hayat anlamalarla hiç ilgilen-

Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Starship Troopers

Sea Dogs

HOMM 3

defa olsun bir yıldız gemisinin güvertesinde durup, o sonsuz gibi görünen karanlık boşluğu dolduran yıldızları, rengarenk nebulaları ve daha nice isimsiz hanıkları seyretemek istiyorsun. Olabilir, iste hayatının anlamını seçin, yolun açık olsun...

Gönül yoursun ya, zor olan hayatın anlamını bulmak degildir, cunku olmayan birseyi zaten bulamazsınız. Zor olan kendi hayatınızın anlamını bulabilmek ve hayatını bu anlamla doldurabilmektir. Öyle ki zamanı gelip "bir büyük belkiyi aramaya" giderken geride sadece pişmanlık ve boşluk kalmazın...

Berker ne zaman böyle konuşmaya başlasa, kendini bir büyükbaşa gibi hissediyor. Ama maalesef oyuncaklar alabileceği minik toruncukları yok...





oyunseverin yeni adresi

<http://www.level.com.tr>

LEVEL

Diablo 2 ve Yeni Drizzt Karakteri

Diablo 2 Expansion: SH1
Paralel Tüccar
Bütçenizin en azından %50'ini kurtarmak istiyorsanız
gizli birimlerin sayısını artırın.

Yazılımın hala Tunc Tırnak'ı çıktı mı?
Üst seviye bir oyun deneyimi.
Kültürü inceleyin, 2000.
Kısa Açılmış Sürüm.
4 Yıldır Ünlü Oyunlar.

hile dosyası

İşte en iyi hileler:

- Max Power
- Hızlı Dönüş
- Hızlı İstihdam
- Hızlı Mermi
- Hızlı İstihdam
- İstihdam
- Denge
- Hızlı İstihdam
- Gereklilikler

LEVEL

oyunler LEVEL

Yazılımın hala Tunc Tırnak'ı çıktı mı?
Üst seviye bir oyun deneyimi.
Kültürü inceleyin, 2000.
Kısa Açılmış Sürüm.
4 Yıldır Ünlü Oyunlar.

hile dosyası

İşte en iyi hileler:

- Max Power
- Hızlı Dönüş
- Hızlı İstihdam
- Hızlı Mermi
- Hızlı İstihdam
- İstihdam
- Denge
- Hızlı İstihdam
- Gereklilikler

LEVEL

hileler LEVEL

En son oynanmışlar:

- 1999 - Duke Nukem
- 1999 - Virtua Fighter 2
- 1999 - Virtua Fighter
- 1999 - War Thunder: Birth of the Valkyries
- 1999 - RPG 2
- 1999 - Final Fantasy VII: Advent Children
- 1999 - StarCraft
- 1999 - Master of Orion II
- 1999 - X-Wing: Alliance
- 1999 - The Sims: Livin' Large

Tüm Liste:

- Duke Nukem 3D: Age of Rage
- Duke Nukem 3D: War of the Worlds
- Duke Nukem 3D: The Conquest
- Duke Nukem 3D: World War II
- Duke Nukem 3D: Megaton Mayhem
- Duke Nukem 3D: Megaton Mania
- Duke Nukem 3D: Megaton Mania

göster

LEVEL

strateji LEVEL

Commandos - Beyond the Call of Duty

Developer: Eidos Interactive
Yayınmcı: Pyro Studios
Hazırlayan: Simon Cowell

Oyun 12'inci olağanüstü son dakikada
dönemi (karakterin ptk'yi atmamasında). Arka
buna bir son versiyon.



POSTA KUTUSU

Sonunda, aylarca süren istek ve arzularınıza dayanamayıp hepinizin favori köşesini geri getirdim. Aylardan sonra, ilk defa olarak karşınızdaaa:
AYIN OKUYUCU İNCİSİ...

Sevgili Level;

Öncelikle yeni yılınızı (4. Yılinizi) bitişini yanılı kuşlar ve nice nice se nellere Level'le giirmeyi umarak e-mailime başlıyorum. Bu arada bu 3 oluyor hala tık yok yanı. Anılsınız umarım.

1-Derginin yaklaşık 1 senedir falan iç dizaynı aynı bunu değiştirmenizi şimdiele öneriyorum.

2-Dergiyi 300 sayfa yapıp fiyatını da 2'ye katlayın nasıl fikir ama...

3-Geçen ayı (Aralık Ayı) sayınızda Cem abinin köşe yazısındaki hatunları hangi sayfadan temin etmiş?

Mükemmelse bi yaziverin...

4-Eski sayı sipariş formu CHIP dergisinden çıkıyor ama LEVEL de yok ne yapacağız. Eksik sayılarla nereden ulaşacağımız?

5-Fifa 2001 turnuvası yapsanızda Bence Türkiye de en çok rağbet goren turnuva olur.

6-Son iki poster verdığınız sayıda biraz ikişer tane poster geldi. Aca-ba çok mu ballyim yoksa artık posterleri ikişer ikişer mi veriyorsunuz?

7-Kasım 2000 en arkı kapağında Gelecek Sayı bölümünde 4x4 Evc var dediniz. 2 ay oldu oyun dan ses seda yok. Ayrıca Gelecek Sayı bölümünde zaten çok saldıyorsunuz. Biraz daha gelecek sayı kısına özen. Yanlı bızları hiç yoktan umutlandırmayın.

Benden bu kadar daha yazacaklarım var ama şimdilik bu kadarını ya-zalim. Hadî Bye..

Taner CANDEMİR-MERSİN

Not: Fatih ATÇI arkadaşımıza sabır diliyorum.

Demek bu 3 oluyor, hala tık yok ha? Hmm, vah vah, tuh tuh tuh....

1- Bir derginin iç dizaynını değiştirmek ne kadar zordur biliyor musun sen? Geceler ve geceler boyu ekstradan çalışmak, sizin dergiyi okurken dikkat bile etmediğiniz minicik detaylara bile kafa patlatmak, grafikerler birbirimizi yemek, herşeyin bittiğini sandığımızda elimizdeki beğenmeyip sil baştan yapmak gerekiyor. Şu anda derginin dizayni zaten çok güzel, bunda zahmete yeniden girmemizi, ve uykusuzluktan öldürmemizi istiyorsun, öyle mi? Peki, tamam öyleyse. Çocuklar, en yakın zamanda değiştiriyoruz dizayni....

2- Az önce yazdıklarımı bir daha oku istersem... Okurken elimdeki meşe odunu da dikkate al!

3- Cem'in hatun işlerine artık akıl sırsı erdiremiyoruz. Adam biryerlerden birşeyler temin ediyor ama...

4- Abone servisimizden istedigin eski sayıları istebilebilirsin. (212) 2971724'ü ara bakalım.

5- Şu sıra Counter Strike turnuvasına hazırlıyoruz. Bakalım nasıl olacak; yüzümüzün akiyla çıkacak miyiz, finalde kazananları ne şekilde ezeceğiz, eğer ezilen taraf biz olursak ülkeyi hangi yollardan terk edeceğiz. Bu ve bunun gibi soruların çözümlerini bulalım hele, diğer turnuvalara da sıra gelecek.

6- Bu metbaadan kaynaklanan saçmalıklardan birisi. Dergi, CD,

poster aynı poşet içinde birlikte içine girmek arzusundayken, bunları bir poşette kocatmakla yükümlü olan şahıslar tarafından yapılan karıştırma operasyonları sonucunda, bir kişinin dergisinden poster çıkmamakta, bir diğer kişinin dergisinden ise iki poster çabilmekte. Bu yüzden, poşetleme sorumlularını şiddetle kınıyoruz... Haydi hep beraber... Hinnnnnggg...

7- Hayır, gelecek ay kısımını sallamıyor. Sadece, yurtdışı oyun piyasasına bağımlı ve oyun adına bir şey uretermeney bir ülkede yaşıdığımız için, oyun yapımcılarının verdiği oyun çıkış tarihlerine göre "acaba babalar bu ay hangi oyunları ülkemize getirecek" bazlı bir tahmin yürütüp, önumüzdeki ay ülkemize gelmesi muhtemel oyunları gelecek ay sayfasına yazıyoruz. Tabii bu oyunların %90'ı ya zamanında ülkemize gelmiyor, ya da bozuk olarak geliyor biz de incelemiyoruz. Ha, yeri gelmişken şunu da belirtmek isterim, Level'da incelenen oyunların hiç biri beta değildir. Eğer bir oyun ülkemize gelmesinin üzerinden aylar geçmesine rağmen hala incelenmeye değer bulmadığımızdan, ya da beta olmasından kaynaklanır. Yani bizim salladığımız bir şey yok.

Sıllanan bir şey varsa o da ülkemizdeki oyun piyasası ve bir bilgi, emek ve kültür birikimi olan oyunlara hakettiğleri değeri vermekten uzak olan, kolleksiyonculuk ruhu diye birşeyi duymamış, henüz pişmemiş olan Türk oyuncularıdır, sözcüm medisten dışarı. Bu da kesin ve net olarak böyle biline...

Merhaba,

Sevgili Level çalışanları,
Ben dergimizi ilk sayıdan bu yana takip eden bir aboneyim.
Aralık/2000 sayısında demosunu verdığınız Cultures'ı çok sevdim. Fakat tüm aramalarına karşın tam sürümünü bulamıyorum. Oyunun sitesinden Ekim ayında çıktığını öğrendim. Ülkemize gelmedi mi, geldiyse nereden bulabilirim? Yardımınız için teşekkür ederim.

Yaptığınız işlerin güzelliği nedeniyle sizleri kutluyorum, başarılarınızın devamını diliyorum.

Saygı ve sevgilerimle,

Bora Yeşilbaş

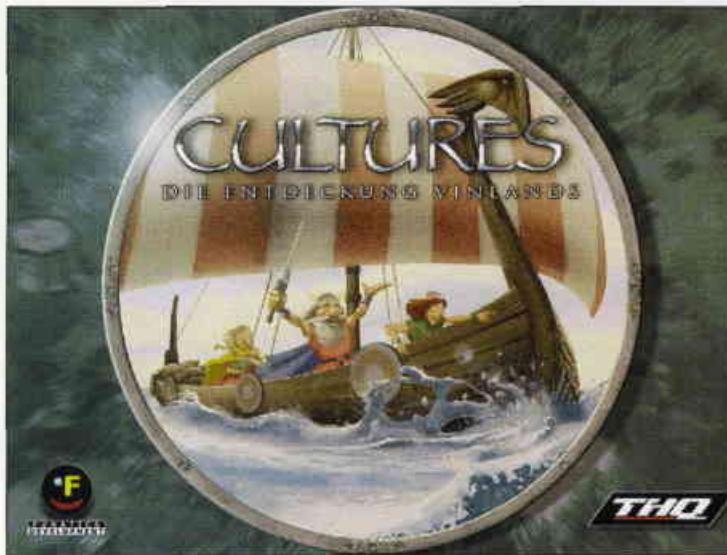
Doğrudur Bora, Cultures Ekim ayında piyasaya çıktı. Ama Almanya'da ve Almanca olarak çıktı. Gelecek ay içinde (Mart'tan bahsediyorum) İngilizce versiyonu çıkacak, ama Amerika'da. Bu da demek oluyor ki, Cultures'ı ele alıp evre çevire oynayıcaya kadar daha iki, bilemedin üç ayımız daha var.

Selamlar Level,

Derginizi yaklaşık iki yıldır takip ediyorum ve gerçekten çok kaliteli bir dergi olduğunuzu söylemem gerek. Ayrıca verdığınız tam sürüm oyunları da çok iyi. Şimdi sorularıma geçiyorum,

1- Aralık sayınızda gelecek ay Red Alert 2'nin tam çözümünü vereceğinizi söylemişsiniz ama Ocak sayısında Red Alert 2'nin tam çözüm yok. Niye?

2- Derginizin Nisan 2000 sayısını kaçırdım. Bu sayıyı nasıl alabilirim veya sadece Tomb Raider 4'ün tam çözümünü e-mail adresime gönder-



CULTURES: Sims ile Settlers'ın evliliğinden doğan güzel bir çocuğumuzdur Cultures...

REDALERT: Sizler için hazırladığımız Red Alert 2 dosyasını bekleyin. Oyun hakkında bilmediğiniz şey kalmayacak.

reibilir misiniz?

Şimdiden çok teşekkürler.

Ekrem Yitmen

1) Söylenmiş söylenmesine de Ekmem'in, kısaca açıklanmış single player bölümleri, geçiştirilmiş multiplayer takımları veya sadece biremlerin listesinin verildiği bir Red Alert 2'yi Strateji Ustası'nda vermekten, tam teşekkülü bir Red Alert 2 Strateji Ustası'ni Mart ayı için hazırladığımız sürprizde, çok daha detaylı olarak yayinallyamaya karar verdik. Biraz daha beklersen sabrına mükaftalandırılacak...

2) O sayımı alabilmen için (212) 2971724 numaralı telefondan abone servisimize ulaşabilirsin. Veya, www.level.com.tr adresinin Strateji bölümüne bir göz atıp, oradan tam çözüme ulaşmak daha bir hoşuna gidebilir diye düşünüyorum

SELAM LEVEL AİLESİ,

Kasım'ın içinde bir pazar günüydü. Ben yine kopya oyun alacağım için üzgün bir biçimde Kadıköy'de Yazıcıcıları İşhanı'na girecekken bir kalabalığın toplandığını gördüm. Merakla (merak her Türk insanında vardır) kalabalığa karıştım. Ve çok şaşrigim bir olay gördüm. İşhanının önündeki bütün kopya (ardon şalını) oyuların polis tarafından toplandığını gördüm ve bütün üzüntüm unutarak Allah'a BSA için dua ettim. Başımızdan eksik olmasınlar.

Garip ama gerçek. Polis kopya oyun satanların bir kısmının (az da olsa) cüçüğünü dördü. Ama biz yine kopya oyun alıyoruz ne yapalım. Sinan abi hoş geldin seni le-

rar görmek (ardon yazdığını görmek) ne güzel. Askerlik nasıl geçti?

Sorular:

1- Deus Ex 2, Star Craft 2, Half Life 2, Command&Conquer Renegade (manyak bir oyuna benzeyor), GTA3 (çıkarıksa tabii) ne zaman desem bana en uygun cevaplar ne olur?

2- Piyasadaki en iyi FRP ve RTS (RA2 HARIÇ ONUN YÜZÜNDEN BABAMLA KAPIŞIYORUM ZATEN [OYNAMA DIYO DA] [TABI OYNAMA DİCEM KRİZLER GEÇİRİYORSUN ASOSYAL YARATIK OLUP ÇIKTIN-BABA!!!!])

3-Red Alert 2 hilesi (ruslarda 11. bölümde kaldım da)

4-Counter Strike'ı Türkiye'de Half Life'in orijinali olmadan oynayabilir miyiz?

Level'i ve sizi başının üstüne koydum her zaman orada yeriniz var. Bunu unutmayın. Benim orada çalışmam için neler yapmam gerekiyor bana açıklarlsınız? Size hayranım da. Cem abi son kitabını aldım bütün sınıf kahkahadan kırılıyor Ben kaç yaşında mıymış? Ben 13 yaşında kendi halinde, FRP ve FPS hayranı biriyim. Maddog abinin kimliğini açıklamak için yaptığı numaralar boş gitmedi saol Maddog. Yalnız bir daha ki mektubunda açıklayacam Maddog abi. Kendinize iyi bakın, sizsiz bu hataları çekilmiyor.

Yigit Arda Türkoğlu
(Aragorn)
y_arda3@hotmail.com

Ne diyelim, bu tür baskın olaylarının her geçen gün artarak devam etmesini diliyoruz. Ama ze-

hırlı meyve veren ağacı, dibine düşen meyveleri toplayarak kurutamazsan (nasıl yanı?!). Bu mundar ağacı kurutmak için ilk önce Türk oyuncularının hep birlikte bir üst seviyeye ulaşıp, artık iyice kabak tadi veren kopya (yani çalıntı) oyularına sırtını dönmeleri gerekiyor.

1- Şimdi harf sırasına göre gidelim. Deus Ex 2 ile ilgili en ufak bir haber yok. Starcraft 2 ile ilgili de bir haber yok, ama Brood Wars'un son demosundan da anlaşıldığı üzere devamı çıkacak. Tabii önce Warcraft 3'ün çıkması gerekiyor. Blizzard'in standardlığıdır, bir oyununun piyasaya çıkışmasına bir ay kala, iki yıl sonra bitecek olan yeni oyunun haberlerini başına sizdirmaya başıylırlar (bu da demek oluyor ki Starcraft 2 = En yakın 2002). Half Life 2 ile ilgili resmi bir bilgi yok, ama çok gizli bir proje olarak yapım aşamasında olduğu kulağımza gelmedi değil. Valve'daki dostalarımızın çoğu haril haril Team Fortress 2'yi bitirmekle uğraşıyorlar. TF2 birer bitmez Half Life 2'ye girişecekler. C&C: Renegade ise sorduğun oyular arasında bize en yakın olanı. En son aldığım bilgilere göre yine ertelenenmiş çıkış tarihi. Yaz aylarının sonuna doğru gelmesini ümit ve temenni ediyoruz...

2- Şu an için Icewind Dale (bence) ve de Sudden Strike (yne bence)

3- Mart ayında kediler bi hoş olurlar bilir misin?!?

4- Evet, geçen ayki kapak konumuzda nasıl olacağını aşırı detaylı bir şekilde onlatmıştık.

Selamlar Level,

İlk önce her işin başı selamdır (ehem) ve bende çok böyük (böyük?) selamları başlamak istiyorum sevgili değerli muhterem Level Dergisi'ne yazdığım bu mektubuma. Ben bilmem kaç senedir beri muhterem derginizi almaktı ve kaybetmemektiyim (ne kadar acı). Ne yazık ki koleksiyon ruhum gelişmemi olduğundan (testağfurullah) vescire väsire

Evet bu benim ilk mektubum (resmi? özel? dilekçel) o yüzden nasıl başlacağımı bilemedim (hayır! makas olmaz!) ehue tamam tamam çok güzel bir derginiz walla ne kadar kabiliyetiniz klavyelerinizden bal akiyor aman Yarabbi!! Walla sorularım war ne yazık ki Berker abicim (Kopya çekmek yok!). Şimdi sorular:

1- Nasılsınız?

2- Ehem oks ilk önce ben bir Counter - Strike profesyoneliyim we ne yazık bir oyuna bu kadar uğraşmak bütün sistemlere zararlıdır (İşletim Sistemi, Sinir Sistemi!!!) We problemlerimiz war tabii. İlk önce bir kere CS deniyin n'olur walla büyük oyun. Oks?

3- Sonra, bir tavsiye benim komptürde iki HL war aceba dedim ki bir zarar werir mi Windows a ve Registry e? (Olın daha dakka bir ; gol bir, ilk mektubum diyosun tamam da böyle sual de olur mu ehem)

4- Sonra benim bir kart var :CardEx Geforce 2 MX. OpenGL desteği CS de çalışmıyor nedendir?

5- Sonra ya şu NASA midir nedir, abi bi fon açık da şu uzay gemisini halledek bir an önce, çünkü bu Ortadoğu ısnıma başladı.



RENEGADE: Çok güzel olacak bu oyun çokok. Beklemekten kramplar giriyor, ama elden ne gelir...

Ok? (Mutlaka soru olması lazım)
6- Ha bir de hazır konu açılmışken Saddam'ın bizim kuşağı oyunlarını çalarak (PS 2) (herif 3000 tane mi çalmış ehueh) ve parçalayarak içermesini kendi nükleer zimbirtisine alt yapısı etmesi sence doğru mu? (eğlence için üretilmiş makineler insanların ölümüne sebep olacak Ah Dünya ah)

7- Fotoromanlarınız yok artık. Nedendir ki? Ne zararı var? Saylaysa sorun şu... yani ne bileyim bir yerlerden kırpbilirsiniz. Bence akıcı bir senaryo da fena olmaz. Meşguluz diyorsanız şahsen ben uğraşabilirim. Bana mail atın yeter. Ok?

8- CS ile ilgili bir soru daha (walla son) C.S.'de (daha doğrusu bazı oyunlarda da) bir anda masaüstüne dönüyor. Grafik kartıyla ilgili olduğunu söyleyler, tüm düzeltmeleri yapım ama çit yok! (bende böyle falci sorularından nefret ederim ama napiyim işiniz bilgisayar falılığı eheh yokh yokh şaka eheh)

9- Sizi ve tüm okurları bir gün VestelNet'e bekleriz (cs1.vestelnet.com ,cs6.vestelnet.com Counter S 7.1 , 1.1.0.4 HL)

Hepinizin bütün çalışma hayatınızda başarılar dilerim. Umarım siz sıkılmamışınız (eheh ilkler özeldir!) Allah dilerleri nasi otçak ozman ??!!! Çok DISARI!!!! :P) Eet bir güzel mektubun da sonuna geldik. Buradan ayrıca tüm =TnT= lere ve [PrO] klanına selamlar(makas yok!!). Hoparlörüm şu an Down Under'i mirildanıyor. Gerçekten tavsiye ederim Men At Work'ü herkese ama siz yaşı adamınız siz duymuşsunuzdur ewellallah. Hepiniz sağlıklı kalın. Ewyallah

Arkansis The [PrO]=TnT=RaiDeX

Senin mailini açıp da, mektubunu okuma gaftetine düşüğüm andan beri benim de sınır ve işletim ve de hatta sindirim sisteminin son sahflarında bazı problemler yaşıyorum. Bu nasıl bir Türkçe'dir, kim öğretti size, edebi dersler görmediniz mi hic, vs. vs. vs. gibi nutuklar çekerdim sana ama, zamanı gençliği işte. Ne edersin?

Bari sorularını cevaplım de insanlar bilmediklерini öğrensin, faydalansın, düzelsin...

1-...diyordum ki fikrimi değiştirdim. Bunu okuyan insanların ruh sağlığı ve genetik kodlarının korunması açısından mailinin cevaplarının mümkün olduğunda ivedi bir şekilde cevaplanması gereğine karar verdim. Sağol, iyiyim Arkansis The [PrO]=TnT=RaiDeX. Sen nasılsın?

2- Nasıl yani? Sen şimdi, bize, hmphfff, Counter Strike'ı tavsiye mi ediyorsun? HMPHFFFF! Bize Counter'ı! Tavsiye etmek?!? RU-AAHAHAHAHAAA!!!! (Hatta bende özenle oturup sana cevap yazıyorum. İnan bunu yazmak için koltuğumdan kalkıp Sinan'ın masasına geldim. Kendi ellerimle duyguya sonuna kadar yaşamak istedim. Parmaklarımıla bu duyguyu klavyede hissetmek istedim haa eheheheheh sağol Allah da seni güldürsün - Burak)

3- Hangi bir oğlum, dakka bir gol üç oldu seninkisi... Her neyse, iki farklı Half Life'ı sorunsuz bir şekilde kurmayı başardıysan, üstüne bir de çalışıyorlarsa o zaman hiç elleşme, problem yok demektir (teoride böyle bir şey pek mümkün değil ama...)

4- Tuğbek'e soracaktım ama kendisi şu an evinde yorgan döşek

yattığından pek sesimi duyaramadım ve iş başında düşü. Benim sana tavsiyem, GL_SETUP'ın en son versiyonudur. www.download.com adresinden indireceğin bu program, bilinen bütün ekran kartlarının en doğru Open GL sürücülerini Internetten bulup makinaya kurmakla ünlüdür. Tavsiye ederim.

5- Sana bir şey diyeyim mi? En güzelini seni Cem ile birlikte paketleyip Mars'a gönderilecek ilk insanlı mekiğin, yöründeden çıkışmasını sağlayan itici roketlerinden birinin üzerine ıslıtıriverelim. Nasıl, güzel bir fikir değil mi? Bu arada, bu itici roketler mekik yöründeden çıktıktan sonra mekiğten ayrıılır ve atmosfere girerek yanarlar. Minik bir detay ama, aklında bulunsun dedim.

6- Valla bu habere benim pek inanmasım gelmedi. Eğer doğruluk payı var ise de, ben Saddam'ın yerinde olsam nükleer zimbirtilarla zevzeklik yapacağma, o 300 PS2'nin 299'unu ülkenin en iyi bilgisayar ve elektronik mühendislerine dağıtır, köküne kadar inceleyip daha iyisini yapmalarını söyleydim. Daha sonra da yaptığım makinayı Amerika'ya satar, ekonomik intikam alırdım. Geriye kalan 1 PS2'yi de eve götürür hem kafayı bozmadan bütün insanlık suçu işleme potansiyelimi Tekken Tag Tournament'ta harcar, efendi bir şekilde yaşamının geri kalanını affedilmek için dua ederek geçirirdim.

7- Fotoroman Cem'in işi. Sürekli yaptığı zaman sıkılıyor, üstelik her fotoromandan sonra kuytular da kışkırtır dövdüğümüz için bize küsüyor. Arada sırada fotoroman yapıp kaçmasına izin veriyoruz ki

rahat etsin, üzülmесin.

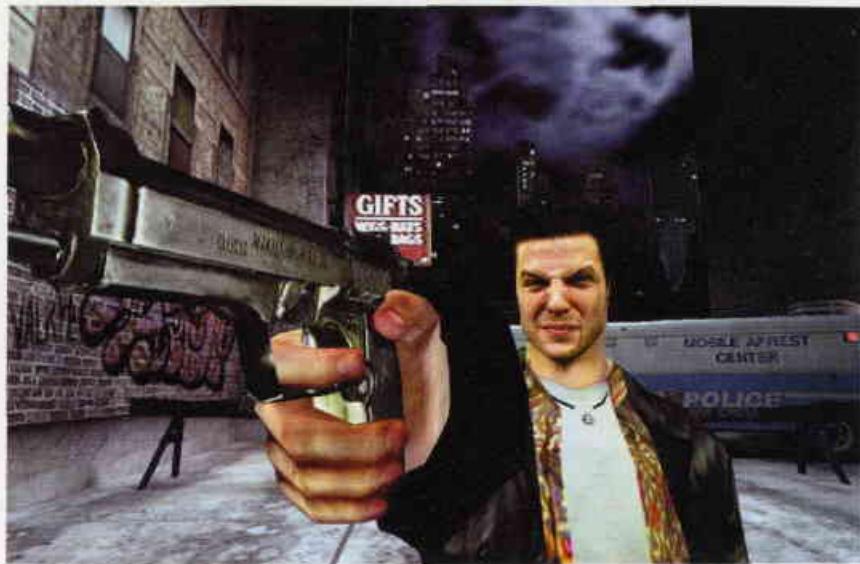
8- Himm, ekran kartı olabilir tabii. Ama benim de başıma böyle bir problem gelmişti son zamanlarda, yeni bilgisayarım gereksiz her an kilitlenip çöküyor. Uzun süre debelendikten sonra problemin anakart veya Ram'ler olduğunu karar verdim. Ram'leri değiştirdikten sonra sorun çözüldü. Ama hemen hemen hiçbir bilgisayar problemsiz değildir, ve bu tür problemler çıkartması doğaldır.

9- Sağol, bir gün uğrarsak VestelNet'e geldiğimizi mutlaka farkederisin :)

Selamlar,

LEVEL'i uzun zamandır takip ediyorum. Ciddi ve sıcak (nasıl oluyor demeyin, oyuncuları oyuncu gibi oynayıp, Altila Dorsay edasıyla incelemek her babayıgidın harcı değil) bir dergi, izlediğim kadariyla birçok yabancı dergiden de daha da dolu. Yabancı dergiler daha çok promosyon ve reklam işi ile ilgilendirler, ülkemizde ise oyun dergileri çok daha düzeyli bir şekilde oyuncunun nabzını tutuyor. LEVEL ise bu alanda öncü dergilerden biri bence, oynen devam.

Bazı konularda da fikir danışmak için sizi rahatsız edicem. Öncelikle şu aralarda 3DFX ve Voodoo ile ilgili pek bir haber bulamıyoruz. Malum nVIDIA 3DFX'den geri kalanları sindirdi, aslında ben bu durumdan rahatsız değilim ama hala ülkemizin raflarında bir türlü yer almayan Voodoo4 ve Voodoo5 ekran kartları bir gün gelecek mi? Yani eğer geleceklerse GeForce 2 MX 32MB dan ne kadar iyi olacaklardır? Okuduğum hiçbir şeyden tatmin olmadım, yabancı kay-



Max Payne.... O kadar gecikti ki, çıkışı kiyamet alameti sayılacak neredeyse

naklı donanım sitelerini de bilmemiş için karşılaştırmalı bir test de okumak nasip olmadı. Elimde almadığım için kendim de test edemedim. Yani bilgiye açım, ne olacak ne bitecek merak içersindeyim.

Bir de bir donanım sorunu dile getirmek istiyorum. Kullandığı CD Sürücüsü 40X LG. İlk aldığım zamanlarda performansına şapka çiğnediğim bu alet şu anda bir çalışmama problemi yaşıyor. Uzun süre çalıştırıldan sonra duruyor ve veri alış-verişini kesiyor. Sonra yeniden başlıyor, ama bu sürede CD'den yürütülen uygulamada yavaşlama halta durmalar başlıyor. Örneğin bir oyun yükleyeceğim zaman %40-70 arası takılıyor, duryor, sonra yeniden başlıyor be yeniden Autorun yapıyor, kafayı da yiyor. Veya Red Alert 2 gibi müziği CD'den okuyan oyuncularda, müzik veya seslerde değişme olurken mutlaka takılmalar oluyor ve çoğunlukla Windows'un göçmesiyle sonuçlanıyor.

Tahminim CD okuyucu aparatın (bu optik kafa var ya, onu kast ettim) bir şekilde zarar görmüş olmasının ya da kirlenmesi söz konusu. Zarar görmüşse tamir veya değişim tamam, ama kirlenmişse nasıl temizleyebilirim? Evde kendi imkanlarla birşeyler yapmam mümkün mü? (ucuza mal olsun istiyorum) Bir de sizden Red Alert 2 MultiPlayer oyun rehberi isteyeceğim. İyi bir RTS oyucusuyum ama yeni kuşak C&C'lerle başım deritte. Star

Craft, Age of Empires gibi daha zor oyuncularda mutlaka bir strateji kurup kazanıyorum (en sevdigim strateji düşmanı açığa çekip imha etmek). Ama Tiberian Sun ve Red Alert 2 gibi oyuncularda gerek birimlerin çokluğu, gereksede çift birim üretim yapmanın getirdiği hiçbir avantajın olmaması gibi etmenler beni daha hızlı oynamaktan alıkoyuyor ve genelde CPU'ya bile bir supernova silahlala

yeniliyorum. Bu yüzden insanlara

karşı oynamayı bili le duşün-

yazmıyor ya da ben bulamıyorum, anlamadım. Bu arada beta versiyon 1.08'i denediniz mi? Denediyorsanız nasıldı?

5. Sinan Eylül 99'da Tiberian Sun inçelmesinde oynen söyle demişti; 'Birçok oyunun aksine, Westwood bu bir yıllık süreyle oyunu geliştirmek için kullanmayı iyi becermiş. Ve işte buradayız, uzun zamanandan beri beklediğimiz StarCraft katılımımız; Tiberian Sun. Allah rahmet eylesin diyorum sana StarCraft, huzur içinde yat'

Bunlar için pişman mı? İlk heyecanla söylemiş sözler gibi geliyor bana çünkü StarCraft'taki ırk balansı, birime göre strateji, ırk göre strateji gibi unsurları yakalayan başka bir oyun görmek nasip olmadı. Oyun tek tek bile 9 farklı şekilde oynamayı gerektiriyorken, bu ne iddigi belirsiz Tiberian Sun için bunları yazarken vicdan azağı duymadı mı?

Şimdilik benden bu kadar. İleride daha fazlasıyla karşınızda olursam (ki sanmam, yukarıda söylediğim yaz�dan ötürü hepinizden nefret ettim, ne demek Starcraft öldü yaw, ciddi misiniz siz) (ehhe tepkimi abartmış olabilirim) [ama hakettiller] (aa sende kimsin?) [Ben köşeli parantez, arada bir çıkar yazanın yazısına mani olurum, bu arada iki taraftan kaplı tırın aralığı ya da doğru parçası anlamanı da gelirdim lisede] (sus) (peki) başınız daha çok ağrıtacım.

Serhat ÖzTÜRK

(Bu arada fena film değilmiş, hatta ben sevdim. Hangi film mi? İyi düşün)



m ü - yorum.

Oynasam ezerler, ehhe.

Birkaç ufak tefek de sorum olacak. 1. Championship Manager 2000/2001 için Saved Game Editor çıktıysa nereden bulabilirim?

2. Fed 2001 diye bir şey olacak mı? Olacaksa çıkış tarihi belirlenmiş mi?

3. Warcraft ile ilgili Blizzard.com da pek bir şey yok. Oyunun türü RPG, RPS, Action derken yakında simulation hatta yarış falan olacak. Ama haber eden yok. Yoksa Tiberian Sun'daki hayal kırıklığını yeniden mi yaşayacağız?

4. StarCraft 1.08 patchi resmen ne zaman çıkar? Sitede birşey

Selamlar Serhat, mailinin ilk bölümünün Tuğbek'e fırlatacaktım ki baktım az bir şey sormuşsun zaten, ben cevaplayıvereyim dedim. Her şeyden önce, belki bilmeyi sundur diye söylüyor, 3Dfx kapandı, göçtü gitti. Yanı Voodoo 4 veya 5 alsan bile güncellenen bir sürücü bulmak gibi bir şey beklemeye. Ayrıca, Voodoo 5, Ge Force 2 MX'den daha iyi bir ekran kartı değil, daha ucuz hiç değil. Bu kartları Türkiye'de nasıl oldu da bulamadın bilememiyorum, çünkü uzun zamanandan beri ülkemizde satılan ekran kartları bunlar. Kısaca özeflemek gerekirse, sen Voodoo sevdasından vazgeç.





STARCRAFT : Aah Starcraft ah, anılarım depreşti. Marine'lerim benim, nirelere gettimiz?

CDROM'una ilgili problem oldukça sık yaşanan bir şey. Problemin nedeni çok çeşitli olabilir, kafa kristalı kirlenmiş olabilir, kafa kristalı bozulmuş olabilir veya kafa kristalı yerinden oynamış olabilir. Yani sorun kesinlikle kristalde. Ama buna senin evde yapabileceğin tek şey bir CDROM kafa temizleyici CD ve solüsyonu alıp CDROM'un kafasını temizlerken dua etmek olacaktır. Eğer düzelmeye sana yeni bir CDROM yolları gözyör.

1- Evet var, hatta gidip senin için buldum ben. CM 3 2000/2001 Season Saved Game Editor'ünü [h t t p : / / w w w . s i g a - m e s . c o m / e n g / d o w n l o a d s _ s a v e - g a m e . s h t m l](http://www.siga-mes.com/eng/downloads_save-game.shtml)

Adresinden indirebilirsin.

2- Fifa 2001 için Fed 2001 diye bir editör henüz yok. Ama senin işini görmeye en yakın program EA Graph, bu programla Fifa 2001'in grafiklerine kadar hemen her şeyi değiştirebilirsin. İstersen <http://www.nba-live.com/eagraph> adresine bir göz at. Ayrıca, Fifa 2001 ile ilgili hemen hemen bütün program ve editörlerle <http://www.fifa2001.com/downloads/utilities.shtml> adresinden ulaşabilirsin.

3- Bilemiyorum. Süprüz. (Şaka bir yana Blizzard ser veriyor, sir vermiyor. Ama bizim elimizden kurtulamazlar. Mart ayı için hazırlama-ya başladığımız Warcraft 3 Kapak Konusunda olayla ilgili bilinmeyen bütün sırları gözler önüne seriyorum. Bekle...)

4- Açıkçası 1.07 patch'inden sonra Starcraft'tan ses seda kesildi. 1.08 patch'ının ne gibi yenilikler getireceği konusunda bir yorumda bulunamıyorum sana. Bu arada, Blizzard konusunda taze ve ilgini çekebilecek bir haber vereyim. Adamlar haril haril 3D harita fasa-

rımcısı arıyorlar. Worldcraft (Half Life gibi FPS'lerin yapılması hakkında kullanılan bir program) konusunda uzman olması gerektiğini de özellikle belirtiyorlar. Neyin peşindeler acaba? Starcraft evreninde geçen bir First Person Shooter olmasın sakın?!? (Ben insanları meraktan kudurtmaya bayılırım :))

5- Cevap veriyorum: Evet, vicdan azabı duydum... Ama Tiberian Sun da o güne kadar olmuş ve Starcraft'a yaklaşabilmiş yegane RTS'dir, kabul etmelisin ki.

Selam

Naber Sinan (aslında 16 yaşında yım ama büyüğlerime abi weya abla dememek gibi bi takıntı var. Yaş, cinsiyet, ırk, düşünce gözlemeksiiz insanlar birbirlerinden eşit muamele görmeliidir). Askerden geldiine acaip sewindim, özledik yazılarını yaw...

Dergiye henüz Ağustos 99 dan beri takip etmemে rağmen Maddog'un kim olduğunu biliyorum aslında sadece Ocak 2001 sayısını alan biri bile bunu bilebilir çünkü bölümünde adlı oyunu tanıttıken Maddog'un olduğunu söylemiş bey :)

Fatih Atıcı'nın mailini yayımlamakla o sizin sayenizde bir çok arkadaş edinecek ve bu dünyada yalnız kalmayacak. Bulutsuzluk Özlemi'ne öyle çok bir hayranlığım yok ama şarkılarından birinde söylediğimi gibi 'yalnız kalma bu dünyada' Şimdi sıra geldi eleşili, tavsiye ve sorulara:

- 1- Offspring'in ilk albümünü nerede bulabilirim (hepsi war ama sadece İlki yok)?
- 2- Kültür köşesinde daha fazla albüm tanıtımı istiyorum (daha çok Limp Bizkit, Korn ve Offspring benzeri albümler olursa muhteşem olur)
- 3- Futboldan nefret ederim ama Fifa 2001 deki GS olayına değinme-

den edemiyorum.

Aslında bu EA önceden de aynısını NBA serilerinde yapmıştı (hani Michael Jordan yerine Player99 yazıyor ya),

bu adamlar önemli şeylerin değerini zamanı geçiktan sonra anlıyorlar.

4- Ya şu Level Top 10 listesini niye kaldırırdınız? Ne güzel okuyoduk? Şimdilik bu kadar. Umarım mailimi yanıtlarsınız

Onur Selçuk Akın
preetty_fly@offspring.net

gelip, gelecek ay incelemeyeceğiz demek değildir.

3- Evet öyle. Ama NBA Live serisi için Micheal'ın istediği parayı sırf isim hakkını kullanabilmen için birisi senden istese, emin ol o adama Player99 değil yüz numara bileyerdin.

4- See ya next month...

Hoop, bitti işte. Ben gayet de kaçar ve de güzel uyurum şimdidi. Kendinize iyi bakın ve mektuplarınızı kesmeyein. Yola devam...

Ayın Okuyucu İncisi

Valla, bu ay en çok guldüğümüz şeylerden birisi ankete gelen bir cevaptı. Arkadaşımızın kaftası biraz karışıkta herhalde ki "level'i kendi cümlelerinizle anlatır misiniz?" ödüllü sorusuna bakın nasıl cevap vermiş...

"Level'i bileyem ama ben Byzantine'in 6. CD'sinde taktım. Hani şu Ayasofya simülasyonu var ya onu bulamadım. Ona nereden ulaşacağım acaba?

Sonuç mu? Bu arkadaşımız bizden ödüller alırmadı tabii, ama direkt olarak klo almamızı neden oldu (hani bir kahkahı bir kilo biftek derler ya...)

Bizden Geyikler

Ve biz de az buz değiliz hani. Bu ay favori sözlerimizden birisini Batu sarfetti. Mutfaktan kahve alırken Berker ile karşılaşan bu zat, önce aldığı kahvelerin içeriğine, sonra da bize baktı. İnceden içini çekli ve ağızından şu inciler dökündü.

"Vay be... Berker baba da kahvesini şekerli, ben de sütlü içmeye başladıysam, artık delikanlılık olmuş demektir bu dergide"

Peki Batu... Seni "Delikanlılığın Kitabını Yeniden Yazarının Yirmi Üç Yolu" adlı seminere gönderiyor, başarılar diliyoruz...

REKLAM INDEX

Firma	Ürün	Sayfa	Telefon
Aral İthalat	NBA Live 2001	A.K.	0212 659 26 73
Dexar	İletişim Teknolojileri	13	www.dexar.com
Chip	Bilgisayar Kültürü	114	0212 297 17 24
Herkes İçin Bilgisayar	A'dan Z'ye Internet ve PC	99	0212 297 17 24
Internetimiz.com	Portal	23	0212 297 17 24
Level Online	Internet Sitesi	139	0212 297 17 24
Microsoft	Sidewinder Joystick	Ö.K.I.	0212 258 29 98
Multimedya	Sound Blaster Live Platinium 5.1	A.K.I.	0212 212 98 50
Multimedya	Blaster PC	17	0212 212 98 50
Rönesans Fuarçılık	Compex Fuarı	21	0212 270 28 20
Seta Multimedya	CD Çokaltım, Multimedya	19	0216 463 43 76
Türk Bilişim Vakfı	Sanal Okul	15	www.tbv.org.tr

Genel Yayın Yönetmeni	Gökhan Sungurtekin	sgokhun@chip.com.tr	Genel Müdür	Hermann W. Paul	Pazarlama Müdürü	Güler Okumus
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü			Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özderdi	Pazarlama Bölümü	Özlem Çenker, Ayten Çar
Sinan Akkol		sakkol@level.com.tr	VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti		Vogel Satış Müdürü	
Yayın Koordinatörü			Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin	Gönül Morgül	mgonul@vogel.com.tr
Tugbek Ölek		tugbek@level.com.tr	Renk Aynımı - Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.	Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabiyik
Yazı İşleri				Tel: (212) 283-8438	Şebnem Karabiyik	ksebnem@vogel.com.tr
Burak Akmenek		burak@level.com.tr	Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.	Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Kadir Tuzaş		ktuzas@chip.com.tr		Tel: (212) 283-8438	Özel Projeler Müdürü	muratydr@level.com.tr
M. Berker Güngör		gberker@level.com.tr	Dağıtım	BIRYAY A.Ş.	Gülcen Bayraktar	gulcanb@vogel.com.tr
Serpil Ulutürk		serpil@level.com.tr	VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı	Reklam Servisi	Nesrin Aslan
Katkıda Bulunanlar				Zincirlikuyu Cad. 231/3	Reklam Trafikeri	nastan@vogel.com.tr
Batu Hergünsel		batuher@level.com.tr		80380 Kasımpaşa	Reklam Servisi Faks:	Nurhan Bağcı
Emin Barış		egabinet@level.com.tr		Tel: (212) 297-1724 Pbx		bnurhan@vogel.com.tr
Eser Güven		eser@level.com.tr		Faks: (212) 297-1733	Abone Servis!	Yeliz Koyum
Gökhan Habiboglu		gokhab@level.com.tr	VOGEL ANKARA	Serra Yurtman	Dağıtım Asistanı	Aynur Kına
Güven Çatak		guven@level.com.tr		Tel: (312) 495-24-47	Dağıtım Sorumlusu	(212) 297-1733
Kagan Ünalı		kunalid@level.com.tr		E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr	Abone Servisi Faks:	Nur Geçili
Onur Bayram		onur@level.com.tr			Abone E-Mail:	Ayfer Karaalioglu
Ozan Ali Dönmez		ozand@level.com.tr				Ayten Akgüre, Ebnu Çinek
Grafik Tasarım					Üretim Koordinatörü	Cem Çenker
Dilem İncesağır		dilis@level.com.tr				Mehmet Çil
Yazı İşleri e-mail Adresi:						(212) 238-7343
level@level.com.tr						abone@vogel.com.tr

TAM SÜRÜM OYUNLARI!!!

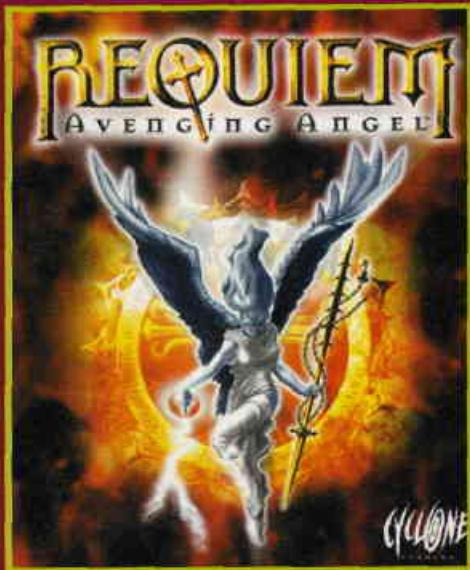
W
A
R
T

Requiem

Cennet ve cehennem birbirine giriyor. Başkaldıran şeytani güçler hem dünyayı, hem de cenneti tehdit ediyor, insanlar ve meleklerin hayat özü degişip şeytanın emrine girmeyecek. Ve bunu durdurabilecek tek bir varlık var... Bir melek... Malachi.

Requiem, son yıllarda gördüğümüz en yaratıcı konuya ve silahlara sahip olan mükemmel bir First Person Shooter. Cehennem'in sonsuz işkence odalarında başlayıp, şeytanın dünya üzerindeki formunu gizlediği uzay üssüne kadar sü-

ren dehşet dolu yolculuk boyunca düşmanlarınızı shotgunla vuracak, tuzla çevirecek, zamanı donduracak, iç organlarını patlatınca kadar kanlarını kaynatacak veya ruhlarını ele geçirip sizin yanınızda savaşmalarını sağlayacaksınız. Bir FPS için oldukça farklı bir silah arşivi öyle değil mi? Ama sadece silahlıyla değil, konusu, atmosferi, ses ve grafikleriyle de *Requiem* sizleri büyüleyecek. Mart ayında, Level'da...



KAPAK KONULARI

Warcraft 3

Bu ay Westwood'un *Emperor: Battle for Dune*'na ilk bakışımızı yaptıktı. Tabii bu, Westwood'un Blizzard'a cevabıydı sadece. Esas patlama, yaklaşık bir yıldır ortalıkta söyletişi dolaşan, yeni bir tür yaratacağı söylenen (Role Playing Strateji) *Warcraft 3* ile olacak. Blizzard neler planlıyor, yeni ırklar nasıl seyler, RPS denilen tür nasıl oynanır... Bütün bu soruları Mart ayında cevaplıyoruz.

Cinemaware Yeniden!

Nostalji rüzgarları essin, borular çalsın... Kral geri dönüyor. Commodore'lu, Amiga'lı günlerin tek ismi, oyunların siyah ekran üzerinde hareket eden çizgiler olduğu zamanlarda "sinema kalitesinde" oyun üreterek milyonların sevgilisi olan, sonra da aniden kapanıp herkesi yasa boğan Cinemaware, geri dönüyor. Hem de ne geri dönüş, *Defender of the Crown*: *Robin Hood*, *Wings*, *The Three Stooges* gibi bütün hitleri yeniden günümüz teknolojisine uyarlıyor... Kral geri dönüyor!



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

"Uyku, biraz uyku... Bütün istedigim buydu". Aslında bu şarkı bizim için yazılmış sanki. Ama neyse canım, uykuda neymış... Getirin kahvemi, daha incelenenek bir sürü oyun var.

Battle Isle: Androsia Wars

Ground Control: Dark Conspiracy

Gunlok

Kingdom Under Fire

Oni

Starship Troopers

Virtua Pool 3

Strateji Ustası Special

Vee, size bir sürprizimiz var Mart ayında... Ne ola ki?

Red Alert 2

Blairwitch Project 1

No One Lives Forever

American McGee's Alice

Tomb Raider Chronicles

