

# LEVEL 3 CD'li

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) • 200004 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)



**NOX**  
**Rising Sun**  
**Amerzone**  
**Nations WW2 Fighter Command**  
**Sid Meier's Antietam**  
**Creatures 3**

**The Sims**  
**Planescape Torment**  
**Final Fantasy 8**  
**Tomb Raider 4**

TAM ÇÖZÜM

ILK BAKIŞ Team Fortress II, Rogue Spear: Urban Operations, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Crimson Skiers

PLAYSTATION Road Rash Jailbreak, Mission Impossible, Bloody Roar II, Rally Championship

DONANIM Tam 11 Ekran kartının karşılaştırmalı testi, Teac Powermax 2000





## X-Box vs. PS2

**G**eçtiğimiz ay Amerika'da yapılan Oyun Üreticileri Konferansı'nda birçok yeni ürün ve oyunun tanıtımı yapıldı ancak bunlardan sadece biri bomba niteliğindeydi ve oyun endüstrisinde yeni bir dönemin başlayabileceğinin işaretlerini veriyordu. Sözünü ettığımız şey X-Box. Yani Microsoft'un yeni oyun konsolu. Microsoft'un ürettiği her şeyin bütün dünyada inanılmaz bir hızla, oyle ya da böyle (belki de ister istemez demek lazımlı) kabul gördüğünü düşünürsek X-Box'ın da kısa sürede konsol dünyasında kendine ciddi bir pazar yaratması beklenenbilir.

X-Box'un tanıtımı için hazırlanan gösterideki performansı ol-

konsola özel bileşenler ve oyunlar üretilmesi gerekliliğini doğuruyor. Aslında Microsoft yaptığı açıklamada X-Box'in Windows Millennium ve DirectX kullanacağını dolayısıyla X-Box oyunlarının PC'ye uyarlanması kolay olacağını iddia ediyor ancak bunun için oncelikle üreticilerin X-Box oyunu üretmek için geçerli sebepler bulması gerekecek. Her neyse, ortaya çıkan iki ihtimali de geçerli kılabilecek sebepler mevcut. Şimdi asıl merak edilen şey Microsoft'un X-Box'unın Sony'nin Mart ayında Japonya'da kullanıcılarına sun-



dukça etkileyici ancak bu her şeyle yolunda gideceğini kanıtlamaya yetmiyor. X-Box diğer tüm sistemlerden bağımsız yeni bir platform. Bu da bütünüyle bu



duğu yeni PlayStation 2'sine meydan okuyup okuyamayacağı. Sony'nin PlayStation 2'sinin grafik kalitesinin ünlü Toy Story çizgi filmindeki kadar iyi olduğu söyleniyordu ama artık yeni bir gerçekimiz var: X-Box'un oyun grafiklerinin Toy Story 2 filminin kalitesinde olduğunu söylemek gerekiyor. Aslında Microsoft kağıt üstünde PlayStation 2'den birkaç kat daha güçlü bir makina ürettiğini söyleyebiliyor ancak Windows kullanıcıları bunun gerçekliği konusunda biraz hassas davranışacaklar hiç kuşkusuz. Bununla birlikte X-Box'un PlayStation

on2'den en büyük farkı 8GB'lık bir hard diske sahip olması. Bu, X-Box'ı bir konsoldan çok PC'ye yakın bir makina haline getiriyor ve her iki platformun da kendine özel avantajlarından faydaladığını gösteriyor.

Peki Microsoft'un X-Box'dan beklediği ne? Potansiyel olarak yeni ufuklar vaad eden bu makinanın akibeti gerçekten de umulduğu gibi olabilecek mi? Aslına bakarsanız bir PC oyununu alıp X-Box'a uyarlayıp sonrasında bunun satılmasını beklemek saflik olur ve kimse de Microsoft'tan bu tip bir saflik beklemiyor. Özellikle de bu dev firmannın PC oyunlarına yaptığı büyük yatırımlar göz önüne alındığında X-Box oyunları için nasıl bir yol yordam izleyeceği merak ediliyor. Microsoft Games'den Don Coyner PC tabanlı oyunlara X-Box oyunlarının birbirine rakip olmayacağıını söylüyor, "Bu ikisi birbirini tamamlayan aygıtlar. Ve kullanıcıları birbirinden çok farklı. PC oyunları daha meşhur ama konsol oyunları daha kalıcı. Eğer her iki platformun en iyi 10 listelerini karşılaştırıcasınız birbirlerinden ne kadar farklı olduklarını görsünüz." 1999'un en popüler PC oyunları Age of Empires II, Half-Life ve SimCity idi. Aynı yılın en çok sevilen konsol oyunları

ise Gran Turismo Racing ve Final Fantasy VIII oldu. Karşılaştırma için Coyner'in dikkat çeken bir başka veri de rakamlar: Dünyada yaklaşık 29 milyon kişi konsol oyunlarını, 11 milyon kişi PC oyunlarını ve 7 milyon da her ikisini birden tercih ediyor.

Microsoft, ürettiği konsolun başarısını sağlamıştırmak için gereklili olan her türlü teknolojik ve ekonomik kaynağını kullanacağını söylüyor. Başlangıç olarak önceleri sadece PC oyunları üzerinde çalışan Microsoft Games genişletilmiş ve önceden vardan geliştiricilerin, yazılım mühendislerinin ve tasarımcıların yanı sıra konsol oyunları konusunda tecrübeli bir ekip de sadece bu konu üzerinde yoğunlaşmak üzere iş başına geçmiş. Oyunların yaklaşık yüzde 30'u Microsoft tarafından geriye kalan yüzde 70'lük dilim ise üçüncü firmalar tarafından üretilicek. Fiyatlandırma nasıl yapılacağı şimdilik belli değil ama Microsoft hali hazırda piyasada bulunan ya da geliştirme aşamasındaki diğer konsollarla ve konsol oyunlarıyla rekabet edeceğini ve buna uygun fiyatlar belirleyeceğini açıkladı. X-Box'un piyasaya çıkışının tarihi 2001 sonbaharı ve o zamana kadar hakkında çok konuşulacağı kesin.

## Kingdom Under Fire

**O**yun dünyasının büyük başılarından (ama kurbanlık olmayanlardan) Gathering of Developers üzerinde çalıştığı yeni 3D aksiyon ve real-time strateji oyunu Kingdom Under Fire'in yeni ekran görüntülerini yayınladı. Biz de gördüklerimizin en azından bir bölümünü anlatalım dedik. Phantagram adındaki Koreli bir tasarım ekibi tarafından hazırlanan Kingdom Under Fire'in özelliği real time stratejiyle roleplaying öğelerini bir arada kullanması.

Oyunda kendinizi insan ve Le-



gion ırkları arasında sürüp giden savaşlarda bulacağınız. Varolan yedi kahramandan biri olarak amacınız gireceğiniz savaşları kazanıp ırklara ait saklı gerçekleri ortaya çıkarmak. Burun için her kahraman için ayrı özellikler taşıyan yedi RPG görevini ve yine her bir ırk için farklı olan 20 RTS görevini tamamlamanız gerekiyor. Oyunun size bahsedeceği 70 özel güçle, özel büyülerle ve sadece sizde bulunacak olan özel yeteneklerinizin de yardımıyla birimlerini üretip kontrol edecek, kendinize kaynak sağlayacak ve

bu arada savaşmaya devam edeceğiniz. Her bir görevi tamamladığınızda karakterlerinizin deneyimi ve yetenekleri gelişecek, zamanla güçleneneceksiniz.

Kingdom Under Fire'in üç tane de online modu bulunuyor: real-time strateji, deathmatch ve online görevler. Real-time strateji moduna aynı anda sekiz oyuncu birden katılabilecek. Aksiyon ağırlıklı olan deathmatch modu oyunculara yeni güçler ve büyülerle savuşma imkanı sağlıyor. Online görevlerde ise, tipki tek kişilik oyunda olduğu gibi oyuncular birer kahraman rolü alıp düşmanlarına karşı savarırken 14 ayrı level gezecekler. Oyunda çok sayıda animasyon çalışması, 70 ayrı birim tiplemesi ve savunma ve saldırı için çok sayıda kombin kontrolleri bulunuyor. Kingdom Under Fire bir aksilik olmazsa Eylül ayında çıkacak.

■ Yılları bulan oyun kariyerinizde kimbilir kaç yüz tane oyun oynadınız, bazılarını tek oynayısta unutup gittiliniz, bazılarıyla hiç çıkmadı akılınızdan. Bir de ister kabul edin ister etmeyein, oynamaktan vazgeçmedikleriniz var. Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan gereksiz istatistik araştırmalarından sonucusu insanların en çok hangi oyunları oynadığını bulmak için yapılmış ve sonuçları ga-yet ilginç.

Aralık ayı içinde oyun oynayan 54.1 milyon Amerikalı PC kullanıcısının en çok oynadığı oyunların başında Microsoft'un Windows oyunları olan Freecell, Hearts ve Solitaire geliyor. Zaten ilk on içinde yer alan diğer oyuların da nerdede tamamı aynı nitelikte. Windows oyunlarını oynayan insanların sayısı toplamda 36.5 milyonu buluyor. Araştırmanın sonuçlarına göre bu tür oyular dışında kalanlar arasındaki en popüler oyunsa 7.6 milyonluく oyuncu kitlesiyle Elf Bowling adında bir bowling oyunu. Fazla söyle gerek yok, işte bütün tartışmalara son noktayı koyan "top ten" listesi:

- Interplay Solitaire
- Microsoft Freecell
- Microsoft Entertainment
- Microsoft Hearts
- Microsoft Minesweeper
- Elf Bowling
- Microsoft Solitaire
- Microsoft Golf
- Slingo

## SimCity 3000 Unlimited

**1** 999 yılının en he-yecan verici oyunlarından biri olan SimCity 3000'i hatırlıysınız değil mi? The Sims çıkanca kadar Maxis adı SimCity'yle anılırdı ama birkaç aydır durum değişmiş gibi görünüyor. Şimdiye SimCity'yi tekrar hatırlama zamanı. Çünkü oyunun yeni versiyonu kapıda.

Aşlında kimileri bunun sadece bir genişletme paketi olduğunu söylüyor ama Maxis SimCity 3000 Unlimited adındaki yeni oyunun önceki versiyonu da kapsayan ama kendi başına bir ürün olduğunu açıkladı. Bu yeniliklerin başında iki yeni mimari tarz geliyor. Bunlardan biri Avrupa mimarisi, diğeri Asya mimarisi. Oyunda farklı stildeki binaları alıp aynı şehirde kullanma şansınız yok. En baştan hangi tarzda



bir şehir kuracağınızda karar verip ona göre varolan üç seçenekten birini kullanmanız gerekiyor.

Bir başka yenilik de senaryolar. Onceki SimCity oyunlarında bulunan ancak bundan önceki versiyonda nedense yer almayan senaryoların Unlimited'daki sayısı 13. Ayrıca isterseniz kendi senaryonuzu hazırlayabileceğiniz bir de senaryo editörü bulunacak. Hazır senaryolar arasında Moskova'da suç örgütlerine karşı mücadelenin nükleer felakete uğra-

mış bir şehri yeniden kurmaya kadar oldukça ilginç seçenekler var. Felaketlerden söz etmişken; SimCity'nin aynı anda hem en sevilen hem de nefret edilen kısmı olan felaketler de yenilmiştir ve çoğaltılmış. Artık dört yeni doğal afetiniz var; gemilerini batıracak girdaplar, doğa kırılığının

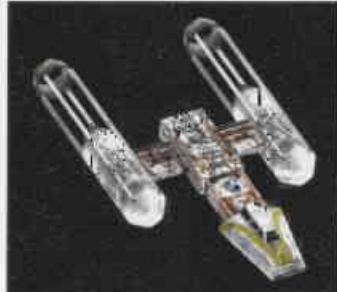
neden olduğu atık yağışları ve aşit yağmuru üreten toksik bulutlar ve tarım ürünlerini de dadanacak olan çekirgeleler

Unlimited'in SimCity 3000 sahiplerine indirimli olarak satılacağı ihtimali gündemde ancak Maxis şimdilik bu konuda bir karar vermediğini söylüyor. 1999 yılının en çok satan ikinci oyunu olan SimCity 3000'in bu yeni versiyonu bakalım kardeş oyun The Sims'le yarışabilecek mi.

## Bizden Duymuş Olmayın

# Star Wars RPG

**L**ucasArts 2001 yılında çaracağı yeni bir multiplayer oyunun duyurusunu yaptı. Ama bu öyle sıradan bir haber değil, aslında belki de öyle, şimdilik emin değiliz. Neyse canım, siz karar verin; oyun tahmin edebileceğiniz gibi bir Star Wars oyunu olacak, haa bir de türü RPG imiş. Bu Star Wars'un ilk (online) RPG versiyonu, dolayısıyla en azından bu yönyle ilginç olabilir. Bir de şu var ki, oyunun yapımında online oyuncuların en popülerlerinden biri olan EverQuest'ı yaratıp ekip çalışacakmış. Yani Verant Interactive. Oyun doğal olarak LucasArts tarafından yayınlanacak ve Sony'nin daha önce de EverQuest'e evsahipliği yapmış



olan The Station isimli online oyun sitesinden sunulacak. Bu durumda onumuzdeki yıl online oyun dünyası oldukça zenginleşecek. Zaten var olan EverQuest, Ultima Online ve Asheron's Call'a bir de bu yeni Star Wars oyunu ve Origin'in üzerinde çakıştı. Ultima Online 2 eklenince tam 5 online RPG'miz olmuş

olacak. Tabii RPG dışında kalan tonla multiplayer aksiyon ve strateji oyununu saymıyoruz bile. Bu durumda şimdiden 2001'in online oyuncularının yılı olacağını söylemek pek yanlış olmaz.

Konuza dönecek olursak, Star Wars RPG'nin şimdilik neye benzeyeceği, konusu vs. detaylar hakkında pek bilgi yok ancak Star Wars evreninin çeşitli türlerinden istediğiniz oynamak gibi bir şansınız olacağını ve avcılık, casusluk gibi herhangi bir uzmanlık alanı seçebileceğinizi söyleyelim. Oyunuda dünya dışına yolculuk edebileceksiniz. Ayrıca macera yaşayabileceğiniz şimdilik en az iki ayrı gezegen var. Oyun içinde quest'ler de

olacağı söyleniyor ama bu konuda da herhangi bir ayrıntı belli değil. LucasArts önumüzdeki ay oyun hakkında daha detaylı bilgi yayınılayacağını söyleyip ama Star Wars RPG'nin Mayıs ayındaki E3 fuarına yetişmesi bile muhtemel görünüyor.



# Microsoft-Relic İşbirliği

**S**on yılların en iddialı strateji oyularından biri olan Homeworld'ün yaratıcı Relic Entertainment, Microsoft'la bir anlaşma yaptı. Anlaşmaya göre Relic'in su anda yapım aşamasında olan oyundan en az birini Microsoft yayınlayacak. Ancak sözü edilen oyunla ilgili en ufak bir bilgi bile verilmiyor. Ortada ne bir demo, ne oyun içinden görüntüler var, hatta oyunun ismi ya da yeni bir strateji oyunu olup olmadığı bile şimdilik bir sırr. Bildiğimiz tek şey 2001 içinde herhangi bir zamanda yayınlanacağı.

Bu durumda akla ilk gelen soru Relic'in neden ilk oyunu Homeworld'ün dağıtımını üstlenen Sierra'yi değil de Microsoft'u tercih ettiği. Relic'in başkanı Alex Garden, yaptıkları anlaşmanın Sierra Studios'a Relic'in yapacağı bir oyunu yayımlamama hakkını verdiği söylüyor. Ve yine Garden'in söylediğine göre Sierra'nın



sahibi olan Havas Interactive, Garden'in "Homeworld'den bile daha iddialı" diye tanımladığı bu oyunun riskini almamıştır.

"Havas bizimle anlaşma yaptığımda," diyor Relic'in başkanı Alex

Garden, "o sırada projeye aşamasında olan oyunlarımız hakkında bir risk analizi yaptı. Ve şimdilerde çalıştığımız oyun için riskle girmek istemedi, çünkü bu oldukça pahalı bir proje. Onların kararını anlıyorum ve saygıyla karşılıyorum."

Microsoft'la yapılan anlaşma Sierra'yla yapılı



lanın bittiği anlamına gelmiyor. Hatta Garden'in söylediğine göre iki firma arasındaki ilişkiler hala çok güçlü ve bunun tek sebebi Sierra'nın Homeworld haklarına sahip olması değil. Relic yapacağı oyun konusunda onları özgür bırakınca Sierra ve Microsoft gibi firmalarla ilişkilerine sahip çıkıyor. Peki Havas'ın Relic-Microsoft ortaklığuna tepkisi ne olmuş? "Sanırım Havas bu oyun hakkında fikrini değiştirdi," diyor Garden "ama artık çok geç."



# Age of Empires II: The Conquerors

**G**eçtiğimiz günlerde Ensemble Studios Age of Empires II'nin yakında çıkacak olan ve merakla beklenen genişletme paketiyle ilgili detayları açıkladı. İsmi The Conquerors olan pakette sizi 5 yeni ırk 4 yeni senaryo bekliyor. Ne yazık ki bu ırkların hangileri olağanlığını öğrenmek için paketin çıkış tarihini beklemek zorundayız.

Pakette ayrıca yeni harita tipleri de bulunacak. "Örneğin bir Oasis haritası ekledik," diyor Ensemble'dan Bruce Shelley. "Bu harita tipinde bütün ağaçlar merkezde toplamış olacak ve oyuncular kaynak toplamak için yarışacaklar." Pakette yer alacak olan yeni multiplayer seçenekleri içinde özel bir bölgenin belli bir süre yönetimini elinde tutabilen oyuncunun ka-



zanması gibi şeyler de var.

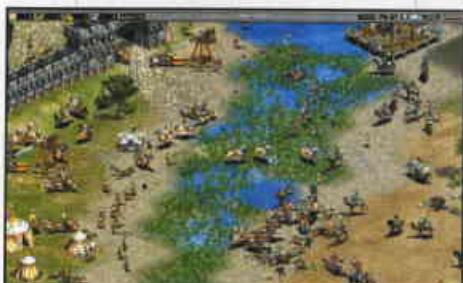
Öncekiplerle birlikte toplam sayısı 18 olan uygarlıkların her birinin orjinal oyunda olduğu gibi yine kendine has teknolojileri ve özellikler olacak. "Örneğin Fran-

sızlar'ın baltaları diğerlerinden daha gelişmiş olacak, daha uzağa fırlatılabilcek ve daha fazla zarar verecekler." Bu değişikliklerin yanı sıra belki de The Conquerors'daki en göze çarpıcı değişim arayuzde yapılmış. Age of Kings'de tarım yaptığınız arazi bir süre sonra kullanılmaz hale geldiği ve orayı baştan ekmek gereği zaman gidip bunu işçilerinize tekrar söylemeniz gerekiyordu ve bu sıkıcıydı. Bundan böyle bir arazide ekim yaparken daha önceden belirlediğiniz bir başka yeri de sıraya sokabileceksiniz. Yani



adamlarınız orayı bitirdikten sonra sizin bir daha hatırlatmanıza gerek kalmadan seçtiğiniz ikinci araziyi ekmeye gitmekler.

Son olarak Ensemble Studios'un şu anda Age of Empires serisiyle bağlantısı olmayan yeni bir real-time strateji oyunu üzerinde çalıştığını ama Ensemble'in bu konuda herhangi bir şey söylemediğini de ekleyelim.



## Dracula: The Return

**I**ki üç ay önce incelediğimiz Dracula: The Resurrection'ın üzerinden etkisi daha yeni yeni geçmişken, devam oyuncuun çıkışmasına hiç şaşmadık desek yalan olmaz. Çünkü oyun hiç olmadık bir yerde, adeta "Bkelyin geri dönenem" dercesine bir eda ile bitiyordu. Neyse, bu yeni hikayede, yine Jonathan Harker'in rolünü üstleniyoruz. Kont Dracula tarafından isırılarak vampire dönüştürülen karımlı Mina'nın kurtarılmasından sonra başımıza gelenler konu ediliyor. İlk oyunda o kadar beklememize rağmen Kont Dracula ile yaptığı

niz tek karşılaşma oyuncunun giriş demosunda idi. Bu sefer ise, Jonathan'ın ilk oyuncuun sonunda söz verdiği gibi Transilvanya'ya geri dönüp yarınları biraktığı işe tamamıldığına şahit olacağız.

Yoğun bir atmosfere sahip olan hikaye akışı olan oyunda, grafiklerin mükemmellığı hemen dikkatinizi çekecektir. Karanlık ormanda dolaşırken duydunuz kurt ulumaları, veya dolunay altında uzaktan yankılanan baykuş sesleri ile birleşince tam bir sınır harbi ve kalbi zayıf olanlara göre olmayan bir oyuncu çıkacak karşımıza. Bir sinema filmi kalitesinde hazırlanan ara sahneler yine ağızınızı açık bırakacak ve herbirini tekrar seyretmek isteyeciksiz. Ve bu hikaye, görsel mükemmeliv ve ürkütken ses efektleri birleşince, Dracula: The Return beklemeniz gereken bir oyuna haline geliyor.



32 MB sistem belleğine sahip olan bir Pentium 166'da bile rahatlıkla çalışacak olan Dracula: The Return'ın Windows versiyonu Mayıs, Mac versiyonu ise

Haziran'da hazır olacak. Bu aralar içine düşüğümüz Adventure boluğundan hala sıkılımadıysanız, beklemeye değer bir oyuna olacağı kesin.

# Team Fortress II: Brotherhood of Arms

**Asker Kalk! Görev Seni Bekliyor!**

Quake'in ilk günlerine geri döndüğümüzde karşımıza o günlerin zayıf multiplayer olanakları arasında gözümüze çarpmayan bir oyun çıkar. Aslında buna oyun demek de doğru değildir. Quake'in bir multiplayer modu olan Team Fortress o yıllarda biz oyuncuların gözünden kaçmış olsa da, profesyonel oyun tasarımcılarının gözünden kaçmaz. Ve bir kaç senen sonra Half Life'in dahi çocukların Valve tarafından satın alınan Team Fortress geliştirilerek Half Life için bir multiplayer mod olarak piyasaya sürüldür (Team Fortress Classic). Ancak Valve bu kadan ile yetinmez ve multiplayer oyunlarda devrim yapacak yeni bir oyunu da Team Fortress üzerinde geliştirmeye karar verir ki, bu yenin oyunun adı da Team Fortress II olur.

### Once Erkek Vardı

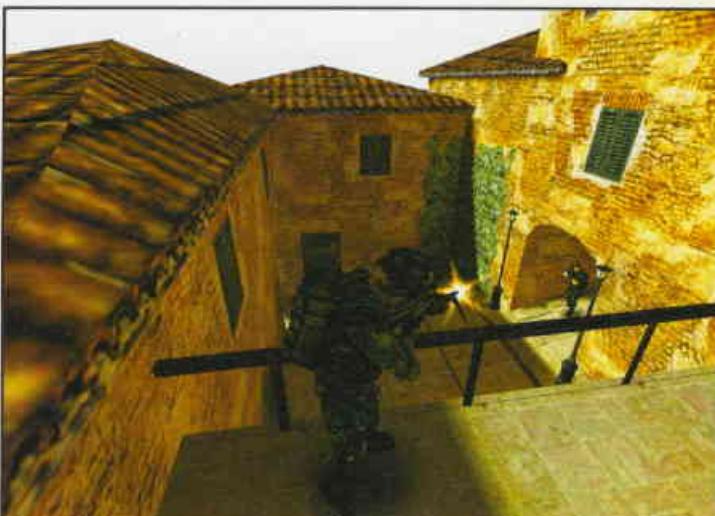
Sıfatları okuduğunuz sırada askerlik görevini yerine getirmek üzere bir müddet aramızdan ayrılmış olacak sevgili Sınan'ın belki de gerçekini yaşayacağı, modern bir askeri simülasyon düşünün. Aslında simülasyon kelimesi biraz ağır kaçsa da insanın bu oyuna daha azını yakıştırıcı gelmiyor. Gerçekte, Half Life'dan daha gelişmiş bir multiplayer FPS olan Team Fortress II'nin en önemli özelliği şu diye söyle giresim gelmiyor çünkü oyunda hepsi birbirinden önemli özellikler bulunuyor.

Bes senen öncesine kadar multiplayer oyun denilince pek çok oyuncuyu korkutan konu, oyunu oynayacak bir arkadaş bulunamamasıydı. Çünkü ya bir bilgisayar üzerinde ekran ikiye bölünür birisi klavyeyi birisi fareyi alıp oynarız oyuncular veya büyük zahmetlere girip iki bilgisayar aynı evde buluşurlar ve seri kablo marifeti ile Doom oynanırkı ki, bu iş için günler önceden randevulaşılır ve o gün yaklaştıkça tüm güne ve geceye yetecek kadar kola, cips, cerez, pizza stoğu yapılırdı.

### Sonra Internet İcat Oldu

Sonra Internet icat oldu, ama her konuda olduğu internete uyum sağlamak konusunda da geride kalan yurdumda Internet üzerinden oyun oynamak hayal bile edilemeyecek bir Utopya idi (hala da oyledir ya.) Herkesin evinde on kullanıcılı Lan sistemi kurulu olmadığı için insanların doğal olarak Multiplay oyunlara sadece Internet Cafe'lerde, haftalık bir eğlence gözüyle bakmaya başladılar.

Ancak, Unreal Tournament ile Multiplayer oyun severlerin makus kaderlerini yenip, gelişmiş yapay zeka karşısında tek başlarına oyun oynayabileceklerini gördükten beridir umutluydum ve Team Fortress II, umutlanımı yıkamayıp, son derece gelişmiş yapay zekaya sahip olsukları iddia edilen botlar esliğinde de oynanabilecek bir oyun olarak karşıma



geliyor. Belki pek çoğunuz yukarıdaki cumlenin ne anlama geldiğini farkedememişsinizdir ama eminim yanlış odanızda, Internet bağlantısı olmayan bilgisayarlarınızda 10-20 kişilik saldırı ekibinizle, kalabalık bir düşman grubuna girişebilmeniz için 10-20 tane arkadaş bulmak zorunda olmadığınızı söylesem, sözlerimi daha bir dikkatle dinlersiniz,

### Bot Diyorum, BOT!

İnsan gibi hareket eden ama yapay zekanın kontrolünde olan sanal oyun arkadaşlarınız olan botlar Unreal Tournament'den sonra Team Fortress II'de de yourself olacaklar ve görüşüse göre, askeri bir görevin gerektirdiği her türlü ilişkiye sanal partnerlerinizle yaşayabileceksiniz (fesat olmayın...)

Askeri terminolojide en anlam veremediğim ifade olan "Komuta Kontrol'un Team Fortress II" de ihmäl edilmemiğini göreceksiniz. Bugüne kadar oynadığımız multiplayer askeri FPS'lerde göremediğimiz en önemli birimin, yanı komu-

tanın da artık oyuna eklendiğine şahit olacaksınız. Delta Force'ta, Team Fortress Classic'te, Quake III'te veya Unreal Tournament'da herkesin başına buyruk sağa sola savrulmasına neden olan Multiplay kaos ortamının Team Fortress II ile yenileceği umut ediliyor. Çünkü, emrindeki her askeri tek tek görebilen ve sesli veya yazılı uyarılar, emirler verebilecek bir komutanın da bulunacağı Team Fortress II'de oyuncuları da komutanlarının çevresinden uzaklaşmakтан alı koymak etken "moral" olacak. Yakınlarında bir yerde komutanınız olduğunu sürecde daha hızlı atıse edecek, daha hızlı hareket edecek daha hızlı ilerleyeceksiniz. Böylece TFII, tüm oyuncuların kafasına göre sağa sola saldırıp, kargaşa yarattığı, oyuncuları belli bir görevde yönlendirmenin zor olduğu kaotik savaş oyunlarından değil, aynı gerçek savaş alanlarında olduğu gibi, komutanın belirlediği bir taktik doğrultusunda belli bir görevin başarılı olmaya çalışıldığı, gerçek bir savaş simülasyonu olacak.

### D-Day: Omaha Beach

Team Fortress 2'de 20 farklı harita olacak bunların herbiri kendi içinde bir hikaye barındıracak.



1944 yılının 6 Haziran günü Fransa sahillerine indirilen kuvvet-

leri veya onları karşılayan Alman birliklerinin rolünü üstlendiği-

nizde de anlayacağınız üzere bazı haritalar birbirine bağlı olacak. Ve bir önceki haritadaki başarıya

göre bir sonraki haritada durum daha farklı olabilecek. Örneğin, söz konusu Normandiya çıkarmasının ikinci haritasında, müttefikler Almanların destek trenini yok edebilirlerse, üçüncü haritada, yanı final savaşının yapılacağı kasaba haritasında karşılında daha az Alman askeri çıkacak ama tersi durumunda da müttefikler kasabada o kadar çok Alman askeri ile karşılaşacaklar ki Hitler'in Gamali Haçının her bir ucu tek tek müttefik askerlerine dokunacak.

Team Fortress II'de tüm oyuncuları en fazla heyecanlandıracak özellik, şüphesiz sesle iletişim kurabilme olanağı. Size olayı kısaca söyle özetlemeye çalışalım, oyuncunun orjinal paketi mikrofon ve kulaklık seti ile birlikte satılacak. İpuçlarından hala durumu çakozlayamadığınızda daha derin bir açıklama getirmeye çalışıyorum. Diablo, Delta Force ya da hangi oyun olursa olsun, örenin Multiplayer olarak Internet üzerinde oynadığınızda, Avustralya'nın "Mogazunga Baga Baga Kumbamba" köyünden oyuna katılan bir oyuncu

## Team Fortress II

**Yapım:** Valve

**Çıkış Tarihi:** 2000'ün İlk Çeyreği

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:** PII 200+

64 MB Ram, 3D Kart, Internet Bağlantısı

**İlk İzlenimler:** Yerimizde Duramayız

**Bize Göre:** Eğer Valve'dakiler söz-verdiklerini başarabilirlerse ve oyun haberlerinden duyup anladığımız kadar atmosferik ve heyecanlı olursa, Multiplayer oyunlarında yeni bir devrim yaşanmaması için hiç bir sebep yok. Üstelik oyuncunun oynaması için onlara kişilik arkadaşlar grubuna veya Internet'ten oyuncu gruplarına da ihtiyaç varmış gibi görünmüyor. Botlar sayesinde tek kişi de oynamabileceği anlaşılan oyundan çıktıığında umarız Internet alt yapımız sesli komutları kalırabilecek kadar gelişmiş olur.

**Oyunda, TFII'yi diğer FPS'lardan veya multiplayer oyunlardan ayıracak oyuncu sınıfları bulunuyor ki, Team Fortress Classic'i oynamış olanlar konu hakkında bilgi sahibidirler ama bilmeyenler için durumu özetlemekte fayda var...**

## Spy



**Casus:** Çok güzel ölü taklidi yapan bu hergeleler aynı zamanda düşmanın üniformalarını da taklit edebildiklerinden düşman birliklerinin içine kadar sızip, gizli telsiz konuşmalarını dinleyebilir veya elemanları tek tek boğazlayabilir. Yerde yatan bir ceset gördünüz mü kafasına beş on el sıkmak, casuslardan kurtulmak için en etkili yöntem olabilir.

## Commander

**Kumandan:** İşte oyunun en farklı özelliği. Commander olacak oyuncu, RTS'lere benzer bir arabirim sahip olacak ve oyunu kuşbakışı görebilecek. Bu şekilde, her askeri için waypoints belirleyip, chat mesajları gelebilecek, sesli mesajlar gönderebilecek.

Oyunculara görevi bitirmeleri için gerekli bilgiyi verecek ve onlardan sorumlu olacak gerçek bir komutan olacak..



arkadaşınıza bir şeyler söylemek istediginizde elinizdeki tek seçenek oyuncunun mesaj ekranından bir şeyler yazmak olurdu. Ancak bir yandan savaşır bir yandan da yanınızda arkadaşınıza "dikkat sağından adamlar çıktı, üç nokta yedi saniye sonra ateş etmeye başlayacaklar, isterse eğil ben ateş edeyim ya da sen dönüp ateş et ben de önmüzdükleri temizliyim." şeklinde bir mesaj yazmanızın mümkün olmadığını iyi bilen Valve ekibi, ciddi bir çalışmanın ardından oyuna sesle iletişim eklemeyi başarmış görünüyorlar. Yanı artık sadece kulağınızdan dudaklarınıza uzanan bir

mikrofon yardımıyla "LEEEFTTTT" diye bağırdığınızda takımınızda herkes sola dönüp, hareket eden herseye ateş edebilecektir. (On yıl önce böyle bir oyunu sadece rüyamda gorurdum. Kimseye de bahsedemedim bana deli demsinler diye..)

Lafi fazla uzattmadan siz, TF2'nin mükemmel ekran görüntüleri ile biraz yalnız bırakmak niyetindeyim. Resimleri dikkatlice inceleyip, biraz düşünün. Yanınızda yürüyen askerin tüm hareketleri, konuşması, dudak hareketleri, bu güne kadar yapılmış en gerçekçi animasyonlardan oluşacak. Ve bu sanal silah arkadaşları ile bu güne

## Komando Yazalım Sizi ?!

### Sniper

**Keskin Nişancı:** Keskin nişancılar, özellikle, "Başkanı Koru" görevlerinde, başkanı korumayı anlamsızlaşdıracak anahtar askeri birimler olacaklardır. Ayrıca pek çok oyundan de sağa sola saklanarak ilerlemeye çalışan rakiplerini çok uzaklardan yere yatıracak Sniper'larla başa çıkmak bir hayli zor olacak.



### Machine Gunner

**Makinalı:** Sabit ağır makinalı yuvalarını kullanan bu arkadaşı tuttuğu bir köprüden geçmeyi düşündüğünüzde, bunun kafanızın içinden geçecek son şey olabileceğini de bilin. 7.62 mm.'lik mermilerden önce.



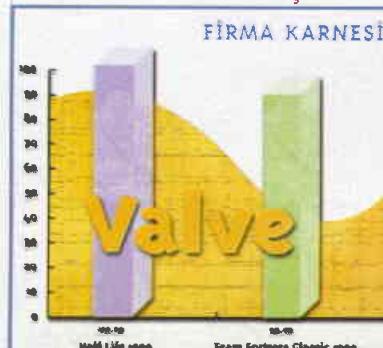
### Grunt

**Piyade:** Bütün mühendislik, doktorluk, komutanlık işlerinden gına geldiğinde ne yaparsınız? Elinize silahı aldığınız gibi savaşın ortasına fırlarsınız değil mi? İşte her ordunun olduğu gibi Team Fortress II'nin de belki-miği olan piyadeler.



kadar yapılmış en heyecanlı savaş oyundan birlikte kurşun atacaksınız. Sanırım Sinan'ı kışanmak zorunda kalmayacağız.

Cem Şancı



# Rogue Spear: Urban Operations

**Rainbow Six, bir ağır makinalıayı hak ediyordu. Şimdi, yayılım ateşi zamanı**

**G**eçtiğimiz yılları bitkisel hayatı ve komada getirmediyorsun hepinizin bildiği üzere piyasaya çıkar çıkmaz bir hit oluyor ve büyük sansasyon yaratan Rainbow Six, taktik ve aksiyonu birleştiren en



başarılı, belki de ilk oyundu. Oyunu kazanmak için silahlar konuşmadan önce de uzun bir planlama çalışması yapmak gerekiyor. Terörist avına çıktıktan sonra, hayatınız tek bir mermiyle nihayetine erişebiliyordu. Her merminin, her isabetin, her iskanın oyunu son derece etkilediği, gerçeğe çok yakın bir atmosfer yaratmış harika bir anti-terörizm simülasyonu idi Rainbow Six.

Rainbow Six'in devam oyunu Rogue Spear da gelir gelmez sansasyon yaratan türden bir oyun oldu ve Rainbow Six'den farklı olarak oyuncuya pek çok silah seçeneği, kapılardan ardından başı çıkarmak gibi değişik yenilikler sundu. Grafik alandaki gelişimi de göz ardı edilemeyecek düzeydeydi.

#### Ben Teröristin...

Tom amca (Clancy olanı) Rainbow Six serisinin bu ikinci bebeği için bir genişleme paketi çıkaracak-

ğını duyurunca, merakla inceleme altına alındı söz konusu oyunu, Urban Operations'sı.

Urban Operations'ın bizler için, yani Türkiye'de yaşayan zavallı oyun severler için belki de en önemli özelliği oyuna eklenen beş yeni haritanın içinde İstanbul'un da bulunuyor olması denilebilir. İçinde Türk bayrakları ve Atatürk, Kanuni Sultan Süleyman resimleri olan mekanlarda ülkemizin birlik ve beraberliğine göz dikmiş her çeşit terörist unsurları kâşf etmeye görev bilmis Rainbow Six operatörlerinin bu yeni macerasını oynarken farklı bir heyecan taşıyacağımız çok açık.

#### ...Ölü Olanını Severim.

Oyunun adından da anlaşılaçağınız üzere, şehir içindeki bölgelerde geçen oyun (öncekilerde de şehir içi görevler vardı ama...) eskiden olduğu gibi terörist, rehine ve siz üçgeni içinde değil. Terörist, rehine, siz ve "İmdaaatt! İmdaaatt! Ateş ediyorlar hemen kaçın ama kaçarken de iki ateş arasından geçmemi ihmal etmeyeylim, İmdaaatt! n'olur vurun bizi..." şeklinde bağırrarak kaçışın



viller dörtgeni içinde geçiyor.

Üstelik iyi bir şey de söyleyelim hemencedik, bu kalabalık



icinde ateş etmek için seçebileceğiniz silahların sayısı da artmış durumda. Tom amca (Clancy olanı) oyuna yeni silahlar da eklemeyi unutmadı ve hepinizin duyduğunda sevineceğini bildiğim, M249 SAW (Delta Force'da ağır makinalı) da bunların içinde. Yani etrafında kaçan siviller ve size ateş açan teröristlerle, onların öününe siper olmuş rehineler varken ortama M249'un yağmur gibi mermi yağdırıldığını düşünüyorum da, bu oyunu oynamak için sabırsızlandığımı hissediyorum.

#### Multiplayer Olayı da Sağlam

Urban Operations, oyuna sadece yeni görevler değil, yeni multiplayer seçenekleri de getiriyor gibi görünüyor. Gelişmiş mod desteği, pek çok yeni harita ve Defend isimli yeni bir multiplayer oyun seçeneği Rogue Spear'in multiplayer özelliklerine

eklenmiş olacak.

Defend oyununda, oyuncular belli bir noktayı (bir ev, bir kale, bir yer...) savunurken, sonu gelmeyecek terörist saldırılanı dalgalar ile karşılaşacaklar ve hem sağ kalıp hem de kalelerini korumaya çalışacaklar. Elbette, takım arkadaşlarınızla birlikte öldürdüğünüz onlarla, yüzlerce teröristin tadına da doyamayacaksınız eminim.

Cem Şancı

#### Rogue Spear: Urban Operations

**Yapım:** Red Storm Entertainment

**Çıkış:** 2000 Bahar

**Tahmini Sistem:**

Pentium II 300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

**İlk İzlenim:** Merakla Beklenilese

**Bize Göre:** Rogue Spear'in genişleme paketi Urban Operations, oyuna pek çok yeni harita, vurulma tehlikesi altındaki siviller faktörünü ve yeni multiplayer modlarını dahil edecek gibi görünüyor. Rainbow Six serisinde ne yapuls什么都可能。öynleneceği gözle alırsanız, yeni paketin de büyük ilgi göreceğini anlayabilirsiniz. Oyunca M249 eklenmesi de harika bir fikir. Ayrıca, el bombası atan teröristlere de dikkat edilmesi gerekecek bundan böyle.



# Crimson Skies

Bir aksiyon filmi ile bir uçuş simülasyonunu birleştirirseniz ne olur?

**i**yi olur. Uçuş simülasyonlarının sınırlı sayıda oyuncusu olduğu bir gerçek. Hem yüksek sistem ihtiyaçları hem de yüksek yetenek, zeka ihtiyaçları nedeniyle pek coğumuzun bütüne bulaşmadığını söylemek yaşılmayacaktır. Ancak, Top Gun filmindeki aksiyon sahnelerini benzerleri ile dolu olacağını bildiğimiz eğlenceli bir simülasyona karşılaşsak durum daha farklı olabilir mi size?

Alternatif bir evrende, bizim 1930'lara benzeyen bir zaman diliminde Nathan Zachary isminde gözü pek bir kahramanı canlandırdığımız oyunda, henüz deneme aşamasında olan uçaklarla uçup sağa sola ateş edecek, kendimizi bir tür özgürlük savaşının içinde bulacağız. Yanlış kadiña aşık olmaktan veya yanlış uçağı kaçırılmaktan korkmayan heyecan aşığı Nathan'ın maceraları peşinde koşarken de, çok farklı bir uçuş simülasyonunu oynamış olacağız.

#### Karakter Animasyonu

Microsoft'un açıklamalarına göre, Crimson Skies karakter animasyon sistemine sahip ilk uçuş simülasyonu olacak.

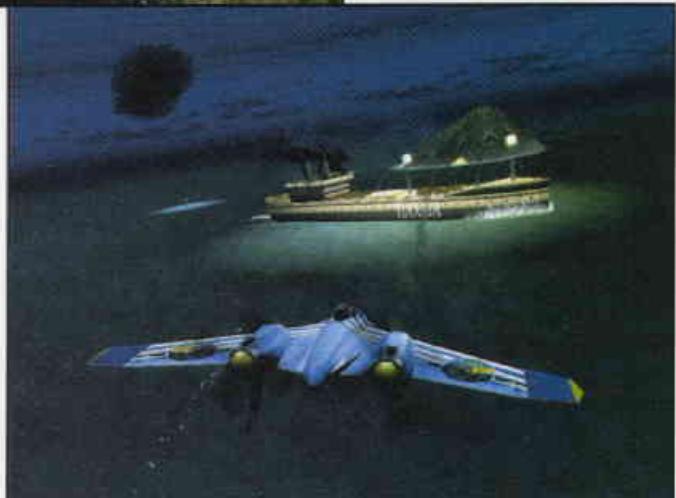
Bu günde kadar ki uçuş simülasyonlarında, belki kokpitte oturan pilotu görebiliyorduk ve hatta adamın yüz ifadesine falan da zoom yapabiliyorduk belki ama hiç bir uçuş simülasyonunda, pilotun kokpit camını açıp uçağına



kanadına oktigini, silahını çekip rakip uçağın pilotunu kafasından vurduktan sonra kokpitine geri döndüğünue şahit olmamıştık. Ama bundan sonra olacağınız gibi görünüyor çünkü Microsoft Crimson Skies ile simülasyonların bilinen sıkıcı ve ciddi olmak zorunluluğundaki çehresini değiştirmeye and içmiş gibi konuşuyor.

"Oyunda çalan müzikler, 1930'ların Swing akımını andırıyor ve bu müzik calığı sürece ciddi bir simülasyonla cebelleşginizi değil, eğlenceli bir oyun oynadığınızı anlıyorsunuz," diyor adamlar.

Ayrıca, şu kabinden çikip ateş edip geri dönmek hikayesine aklı takılanlar için hemen biraz açıklama da yapalım. Microsoft oyun



iciné belirli animasyonlar, videolar yerleştirmiş durumda ama bunlar oyuncunun motoru ile hazırlanmış filmier ve oyuncu belli bir noktaya geldiğü zaman bu animasyonlar çalışmaya başlıyor. Half Life içindeki sahneler gibi bir atmosfer yaratması beklenen animasyonlar sayesinde oyuncunun kahramanları, uçurduğumuz uçaklar değil, onları yöneten pilotlar olacak.

#### Görevler

Crimson Skies toplam 24 görev içerecek ve bunların içinde birincil, ikincil, üçüncü görevlerde bulunacak. Birincil görevi bitirmek görevi başarmak için yeterli olurken, diğer görevler de oyuncunun tekrar oynamayılığını artıracak. Böylece bir görevi tekrar oynamak isteyebileceksiniz.

Ayrıca oyun içinde bir de hatırlatırız olacak, gidip bombaladığınız binalar düşündüğünüz uçaklar ve yaptığınız diğer yaramazlıklarla ilgili kayıtlann, gazete haberlerinin ve resimlerin saklanacağı bu defter içinde üç yüzden fazla "olayınız" için hatırlatırız olacak.

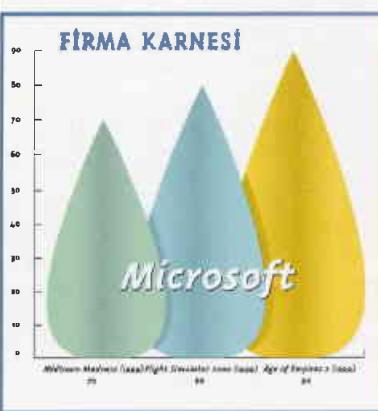
Tüm bunların dışında, oyun bir uçuş simülasyonu olduğu için elbette biraz uçak da kullanmanız gerekecek ve uçuş, Microsoft'un veya Jane's oyunlarında olduğu kadar zor olmayacağı. Yine de oyuncunun temel fizik ve uçuş dinamiklerinden ha-



berdar olması işini kolaylaştırır. Zaten hiç uçmaktan anımadan bir filo uçağı da yönetemezsiniz çünkü oyunda daima size eşlik eden ve birlikte savaşan bir filo dolusu arkadaşınızla uçacaksınız ve onlara emirler vereceksiniz. Ama filonuzdaki pilotlar üzerinde asla tam anlamıyla bir kontrol sahib olamayacaksınız. Kendi başlarına harekete eden ve savaşan bu adamlar sizin genel stratejinize uyacaklardır ama unutmayın onlar da en az sizin kadar ası ve sıradışı pilotlar ve düşmanı gördüler mi nara atarak dalaçaklardır aralarını.

#### Göklerin Sıradışı Yaratıkları

Crimson Skies'da sadece diğer uçaklara karşı değil, zeplinlere karşı da savaşacaksınız. Hidrojen



yerine helyum ile doldurulmuş ve dolayısı ile normalden daha büyük olan ve kolay kolay patlamayan bu balonları vurma da ayrı bir beceri isteyecek çünkü Kevlar türü kurşun geçirmez bir malzeme ile kaplanmış olan balona ne mermiler ne de roketler yetерince etki etmeyecek. Işı sağlam ve çabucak bitirmek isteyecek pilotlar bir şekilde zeplinin içine bir şeyler sokabilmek için zepelinin top kapılarından içeri roket, mermi, artık tanrı ne verdiye yollayacaklar.

Multiplayer oyun da, uçuş simülasyonlarında alıştığı gibi, rakibin kıçına takılıp ateş etmeye çalışmaktan daha farklı olacak. Microsoft, FPS'lardaki multiplayer oyun zevkini ve eğlencesini Crimson Skies'a taşımak için değişik enstrümanlar üzerinde çalıştığını anlatıyor.

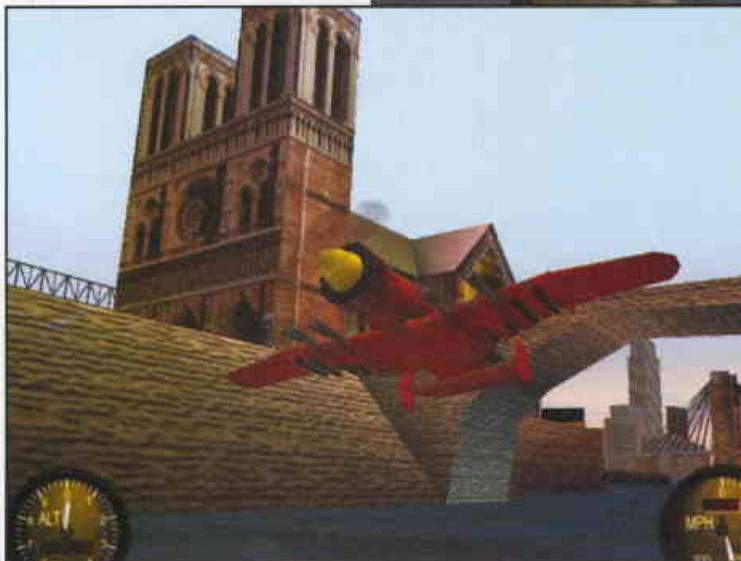
Oyundaki uçakların konfigüré edilebilmesi, silahların, dış boyasının değiştirilebilmesi gibi özelliklerin yanında, Microsoft FPS'lerde multiplayerin başarılı olmasının nedenlerini sorduklarında kendilerine, alındıkları cevabı Crimson Skies'a da uygulamışlar.

Pek çok farklı nitelikte ve değişik amaçlar için kullanılabilecek silahlar eklemişler oyuna. Bunlardan bazılara örnek verelim...

**Smoke Screen:** Kiçinizde yapılan bitleri rahatsız etmek için kullanacağınız bu silahlarda, artık arkadan vurulmak sorunu yaşamayacaksınız.

**Flash Rockets:** One ve arkaya doğru fırlatılabilen bu roketlerle, rakibinizi en hazırlıksız olduğu anda, arkandırda size ateş etmek üzereken vurabileceksiniz.

**Seekers:** Sesten hızlı bu roket-



lerde ateşlemenizle rakibinizin patlaması aynı saniyelere denk gelecektir.

**Bullets:** Herbiri farklı özelliklerde değişik mermilerle it dalasının tadi başka olacak. Mesela domdom kurşunu, vurdugu yerde patlayacak, seramik kurşunlar kısa mesafede ve düşük hızdayken rakibinizin uçağını dağıtmak için bire bir olacak.

#### Sonuç olarak

Crimson Skies, Microsoft'tan beklenenek şekilde sıradışı ve farklı bir oyun olarak çıkacak piyasaya. Bunun radikal bir karar olduğu çok açık, çünkü ağır simülasyon hayranları bu oyunu basit bulup burun kıvıratabilecekleri gibi, hızlı aksiyon ve FPS severler de oyunu fazla "simülatif" bulabilirler ve ilgi göstermeyecekler veya insanlar 1930'ların renkli atmosferini anlamayabilirler. Ama oyun dünyasında yeni bir şeyler arayışında olan oyuncuların kaçırılmayacağı bir yapıp olacak gibi görünen Crimson Skies'in oyun dünyasında ses getireceği kesin. Şunu da unutmamak lazım ki, oyular da aslında sinema filmleri gibi, eğlencenin içi tüketicilerdir ve bir oyun türü ne olursa olsun eğlendirici olduğu sürece ilgi görecektir. Crimson Skies'in da konusu ve sunumu eğlence adına her türlü özelliğini taşıyor gibi görünüyor. Microsoft söz verdiklerini yerine getirebilirse, oyunun hit olmasını beklemek hiç de hayalci olmayacağından emin. Bill (Gates olanı), görevim seni

koçum, hadi. Vakti zamanında Sid'e yazdıktı durdu, söyle içinde ana gemiler, Carrierler, Fighter'lar olan ama pilotların karakterlerinin de one çıktığı, RTS'lerde olduğu gibi kaynak yönetiminin bulunduğu ve stratejik kontrolün de mümkün olduğu ama birimlerin üretip üretip ölüme gönderilmeyeceği, sıkı bir strateji oyunu bekliyoruz artık dedik. Microsoft'un Crimson Skies'da on plana çıkardığı pilot karakterleri ile bu hayalimizdeki oyuna bir adım daha yaklaştığımızı hissediyorum.

Göreyim seni Bill, hadi bu oyundan bir de stratejili olanından yap aslanım. Para sende güç sende, kim durur önünde? (gaz :-)))

Cem Şancı

#### Crimson Skies

**Yapım:** Microsoft

**Cıkış:** 2000 İkinci Yarısı

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

PII 300, 64 MB Ram, 30 MB Ekran Kartı

**İlk İzlenim:** İğneç!

**Bize Göre:** 1930'ların Swing müziği, alayı ve macera sever kahramanlar, bir aşk hikayesi ve hiç bir yerde görülmemiş uçaklar. Bu oyunun çok ilginç olacağını kesin ama oyuncular bunun değerini bileceklerini şüpheli. Çünkü uçmak ve simülasyon kelimeleri hala, koşup ateş etmekten daha az ilgi çekici geliyor pek çok insana. Ama oyunun çok güzel göründüğü ve grafiklerinin bile standartları yükseltmek için yeterli olacağını söylemek için uzun uzadıya tahminler yapmak gerekmek.



# Heavy Metal F.A.K.K. 2

**Beyler: Bizim için güzel günler başlıyor**

**A**ksiyon ve FPS severler için güzel bir dönemin başladığı anlaşıyor çünkü son günlerde ardi ardına gelen ve gelmeye de devam edecek gibi görünüm bu türdeki oyunların hepsi de son derece kaliteli ve farklı yapımlar.

Unreal Tournament, Quake 3, Delta Force 2 ile daha yeterince uğraşmadan karşımıza Soldier Of Fortune, Heavy Metal FAKK2, Team Fortress 2 gibi yeni ve farklı FPS'lerin, 3rd Person'ların aksiyonların haberleri düşmeye başladı.

SIN'in Quake 2 motorunu kullanması gibi, SIN'in yapımcıları Ritual Entertainment tarafından geliştirilen Heavy Metal FAKK 2 de Quake 3 motorunu kullanıyor. Ve Tomb Raider'in iç gıcıklayıçı yuvarlak hatlı kahramanına nispet yaparcasına, Julie isimli "offyavrum" çeşidi bir hatunun etrafında dönüyor.

Oyunun Julie'nin etrafında dönüyor dedik ama bunu lafin gelişti söylemedik. Oyun gerçekten de Julie'nin etrafında dönüyor çünkü Heavy Metal, bir Third Person Action olarak geliştiriliyor.

## Düriyemin Gügümleri

### Oyy Oyy

Kısa şortları ve dar t-shirtleri ile elalemi duvara tırmandıran Lara'nın aksine, Julie elliğini kullanmayı daha çok seviyor. Bir elinde Uzi, diğerinde kılıçla sağa sola koştururan Julie, oraya buraya atlamak yerine daha çok ateş edip

daha çok kötü adam öldürmeyi seviyor.

Sin ile Cyber bir "Rüyaların Kadını" yaratmak konusunda deneyim kazanmış bir geliştirici olan Ritual, bu kez amacına ulaşacak gibi görüüyor. Quake teknolojisinin lisansı ile oyunlar üreten bir geliştirici olan Ritual, Quake III motoruna kendi yapay zeka eklemelerini yaptıklarını da belirtiyor. Bu şekilde, oyunun görsel veya teknik kısımları uğraşmak yerine hazır şekilde gelen kodlara yapay zeka ve konu gibi eklemeler yaparak oyunun ve oyundaki karakterlerin daha gerçekçi görünmesini ve hareket etmesini sağlamayı amaçlıyorlar.

### Farklılıklar

Ritual, Quake teknolojisini farklı şekilde kullanarak özgün bir oyun yaratmıştı vakti zamanında. Sin'de önce bir helikopterin üzerinde, helikopterin makineli ile banka binasının üzerinden aşağıdaki polisleri avlayan teröristleri avlıyordunuz ayrıca oyunun içinde de küçük animasyonlar ve ilginç diáloglar yardımı ile oyundaki hikayenin farkına varıyordunuz.

Ritual bu kez de aynı şeyi yapıp Quake III motoru üzerinde büyük değişiklikler yaparak kendi oyunlarını yaratmış görünüyorlar. Bir kere, üçüncü kişi perspektifi ile oynanan oyunun Quake III motorunu kullandığına inanmayabilirsiniz. İkincisi, aynı anda iki silah birden kullanacak olmanız Quake



III'de göremeyecek olduğunuz bir özellik.

Adamımız (kadınımız ?!) Julie'nin, bir elinde kılıç bir elinde tabancaya koşarken, bir yandan dallamanın birine ateş ederken bir yandan da dallamanın diğerinin kafasını kesebilecek kapasitede bir hatun olduğunu göreceksiniz. Julie'ye pek çok oyuncunun aşık olacağını tahmin ediyorum (aklı olsun olm). Aşk meşk gibi gereksiz işlerle uğraşacağınızı alın elinize kalemi kaçırdı, programlamayı öğrenin, oyunları yaratın, senaryolar yazın, üretin, üretirsin. Artı değerler yaratın. Bir kadın size ne kazandırılabilir ki, ancak zaman kaybı nedeniyle yapamadıklarınızın acısını...}

ması gerektiği gibi, gerçeğe çok yakın, yumuşak hareketler de yapması gerekiyor. Playstation'daki Syphon Filter'in karakterlerinin animasyonlarını gerçekleştirerek ün kazanan animatör Darren Hart'ın yetenekli ellerinde, yıldız gecelerinde televizyonlarımızda görmeye alıştığımız kıvrak dansozlar kadar bastan çılgınlık salanımlar yapabilen Mata Hari olacak gibi görünüyor adımız (kadınımız) Julie. İskelet animasyon teknikinin kullanıldığı söyleyen oyunu (daha doğrusu Julie'yi) görmek için sabırsızlanığınızı tahmin etmek zor değil.



### Kıvrak Animasyonlarla İç Gıcıklatan Bir Hatun

Julie adındaki bu hatunun elbette tek özelliği fiziki veya silahları değil. İyi bir cyber-star'ın ol-





Ancak oyunda bir kadını değil de bir erkeği yönetmek isteyecek oyunseverlerin fazla şansları olmadığı da eklemek lazımlı. Yapımıcların Lara'nın ticari başarısından sonra piyasaya daha fazla bayan kahramanı sürmeye başlamasından korkuyordum ki bu korkum da yavaş yavaş gerçek olmaya başlıyor gibi görünüyor.

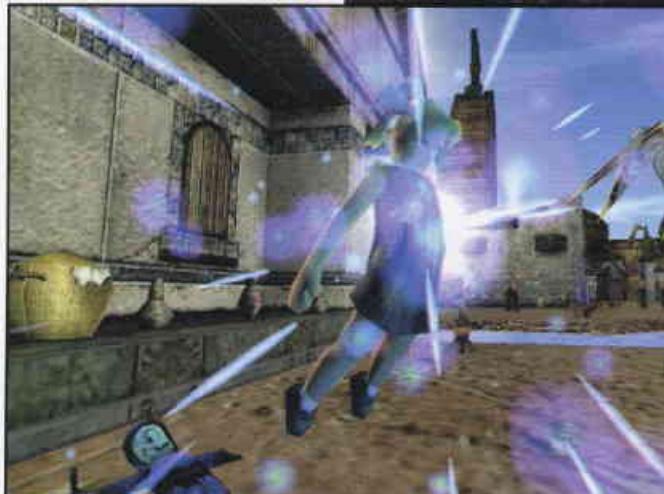
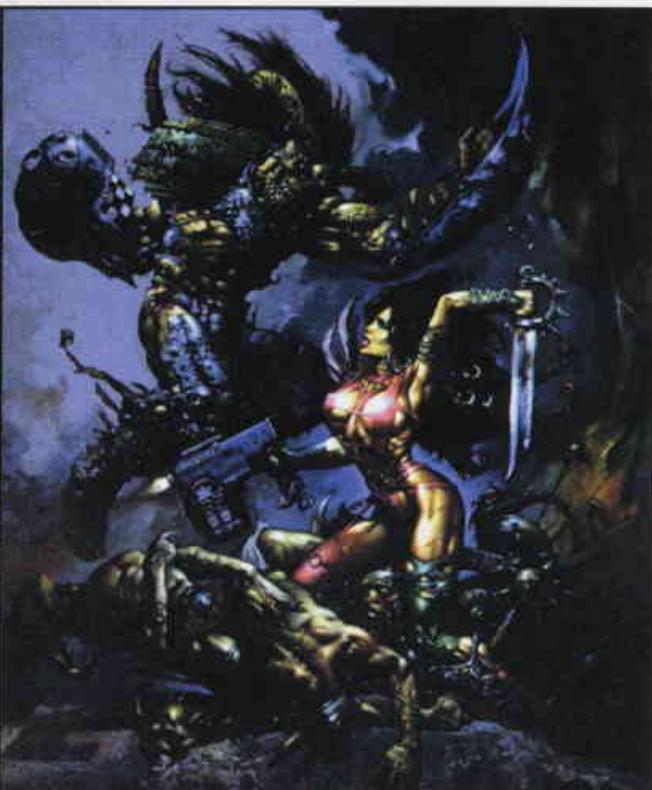
Ancak durumu başka açıdan da değerlendirmek de gerekiyor. Oyunlarda bayan kahramanlarının artmasının, oyunlara fazla ilgi duymayan kızları da artık bilgisayarların başına geçirebilmek için bir fırsat olabileceğinin söylenebilir. Gerçi kişisel olarak bu teze kesinlikle inanmasam ve kızların evde oturup bir sanat eseri ile (bir kitap, film veya bir oyun) ilgilenmek yerine, dışarı çıplak koca aramayı tercih edeceklerini hissediyorum ama tabii yanılıyor da olabiliyim. Birçok oyunlarımız sonuna kadar kadın kahramanları dolaşkaza bir işe yarar ve kendilerini kaybetmiş olan bu insanları hayatı geri döndürür umarım. Heavy Metal'in de bu yolda attılmış başarılı bir çalışma olması bekleniyor.

#### Oraya, Buraya, Şuraya, Heryere Ateş Et

Shooter tecrübesi olan Ritual, bu tecrübelerini, Tomb Raider tarzı bir aksiyona bireştirmek istediği içinde doğan Heavy Metal, çok şükür, Tomb Raider'da görülemeyecek kadar çok aksiyona dolu ve heyecanlı bir oyun olacak. Tomb Raider'daki, oraya atla, buraya atla, şuraya tırman, heryere çıktı, her yere gir, al başına balyayı turu oyunun aksine, HM'de, oraya ateş et, buraya ateş et, şuraya ateş et, her yere ateş et bir de şu

herifin kafasına kılıcı geçir türü bol kanlı bir aksiyon olacağı sözünü veriyor. Ritual.

Ebette bu kadar hızlı bir üçüncü kişi aksiyon oyununda hem karakteri, hem de iki silahı aynı anda kontrol etmenin zor olacağı



düşünülebilir ancak Ritual yine bir söz veriyor ve kontrolün çok kolay ve oyunun hızına ayak uydurabilecek nitelikte olacağını söylüyor biz de onların yalancı durumuna düşüyoruz. Karmaşa içinde mermileri patır patır yemeyen, hasar alınmanın çok kolay olacağını da kabul eden Ritual Julie'ye bir kalkan verdiklerini, bu şekilde kalabalık düşman grupları içinde rahat dolasabileceğinizi hatırlatıyor. Tabii, savaş sistemi hakkında konuşunca neden kılıç kullanmak zorundayız da diyor insan. Yani mutlaka iki silah kullanılacaksa ve zaten bir Uzi iseinden ikinin de bir Uzi veya roket atar değil de bir kılıç olduğunu düşünüyor insan ama Ritual hemen cevabı yapıtırıyor kendibilmez ve çok konuşan ağ-

ziniza...

"O kadaronu biz de billyoruz ama oyunda bazı düşmanlar var ki mermiyle roketle falan çizemiyorsunuz adamları, ancak yanlarına gidip karpuz gibi yarmanız gerekiyor kafalarını. Biz de akıllıyız herhalde o kadar."

Neyse işte olayımız bu...

Heavy Metal F.A.K.K. 2, Quake III motoru ile geliştirilen ilk oyun ancak piyasaya çıkacak ilk oyun mu onu bilemeyez çünkü Ritual, Sıra'da yaptığı hatayı burda yapmak istemiyor ve tam anlamıyla test edilip hataları düzeltilememiş bir oyunu piyasaya vermek istemiyor. Zaten Ritual'ın bir oyunu daha çıktıktan sonra onlarca bug yüzünden defalarca patchlarırsa, bu piyasadan silineceklerini çok iyi billyorlar.

Cem Şancı

#### Heavy Metal F.A.K.K. 2

**Vapur:** Ritual Entertainment

**Cıktı:** Nisan 2000

**Sistem İhtiyacları:**

PIII 500, 64 MB Ram, 3D Hızlandırıcı

**İlk İzlenim:** İle Ciciklavie

**Bize Göre:** "Yeni bir Lara Croft mu doğuyor acaba?" diye sorası geliyor insanın. Julie'nin kalçaları gerçekten güzel görünüyor. Bu kadar dişli ve dişi bir kahraman yeni fanlar yaratacaktır kendine. Animasyonlar söylendiği kadar yumuşaksa, Quake III motorunun nimetlerinden de yeterince yararlanıyor sa, Heavy Metal'in Tomb Raider'in tahtına oturmaması için hiç bir sebep yok.

İLK İZLENİM





BİR OYUN ÇIKMADAN ÖNCE İNCELEMESİNİ YAZMAK ZOR İSTİR. HELE BU OYUN İKİ TÜM DÜNYADA SALGIN HASTALIK HALINE GELMİŞ DIABLO İSE DAHA DA ZORDUR. ÜLKEMİZDE DE BU OYUNU SABIRSIZLIKLA BEKLEYEN BİRÇOK KİŞİ OLDUGUNU BİLİYORUZ. E MADEM OYUNUN ÇIKIŞI DEVAMLI DAHA İLERİ BİR TARİHE ERTelenİYOR (EN SON AÇIKLAMAYA GORE HAZIRAN 2000), BİZ DE BU SABIRSIZ KİTLEYİ DAHA FAZLA MERAKLANDIRMAYALIM. OYUNDA NE VAR NE YOK GÖSTERELEMİ DEDİK. BU YAZIDA DIABLO II'DEKİ KARAKTER SINIFlarının AYRINTILI AÇIKLAMALARINI, OYUNDAKİ BÖLÜMLERLE İLGİLİ BİLGİLERİ, ÖZELLİKLE BLIZZARD'DAKİ MANYAKLARIN (YANI OYUNUN TASARIMCILARININ) VERDİĞİ BİLGİLERİ VE AGZINIZIN SUYUNU DAHA DA AKITACAK GÖRUNTULERİ BULACAKSINIZ. NEYSE LAFI DAHA FAZLA UZATARAK SAYFA İŞGAL ETMEYE GEREK YOK, RAHAT BİR YERE KURULUN VE BU 10 SAYFALIK CANAVARI OKUMAYA BAŞLAYIN.

# Diablo 2



## TEMEL BİLGİLER

*Amazon, Barbarian ve DiğerLERİ*

**D**iablo II'de kontrol edebileceğimiz 5 karakter sınıfı olacak. Bunlar iki cins büyülü (Necromancer ve Sorceress), iki cins savaşçı (Amazon ve Barbarian) ve bu ikisinin karışımı olan Paladin. Her sınıfın kendine has 30 değişik becerisi bulunduğundan, oynamış olarak diğer sınıflarla aralarında büyük farklar olacak, hatta üzerinde yoğunlaştığınız becerilere göre aynı sınıf arasında bile büyük farklar görüleceksiniz. Diablo II'nin en muhteşem özelliklerinin başında

giymiş olduğunuz tüm zırhların ve silahların karakter görünümüne etki etmesi olacak. "...bileşen sistemiz sayesinde görünümümüzde bulduğunuz ekipmana bağlı olarak binlerce kombinasyon olabilecek." diyor bu konuda Max Schaefer.

"Eğer Agranon'un miğferini, kalkanını ve zırhını aynı anda giyerseniz, bu üçü size özel yetenekler sağlayabilecek" diyor Bill Roper. Mesela 22 AC'lik Bone Armor ile 22 AC'lik Bone Shield'i aynı anda kullanırsanız 44 AC'den daha fazlasını kazana-

caksınız. Tabii böyle tam zırh setlerini bulmanız hiç de kolay olmayacak. Diablo'da olduğu gibi yine Unique itemler bulunacak, ama oyunda bunun yanı sıra neredeyse bir oyunda bir yaratılacak olan Rare itemler de olacak. "Belki BattleNet'te bir ay boyunca oynayan 100.000 kişiden yalnızca iki tanesi bu eşyaları bulacak" diyor Roper. Oyunda temel çeşit olarak yaklaşık 48 cins zırh ve 70 cins silah bulunacak.

Oyunun en ilginç yanlarından biri de yeni Gem (mucevher) sistemi. Gemleri satın alabilecek veya yaratıkların cesetlerinden bulabileceksiniz ve bu gemler silahlara yeni özellikler kazandırmak için kullanılabilir. Bazı silahlarda birden fazla gem oyuğu bulunacak.

"Gemler aynı zamanda para olarak da kullanılabilir" diyor Roper. "Ama eğer birşey satın almak istiyorsanız önce onları altına çevirmeniz gerekecek. Büyüfü özellikleri olan gemler bazı itemlere eklenebilecek. Mesela üzerine 2 tane oyuğu bulunan bir kılıcınız varsa, bu iki oyuğa büyülü gemler takarak kılıcınızı büyülü hale getirebileceksiniz. Eğer bir ateş yakutu ve yıldırım

elması bulursanız, silahınız ek olarak ateş ve elektrik hasarı da verecek. Ama gemi bir kez taktığınızda bir daha çıkaramayacaksınız."

### Skill Trees Nedir, Neye Yarar?

Diablo II'de karakter gelişimi Skill Tree adı verilen bir ağaç diyagramı sayesinde sağlanıyor. Güçlü bir beceriye sahip olmak için ilk olarak ağaçta onun üzerinde olan becerilere sahip olmanız gereklidir. Oyundaki her beceri için belli CLVL (Karakter Seviyesi) gereksinimi bulunuyor. Mesela Sorceress'in Chain Lightning becerisini kazanması için Charged Bolt ve Lightning becerilerinde en az bir puanı olması ve 15 seviyeye ulaşması gerekiyor.

Her karakterin 3 ağaçaya ayrılmış 30 becerisi bulunuyor. Örneğin, Amazon için bu ağaçlar Cirit ve Mızrak Becerileri, Pasif ve Büyü Becerileri, Ok Yay Becerileri olarak üçer ayrılmış. Burada karar vermeniz gereken şey bu alanlardan hangisinde ustalaşmak istedığınız olacak. Eğer mızrak kullanmak istiyorsanız kazandığınız puanların çoğunu ok-yay'a yatırmanın bir anlamı yok. Level atla-



LEVEL		EXP. GAINED		NEXT LEVEL	
10		65266		82000	
HARD	36	IRON	IRON	IRON	IRON
		ARMOR	ARMOR	ARMOR	ARMOR
		SKILL DAMAGE	SKILL DAMAGE	SKILL DAMAGE	SKILL DAMAGE
MEDIUM	27	IRON	IRON	IRON	IRON
		PRIMAR. ATTACK RATING	PRIMAR. ATTACK RATING	PRIMAR. ATTACK RATING	PRIMAR. ATTACK RATING
		SECONDAR. ATTACK RATING	SECONDAR. ATTACK RATING	SECONDAR. ATTACK RATING	SECONDAR. ATTACK RATING
		DEFENSE RATING	DEFENSE RATING	DEFENSE RATING	DEFENSE RATING
SOFT	38	IRON	IRON	IRON	IRON
		STAMINA	STAMINA	STAMINA	STAMINA
		LIFE	LIFE	LIFE	LIFE
WARM	40	IRON	IRON	IRON	IRON
		MANA	MANA	MANA	MANA
		WIND RESISTANCE	WIND RESISTANCE	WIND RESISTANCE	WIND RESISTANCE
		ICE RESISTANCE	ICE RESISTANCE	ICE RESISTANCE	ICE RESISTANCE
		LIGHTNING RESISTANCE	LIGHTNING RESISTANCE	LIGHTNING RESISTANCE	LIGHTNING RESISTANCE
		POISON RESISTANCE	POISON RESISTANCE	POISON RESISTANCE	POISON RESISTANCE





## KAPAK KONUSU

diginizda ve bazı çok özel Questleri tamamladığınızda 1 beceri puanı kazanacaksınız. Her beceriyi doldurmak için yeterli sayıda puan almanız imkansız olduğundan bir beceriyi seçip onda ustalaşmaya çalışmak çok akılçılca. Eğer bazı becerilere yeterince puan yatırırsınız, bir sonraki beceriden daha güçlü olabilirsiniz. Mesela 8. seviyeden Fire Arrow, ağaçta kendisinden sonra gelen Exploding Arrow'dan daha fazla zarar verebilir.

Karakterlerin becerilerinin bazıları Pasif olarak bilinen türden. Bu becerilere bir veya daha fazla puan eklediğinizde, o beceriyi kullanmanıza gerek kalmadan avantajlarından yararlanabilirsiniz. Mesela Balta Ustalığı'na puan eklemiş bir Barbarian her balta kullandığında bu becerinin avantajlarını kullanabilecek. Pasif becerileri kullanırken mana harcamayacaksınız.

Her karakter oyuna başladığında 4 temel beceriye sahip olacak: Saldırı, tekme, fırlatma ve dönüştürme. Saldırı adından da anlaşıldığı gibi yaratıklara saldırımı yiyor. Tekme yaratıkları sizden kısa süreliğine uzaklaştırımı yiyor. "Bir düşmana tekme atmak onları karakterinizden uzaklaştırıracak ve bu sırada az da olsa zarar verecek. Yakın dovuşlarından kaçınması gereken zayıf zırhlı büyütüler için mükemmel bir beceri" diyor Roper. Fırlatma becerisi ile fırlatılabilir silahları kullanabileceksiniz. Dönüştürme becerisi ise ilginç bir beceri. Bazı yaratıklar oldukça kalp, kuyruk, göz gibi organları bırakacaklar. Bunları işinize yarayacak itemler haline dönüştürmeniz mümkün. Örneğin beyin zehire, ayı dalağı oka, kulak ve kalpler sağlığına dondurabilecek.

### Inventory'de Ne Gibi Değişiklikler Var?

Inventory ekranı da en çok değişikliğe uğrayan kısımlardan biri. Artık eldivenler, botlar ve kemer için yerler var. İksirlerin ve parşömenlerin envanter kutularında fazla yer kaplamasını en-



gellemek için Blizzard'in çeşitli filigranları var. Bunlardan biri her kutuya 5 taneye kadar iksir konulabilmesi, diğeri ise parşömenleri barındırabilecek kitaplar. Mesela 2x2 yer kaplayan Book of Identification, istediğiniz tüm Identify parşömenlerini içinde tutabilecek ve büyük yaptığınızda kitaptan bir büyüğe eksilecek. 1x3'lük yer kaplayan cıltler de stoklanabilir silahlar arasında yer alıyor. Ayrıca artık altınlarınız kutularda yer kaplamayacak, onun yerine altın sayısı inventory ekranının altındaki kutucukta görülebilecek. Yeni kemer sistemiyle çantanızda daha çok yer açabileceksiniz. Oyun 4 yeri olan sanal bir kemerle başlayacaksınız. Oyundaki en geniş kemerde ise 16 tane yer bulunuyor.

#### Hareket Kabiliyeti

Diablo II'de artık daha özgür bir hareket sistemine sahipsiniz. Karakteriniz tüm yönlerde doğrusel hareket edebilecek, isterseniz bir yöne doğru yarınlık bile atabileceksiniz. Tüm karakterlere koşma yeteneği eklenmiş ancak ziplama yeteneği sadece Barbarian'a özel. Hellfire'da "Fast Walk" adıyla yakın bir örneğini gördüğümüz koşma yeteneğini Ctrl tuşuna basılı tutarak kullanabileceksiniz. Her karakterin koşma hızı birbirinden farklı olacak ve değişik miktarlarda Stamina (dayanıklılık) harcayacak. Ayrıca koşarken AC'niz düştüğünden saldırılara daha açık olacaksınız. Diablo'da olmayı Hell-

fire'da olan bir diğer özellik "Search" idi. Diablo II'de de Alt tuşuna bastığınız zaman yerdeki tüm itemlerin yerlerini ve isimlerini göreniz mümkün olacak ve isimlerine tıklayıp onları alabileceksiniz. Saldırı konusunda da herkesi memnun edecek bir özellik eklenmiş Diablo II'ye: "Continuous Attack". Artık bir yaraticı saldırınızıza, elinizi sola fare tuşunda tuttuğunuz sürece yaraticı olene dek ona vurmaya devam edebileceksiniz. Her sınıftın ard arda saldırılabilme hızı farklı olacak. Aynı şekilde sağ fare tuşunu basılı tutarak mananız bitinceye kadar ard arda büyüp yapabileceksiniz.

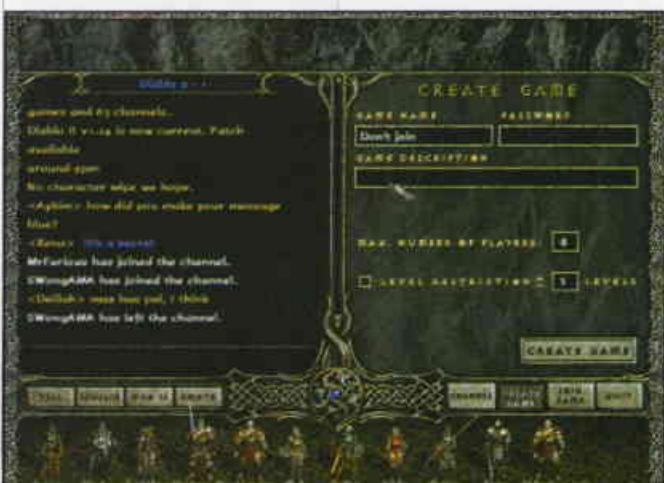
## MULTIPLAY ÖZELLİKLERİ

### Hardcore Oyuncular

Blizzard kendine güvenen oyuncular için Karakter Seçimi ekranına Hardcore Character seçenekleri eklemiştir. Bu seçeneği işaretlediğinizde ölümlü oluyorsunuz, herhangi bir şekilde ölüseniz oyun bitiyor. Hardcore oyuncuların isimleri Battle Net ekranında farklı renkte görülecek ve bu karakterler, normal karakterlerden farklı bir sıralamaya tabi tutulacaklar. Eğer bir Hardcore karakter bu sıralamada üst sıralara ulaşmayı başarırıse sonsuza kadar Hall of Heroes'ta ismi görülebilecek. Ancak olduğunuz zaman karakterinizi tekrar dırıltıbilme veya yeni bir oyuna başlama şansınız yok. Yapabileceğiniz tek şey olu olan karakterinizle Battle Net chat odalarına girebilme olacak, burada karakter portreniz hayalet olarak görülecek. Ayrıca oyuna Hardcore karakter olarak başlırsanız, daha sonradan karakterinizi normal bir karaktere çevirmeye imkanınız yok, ölene kadar devam etmek zorundasınız.

#### Kapalı Karakterler

Bu karakter cinsi sadece Battle Net'te geçerli olacak. Bu karakterler diğer Kapalı B.Net Karakterleriyle oynayabilecek ve yalnız onlar resmi Diablo II sıralamasında yer alıp, Lona Hollerni kullanabilecekler. Eğer isterseniz bu karakterlerin Açık Karakter olarak Clone'unu yaratabileceksiniz. "Diyelim ki Grogg, 2. Level kapalı B.Net karakteri arkadaşlarıyla LAN üzerinden oyun oyn-





## KAPAK KONUSU

mak istiyor. Grogg açık karaktere dönüşürek bunu yapabilecek. Şimdi artık kapalı Grogg ile B.Net'te, açık Grogg ile arkadaşlarıyla oynayabilir ama bu ikisi birbirinden bağımsız bireylerdir, yani açık Grogg LAN'da 15. level la gelebilir ama kapalı Grogg hala 2. level olacaktır." diyor Mike Huang. Açık karakterlerinizi kapalı karakterlere dönüştürmeniz ise mümkün değil. Kapalı karakterlerle hile yapılması mümkün değil. Eğer biri bunun yolunu bulup da hile yapmayı denirse devreye "Sanity Check" adı verilen bir kontrol sistemi girecek. Mesela Barbarian baltasıyla bir yaraticıa hile kullanmadan verilemeyecek bir zarar verirse "Sanity Check" bunu tespit edip baltayı silecek. Böylece Diablo'da sınırlı bozan adı hilekar oyuncular Diablo II'de avuçlarını yalayacaklar.

### Açık Karakterler

Açık Karakterler Diablo'dan alıştığımız tarz karakterler. Bu karakterleri LAN'larda, modem bağlantılarında ve Battle.Net Açık Karakter Diyarları'nda kullanabileceksiniz. Açık Karakterler, Kapalı Karakterlerle birlikte oynamayacaklar çünkü Kapalı Karakterler, Battle Net Kapalı Karakter Diyarları'nda bulunacaklar. Bu karakterler üzerinde istediğiniz hileyi yapmanız mümkün. Ama yine de yarattığınız oyunda şifre koyup dışarıdan gelebilecek hileleri engelleyebilirsiniz.



zamanda kalkan kullanabilecek ama mızrak iki el gerektiriyor. Pasif & Büyü ağacında kazanılacak yetenekler, bu ağaç da etkileyecek.

### Pasif ve Büyü (Passive & Magic)

Bu ağaçta altı yetenek saldırıcı ve hareket becerilerini geliştiriyor. Bu yeteneklere bir puan verdığınızda, kullanmanız için aktive etmenize gerek olmuyor. **Critical Strike** (Clv 1), **Penetrate** (Clv 18) ve **Pierce** (Clv 30) saldırıcı yetenekleri vurma şansınızı, verdığınız zarar ve aynı saldırında vurabileceğiniz yaratık sayısını artırmıyor. **Doppelzon** (Clv 24) ve **Valkyrie** (Clv 30) ile yardımcı summon (çağırma) edebili-

bir karakter oluyor. Bunun yanında **Penetrate** ve **Pierce** gibi Pasif & Büyü ağacından geliştirileceği özellikleri rakibini vurma şansını artırır, aynı anda birden fazla yaraticıa ok veya cirit atmamasını sağlayabiliyor. Amazon'un altı adet Pasif yeteneği var ve bunlara bir puan verdığınız anda etkisini göreceksiniz. **Dodge**, **Avoid** ve **Evide** gibi defansif pasif yetenekler sayesinde Amazon yakın dövüşerde de savunmasız duruma düşmüyor. Ayrıca yakın dövüşerde kullanabileceğini mızraklığın da gücünü **Jab** ve **Lightning Strike** gibi yeteneklerle lülece artırbiliyor.

### Cirit ve Mızraklar (Javelin & Spear)

Bu yetenek ağaç, Amazon'a yakın dövüşerde yardımcı olacak yetenekler içeriyor. Blizzard'in en son verdiği bilgiye göre bu ağaçta 5 elektrik-tabanlı

geliştirme (Power Strike, Lightning Bolt, Charged Strike, Lightning Strike, Zeus Bolt), 2 zehir (Poison Javelin, Plague Javelin).

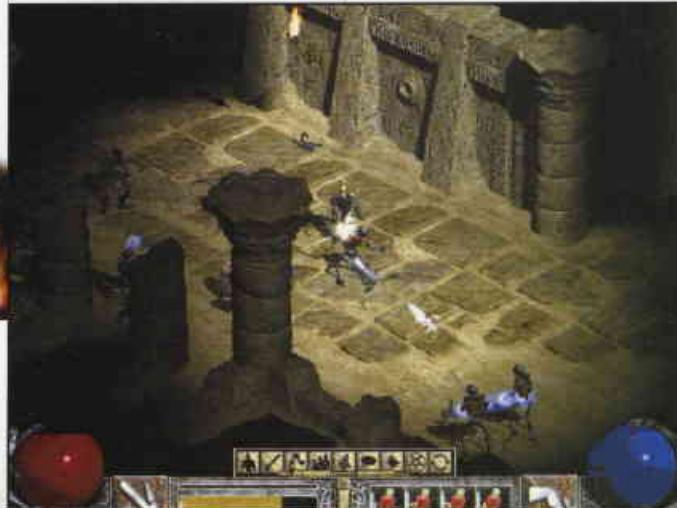


**Jab** (saplama) yeteneği, **Impale** güçlendirme yeteneği ve **Fend** savunma hareketi yer almıyor. Cirit tek elle kullanılan bir silah olduğundan Amazon aynı

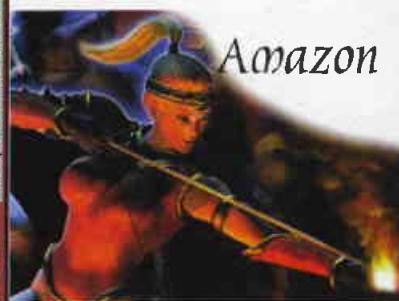
leceksiniz ama yalnızca Valkyrie düşmanlara zarar verebiliyor. **Dodge & Avoid** ve **Hand of Athena** (yaklaşan düşmanları yavaşlatır) defansif yetenekler olarak göze çarpıyor.

### Yaylar (Bow & Crossbow)

Bu ağaçta yayların gücünü artıracak 10 adet yetenek bulunuyor. Ama bu geliştirmeler kullanıldıklarında mana harcadıklarından, dengeyi iyi kurmanız gerekiyor. **Magic** manadan ok yaratırken, **Multishot**, bir oku birden çok parçaya ayırır. Bu ikisinin yanısıra soğuk ve ateş tabanlı, okların verdiği zararı artıran yetenekler de **[Freezing Arrow, Immolating Arrow]** mevcut.



## KARAKTERLER

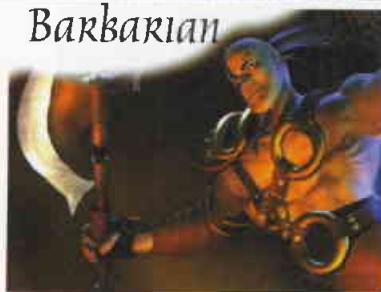


İşte menzilli silahlarda ustalaşmış olan kadın savaşçımız: Özellikle ok ve ciritleri ileri seviyelerde zehir, soğuk, elektrik gibi büyülerle donatlığında çok kuvvetli



## KAPAK KONUSU

### Barbarian



Evet işte dövüş makinası olan karakterimiz. Yakın dovusten hoşlananlar Barbarian'ın en çok aynı anda iki silah birden kullanabileceğini seveceklerdir. Özellikle de **Double Swing** yeteneğine vereceğiniz puanlarla bu iki silahlı birden aynı anda iki vuruş yapabileceksiniz. **Bash**, **Frenzy** ve **Axe Mastery** (şiddetli vuruş, cinnet ve balta ustalığı) yeteneklerinde de puanınız olduğunu varsayırsak nasıl bir canavar yarattığınız hayal edebiliriz. Kaybettiniz sağlığı **Find Health**

manları sizden korkutup kaçırabilecek veya onları size saldırmaları için kıskırtacaklar. İleri seviyedeki savaşçıları düşmanların AC'lerini ve verebilecekleri zararları düşürecek, onları dondurup sakatlayabilecek ve aynı zamanda kendi arkadaşlarınızın Mana ve seviyelerini geçici olarak yükseltebilecek. Barbarian savaşçılığı atarken geriye doğru eğiliip kollarını iki yana açarak bağıracak, tüm çıraklıklar farklı seslere sahip ve etkilerinlerin kafalarına düşen renkli gözyaşları veya kılçıklar halinde kendisini belli edecek.

Bu ağaçta iki yararlı yetenek daha var: **Find Health Potions** ve **Find Item**. Bunlar sırasıyla cesetlerden sağlık ve eşya bulmanızı sağlayan yetenekler. Ayrıca **Grim Ward** yeteneğiyle de cesetlerden korkunç totemler yaratılabileceksiniz ve bu size saldırın-

fansif güçlerinizi artıracak olan yetenekler.

#### Savaş Yetenekleri

##### (Combat Skills)

Evet işte gerçek bir barbarin kullanabileceği tüm özellikler bu ağaçta bulunuyor. **Bash** (CIVL 1) ile düşmanlarınıza bindirip yere serebilecek, **Leap** (CIVL 6) ile bir grup düşmanın üzerine atlayabilecek, **Double Swing** (CIVL 6) ile iki tanesine seri bir şekilde vurup **Stun** (CIVL 12) ile diğerlerini semsledebileceksiniz. **Whirlwind** (CIVL 30) ile Tazmanyan Canavarına benzer bir şekilde bir sürü düşmanı yerle bir edebileceksiniz.

**Dagger** gibi yeteneklere çok ihtiyaç duyacak. Buradaki amaç düşman daha çok yakına gelmeden once onu iyice zayıflatmak. Fırlatma ve koruma yeteneklerinin yanı sıra ölümlere komuta edebilmesi ve yardımcı çağrılabilmesi gerçekten de çok hoşunuza gidecek. "Necromancer, ölümlerle dolu kanlı savaş meydanına, eğitilecek potansiyel bir ordu görmüşesine bakıyordu" demiş eskiden biri. **Summon Resistance**, **Golem Mastery** gibi yeteneklerle yanınızda savaşan bu orduyu da iyice güçlendirebileceksiniz

### Lanetler (Curses)

Necromancer'in lanetleri, aynı Paladin'ın auraları gibi yetenek seviyeleri arttıkça süreleri uzayan ve daha geniş alana etki eden yetenekler. Bir kere yapıldığında etki sahası içindeki tüm yaratıklar saving-throw yapmak zorundalar. Yani her yaratığa tek tek tıklayıp lanetlemekle uğramayacaksınız. Daha bu ağacın başlarında Necromancer düşmanlara verilen zararı iki katına çıkarmak **(Amplify Damage)**, onların verdikleri zararı yarıya indirmek **(Weaken)** ve görüş alanlarını düşürmek **(Dim Vision)** yeteneklerine sahip olabiliyor. İleri seviyelerde düşmanın verilen zararı size HP olarak kazandıran **Reverse Vampire**, düşmanın size verdiği zararın aynısını ona da veren **Iron Maiden** gibi yararlı yetenekler bulunuyor.



İçerideki karanlık yanı ortaya çıkarmak isteyen oyuncuların tercih edeceğii karakter Necromancer olacak. Kuvveti az olsa da doğaüstü güçleri onun bu açığını fazlaıyla kapatıyor. En büyük ustalığı ise lanetlenmiş ruhları kendisine hizmet etmemeleri için çağrıbilmesi. Fiziksel olarak zayıf olduğundan, oyunun başına **Bone Armour**, **Amplify Damage**, **Weaken** ve **Poison**

yeteneğiyle olu yaratıkların cesetlerinden kalplerini sökecek kazanabileceksiniz. Oyunun başında bu ölüm makinesiyle hiçbir zorluk yaşamayacak olmanızı rağmen, oyun ilerledikçe büyütüler size zorluk çıkarabilirler. **Natural Resistance** (CIVL 30) yeteneğini kazanana kadar büyütülere karşı biraz dikkatli olmanız gerekecek.

#### Savaş Çıraklıları

##### (Combat Masteries)

Ustalıklar Barbarian'ın kılıç ve balta gibi silahları daha da verimli kullanmasını sağlayacak. Bu yeteneklerin hepsi pasif, yanı bir puan eklenikleri anda etkili olmaya başlıyorlar. Mesela 5. level Axe Mastery, %65 vuruş ve zarar kazandırırken, bu bir sonraki levelde %72'ye çıkacak. **Increased Stamina**, **Increased Speed**, **Iron Skin** ve **Natural Resistance** bu ağaçtaki de-



### Savaş Çıraklıları (Warcries)

İçinde en çok seçenek bulunan yetenek ağaçlarından biri. **Howl** ve **Taunt** sırasıyla düş-



## KAPAK KONUSU

### Zehir ve Kemik (Poison & Bone)

Bu ağaçtaki çoğu yetenek düşmanlarınıza fiziksel zarar vermek için yaratılmış. Bu ağaçtaki yeteneklerin yedisi uzaktan mermi, genişleyen halkalar ve patlama şeklinde kullanılıyor. Yakın dövüşlerde işe yarayacak tek yetenek **Poison Dagger**, o da zehire dirençli düşmanlara karşı bir yarar sağlayamayacak. **Corpse Explosion** ile cesetleri uzaktan patlatıp yakınlarındaki düşmanları büyük zararlar verebilecek, **Poison Explosion** ile patlama zararına bir de zehir zararı ekleyebileceksiniz. Bu ağaçta defansif özellikler de unutulmamış ve **Bone Armor**, **Bone Wall**, **Bone Prison** gibi koruyucu yetenekler eklenmiştir.

### Çağırma (Summoning)

Bu ağaçtaki yetenekler size iskelet ve çeşitli golemler çağırmanız için yardımcı olacaklar. Daha 1. levelde iskelet, 6. levelde ise ilk golemınızı çağırabileceksiniz. Ama onların yanınızda ne kadar kalabilecekleri size bağlı olacak. Bu konuda Bill Roper söyle diyor: "Necromancer'in dirilttiği iskeletler Rogue Manastır'ından açık alanlara geçtiğinizde de sizinle birlikte olacaklar ama Rogue Encampment'tan (Act I), Lut Gholein'e (Act II) geçemeyecekler. Buradaki kural şu: kiraladığınız kişiler town portallar, mağara girişleri, yukarı aşağı giden merdivenler gibi mekan değişimlerinde sizinle birlikte gelebilirler ama çağrılanlar gelemez. Bazı NPC'ler sizinle birlikte diğer Act'e geçebilecek ama ne kiralabilirler, ne de çağrılanlar bunu yapamayacak".

### Necro - fang

İstediğiniz herhangi bir yaratığı diritmek yalnızca **Revive** (Clvl 30) yeteneğiyle mümkün ve bu levele ulaşınca kadar epey saat harcamanız gerekecek. Yaratabileceğiniz dört tane golem bulunuyor, bunların en güçlüsü **Fire Golem** (Clvl 30). Yanınızda bir golem varken başka bir tane

yaratırsanız, ilki ufananacak ve yenisiyle değiştirilecek. **Summon**

**Resistance** (Clvl 24) yeteneğine puan verdığınız anda yaratığınız tüm yaratıklar daha dayanıklı olacaklar.

## Paladin



Paladin hem kendinin, hem de yanındaki arkadaşlarının yararıldığı defansif ve ofansif büyüleriyle dengeli bir karakter arayan oyuncuların gözdesi olacak. Paladin'den çıkan büyülü etkilere sahip ışık haleleri, ya da kısa auralar temas ettikleri kişileri, aurala ve temas ettiği kişiye bağlı olarak pozitif veya negatif etkileyecek. Auralara verdığınız puanlar arttıkça menzilleri de genişleyecek. Bir tanesi hariç Auralar için mana harcamanıza gerek olmayacak, **Prayer** yeteneğini kullanıldığınızda aktif olduğu sürece mana emmeye devam edecek ama emilen mana miktarı sabit olacak. Yani sizden başka bu yetenekten faydalananların sayısı, mana miktarını etkilemeyecek.

Tabii bu kadar güzel bir yeteneğin de sınırı var. Aynı anda yalnızca tek bir aura kullanabileceksiniz. Yeni bir aura yaptığınızda, aktif olan yenisiyle değiştirilecek. Eğer iki Paladin birlikteyken farklı auralar yaparsalar, ikisinin de avantajlarından yararlanacaklar.

### Savaş Yetenekleri (Combat Skills)

Paladin'ınızın içindeki savaşçıyı uyandırmak istiyorsanız, yoğunlaşmanız gereken ağaç bu. Diabolo'dan hatırlayacağınız **Holy Bolt** (Clvl 6) ağaçın ilk elemanlarının



dan biri olarak görünüyor. Bundan başka düşmanlarına kalınla vurup sersemletmenizi sağlayan **Smite** ve verdığınız zararı artırmak için HP'nizden çalan **Sacrifice** da ilk seviyelerde kullanılabileceğiniz yetenekler. Ağaçta ilerledikçe çok güzel yeteneklerle karşılaşıyoruz. **Zeal** (Clvl 12) sabit dururken çevrenizdeki birden fazla yaratığı aynı anda vurmağını sağlarken, **Vengeance** (Clvl 18) verdığınız zararlara ateş, elektrik ve soğuk zararı da ekleyecek. Bu ağaçın en sonunda yer alan **Fist of Heaven's** ile şanssız bir yaratığı cehenneme yollayabileceksiniz. Bu yetenek için daha önce **Hand of God** (Tanrıının Eli) ismi düşünülmüş. Çok güzel bir animasyonu olacağın dan emin olabilirsiniz.

### Defansif Auralar (Defensive Auras)

Eğer multiplayer oynayacaksanız sizin ve arkadaşlarınızın en çok işine yarayacak yetenekler

bu ağaçta bulunuyor. 'Arkadaş' olarak belirlenmiş oyuncular ve onların çağrırdığı yaratıklar da aynı auraların etkisi altına girecekler. Bu ağaçta özellikle elementel bağımlılık auraları çok işe yarayacak gibi görülmüyor. Ateş, soğuk ve elektrik tek başlarına birer yetenek olarak yer alıyorlar ve bunlarla beraber zehire karşı da bağımlılık kazandıran **Salvation** (Clvl 30) bu ağaçın en gözde parçalarından biri olarak hemen göze çarpıyor. Bundan başka AC'ınızı güçlendiren **Defiance**, mananızı geri kazanmanızı hızlandıracak olan **Meditation** (Clvl 24) ve size ölümlerden sağlık ve mana çalışmalarını sağlayacak **Redemption** (Clvl 30) diğer yararlı yetenekler

### Ofansif Auralar (Offensive Auras)

Bu auralar da aynı defansif auralarda olduğu gibi çevredeki tüm oyunculara ve çağrıdıkları yaratıklara etki ediyorlar. Yalnız aurayı seçtiğinizde aktif olmadan





once çok kısa bir zaman gerekecek, yani deliller gibi aura değiştirmek pek de akıllica bir hareket olmayacak. Bu ağacın ilk dalında verdiğiniz zararı artıran **Might**, vuruş şansını artıran **Blessed Aim** (CM 12), engellenemeyen vuruş yapmanızı sağlayan **Concentration** (CM 18) ve vuruş hızını artıran **Fanaticism** (CM 30) var. Ikinci dalda çevredeki yaratıklara ateş, soğuk ve elektrik zararları veren **Holy Fire**, **Holy Freeze** ve **Holy Shock** yeteneklerini görüyoruz. Üçüncü daldaki yetenekler yaratıkların saldırınızı onlara karşı kullanmanızı sağlayan yetenekleri içermiyor. **Thorns** yeteneğini verdiği zararı ona yansıtmanızı, **Sanctuary** undead'lere uzaklaştırıp zarar vermenizi ve **Conviction** düşmanın AC'sını ve bağılıklıklarını zayıflatmanızı sağlayacak.



## SORCERESS



Kılıçlardan, baltalardan çok buyu gücüne güvenenlerin gözde karakteri Sorceress olacak diye tahmin ediyoruz. Sorceress büyünün üç alanında ustalaşabiliyor: Soğuk, ateş ve elektrik. Bu yetenek ağaçlarındaki çoğu yete-

nek kendini fırlatılan büyüler şeklinde gösteriyor. Ama herhalde en çok hoşunuza gidecek büyüçü yetenekleri gökten inen **Thunder Storm**, **Blizzard** ve **Meteor** olacaktır. Sorceress'in bazı yetenekleri size Diablo'dan tanıdık gelecek. Bunlar arasında **Telekinesis**, **Teleport**, üç tane elektrik ve dört tane ateş büyüsü var. Yine tanıdık Mana Shield bu sefer kendini **Energy Shield** olarak gösteriyor. Guardian büyüsü de **Hydra** isminden geri dönmüş. Ne yazık ki Sorceress'in yakın dovuş kabiliyetleri, uzak dövüşle karşılaşıldığında hiç de yeterli görünmüyor. Büyücülerin ağır zırhları kullanamaları da onu yakın dövüşte gerçekten açık hedef haline getiriyor. Böyle durumlarda Sorceress'in büyüğyle yaptığı zırhlara güvenmekten başka çaresi yok. İşte burada imdadınıza

### Soğuğa Dayalı Büyüler (Cold-Based)

Sorceress'in soğuğa dayalı yetenekleri özellikle savunma açısından diğer ağaçlardan daha yararlı. **Ice Blast** ile düşmanları dondurabilecek veya **Frost Nova** ile onları yavaşlatarak size yaklaşmalarını engelleyebileceksiniz. Bu ağaçtaki büyülerin çoğu fırlatılarak kullanılan cinsten. Bu ağaçtaki en yıkıcı büyüler bir fırına yaratmanızı sağlayan **Blizzard** (CM 24) ve ölüm saçan kürünüz **Frozen Orb** (CM 30).



### Ateşe Dayalı Büyüler (Fire-Based)

Bu ağaçtaki bazı yetenekleri Diablo'dan tanıyorsunuz. **Fire Bolt**, **Inferno**, **Fire Ball** ve **Fire Wall**. Diablo II'de de ateşle oynamayı sevenlerin favori büyüleri olacak sanız. Bu ağaçtaki büyüler



**Frozen Armor** ve düşmanın saldırısı yeteneğini azaltan **Shivers** yetişecik. Tabii **Teleport** büyüsünü 18. levelde kazanacağınız için yakın dövüşlerden kaçmak daha kolay olacaktır.



## KAPAK KONUSU

Düşünsenize etrafınızı yaratıklar sararken 3 tane Hydra büyüsü yapıyorsunuz. Yanan etlerin kokusu oturduğunuz yerden bile duyulacak.

### Elektriğe Dayalı Büyüler (Lightning-Based)

Bu ağaçta da bir öncekinde olduğu gibi tanıdık büyülerle karşılaşacağınız. **Charged Bolt**, **Telekinesis**, **Lightning**, **Chain Lightning**, **Teleport**, **Nova** ve **Energy Shield**. Tabii bunların hepsi görsel açıdan oldukça zenginleştirilmiş. Bu ağaçtaki bütün büyüler menzilli olduklarından yakın dövüşte fayda sağlamaya caçıklar. Bu ağaçtaki en yıkıcı büyüğü olarak göze çarpan ise 24. levelde ulaştığınızda yaratıkları yıldırmalar saçarak öldürrecek olan **Thunder Storm**.



## BÖLÜMLER

Diablo II, Act olarak isimlendirilen dört ayrı bölümden oluşuyor. Her Act kendine özgü level'lere, düşmanlara ve grafiklere sahip. Her Act'te Diablo'daki Tristram'a benzeyen bir şehir var ve bu şehirlerin her biri Tristram'dan daha büyük ve tüm bu şehirler kendine has mimariye, popülasyona ve çevreye sahip. Diablo II'nin en büyük yeniliklerinden biri burada gözümüze çarpıyor. Artık kaplarının önünde bekleyen saticılar yerine şehirde dolaşan insanlar var, dükkanlara ve binalara girip inceleyebiliyorsunuz ve her yeni oyunda binalar random olarak yerleştiriliyor. Artık sadece zindanlarda değil, açık alanlarda da yaratıklar var. Hatta şehirleri saldırganlardan koruma ile ilgili görevler bile olabileceği hakkında bir rivayet bile



# KAPAK KONUSU

var. Yani işimiz biraz daha zorlaşmış. Blizzard Entertainment son bölüm hakkında henüz bir açıklama yapmadığından size sadece ilk üç bölümü tanıtıyor. Blizzard her zamanki gibi gizemli kalmayı seviyor herhalde. Bölümülerden genel olarak bahsettiğinden sonra, şehirlerin ayrıntısına ineceğiz.

## Bakalım Bizi Hangi Bölümde, Ne Bekliyor?

Act I'de şehrimiz vahşi bir ormanda bulunan The Rogue Encampment. Dikdörtgen şeklinde olan bu şehir yüksek duvarlarla çevrilmiş ve çok sıkı korunuyor. Buradaki halk karavan vagonlarında yaşıyor, bu karavanlar Andariel'i öldürmeye başardığınızda siz doğuya, diğer bölmeye götürecekler.

Act II doğudaki bir çölde geçiyor. Buradaki mimarı farklılık hemen dikkatınızı cekicek: burada halk odun ve çamur yardımıyla yapılmış basit evlerde yaşıyor. Bu bölümün en önemli yaralarından biri Palace of Lut Gholein. Sarayın altındaki Harem bölümünde şeytanı yaratıklar ciritt atıyor olacak.

Act III'de yine bir orman ortamdayız ama bu sefer sürekli yağmur yağan, her tarafın sular içinde olduğu tropikal bir orman burası. Bu bölümdeki şehir Kurast, birbirine çiruk yollarla bağlanmış, bataklığın etrafına dağılmış olan binalardan oluşuyor.

Act IV ise daha önce de söylediğim gibi Blizzard'in hakkında çelişkili iki tane açıklama yaptığı bir bölüm. Once bu bölümün, diğer bölümelerin yaklaşık 3-4 katı büyüklüğünde olacağını söyleyen Blizzard, daha sonra bu bölümün final bölümü ismine uygun olarak, tam bir bölüm yerine içinde son bir yüzleşmenin bulunacağı ufak bir bölüm olabileceğine dair ipuçları verdi. Gerçi oyunu oynadığımızda göreceğiz.

Bölmelere kısaca bir göz attıktan sonra şehirlerimizi daha yakından tanıtmaya başlayabiliriz.

## Act I: The Rogue Encampment

Andariel, namı diğer The Maiden of Pain tarafından Manastırlarından uzaklaştırılan Rogue'lar birbirlerinden kopmak için aceleyle hazırladıkları sığınaklarına yerlesirler. Ro-

ge'ların çoğu Andariel'in büyüleriley de değiştiklerinden artık şeytana hizmet etmeye başlamışlardır ve bu yüzden iyiliği benimsenmiş olan Rogue'lar kendilerini kamplarına kapatırlar, sayıları az olsa da kampın girişini ve etrafındaki yolları elliinden geldince korumaktadır.

Bu kampta önemli NPClerin çoğu kadın. Demirci Charsi, bü-



gue'ların çoğu Andariel'in büyüleriley de değiştiklerinden artık şeytana hizmet etmeye başlamışlardır ve bu yüzden iyiliği benimsenmiş olan Rogue'lar kendilerini kamplarına kapatırlar, sayıları az olsa da kampın girişini ve etrafındaki yolları elliinden geldince korumaktadır.



The Rogue Encampment, ilk üç bölüm içindeki en kaba şehir. Diablo'daki Tristram'dan bile daha az gelişmiş olan bu şeherde güzel bir mimariye, büyük yapılara rastlamak imkansız. Gece ışık sağlamak üzere etrafı birçok meşale bulunuyor. Kampta demirci dükkanı, bir karavan, birkaç çadır ve kamp ateşleri var ve bunlar birbirlerine patikalarla bağlanmıştır. Etrafta bu açık hava ortamına uygun olarak yerleri gagalayan tavuk-



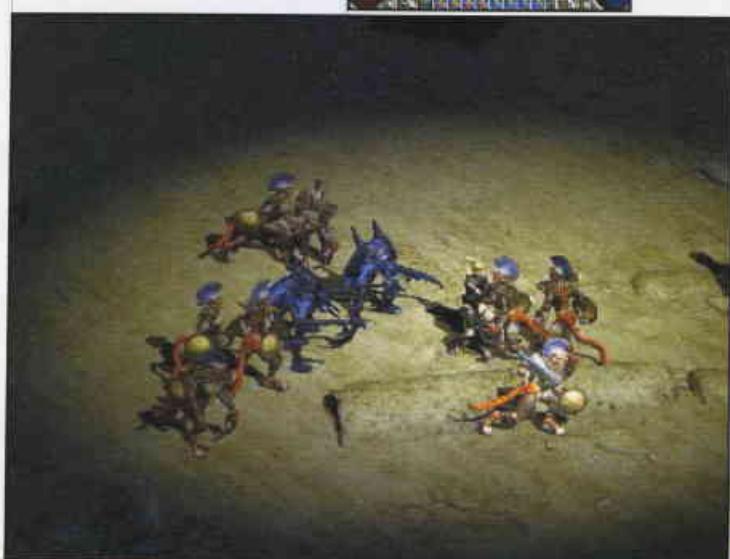
lar çok ayrıntılı olarak çizilmiş ve bunlardan bazıları size gerçekten de vay be dedirtecek kadar güzel.

Şehrin içinde güvende olmanızı rağmen, aslında şehrin altı yaratık kaynıyor. Yer altındaki Kanalizasyon bölgesi ve Lut Gholein Sarayı'ndan ulaşacağınız Harem yaratıkların başlıca sığınakları olarak göze çarpıyor. Ayrıca şehrin dışına çıktıığınızda, çölde her cins iblisle karşılaşmanız mümkün.

Bu şehrin insanları da şehir mimarisine uyum sağlamışlar. Etrafta rengarenk giysiler giymiş, turbanlı, şalvarlı tipler görmeniz mümkün. Güneş altında çok kalındıklarından ten renkleri de koyulmuş. Bu bölümdeki NPCler hakkında çok fazla bilgi yok, ama Act I'den sizinle birlikte yolculuk eden Warriv ve Cain'e burada da rastlayacaksınız. Bunun



Lut Gholein şehrinin etrafı, Diablo'nun kardeşlerinden biri tarafından fethedilen çol ile kaplı olduğundan şehir büyük bir tehlike altında. Binalarda ilk dikkatizi çekecek olan şey Arap tarzı mimari olacak. Bu mimari, çol ortamına mükemmel bir şekilde uyum sağlamış. Tüm bina-





## KAPAK KONUSU

dışında şehirde birden fazla tüccar olduğu biliniyor.

### Act III - Kurast

Etrafi yağmur ormanlarıyla

Kurast'ta yol bulmak diğer şehirlerde olduğundan daha zor. Dükkanlar birbirine karışık bir köprü ağıyla bağlanmış ve bunların çoğu çıkmaz yollarla sonuç-

vel değil. Bir şehrin sınırları içinde, hiçbir tehlikeden veya tehditin bulunmadığı güvenli sigınma yerleri bulabileceksiniz. Level ise bunun tam tersi: yaratıklarla dolu, karakterinizin sürekli saldırdı riski altında bulunduğu yerler. Ornek vermek gerekirse Diablo'da şehir Tristram, leveller ise Cathedral, Catacombs, Caverns ve Hell id. İlk oyunda "arazi" diye bir şey yoktu, bu da Diablo II'nin getirdiği en büyük değişikliklerden biri.

Level'lar Random Level Yaratıcısı tarafından yaratıldılarından, başladığınız her oyun diğerinden farklı görünecek. Hatırlarsanız Diablo'da kısmen de olsa bu teknigi kullanıyordu, ancak Diablo II bunu bir adım daha ileriye götürüyor. Bu devasa levellerin herbirinde random olarak yaratılmış kaya oluşumları, çitler, ağaçlar, yamaçlar, sayısal yerçekili bulunacak ve bu da aynı leveli tekrar görme olasılığını neredeyse sıfır indiriyor.

Act'lerde ilerledikçe leveller de iyice zorlaşmaya başlayacaklar. Diablo II çıkmadan önce, bu yerlerde karşılaşacağınız tehlikeleri bilirseniz daha rahat edersiniz diye düşündüğümüzden kendinizi eğitemeniz için gereken tüm bilgileri vermeye çalışacağız.

### Act I'deki Leveller

The Wilderness: Kendinizi savaşmaya hazır hissettiğinizde Rogue Encampment'tan kacak ve verilen görevleri tamamlamak için dört bir yöne uzanan geniş arazilerde dolasılabilirsiniz. The Wilderness size atmosfer olarak Diablo'daki Tristram şehrinin animsatacak ama daha geniş ve daha ölümcül bir yer burası. The Wilderness leveli de kendi içinde Blood Moor, Dark Woods ve Stony Plains gibi ufak kısımlara ayrılmış, değişen zorluklarda ve fark-

lı yaratıklara sahip kısımlar. Yine de bu kısımların görünümleri birbirinden çok da farklı olmayacağı. Bu levelde çok çeşitli yaratıklarla karşılaşacaksınız. Orneğin Andariel'in etkisi altındaki Rogue'lar, Fallen ve diken fırlatan Thorn Beast bunlardan birkaçı. Wilderness görünüm olarak yanmış evler, türbeler, taş duvarlar, çitler ve ölü bedenlerle kaplı.

The Burial Grounds: Burial Grounds, Blood Raven ismindeki Rogue Priestess'i öldürmek için geleceğiniz yer. Onu bu mezarlık bölgesinde bulacaksınız ve sizi engellemek için mezarlardan ölüleri çıkarabilecek. Bu alan granit kaldırımlı taşları, mezarlar, demir parmaklıklar ve sarımsıkları kaplanmış kapılar gibi göktik bir mezarlıktan bekleyebileceğiniz her türlü görsel özelliğe sahip. Bu levelde bolca ölüyle uğraşmanız gerekecek.

The Crypts: Burası Burial Grounds'taki açık bir kabirden girebileceğiniz, iki katlı ufak bir alan ve içerisinde tahmin edebileceğiniz gibi iskelet ve zombi kaynıyor.

The Caves: The Caves ilginç bir level. Mağaralarda iki kısım var ve ikisi de neredeyse aynı yerleşme sahip. Birçok kata sahip olan ana mağaralardaki amacınız en üst kata ulaşıp açık araziye çıkabilmek için bir çıkış bulmak.

Veya is-



kaplı bir bataklığın çevresindeki kadim taş harabeleri ve çurumış destekler üzerine inşa edilmiş bir şehir olan Kurast'ın mimarisinde ilk dikkati çeken şey duvarlarında çürümuş tahtalar olan yıkık dökük binalar ve her yöne doğru uzanan köprüler oluyor. Şehrin dışında ise bu bölümdeki zindanların çoğunun barındıran taş yapıları, tapınaklar ve piramitler var.

İnlüyor. Kurast'tan dışarıya açılan birçok giriş çıkışlar var ve bu bölümdeki yaratıkların tümü şehrin dışında bulunuyor.

## LEVEL'LAR

Diablo II'nin geçtiği alan Diablo'dan çok daha büyük, içerisinde birçok zindan ve alan içeri-



yor. Önceki Diablo'da level ne anlamına geliyor onu bir inceleyelim. Buradaki leveli, karakterin gelişlikçe kazandığı levelle karıştırma yin. Diablo II'de level, kendine has görünüşe ve yaratıklara sahip olan alanlara, yapıtlara veya diyaloglara verilen isim.

Az önce tanıttığımız şehirler Le-



## KAPAK KONUSU



terseniz aşağıya inip üst katlardan çok daha büyük olan alanlarda dolasabileceksiniz. Den of Evil olarak bilinen mağaranın diğer kısmına ise oradaki tüm yaratıkları temizlemek üzere gideceksiniz. Aynı Diablo'daki zehirlenmiş suyu temizleme görevi gibi bir

Tristram: Elbette bu isim size hiç de yabancı gelmedi. Diablo'daki şehrimizin bu sefer ufak (?) bir sorunu var: Tamamen harameye dönüş ve zombiler tarafından işgal edilmiş. Bu leveldeki amacınız Diablo'daki eşya tımlayıcıımız Deckard Cain'i kurtarmak. Hatırladınız, değil mi? Onu Tristram'dan kurtardığınızda bu iş sizin için ücretsiz olarak yapacak.

The Cathedral: Cathedral, Manastır'ın yanındaki büyük bina. Zemin katı gerçekten de çok büyük, Diablo'daki zindan bölümlerinden çok daha geniş. Büyük bir holü, vitraylı camlar ve şamdanlarla süslenmiş birçok yan odası, arka bahçesi ve mozaikle kaplı duvarlara ve yer doşemelerine sahip diğer alanları var. Bu levelin, Act I'deki en zor ikinci level olduğunu söyleyeniyor.

The Monastery: Bu level, Act I'deki ana görevimizi gerçekleştireceğimiz yer. Geniş bir avlusuna, ye-

mek salonları, atriumları, kötü rogue'larla dolu oturma odaları, hapsanesi, depoları ve birçok alt katıyla tam bir baş belası level olacak bu manastrı. Rogue'ların yanı sıra etrafında birçok Fallen, Thorn Beast ve diğer yaratıklar bulunacak.

The Rogue Barracks: Rogue'ları Manastır'ın alt bölümü. Bu bölümdeki oturma ve yatak odalarında birçok rogue ile karşılaşmanız gerekecek.

The Jail: Burası da aynı Barracks gibi ulaşmak istediğiniz yere giderken geçmeniz gerekecek bölmelerden birisi ve yine özellikle rogue'ların hükümdürü yerlerden biri. Act II'deki Leveller

The Sewers: Burası tahmin edebileceğiniz gibi karanlık ve nahoş bir yer. Etraf yaratık kaynıyor ve Act II'de alacağınız ilk görev sizi onların tam ortasına gönderecek. Kanalizasyonların en güzel tarafı yukarı çıkan birçok merdiven bulabileceksiniz. Böylece istediginiz zaman dışarı çıkmak tekrar kaldığınız yere inebileceksiniz. İçerişini sıkacak derecede dar yolların birleştiği geniş odalara sahip bir labyrint görünümünde. Kaybolmanız pek de zor olmayacak gibi görünüyor.

The Palace of Lut Gholein ve Harem: Lut Gholein'in sarayı, şehrin tam ortasında yer alan çok güzel bir yapı. İçeride şeytanı güçler tarafından ele geçirilmiş Harem'e giriş var. Mimari olarak tüm orta doğu şatafatı kullanılmış doğuya özgü halflar, vazolar ve bol renkli, harika görünen yapılar. İçeride iskeletlerden tutundu da, mutasyona uğramış yaratıklara (mesela dev örümcekler) kadar birçok cins yaratık var.

The Tombs: Act II'de birbirine dizayn açısından benzeyen birçok mezarla karşılaşacaksınız. Act II'nin sonlarına doğru Valley of Kings'e ulaşmak için kullanacağınız yedi mezarın yanında, çöle dağlımış çeşitli mezarlarda bulunuyor.

The Desert: Bir çöl ortamında ne ararsanız bu levelde bulacaksınız: ölü ağaçlar, kaktüs bahçeleri, kuru bitkiler, kalyalar, yamaçlar ve dev iskeletler (I). Tüm bu görünüme ek olarak toz haline gelmiş yapılar, çalılıklar ve kırkın bir toprak da sizi bekleyenler arasında. Yaratıklar bölgeye çok iyi uyum sağlamışlar: böceğimsi Sand Maggot (kum kurtları), surungen Claw Viper (pençeli engerek), mumyamsı Dried Corpse (kurumış ceset) ve insan cesetlerini silah olarak kullanan devasa Blunderbore.

The Catacombs: Catacombs büyük miktarda undead'in iskeletleri, zombiler, mumyalar) cirittatlığı, ve bunlar yetmiyormuş gibi bir de Blunderbore ve birkaç başka yaratığın da bulunduğu bir level.

The Sand Maggot Hive: Bu level ilk olarak 3 Temmuz 1999'da, Alman oyun dergisi Gamestar tarafından yayınlanan oyun filminde görüldü ve büyük ilgi çekti. Bu yuva gerçekten uzun ve dar tünelерden oluşuyor. Elbette bu tünelerin Sand Maggot kaynadığını söylemeye gerek yok. Bu yaratıklar normalde görünmüyorkular, yanlarına yaklaşlığınızda aniden





yerden çıpıp saldırıyorlar. Ama túnneler dar olduğundan çoğunlukla birden fazla Sand Maggot ile karşılaşmak zorunda kalmayacaksınız.

#### Act III'teki Leveller

The Jungle: Jungle leveli yine bir açık arazi olarak tanımlanabilir ama burası Act I ve II'deki açık arazi levellerinden (Wilderness ve Desert) çok daha geniş olacak. Ağaçlarla, göllerle, kanallarla kaplı sonsuz uzunlukta görünen dar ve dolambaçlı yollarla dolu bir arazi. Bu yollar bir labirent gibi dağınık ama çoğu sizi taş tapınaklara, açıklıklara, evlere ve diğer ufak binalara ulaştıracak. Bu leveldeki yaratıklar Act II'de karşılaştığınızdan çok daha can sıkıcı, çoğu zehirli saldırılarında bulunabiliyor ve aralarında büyü yapan yaratıklar da var. Bunlar yetmişmorm gibi bir de yakından saldırın yaratıklarla uğraşmanız gerekecek. Minik ve hızlı Fetish'ler, Frog yaratıkları, Zakarum fanatikleri ve birçok su yaratığı.

Kurast Bazaar: Kurast Bazaar da Act III'ün yüzeyde geçen levellerinden biri ama ormanın bir parçası değil. İçinde küçük dükkanlar ve binalar olan bir pazar



yeri görünümünde daha çok. Burada insanların bulunmayıinin sebebi ise bu yerin birçok yaratık tarafından işgal edilmiş olması. Burası oldukça zorlu bir ortam çünkü burada Chain Lightning ve Blizzard büyülerini çok seven Zakarum Zealot'lar ile karşılaşacaksınız.

Stone Temples: Bu level hakkında çok fazla bilgi yok ama yarınlanan göründülerden oldukça zorlu bir level olduğunu tahmin ediliyor. Ortam Dark Lord ve Zakarum Mage gibi yaratıklar tara-

findan yönetiliyor. Bu da bir yeraltı leveli olduğundan, aynı Act I ve II'de olduğu gibi Act III'te de yüzey levellerinden daha zor olduğunu tah-

min etmek hiç de zor değil.

Spider Jungle: İşte oyunda varoluğu açıklayan en son level. Daha ismi bile tam olarak kesinleşmiş değil. Adından çok rahat anlayabileceğiniz gibi her yer çeşit çeşit örümceklerle kaplı olacak. Bu levelin ilerilerinde bir ağaç kovuğundan girebileceğiniz Spider Lair adlı alt bölüm ise sizi oldukça zorlamaya aday, korutucu bir bölüm.

#### Artık Kapatıyoruz

Evet, herhalde bu kadar bilgi sizi oldukça tatmin etmemiştir. Oyun hakkında hiçbir şey bilmeden önce bize sabırsızlıkla beklediğimiz bu oyunu, sanırım artık daha büyük bir hevesle bekleyeceksiniz. Tabii Blizzard'in ne yapacağı hiç belli olmuyor, 1999'un sonunda diye açıkladıkları Beta test olayı bu ayın sonunda (Mart) kesin olarak

## KAPAK KONUSU

başlayacak deniyor. Bu yüzden aياğa söylemek gerekirse oyunun çıkış tarihi olarak Haziran 2000 bana pek de mümkün görünmüyör. Beta'da hataların bulunması, düzeltmesi falan kolay iş değil elbette. Tabii belki Blizzard'da bazı diğer firmaların yaptığı gibi oyunu çeşitli buglarla piyasaya sürüp, çıkaracağrı Patch'ile bunu düzeltmeye çalışabilir. Sizi bilmem ama ben 3 ay sonra hatalı bir Diablo II oynayacağımı, bir 3 ay daha bekleyip tamamen kusursuz bir Diablo II oynamayı tercih ederim. Bakalım hep beraber bekleyip göreceğiz. Ayrıca eğer Blizzard Act IV ile ilgili bilgi vermeye karar verirse (ki bilgi vermemesinin en büyük sebebin rakiplerinin eline koz vermeme olduğu söyleniyor) öğrendiğim ayrıntıları.



#### Eser Güven



# İNCELEMEMEYE BAŞLIYORUZ...

44

**NOX**

Üçkağıdın ve hinliğin bininin bir para olduğu harika bir RPG. Özellikle Online oyuncuları zevkten çıldırtacak olan NOX Diablo'nun tahtını alabilecek mi?



48 Amerzone

İlginc bir atmosferde heyecanlı bir adventure oynamayla ne kadar oldu? Amerzone bu ihtiyacımızı giderebilecek mi acaba?



56 Creatures 3

Sanal bir canüyü büyütüp yaşamak elinizde. Ama acaba bu deneyim gerçek bir canıyla büyütmeye eş olabilir mi?



65 Dirt Track Racing

Kırı bir yarışta tehlikeli rakiplerle karşılaşmak ilginizi çeker miydi? Yarış oyuncuları sevmenizi fazlasıyla mutlu edecek bir yapım.



62 Extreme Biker

Sierra'nın motorsiklet yarışı kafanızı gözünüzü yarmadan motor kullanabilmenizi sağlıyor. Mad Dog'in bütün ay çığırında oynadığı oyuna bir göz atın.



60 Jane's USAF

Simülasyon ustası Jane's yerek hedeflətəcək bir uçuş simülasyonuyla daha karşımızda, USAF göklerin yeni hakimi olabilir mi?



52 Nations WW2

Hava savaşlarının delikanlıca yapıldığı dönemleri anlatan güzel bir oyun. Psygnosis imzali oyun, roket salayıp oyun bitirmekten sıkılanlar için...



58 Rally Championship

Aklınızı uçaracak bir hız tuzagi. Otomobil yarış oyuncuları için devrim sayılacak bir oyuna mı karşı karşıyayız?



47 Rising Sun

West Front ve East Front'dan sonra serinin devamı Rising Sun'a geldi. Bu sefer Japonlar Amerikalıları Jena dövüyorlar.



54 Sid Meier's Antietam

Bir dakikada 5000'den fazla insanın olduğu gerçek bir savaşın hikayesi. Sid Meier'in son oyunu ilginizi çeker mi?



50 Star Trek Hidden Evil

Star Trek hayranlarını mutlu edip edemeyeceğini hep beraber göreceğiz yeni bir Star Trek oyunu. Bu kez bir aksiyon macera...

# BAŞLIYORUZ

İncelemelere girmek sanıldığı gibi basit bir iş değildir. Çoğunuzun bir kaç saat içinde okuyup bitirdiği bu incelemeler için bütün yazarlarımız bir ay boyunca çalışıyorlar. Uykusuz geceler geçiriyorlar. Oynuyorlar yazıyorlar, yazıyorlar oynuyorlar. Ve en doğru değerlendirmeyi yapabilmek için şekeiten şekilde giriyorlar.

Yeni sayımızda da bu tempo içinde gerçekleşen incelemeler içinde ilginizi çekecek pek çok oyun var.

Dikkatli bakarsanız eski sayılarımıza orantı, puanların biraz düşük olduğunu düşünebilirsiniz. Bunun sebebi, piyasaya giren oyunları daha sağlıklı değerlendirebilmemiz için not baremimizi biraz kırmamızdır. Yani kısacası, biraz daha not cırmızı olduk. İncelemeleri okurken bu bilgi aklığınızda olsun. Level Hit ve Level Klasik ödülünü almış oyunları kaçırmanızı da tavsiye ederiz.



72 Road Rash: Jailbreak  
Sağa sola çarpmakta sakınca olmayan ayağı diğri ve çok güzel bir motosiklet yanısı.



74 Mission: Impossible  
Bir saniye sunma kılavuzunu imha edecek bilgisayarlar, hatta içat etmedi ama oyunu dynamik ve zevkli.



76 Bloody Racer II  
Ardı sonu gelmeyen "tonu döv-bunu döv" telden bir daha mı? Yoksa son bin yılın en iyi oyunu mu?



77 Rally Championship  
Bu sayı yarı oyuncuları bıkaş fazla oldu ama iylleri ve katılanları hatırlaya gönümüz kaliteyi anlamamıza yardımcı olacak.



78 Tomba 2  
Platform türünde Sony'den gelen oyun eğlenceli değil mi? Bir de siz göz atın.



80 Console Master  
Televizyonların yeni yıldızı ve Bysantin oyununun aktörlerinden Çukur Murat dan Level'e Stef Bozbiba gibi lağlıklar.

## TOP 10 PC

		Playstation	
Age of Empires 2	34	Clock Tower	16
Championship 2000	26	Gran Turismo 2	9
TZAR	14	Resident Evil 3	7
Fifa 2000	12	Medal of Honor	5
NBA Live 2000	12	Medievil	4
Sims	11	Rally Cross 2	2
SWAT 3	9	Tarzan	1
Grand Theft Auto 2	8	Castlevania	1
Tiberian Sun	7	Final Fantasy 8	1
Quake 3	5	Driver	1



# NOX

Büyü ve kılıç tarihin en vazgeçilmez silahları olmuştu. Ama artık yeni bir alternatifiniz var : Kontrol.

**Yapım:** Westwood

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat

**Tür:** Action-FRP

**Web:** [www.westwood.com](http://www.westwood.com)



Westwood bu oyunun üzerinde epey uzun süredir uğraşıyordu. Diablo'nun piyasadaki hala ulaşılamamış tacını tek hamlede kapmak için. Oyuna farklı bazı özellikler getirdikleri kesin, ama yine de hepsi Diablo'nun sabahlara kadar defalarca oynamamızı sağlayan atmosferini yakalayabilmış mı, tartışılır.

Gerçekten de uzun çok uzun zamandır reklamları yapılan ve merakla beklenen bir oyundu bu Nox. En nihayetinde geldi, göründük, oynadık, bitirdik, birbirimizi yedik, dergide sabahladık (kaçar mil), uzun uzun konuşduk ve en sonunda bazı kararlara vardık. Tamam, grafikler güzel, efektlerle laf yok, Diablo'yu kendine örnek edinmeden özgün bir oyun yaratılmaya çalışılmış (hatta bu yüzden takdir de ettiğim), ama yine bir



şeyler israrla eksiki. Niye Diablo'yu bitirdikten ayalar sonra bile bilmem kaç on kere daha bitirmeye telaşı içerisindeyken, bu oyunu bir kere bitirmek, üstelik diğer karakterlerle oynarkenambaşa senaryolarda oynamak varken,

yetiyordu? Karakterler belli bir level'i geçemediğinden mi. Oyunun gerçekçilikten uzak, tam bir bilgisayar oyunu havası veren "bolum bölüm" oynaması mı (oda ne demek demeyin, bir oyun oyun olduğunu ne kadar hissettiyorsa bu o kadar kötüdür, atmosferi feci şekilde bozur), oyunun kisalığı mı, yoksa oyunun bazı katı kurallarla oynaması ve oyuncuya çok seçme şansı vermemesi mi? Açıkçası bilmiyorum, ama yine de bildiğim bir şey var, o da tüm bunlara rağmen kesinlikle NOX'u oynamasının çok zevkli olduğu ve Diablo 2 gelene



kadar tartışmasız bu türün tercih etmeniz gereken tek temsilcisi olugu...

## "Ilberate totame..."

Oyunumuzun aslında benim sevdığım tarzdan ilginç bir konusu var. Hani şu gerçek dünyaya fantastik dünyaları birbirine bir şekilde bağlayan boyut kapıları vardır ya. İşte sıradan bir Amerikan genciyken böyle bir boyut değiştirmeye olayından sonra kendimizi Nox adlı ülkede *geriye* kalmış tek

Necromancer güzelligizeli (bence) Hecubah'ı öldürmeye kalkaren buluyoruz. (Oyunun orjinal kitapçığında Nox'un tarihi hakkında hemen her türlü ayrıntılı bilgiyi bulabilirsiniz). Tabii lisede bize öğrettikleri bir necromancer karşısında pek etkili olmayacağından kendimizi Nox dünyasındaki üç ana gruptan birine dahil etmeli ve onun öğretlerini benimsemeliyiz.

Bunlardan warrior ve wizard herkesin bildiği hemen tüm bu tip oyunlarda olan meslekler. Bir kaslı kolunu diğer mistik sözcükleri kullanır. Ama ilk defa bu oyun da gördüğüm bir seçenekiniz var ki oynaması epey eğlenceli ve epey ilginç : conjurer. Yani doğrudan değil de yarattığınız veya kontrol altına aldığınız yaratıkları yöneterek düşmanları öldürüleceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen gösterdiğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neysse ki, oyunun tüm kaderini etkileyebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen gösterdiğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neysse ki, oyunun tüm kaderini etkileyebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen gösterdiğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neysse ki, oyunun tüm kaderini etkileyebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen gösterdiğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neysse ki, oyunun tüm kaderini etkileyebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen gösterdiğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neysse ki, oyunun tüm kaderini etkileyebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen gösterdiğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neysse ki, oyunun tüm kaderini etkileyebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayısız da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksiz. Gerçekçi olmasına özen göster請您. İşminizi falan da yazdıktan sonra toplam 11 bölüm boyunca sürecek maceranızı başlıyorsunuz.

Ama oyunun ilginç yanı şu ki, aslında takdir edileşi bir özellik, seçtiğiniz karaktere göre izlediğiniz senaryo farklı oluyor. Yani Diablo'daki gibi hangi mesleği seçerseniz seçin aynı haritada başlayıp aynı görevleri alımıyorsunuz. Hoş Diablo'da olan randomnessı bu oyunda yok mesela. Demek istediğim oyundan boyunca yapacaklarınız çok düz. Fazla seçenek hakkınız yok ve size verilen 11 bo-





lümü sırasıyla yapımcıların istediği şekilde uslu uslu oynamalısınız. Ama işte oyunun bu zayıflığı da seçeğiniz mesleğe göre farklı bir yol izlenmenizle kapatılmış. Gideceğiniz yerler, karşınıza çıkan eşyalar ve görevler, hepsi farklı oluyor (aslında her karakterle oyunu bitirmedim, büyük konuşmaya yim, ama muhtemelen son iki bölümde senaryoların hepsinin kesmesi lazım). Böylece bir bakıma oyuna baştan başlamamanız için bir mazaretiniz oluyor.

Oyuna girdiğinizde ilk bakışta oyuncunun Diablo'nun çok benzeri bir sisteme benzediğini görürsünüz. Ama kontroller Diablo'daki gibi değil ve daha güzel. Oyun başladığınızda göreceksiniz, ve kesinlikle değişiklik yapmayı. Diablo'da sol tuşa basınca tam

ma yaklaştırsanız adam yürür, uzaklaştırsanız da koşar. Diğer bir deyişle daha "kontrollü" bir kontrol sistemi

Her karakterin 4 ana özelliği haricinde bazı farklı yetenekleri var. Mesela wizardlar görünmez buyu-tuzakları kurabiliyorken (single player da hiç gerek yok, multiplayer da aşırı zevkli ve gereklilik) conjurerler bomber denilen garip yaratıkları yaratabiliyorlar (kısaca anlatayım: bu yaratıklara istediği niz üç tane büyü

yerleş-

tiryorsu-

nuz ve bırakı-

yorsunuz kendi haline, haritadaki ilk düşmanı bulup kendiliğinden patlıyor, tabii ki büyülerle birlikte. Wizardın kurduğu tuzakların gorusunu ama düşmanları takip eden versiyonu yani savaşçılar da bazı özel yeteneklere sahipler (mesela war cry

bastiğiniz noktaya doğru adam koşardı. Bunda ise sağ tuşa basılı tutarak istediğiniz yöne adamı götürüyorsunuz. Eğer oku ada-

ortamda büyü namına her şeyi yok ederken, tread lightly sessizliği ve tuzaklara yakalanmadan geçmenizi sağlar). Oyun ilerle-



dikçe bu yetenekleriniz de gelişecektir tabii. Ayrıca wizard'ın yapabileceğii 46 büyü, conjurer'in da yapabileceğii 24 büyü ve çağırabileceğii bir o kadar da yara-

experience kısmında gözüken bir sayı var, ama o puana ulaşmak için oyunda yeterli kazanabileceğimiz experience yok!

**...ex inferis"**

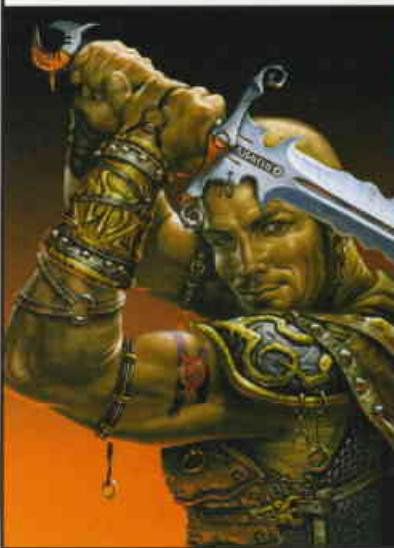


tik var.

Oyun ilerledikçe ve karakterleriniz gelişikçe yavaş yavaş daha çok büyü ve özellik kazanıyorsunuz (özellikle bazı büyüler için son bölümden öncesini unutun). Karakteriniz gelişikçe ayrıca dört ana özelliğiniz de boş durmuyor tabii, git gide artıyor. Ama ne yazık ki böyle bir oyunda karakter levelleri 10'dan fazlaya çıkmıyor (gerçi 10. nevelde da next level

Oyunun diğer ilginç özelliklerinden bir tanesi True Sight özelliği, ki bence bu kesinlikle her oyunda olması lazım. Her ne kadar 3. kişinin gözüyle oyuna bakıyor olsak da, karakterimizin gerçekçi bir görüş sistemi olması açısından bu önemli. Bu sistemde karakter ne görürse sız de onu görüyorsunuz. Her şey gerçekçi, fizik kurallarına sadık kalılmış (yani ağaçın arkasındaki adamı ağaçın yanına





gelene kadar göremezsiniz. Oyundaki objeler de bu gerçeklik olayından nasibini almış. Hemen her ekranında hareket ettirebilceğiniz veya etkileşimde bulabileceğiniz bir sürü eşya, taş, sandık vs var ve bunlara çeşitli şeyler yapabilirsiniz. Su dolu bir varille ateşi söndürebileceğiniz gibi, bir kapının arkasına çeşitli eşyalar yığıp açmasını da engelleyebilirsiniz. Hoş, bu kadar gerçekçilik falan dedik, ama oyunu ilk oynamaya başladığımızda beni hayal kırıklığına uğratan bir iki ayrıntı oldu ki, bunların en önemlisi kasabadağı insanların fazlaıyla mekanik olduğunu. Ben bir insanla konuşduğumda robot gibi devamlı bana aynı seyleri söylemesi-



ni istemem, (en azından söyleyeceğini bir kaç sefer sonra tekrarlasın) ve daha da önemlisi evinin içine girip yatağının yanındaki sandıktan göz göre göre parasını çaldığında bana melün melün bakmasını ve sonra kendisine hiç bir şey görmemiş koynun muamelesi yapmasını hiç istemem. Böylelesin gerizekalı dost birlikler yapan Westwood'dakiler neyseki aynı saçılığı düşmanlar konusunda göstermemişler ve güzel bir yapay zeka yapmışlar. Onların görüş açısından girdiğinizde sizı bazı çok özel yerlere girmeniz dışında sonuna kadar (hatta katlar arasında bile) izleyen ve yeterince yara allığında fellik fellik son sürat kaçan düşmanlar, hem oyuncun atmosferini arttıyor hem de daha bir hirs yapmanızı sağlıyor. Bu bakımdan iyi, ama aynı yapay zekanın kasabadağı insanlar için de geçerli olmasını isterdim...

Westwood'taki insanlar oyunu yaparken multiplayer olayına da ağırlık vermeyi unutmadılar. Arena, capture flag, King of the realm gibi modlarda oyunu oynamanız mümkün. Özellikle King of the realm'i kesinlikle multiplayer da oynamanın tadına varın (ebe olmaya çalıştığınız ve büyüğe ve kılıçlarla oynanan bir ebelemece düşünün!), çünkü çok çok zevkli. (özellikle de grubunuzda "pardon ayıları görünen var mı?" diyen bir yazı işleri müdürüñüz varsa)

Oyunda genel olarak bahsedebileceğim çok şey var, ama hem yerim yok hem de hepsi zaten oyun kitapçığında fazlaıyla var. O yüzden okuduğunuza delegecek bir tavsiye bölümyle yazımı bitirirken, tüm oyunculara Nox'u gönül rahatlığıyla tavsiye ederim..

Ben oyunu wizard olarak oynayıp bitirdiğim için ancak büyütürler hakkında tavsiyede bulunabilirim, ona göre (bu arada bir wizard için mana her şey demek olduğundan ve hemen her yerde mananızı bedava charge edebileceğiniz kristaller ve diğer ma-

na kynakları olduğundan çok zorlanmadan bir büyü ustasıyla oyunu bitirebilirsiniz):

- Oncelikle oyunun neredeyse son bölümne kadar oluşturacağınız ilk büyü setinde missiles of magic, lesser heal, lightning, fireball ve force field olsun. Ve devamlı force field büyüsü yapılmış geline.

- Size büyü atan adamları çikmaya başlayınca, confuse'ı ilk sırada alın ve önce bu büyüyü yapın,

tında demonlara karşı kot-tshirtle savasmak zorunda kalabilirsiniz.

- 10. bölüme geldiğinizde Nox'un en büyük efsanesi Staff of Oblivion'u alabileceksiniz. Gerçekten de "Allah be" dedirten bir silah ve o ana kadar karşınıza çıkan tüm düşmanları bir kaç saniye içinde rahatlıkla yok edebilir. Üstelik şarj edilebildiğinden herhangi bir mana kaynağının yakınında durarak koca bir orduyu yok edebilecek güç sahip olabilirsiniz. Ama maalesef silah Hecubah'a bu kadar kolay zarar vermiyor.

- Hecubah'a karşı saatlerce uğrasıp bir sonuç alamamanız mümkün. Ama Level olarak kalitemizi konuşturmak zorundaydık, ve size Hecubah'ı bir iki saniye içinde öldürerek çok kolay ve küçük bir taktik vereceğiz. (ama yine de siz ilk kendi yollarınızla deneyin): Önce arkanız güvenilge alabileceğiniz bir mekana geçin ki Hecubah size her yerden yak-



sonra da lightning atın.

- Bazı yaratıklar bazı buyulardan hiç ya da çok az etkilenirler. Mesela karşınıza sonlarda çıkacak ve conjurer'in da en etkili yaratığı olan Golem'ler fireball'dan etkilenmiyorlar ve lightning'den çok rahat zarar alıyorlar.

- Oyunda potionlara falan para vermeyin, en çok giyiminize ve kesinlikle spell booklara para harcayın. Oyun boyunca bir çok yerden yeterince potion çıkarıyor. Daha da önemlisi oyuncun sonlarına doğru satıcılarında belirmeye başlayan continual recharge'lı fireball veya lightning stafflarına falan kesinlikle 10000-20000 altın vermenin. Bunları zaten son bölgelere doğru bir yererde buluyorsunuz (bir tanesi bir ogre evindeydi galiba). Kaldı ki bunlardan Lightning olanı zaten çok kullanışız, hemen bitiyor ve uzun süre sonra recharge oluyor. Parayı en iyisi kiyafetle harcayın, hatta yedek kiyafet bile alın. Çünkü zarar gördükçe (mesela) cübbenizin durability'si çok hızlı azalır ve yerin üç kat al-

laşamasın. Ve bu bir mana kaynağının yanı olsun. Hecubah üzerinde doğru gelirken Reflective Shield büyüsünü yapın. Adamınız büyüyü söyleken staff of oblivion ile hecubah'a tıklayın ve sadece birazlık bekleyin.

- Multiplayer oynarken, küçük haritalarda en çok işe yarayan büyü magic of missile'ken, büyük haritalarda, özellikle de King of the realm'i oynarken tartışmasız en çok kullanacağınız büyü "blink" olacaktır, super etkili bir kaçış yöntemidir.

- Son olarak oyunu çok sık save edin, bir çok yerde sürprizlerle karşılaşabilirsiniz (ya da bir kaç yüz defa başıma geldiği gibi oyuncu kitlenebilir).

**Gökhan & Batu**

### Alternatif

#### Diablo

Sayı/Puan

Şubat 97 5/5

#### Darkstone

Sayı/Puan

Ekim 96 8/10

## LEVEL Notu

Diablo 2'ye kırmızı kadardan tek alternatif, ve adipozus keşifinde pişman olmayacığınız action yönüne epey eğlenceli bir oyuncu

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı

Multiplayer: Internet ve Ağ Üzerinden 32 kisi

Grafik Destegi: Software ve Direct 3D -

Maksimum İzleme: 1600 x 1200 Çözünürlük

Extra: Yok

# RISING SUN

Talonsoft'un Campaign serisi Pasifik adalarında devam ediyor.

**Yapım:** Talonsoft

**Dağıtım:** Talonsoft

**Tür:** Sıra Tabanlı Strateji

**Web:** [www.talonsoft.com](http://www.talonsoft.com)

TalonSoft'un ünlü strateji oyunları, East Front ve West Front'u duymuş olmalısınız. 1998 yılında firmanın büyük hayallerle çıkardığı East Front'un fazlasıyla hayal kırıklığı yaratmasının ardından hatalarından ders almayı bilen bir firmayı nelere kadar olduğunu göstericesine piyasaya çıkan ve stratejistler arasında büyük beğeni toplayan West Front'la birlikte Talon Soft'un Campaign serisine noktayı koyacağını sanıyordu ama firma ikinci dünya savaşının Pasifik cephesini de işlededen bir ikinci Dünya Savaşı serisi geliştirmiş olmayacaklarını düşünüp Rising Sun'ı da oyuncuların beğenisine sundular.

Rising Sun, West Front'dan



sonra bir devam oyunu olarak piyasaya çıktı ama yine de West Front'u oynamış olanlar Rising Sun'a almak için biraz zaman harcayacaklar gibi görünüyor. Konu Pasifik Savaşı olunca, Talon Soft oyunu Avrupa'daki savaştan daha farklı işlemek zorunda olduğunun bilinciyle gelişmiş. Tarihsel gerçekçiye bağlı kalınarak hazırlanmış görevleri oynadıkça da farkedeciniz gibi savaşlar daha çok geceleri meydana gelmekte ve savaş alanları da fil yaprağı denilen dev bitkilerden orul bir bitki ortusunun içinde



geçmektedir. Bunun sonucu olarak da görüş alanından atış menziline kadar, saldırısı veya savunma stratejilerinden kapsayıp düşmanın kişiliğine kadar oyundaki her deejikenin West Front'a göre farklılığı anlaşılmaktadır.

## Düşman Nasıl Öldürülür

Oyunun tekniği, ciddi savaş oyunları oynamaya alışık olanlara tanık gelecek bir sistem içeriyor. Platoon düzeyindeki birimlerinizi altigenlerden olmuş harita



üzerinde, birimlerin sahip oldukları 100 aksiyon puanına göre hareket ettirebiliyorsunuz. Bu 100 puanı sadece hareket sadece ateş veya ikisini birden yapmak için de kullanabiliyorsunuz. Ancak elbette, her hareket için harcanacak aksiyon puanı, birliğin türüne, yer şecline ve hava şartlarına göre değişebiliyor. Yani, bir jeep bir kare ilerlemek için 10 aksiyon puanı harcayorsa, aynı yerde aynı koşullar altında bir piyade birliği 20 aksiyon puanı harcayabiliyor. Ya da bir jeep bir yerde 10 aksiyon puanı ile bir

kare ilerleyebiliyorken, başka bir yer şeclinin üzerinde bu sayı 30'a da çıkabiliyor. İşte düşmanınızı öldürmeye başlamadan önce tüm bu faktörleri göz önüne alarak taktik belirlemenizi tavsiye ederiz.

Rising Sun'un gü-

zel bir yanı da kullanıcı arabiriminin çok kolay olması. Mouse'una ufak bir tık ile klavyenizdeki birkaç kısa tuş sayesinde oyundaki bütün atraksiyonlara ulaşabilmeniz, strateji oyuncularının komut ve menü kalabalığından korkan oyuncuları doğru yola sokabilmek açısından başarılı bir çalışmanın sonucu sayılabilir.

Oyundaki yapay zeka mükemmel olmasa da düşmanıyla nasıl başa çıkabileceğini kestirebilecek kadar konuya hakim görünüyor. Yani müttefik kuvvetlerinin ağır ateş gücüne karşı Japon tarafının yüksek motivasyonla daima savaşa hazır olduğunu bilen ya-



seri kablo veya Network üzerinden kışımaların bu tür ciddi stratejileri sevenler tarafından çok tutulduğunu biliyoruz.

Oyunun grafiklerinin West Front'a orantı gelişmiş olduğu gözle çarpıyor. Ayrıca oyunda Pasifik savaşı boyunca kullanılan her araç gereçin ayrıntılı modellerinin kullanıldığı da anlaşıyor. Eğer ikinci Dünya Savaşı ile ilgileniyorsanız ve bir de taktik savaş oyuncularının hayranı iseniz Rising Sun, kaçırmamanız halinde üzüleceğiniz bir oyun olarak hayatınıza girmiş bulunuyor. Haberinizi ola...

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

## Grafikler

Platoon bazındaki birimleri tasvir etmek için küçük bir boyutlu veya iki boyutlu ikonlar kullanılmıştır.

## Ses ve Müzik

Her aracı, her birliğin sesleri ayrı ayrı bilinir. Görev alanlarındaki müzikler de fena değil.

## Oynamabilirlik

Yapay zekanın biraz zayıf olması dışında oynamabilirliği kötü etkileyen tek unsurlar birimlerin küçük dizayn olması.

## Atmosfer

İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan sıra tabanlı stratejiler arasında en otomotiv ve oynaması zevkli olanı gibi görünlüyor.

## LEVEL Notu

Ünlü strateji severlerin ilgisini çeken bir sıra tabanlı oyun. Eğer 2D ligimizi pekişter, pasif savaşların göz atmak isteyebilirsiniz.

**Minimum:** Pentium 166, 32 MB Bellek, 166 MB Harddisk Alan

**Önerilen:** Pentium 233, 64 MB Bellek, 166 MB Harddisk Alan

**Critik Destek:** Direct 3D - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

**Multiply:** Internet, Ağ ve E-Mail üzerinden 2 kişi (CD gereklidir)

**Extras:** Yok

72



## Alternatif

### West Front

Puan

80/100

# AMERZONE

Merhaba Sevgili Level halkı. Bu ay da bir adventurela başbaşayız.

**Yapım:** Microids

**Dağıtım:** Microids

**Tür:** Adventure

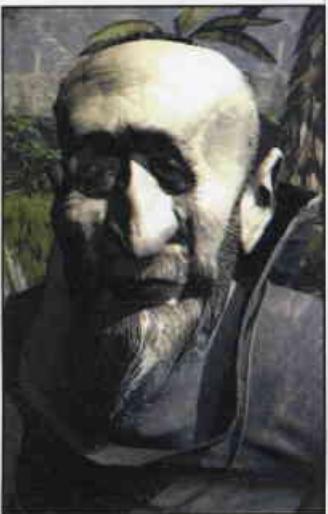
**Web:** [www.microids.com](http://www.microids.com)



**Ü**stelik bir Fransız adventure'ıyla (bilmiyorum, hiç şaşırmadınız). Artık her ay düzenli olarak gelen adventure'lar bize eski günlerin özlemini hiç aratmıyor. Hatta artık, o ay adventure göremezsek panik yapıp kötü düşünceler geliyor akımıza. Resmen alışkanlık oldu, diğer bir deyişle. Ama bundan şıkayetçi olan da yok zaten, her zaman gelsinler, hoş gelsinler...

**Bana Yalnız Güzel  
Yanlarını Gösteriyor:  
Güzel.**

Oyunumuz bazı yönleri haricinde iki ay önce piyasaya çıkan Dracula: Resurrection'in benzerinin tipikisinin aynısı! Oyun görünüşü, oyun şekli, ilerlemeniz, grafikler, adamların animasyonları, Inventory'e geçiniz, hatta bir şeyi kullanacağınız zaman ortaya çıkan sembol bile aynı. Oyle ki, neredeyse senaryosu ve animasyonları da aynı!



yonların biraz daha kalitesiz olması dışında farklı hiç bir şey yok diysem geliyorum! Neyseki bu o kadar da önemli değil, çünkü Dracula bir çok yönden gözlerimizi dolduracak cinsten bir adventure'du; ismi değişmiş, konusu değişmiş, ama tarzı aynı kalmış, bir kere daha oynamışız, çok mu?? (tabii ki değil)

Aslında oyunun epey ilginç bir konusu var. Valembois adlı genç maceracımız okulunu bitirdikten sonra 1932 yılında eline Amerzone diye bir yeri dolaşma ve keşfetme imkanı çıkar. Buradaki doğaya ve eşi benzeri görülmemiş canlılara hayran kalır. Bir süre sonra buranın yerlilerinin taptığı bir beyaz kuş cinsiyle tanışır ve soyleneñen karısında çok şaşırır. Çünkü albatros benzeri bu efsanevi kuş, karaya hiç inmiyordur. Havada uçarak doğuyor ve havada uçarak ölüyordur. Bir şekilde bu kuşların yumurtalarından birini bulur ve kendi ülkesine götürür. Aradan yarım asırdan fazla zaman geçer. Ve sizden bu kuşun yumurtasını Amerzone'a geri götürmenizi ister, ve böylece 4 CD'lik, ama o kadar da uzun olmayan (ortalama 12 saat) maceranız başlar.

Oyunun zorluk seviyesi ve bulmacaları o kadar zor değil. Bir çok yerde yapmanız gerekeni rahatlıkla anlıyorsunuz. Hatta, bir yerden sonra yapacaklarınız zorunlu olarak ortada sap gibi kalıyor, ve kolaylıkla ilerliyorsunuz. Ancak kimi yerlerde de bazı objeleri görene kadar canınız çıkmıyor. Bir çok yerde, ufacık, kolay

kolay gözükmemen bir şey saatle rinize patlayabiliyor. Kesinlikle büyük bir dengesizlik var.

Grafik konusunda ise, eleştireceğim bir kaç nokta var. İlk olarak, anlayamadığım şey, neden o kamera duruyorken fistık gibi gözüken ekranlar, ilk demoda, ilk harekette piksel yiğinına dönüyor? Hayır, akıcı olmasına aklı, hareketler yumuşak ve gerçekçi, ama yine de benim gözüüm fazlaıyla rahatsız edecek derede bol piksel var. Üstelik Dracula'nın demolarını gördükten sonra. Sonracma, sorabilir miyim pek sevgili adventure ya-

yapıyorsunuz, eminim böyle önemli ayrıntılar için de bir kaç CD'niz vardır... Neyse, sonuçta hakkını yememek lazımlı, yüz animasyonları aynen Dracula'dan miras kalmış. Karakterlerin görünümlerinin ayrıntılarına ve seslenmelerine aşıri önem verilmiş ve epey güzel olmuş; ama anlayamadığım nokta karakterlerle niye etkileşimin olmadığı. Oyunındaki adamımız resmen köyün gibi karşısındakini dinliyor. Ne bir soru, ne bir müdahale, ne bir ifade... Bu yondon de eksik kalmış, Dracula'ya yetişmemiş. Sesler konusunda ise söyleyebile-



pımcılarına, ne zaman acaba ekranlar arası geçisi, bir suluboya sergisine bakar gibi dolaşmanın ötesine taşıyacaklar. Ne zaman ben dinamik bir kamera bakışı eşliğinde bir manzaranın diğerine geçicem? O kadar CD oyun

cek çok şey yok; artık her adventure'da olması gereken uzaklığa ve baktığımız tarafa göre efektlerin sesinin değişmesi özelliği var.

Sonuç itibarıyle (fazla bile yazdım), düzenli olarak adventure oynayanlar zaten bu oyunu da





eninde sonunda alıp oynayacaklardır. Arada bir, gerçekten alınmış bir delegecek adventure'ları oynayanlar için piyasada daha iyileri mevcut (örn: Atlantis 2, Dracula).

Ee, şimdi n'olcak? Daha yazmam gereken 4500 karakter fazla var, çok kötü patladık iyi mil Dur en iyisi, ben size oyunun ilk bolumünün ve ilk CD'sinin tam açıklamasını verim de, yer dolsun:

### Bana Kendini Olduğunu Gibi Gösteriyor : Gerçekten Güzel" -Ö.A.

Postacının dediklerini dinledikten sonra kulenin girişine kadar ilerleyin (isterseniz yolun sol tarafından teleskopa bakabilirsiniz). Kapıda posta kutusundan postacının bahsettiği mektubu alıp evin içine girin. İlk olarak bisikletin yanındaki dev çekici alın ve yukarı çıkarın. Burada önce masanın karşısındaki evin sahibi ve Amerzone'un ilk kaşifi Valembois'le konuşun. Son sözlerinde size, daha fazla gücü kalmadığını ve yıllar önce yaptığı bir hatayı düzeltmenizi isteyecek. Konuşmasından sonra sola dönün ve oradaki telefonu kaldırın. Inventory'i açıp mektupun en tepesindeki numarayı tuşlayın. Telefon daki adam Valembois'in niye gezinisinin devamına niye izin vermediğini anlatacak. Telefondan sonra Valembois'in sağ tarafındaki çekmeceden başka bir mektubu alın ve yukarı çıkararak masadan Valembois'in günlüğünü alın (oyun boyunca zaman zaman bu günlüğe ihtiyaç duyacağınız, tâvsiyem şimdiden söyle bir göz atıp, içinde neler var neyer yok bilin). İsterseniz yandaki dünyayı çevirebilir ya da film makinesini çalıştırılabilirsiniz, ama oyuna pek bir katkı olmayacağı da kesindir. Ana merdivenlerin yanından yukarıda minibalkona çıkar köşedeki masadan başka bir mektubu alın ve sonra bi-

naya ilk girdiğiniz odaya gelip sağ köşedeki aşağı doğru açılan kapıdan geçin. Hemen yanınızda şalterden ışıkları yakın dümdüz ilerleyin. İkinci katın sonunda, merdivenlerin başında, sağdan bilgisayar odasına girin. Duvardaki şalteri çalıtırıp, sağdaki ana kasanın üzerindeki düğmeye basın. Böylece bilgisayar çalışmaya başlayacak. Hemen önungdeki disketi bilgisayara takın. Load edince sizden şifre isteyecek. Siz de en klasik şifre yöntemini olan Valembois'in doğumgününü yazın (günlüğün ilk sayfasında yukarıda yazılı). Böylece üçüncü kattaki kilitli kapı açmış olacaksınız. Şimdi buradan çıkış bir kattan daha aşağıdan devam edin. Kapıdan geçer geçmez sağa dönüp yerden kanca gibi bir şey alın. Sonra da asansöre girin ve hemen karşınızda duvarın sağ altındaki belli bellisiz yere kancayı yerleştirin. Asansörü çalıştırdığınızda asansör belli bir yere kadar gidecek ve az önce koyduğunuz kancaya takılarak gizli bir katta duracak. Karşınızda duvarın bir zamanlar kapı olduğu doğru, ancak gordüğünüz gibi artık sadece bir taş yığını. Elinizdeki dev çekici yolunuza aittikten sonra ilerleyin. İşte karşınızda, Amerzone'a geri götürmeniz gereken ünlü yumurtalı Eğer ilerdeki kolu çekerseniz raylı sistem sayesinde başka bir odaya geçeceğiz. Şimdi geri dönüp yukarı çıkarın ve kancayı geri alın, sonra da tekrar aşağı inin. Normalde inmeniz gereken kata geldiğinizde, büyük bir hangar gerekceksiniz. Aşağı inerek sağa dönün ve tekrar ilerleyerek bir daha sağa dönün. Oralarda bir yerde yuvarlı doğrular bir merdiven olacak. Oradan çıkış kolu çekin; böylece, bir vinç sizin için yumurtanızı özel icatınız olan hydraflot'a yerleştirecek. Artık tek sorun uçağıınızı çalıştmak. Aşağı inip ilerleyin ve aracınıza sağdan girin. Bilgisayara disketi yerleştirip "pla-

ne'i seçin. Sizden üç basamaklı bir şifre isteyecek. Bu şifre için uçaktan inin ve hangarin en sonuna kadar ilerleyin. Sağdaki asansörden yukarı çıkarın. Buradaki teleskopa bakın. Kuşların uçuştuğu alanın derecesini (kırmızı işaretlenmiş) akılınızda tutarak geri dönün. Bu numarayı yazdığınıza bilgisayarın kabul etmediğini göreceksiniz. Ama eğer günlüğe dikkatli bakıtsanız 4. sayfadaki ilginç bir şey dikkatinizi çekecek. Toplamı yapıp son sayıyı da yazınca artık uğraşa hazırlıksız demektir. Şimdi kemerleri bağlayın ve derin bir soluk alın, çünkü macera şimdi başlıyor.

### Son Sözlerin Aynadakı Garip İzdiüşümü

Oha be, hala doldurmam gereken 2000 karakter var!

Bari size kısaca dergideki son olaylardan bahsedeyim. Sinan, sevgili Yılmız, ayın 29 buçuk günü dergide kalmakta (diğer günlerde de gözlerinin kapalı kalmasına vücutu alışmadığından uyuyamamaktadır); şu elinizdeki şaheseri sizlere sunmak içi-

göbeğini çatlatmaktadır. Ama ya-

kinda çatlatacak göbeği kalmayıcaktır, çünkü askere gidiyor-

dur ve yerini derginin baş kaza-

novası Cem'e bırakacaktır. Bu

arada geçenlerde dergide sa-

bahlayıp Sinan, Cem, Berker,

Tuğbek, Ufuk, grafiker adıamı,

Batu ve ben bir Starcraft ve Nox

partisi çevirmişi ki, görmeliydin.

Gerçi Nox' u 5 kişi oynadık,

ama yine de çok zevkliydi (hele

iki bölge yaratıktan ben, Sinan

ve Batu'nun bir kaçış vardı ki,

görseniz sürüp sürüp üzüllü[ben

kaçmadım, onları ben yapmış-

tim-BLX]. Starcraft'da ise, Ber-

ker'in makinesi oksürük kusana

kadar Batu'yla haritadaki herkesi

silip süpürmeye devam ediyor-

dük, ama kismet işte iyine de

hakkını yemeyelim Sinan iyi da-

yandı. Yaa, işte dergideki son

durum böyle can okur, güzel

okur. Gelelim büyük bir sinema-

kolik olarak benim bu seneki en

güzel film listeme (ama sondan

başlıyam, heyecan olsun): V- Bir

yaz gecesi rüyası (burun kıvrıma-

yı, çok güzel filmdi) VI- 6. His

(final, final, final) III- American

Beauty (abi bu film çok güzeldi

be) II- Fight Club (sakın özenip

Beşiktaş'ın ortasında Hakan'la

yaptığım gibi gecenin bir vakti

filmi canlandırmaya çalışmıyorum!

I- Matrix (İtirazı olan varsa, email

Alternatif	
<b>Dracula</b>	<b>sayı/Puan</b> Mart 2000 85/100
<b>Atlantis 2</b>	<b>sayı/Puan</b> Mart 2000 85/100

atin konuşalım!). Son bir ayda okuduğum en güzel kitap listesine ise isrra Richard Bach'ın "Bir"ini ve Zamanda yolculuk adlı kitabı sokucam. Aşk ve paralel evrenlerle ilgilenenler için "Bir" çok güzel (önce RB'in Sonsuza Uzanan Kkopr'u sünüp okuyun ama). Zamanda Yolculuk ise benim hayatı verdiğim bir konu ve bu konuda her türlü emaili, fikri, yaşıyi, saçılığı beklerim (valence@pmail.net 'e), isteyenle de her türlü tartışmayı çığrınca yaparım, haberiniz olsun. Akıma gelmişken aranızda Magic kartı satın almak isteyen var mı (Beta Berserk mesela)??

Peki, ilginç bir şeyler size: Şu anki karar ve davranışlarınızın geçmişinizi etkilediğine dair çok ciddi bir teori olduğunu biliyor musunuz? (hö, nasi yani? demeyin, biraz quantum mekaniği okuyun)

Son olarak ise hatırlatmak istedim, bazen sevdigini söylemenin birisini sevmekten, çok daha zor olduğu gerçeği... (yanılıyorum, güzellik?)

### Gökhan & Batu

#### Grafikler

Normal grafikler gayet güzel ama animasyonlardaki pizel seviyesi çok fazla. Sürat ifadeleri ise çok çölyi.

#### Ses ve Müzik

Seslendirme eksiksiz, efektlere de gerçekçidir. Müzikler de Faust' unik kadar olmasa da kulaklarınıza gülüyor.

#### Oynamabilirlik

Oyunun bulmacalarının zorlu seviyesi benzerlerine göre basit, ama eşyalar bulması her zaman o kadar kolay olmayabiliyor.

#### Atmosfer

Kayan, hareketli kameraların daha sık kullanılmasıyla çok daha başarılı sonuçlar elde edilecektir, ama bu haliyle de epey iyi.

#### LEVEL Notu

Sonuç: Son 4 oyuncu ile bir konfliktü elde etmek isteyenler, önce Faust, Atlantis 2 ve Dracula'yi deneyin.

**Minimum:** Pentium 166, 32 MB bellek, 5 MB sabit disk, EISA CDROM

**Önerilen:** Pentium 200, 44 MB bellek, 5 MB sabit disk, 16 bitli CDROM

**Multilayer:** Yok

**Gratik Destekli:** Software - Maximmus

**Gloux:** Yok

**Extra:** Yok

79

# STAR TREK : HIDDEN EVIL

Merhaba Sevgili Level halkı. Bu ay da bir adventurela başbaşayız.

**Yapım:** 14 Degrees East

**Dağıtım:** Activision

**Türü:** Action Adventure

**Web:** [www.startrek.com](http://www.startrek.com)



Bilirsiniz Star Trek hayranları iyice şımarttılar. Her ay onlar için bir oyun çıkmazsa kazan kaldırıyorlardı. Herhalde artık sayıları birden ikiye çıkartmışlardır. Yok Flight Academy, yok Klingon Flight Academy, Spock çiftlikte, Picard sirkete, Cin Ali Enterprise'da gibi milyon tane versiyonu yapıldı Star Trek evreni oyuncularının. Bu ay da biraz geçiktirdiğimiz bir Star Trek oyununu, Hidden Evil'i yazmayı uygun gördük, aksi takdirde ellerinde phaser'lar "Oyun piyasaya çıktı onca zaman geçti, hala daha incelemediniz, cızbız yapalım mı sizi ha?" diye dergiyi basacaklardı. [Gerçi phaser hikaye, üstlerine Maddog'u saldırmış mı gıkları çıkamaz, hepsi mum gibi olurlardı ama yine de delikanlılık bizde kalsın.]

Bilmem Star trek : Insurrection'u seyrettiniz mi? Mütettebatımızın yeni bir gezegen keşfedin, federasyona başkaldırmak pahasına gezegenin barışçıl kolonisine yardım ettiği bu film'in bittiği nok-

tada oyunumuz başlıyor. Yönettiğimiz karakter, anne babası bilim akademisindeki bir deney sırasında ölen ve Vulcan gezegeninde büyütülen (Tarkan-Kurt olayı gibi) genç bir insan. Arkadaş hem uçuş akademisini bitirip federasyonun genç subaylarından biri oluyor, hem de Vulcan'lı yeteneklerini elden bırakmıyor. Zaten oyunun hemen başında iki ufak antrenmandan oluşan bir ısınma bölümünü geçmek zorunda kalacaksınız. Bu görevlerin ilkinde sırt size dönük nöbetçiyi uyandırmanın nasıl Vulcan omuz sıkışı yapılmış (Hani şu Spock'ın uygun sınır noktalarına dokunmak suretiyle bayılan hareketi) onu öğreneceksiniz. Bu arada oyunda ses açma kısma dahil hiç bir options menüsünde, dahası tuş kontrollerine bile rastlayamayacaksınız. Yaptığınızın neden böyle bir arabirim tasarladığını konusunda inanın hiç bir fikrim yok. Ben yine de size yardımcı olmaya çalışıyım, zaten kontroller pek de karışık değil. Birden dörde kadar olan tuşlar sırasıyla phaser, tricorder,

communicator gibi aygıtları elinize almanızı ve Vulcan dokunuşunu yapabilmenizi sağlıyorlar

1-Phaser : Oyundaki silahlarınız tleriki bölümde bir de Disrupter adı altında gelişmiş modeli mevcut. 1 tuş ile çıkarır. Space ile ateş edersiniz.

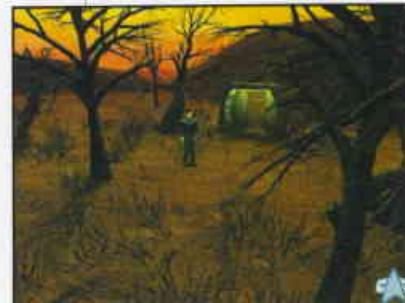
Bunun dışında aldığınız eşyalar da sırasıyla numaralandırılacak ve hızla kullanabilmenize olanak sağlanacaktır. Tab tuşu envanteri açar. Buradan aynı zamanda görev bildirimlerini de öğrenebilirisiniz. Space tuşu action tuşudur. Shift ile de koşarsınız. Bitti, bu kadar.

## İKİ KERE İKİ, KAPTAN KIRK ?

Oyuna Data'nın yanında başlıyorsunuz. Kaptan Picard sizin gezegende kazı yaptıkları noktaya çağrırip getir götür işleri yaptmaya kalkıyor. Ancak çok kısa bir süre sonra işler karışıyor. Yer yer phaser'ınızı yer yer Vulcan güçlerimizi kullanarak çözmemiz gereken bulmacalar, savaşılacak bir dolu yaratık, mistik harabeler bizi bekliyor. Bu haliyle Hidden Evil, hem adventure'ı hem de action'ı bünyesinde barındırıyor. Ancak ne yazık ki bu iki tarz arasındaki denge yeterince iyi kurul-

daki çocuk gibi farklı yöntemler denemişliğiniz yoksa! bu bulmacayı çözememek için de bir neden yok. Araya bu denli kolay bir bulmaca sıkıştırıp oyuncuya baymanın alemi yok, koy tilisi, alet seni işinlasın gitсин!

Adventure oynuyorsunuz, kişilerle konuşur, yeni yeni bilgiler



Baku Ship





edirin, öğrendiklerinizi uygularsınız değil mi? Yok öyle! Picard ve Data hariç öyle pek fazla bir etkileşiminiz yok çevreyle. Gerçi oyunun başında konuşabileceğiniz bir kaç karakter var ama onlar da sanki garnitur olsun diye ortama konulmuş gibiler. Hem oyun akışı üzerinde fazla etkileri yok, hem de konuşma seçenekleri olmadan, dümdüz belli bir konuşmayı sürdürmek zorundasınız. Picard ve Data ise ya size yeni bir görev vermek için, ya da sıkışığınızda communicator ile bağılı kurduğunuzda birkaç ipucu vermek için ağızlarını açıyorlar.

#### DÖRT EDER, MR. SPOCK.

Gelgelein aksiyoncuların ne den sınırleneceklerine. Oncelikle oyunda size zarar verebilecek şey yalnızca düşmanlarınız, yüksektten düşerek, oranızı buranızı kırmanız değil. Bir boşluğun kenarında durun ve ilerleyemeyin. Çünkü oyunu hazırlarken bu tip platform-Beceri detaylarını bir kenara bırakmışlar. Zaten sıçrama dahi yok. Bakın bu konuda itirazım olmayacak, çünkü oyuncuyu bir de incecik köprülerden, yaraların kenarından geçeren uğraştır-

mak istemeyip oyunu daha çok silahlı mücadele ve karakter etkileşimleri, araştırma üzerine yiymak isteyebilir yapımcılar. Gelin ve görün ki silahlı mücadele de gayet ezik işiyor. Bir kere nişan almak söz konusu değil. Phaser'i çıkartıp hedefe donerek hedefin üzerinde sizin nişan imlecinizin çökmesini beklemeniz gerekiyor. Ayrıca silah çeşitliliği yok ve phaser da seri ateş edememesi nedeniyle zaman zaman yaratıklara karşı çok ağır kalıyor.

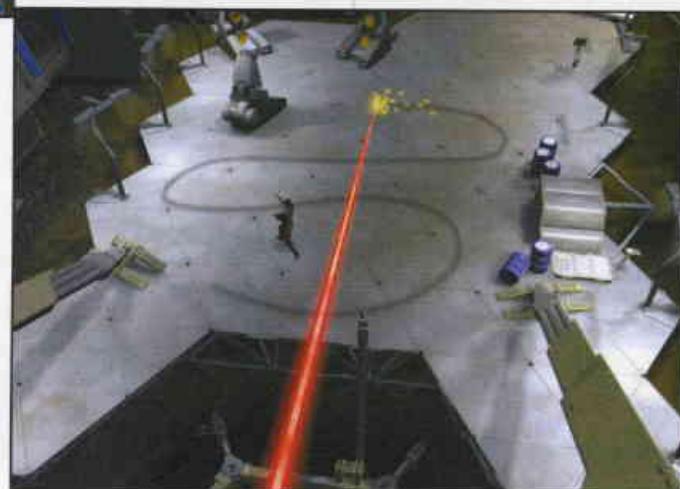
#### ÇOK MANTIKLI KAPTAN KIRK.

Mekanlar pre-rendered, çizimler sabit. Yani Alone in the Dark serilerinde olduğu gibi karakteriniz ekran dışına çıktıığında ya da uzak bir köşeye gittiğinde başka bir sabit kamera açısına geçiliyor. Bu konuda oyunu grafik tembelliğiyle suçlayabılırız belki, ama mekanları bu eksiği gideriyor. Gerçekten derinlik sahibi ve görkemli tasarımları var, hareketli kameraları belki bu ihtiyamı yakalayamayabilirdi. Benim problemim arkaya planla değil, karakter çizimleri ile. Yüzler başarılı, örneğin Picard'a bakıp "Aa, Picard" diyebili-

yorsunuz, ancak vücut animasyonları çok zayıf. Özellikle diğer karakterler sizinle konuşurken en ufak bir mimikten yoksunlar. Vücut kaskatı, hazırloda konuşuyor gibiler. Müzikler konusunda ise oyuncunun hakkını vermek gerekiyor. Olaylar ve ortam değişiklik fon müziğindeki başarılı geçişler, uygun atmosferi çabucak yaratıyor. Tek eksik ana menüye geçişte müziğin kesilmesi. Çünkü oyunun bir çabuk-save tuşu yok. Bu nedenle de her defasında menüye çıkıp save etmek zorunda kalacaksınız. Ama bu sırada

Alternatif	
Dracula	
Sayı/Puan	Mart 2000: 80/100
Atlantis 2	
Sayı/Puan	Mart 2000: 89/100

yon, hem adventure yapalım derken iki türü de pek fazla zorlaştırmaksızın karıştırmışlar. Konu akışı bu denli düz olmayıp, bulmacalar düşünmeye zorlasa, çarpışma sahneleri geliştirilse yalnızca Star Trek takipçilerine değil, pek çok oyunsevere hitap edebilirdi. Bu şekilde yalnızca ilgilenenlerin alıp biraz çaba gösterip bitirmelerini,



müziğin susması bir-iki saniye için bile olsa, siz yakaladığınız havadan soğutabiliyor. Seslendirmeler tahmin edeceğiniz gibi Data ve Picard'ı canlandıran aktörler tarafından gerçekleştirilmiş. Bu nedenle her şeyi çok açık ve net duyuyorsunuz. Bilirisiniz ki Star Trek de herkes sakin, kararlı ve mantıklı konuşur. Bu çoğu yerde büyük bir avantaj, çünkü ne yazık ki oyunda altyazı seçeneği de yok, neyse ki İngilizceniz idare eder durumdaysa olan biteni rahatlıkla takip edebilirsiniz. Ancak kim durumlarda da bu tonlama bir handikaba dönüşüveriyor. Örneğin Kaptan Picard ile oyuncunun hemen başlarında communicator'dan yaptığınız konuşmada, o sanki "Çaya davetiyim" der gibi "Saldırı altındayım," diyor. Bizimkiler de -biri zaten insan değil, diğeri de Vulcan mantığını iyice sindirmiş, tüm heyecanını yemiş- aynı rahatlıkla yardıma gidiyorlar. Size de "Arkadan lazer sesleri geliyor ama herhalde Kaptan phaser'ını açıp kapatıp onu yordu, meraklanacak bir durum yok" diye söylemek düşüyor.

Oyunda toplam dokuz bölüm var ve çok fazla uğraşmadan tıkır tıkır ilerleyebilirsiniz. Hem aksi-

Star Trek rafina kaldırımlarını, diğerlerinin başka taraflara bakmalarını öneririm.

Batu & Gökhan

LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

Araç planlarındaki başarı, kendini hareketli objelerde gösterememis. Vazgeç, Star Trek'den daha iyiymi beklerdim.

#### Ses ve Müzik

Müzikler atmosferik, olay akışına uyumlu hızlanıp yavaşlayan tempo çok sürüklüyor.

#### Oynamabilirlik

Bulmacalar ve atabim basit, ancak size yer sıkıntısı ve özellikle sevaplarında zorluk yaratıcı kantar fazla basit.

#### Atmosfer

Müzikler de olsa olsa oyunu süreklilikteki denli ligini dağılı. Ama Star Trek seviyorsanız kıyıtız da kalamazsınız.

## LEVEL Notu

62

Daha uzun, daha kapsamlı, daha zorluysa, Star Trek edine güvenmeyecek bir oyuncu olmalıdır. Farklı içim.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 225 MB

Harddisk Alanı

Oncelikle: Pentium II 300, 64 MB Bellek, 225 MB Harddisk Alanı, 30 Ekran Kartı

Craftik Desteği: Software, Direct 3D –

Maximum 640 x 480 çözünürlük

Multiplay: Yok

Extra: Yok

# NATIONS - WW 2 FIGHTER COMMAND

Radar yok, güdümlü füze yok. Sadece gözleriniz ve makineli tüfekleriniz... Ve kaderle olan randevunuz...

**Yapım:** Psygnosis

**Dağıtım:** Psygnosis

**Tür:** Uçuş Simülasyonu

**Web:** [www.psognosis.com](http://www.psognosis.com)



**A**slında bu oyunun be nimle olan macerası pek hoş başlamadı. Çünkü ilk defasında oldukça düşük kapasiteli bir sistemde kurup oynamak zorunda kaldım, gördüklerim karşısında da resmen tıksınip CD'yi odanın uzak bir köşesine postaldım. Fakat sonradan Sinan bunu yazmak zorunda olduğumu israrkeş bir tavırla vurgulayınca oturup yeni topladığım sisteme tekrar oynamak zorunda kaldım. Aslında buna bayılıyorum, yanı Sinan'ın israrkeş ve tehditkâr tavırları takınmasına, aynı Bugs Bunny gibi oluyor adamın o şirinlik muskası suratı, nihîhahahaha... (sen bu akşam geleceksin değil mi buraya, yoo ne tehditi canım, sadece havuç - BLX) Evet ben Bugs Bunny severim, şu yaşma geldim hâlâ da oturup seyredirim, buna itirazı olanlar lütfen tek sira olsunlar, çünkü bu zırh delici mermiler oldukça pahalı, fazla harcamak istemiyorum. Neyse, Bugs konusunu böylece kapatıp oyuna geçelim. Evet ne diyorandum, bu oyun aslında oldukça iyi

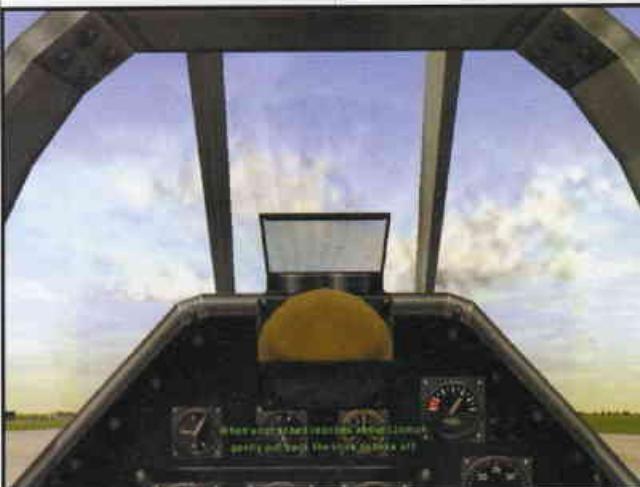
bir yapılmıştı, tabii yapımcılar biraz daha uğraşmamış. Fakat herseye rağmen şu kesin ki bu oyunun detayına inebilmek için eşek gibi güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

### Dünya akıp geçiyor gözlerimin önünden...

Nations'ı ilk olarak Pentium 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve 4 MB Diamond Monster ekran kartı içeren bir sistemde çalıştmışım. Sonuçlar tam anlamıyla facia oldu, her ne kadar bu sistem belirtilen minimum özelliklere aşağı yukarı uysa da, oyun çalışmaktan başka bir şey yapmadı denebilir. Savaş alanında birden fazla uçak olduğunda sistem çökme noktasına kadar yavaşladı, grafikler ise Voodoo işlemciye rağmen düşük grafik hızı neddenyle berbat bir haldeydi. 8 bit renkler ve düşük poligon sayısı yüzünden ne uçaklar uçağa, ne de gorsel efektler bir halta benzıyordu. Sonra ki denemem ise çok daha güçlü bir sistemle oldu, P/3-500 işlemci, 128 MB RAM ve 32

MB TNT-2/M-64 grafik kartı takılı bir makinede oyunu tekrar oynadım. O zaman işin rengi değişti, dananın kuyruğu koptu, zurna zirt dedi, çanak çömlek patladı. Öncelikle Nations P3 işlemcilerin yüksek kapasitesinden faydalana bilmesi için hazırlanmış, bu yüzden bu tür bir işlemcide özellikle ışık efektleri çok daha mükemmel bir hal alıyor. Bunun yanısıra TNT 2 işlemcili ekran kartı 32 bit renk derinliği sağlayarak grafikleri çok daha inanılır bir hale getiriyor, günbatımı ve deniz neredeyse gerçek gibi görünüyor. Tabii gra-

kışımıyor. Tabii bunda kullandığınız uçakların ikinci Dünya Savaşı araçları olması da büyük rol oynuyor. Oncelikle etrafı Alman V-1 roketleri dışında güdümlü bir füze görmek mümkün değil, radarlar ise o dönemde henüz hafif avcı uçaklarına yerleştirilecek kadar ufalıp becerikli bir hâl almamış. Bu yüzden tüm güvenebileceğiniz gözleriniz ve uçuş beceriniz. Ancak tabii oyun size bu noktada birkaç şekilde yardımcı oluyor, mesela T tuşuna basarak uzaktaki düşmanları ekranda ikonlarla görebilirsiniz. Ayrıca ma-



fik kartı oyunun yapısından kaynaklanan hatalara çözüm bulamıyor, mesela alçak seviyelerde uçarken eryüzünün oluşturan kaplamalarda bazı abartı hatalar bulunuyor. Fakat patlamalar ve kursurların hedefler üzerindeki etkileri gibi gorsel efektler gerçekten çok güzel hazırlanmış, insana eski savaş belges勒lerinden alınmış hissi veriyor. Uçakların çizimlerine gelince, avcı uçakları ve yer şekilleri gibi unsurlar oldukça detaylı çizilmiş, bir geminin üzerinden geçen top baryalarını dek herşeyi görebiliyorsunuz. Ancak kamyon ve trenler biraz fazla küçük, hedefi bulmak bazen çok zor oluyor.

### Rüzgar kanatlarının altından...

Nations tipik bir askeri uçuş simülasyonu sayılmaz, herşeyden önce bir ton askeri terimle kafanız

bol ve düşmanlar çatında keklik, ama eğer bu fazla kolay gelirse zorluk seviyesini yükseltebilirsiniz. Aynı durum uçuş dinamikleri için de geçerli, fakat orta gerçeklik seviyesinde bile uçuşlar bir kere işin özünü kaptınız mı oldukça kolay oluyor.

### Dünya uzakta, dünya önemsiz...

Bu oyunun grafikleri güzel ve oynanabilirliği çoğu insanı zorlamayacak seviyede, ancak maale-





sef hiç kusursuz sayılmaz. Önce-likle uçuş oyularının neredeyse tümünde olan senaryo eksikliği sorunu bu oyunda da mevcut. Oyunda Alman, Amerikan ve İngiliz taraflarında toplam 45 görev ucyorsunuz, bu görevler 1941-45 arası çeşitli cephelerde geçiyor. Ne var ki görevleri bağlayan hemen hiçbir hikaye yok, insan kendini bir oyundan ziyade tarih dersindeymiş gibi hissediyor. Bu da atmosferi kötü yönde etkiliyor, nedir yanı, bir uçuş oyuna basit bir hikaye oturtmak çok mu zor? Bu malesef programcılar tembelliğinden kaynaklanan bir şey, grafikler iyi oldu mu hersey tamam olmuş gibi davranıyorlar. Bunun dışındaki en büyük hatalardan biri de oyuncunun kontrollerinin tasarımı, sanki aslında sonradan hatırlanmış gibi joystick desteği neredeyse yok denenecek şekilde eklenmiş. Öncelikle Force Feedback desteği yok, ama bundan daha önemli oyuncu içinde analog joystick için ince ayarlar yapmanız imkansız. Hatta görevde başladığınızda J tuşuna basmazsanız joystick devreye bile girmiyor, bu bir uçuş oyunu için büyük bir hata. Oyun sadece klavye ile oynamak

için tasarlanmış, ama ne var ki bu şekilde doğru düzgün oynayabilmek çok zor. Bir diğer zayıf nokta da filonuzdaki diğer adamlarla olan iletişimizi, verebileceğiniz sadece dört komut var, ve onlara da genellikle pek kimse uymuyor. Kanat adımı yapay zekası biraz fazla düşük, çoğu zaman tüm işi siz yapmak zorunda kalıyorsunuz, bu da pek hoş değil, özellikle kalabalık bir grubun ortasına düş müşeniz. Yine de elemanlar iyi kötü çarpışıyorlar, ancak bu pirpirların huyundan midir nedir, savaşlar nispeten yavaş geçiyor.

### Şimdi bulutların kucağında özgürüm...



Oyundaki görevlerin savaşın farklı yıllarda ve farklı cephelerde geçtiğini söylemiştim. Görevlerin bir kısmı Avrupa, bir kısmı da Afrika cephesinde geçiyor. Arada birkaç tane de Atlantik üzerinde

geçen görev mevcut. Her görevde o dönem ve cepheye has uçakları kullanıyorsunuz, mesela Amerikalıların savaşın ilk döneminde Afrika cephesine gönderdikleri hantal Curtiss P-40 birkaç görev boyunca sizin kahrınızı çekiyor. Ote yandan Alman tarafında oynarken savaşın sonuna doğru son bir ümitle cepheye sürülen Me-262 jet uçağını kullanma fırsatını buluyorsunuz. Haritalar gerçek dünyadan birebir aktarılmış, ancak yine de oyun dunyasının büyük bir kısmı, özellikle Güney Fransa, İngiltere ve Kuzey Afrika düz tepsi gorunumundan kurtulamamış, halbuki buralar o kadar da düz alanlar değildir. Fakat özellikle okyanus kıyıları ve kanal sahilleri çok gerçekçi çizilmiş, buralardaki küçük balıkçı kasabaları bile binalarıyla mevcut. Hatta bir



görevde Paris üzerinde uçarken göge yükselen Eiffel kulesini de görübiliyorsunuz, ancak zemin böylesine büyük bir şehrin binalarıyla doluyken işlemciniz de inceden su koyvermeye başlıyor. Bulutlar ve sis de unutulmamış,

özellikle de o meşhur İngiliz sis, bir defasında resmen ekran beyaz kesildi ve sisten kurtulabilmek için neredeyse yere degererek uçmak zorunda kaldı. Fırtına bulutları biraz koşeli görünüyor, fakat içlerine doğru yükselmeye başlayınca gerçekten de üç boyutlu olduklarını anlıyorsunuz. Yani oyuncu aslında çok detaylı düşünülmüş. Fakat bir çalışma esnasında tanık olduğum bir olay vardı ki, resmen "OHAL" tepkisini vermeye mecbur oldum. Nedir, nedir? Azzzz sonraaa!!! Drrannkkkk!!

### Seytan ayrıntıda gizlidir...

Tam Manş üzerinde bir FW-190 ile "elim sende" oynuyorduk ki birden tuhaf bir vinlama sesi ortamı doldurdu. Önce anlam veremedim ve etrafı daha yi göreblemek için hemen dış kamerasına geçtim. Ve ne göressim? Bir UFO benim uçağımın hemen yanında benimle beraber



### Alternatif

#### World War II Fighters

Sayı/Puan: Şubat 99 8/10

#### European Air War

Sayı/Puan: Nisan 99 8/10

manevra yapmıyor mu? Birkaç saniye neredeyse dibimde uçan yuvarlak cisim daha sonra hızla uzaklaşip kayboldu. Şimdi, bilenler bilir, İkinci Savaş yıllarında hemen her cephede pilotlar bu türden uçan araç raporlarını sık sık verirdi, özellikle de büyük çatışmaların olduğu bölgelerde bu esärengiz ziyaretçiler çok sık gözükürdü. Herkes de "Foo Fighters" adı takılan bu araçları karşı tarafın gizli silahı sanıyordu. Ancak savaştan sonra kimsenin böyle araçlar yapmadığı ortaya çıktı ve tüm o raporlar UFO literatürüne geçti, hem de resmi olarak. Yani bir bilgisayar oyunda bu denli detaya giren adamlara bir an için de olsa saygı duymamak elde değil, sanırım aralarında UFO meraklıları da var, ustalık şu ufak olay benim oyuna bakış açımı oyle değiştirdi ki anlatamam. Neyse, laftı uzatmayalım, tüm eksiklerine rağmen Nations kötü bir oyuncu sayılmaz, eğer güçlü bir sistemiz varsa size ekran karşısında bir hayli vakit öldürtebilir, bir bakın derim.

**Mad Dog**

### Grafikler

Sisteminiz yeteneğe göre gözleriniz bayram edecek demektir. Nations tüm halatlarına rağmen gerçekten güzel.

### Ses ve Müzik

Ses efektleri vasıt sayılır, sebebi de kokpitin doldurulan yoğun motor gurultusunun diğer her sesin baskın olmasına.

### Oynamabilirlik

Joystick ayarlarının ihmal edilmesi büyük hata, onun haricinde Nations her yeterlikte oyuncuya hitap edebilen bir uçuş oyuncu.

### Atmosfer

Yine aynı sorun, ortada bir hikaye, bir senaryo mevcut değil. Ayrıca bazı görevler çok çabuk bitiriliyor.

### LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

70

Bu oyuncu bir senaryo eklemesi ve üzerinde biraz daha çalışsa hafif birle olabilirdi. Ancak genel olarak itle atıldığından yaşantı çok sıkıcı birine okuyuyor.

**Minimum:** Pentium 433, 32 MB RAM, 200 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Grafik Kartı

**Önerilen:** Pentium 500, 128 MB RAM, 200 MB Harddisk Alanı, 16 MB 3D Grafik Kartı

**Grafik desteği:** Direct3D = Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

**Multiplay:** Internet üzerinden 16 kişi (herkesin CD'sinin olması gereki)

**Extra:** URGear havuzlu sensör destekli



# SID MEIER'S ANTIETAM

Antietam, Amerika iç savaşında bir dakika içinde 5000 insanın öldüğü en kanlı çarşışmadır

Yapım: Firaxis

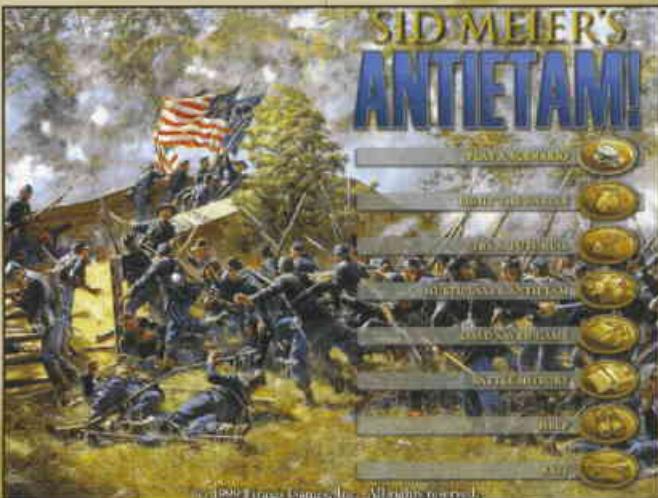
Dağıtım: Firaxis

Tür: Real Time Strateji

Web: [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)

**S**avasın ne büyük bir facia olduğunu anlamak için savaşa yaşamak gerekmektedir. Akşamian haberlere kulak kabartıp bu gün hangi savaşta

bölgelerde, derin nehirler ve bir kaç küçük köprüyle çevrili bir alanla iki ordunun karşılaşması sonucu tam bir gün boyunca süren çatışmalarla olen insanlar ve



kaç kişinin olduğunu, kaç yüz bin insanın efsiz kaldığını, kaç yüz bin insanın adı sınırlıydı. Yaşıdığını duyduğumuzda yaşadığımız için mutlu olabiliyoruz. Başkalarının adlarını üzüldük. Bazen biraz gergin bakıp geçmişen ders almaktan aynı sonucu doğurabiliyor. Antietam gibi, bir dakika içinde beşbin insanın olduğu bir savaş inceleme savaştan da, dünden da, insanların da nefret edebilirsiniz.

Amerikan iç savaşının en kritik günlerinde, Antietam denilen

o gün Amerikanın ve dolayısıyla dünyayı geleceğini değiştirmiştir.

Tam gün boyunca süren savaşa özellikle sa-



geçen çatışma esnasında, 100 metreklik aksılık geçmeye çalışan beşinden fazla asker bir dakika içinde dünya değiştirmiş ve bu tarihe bir rekor olarak geçmiştir. İşte bu hata kabul etmemiş kritik savaşı konu alan Sid Meier.

Gettysburg'dan sonra bir devam oyunu olarak hazırladığı Antietam'la strateji severleri bir kez daha taşkınlardan vurmaya çağırıyor.



İşte olası kötü göründükten anlamına gelmiyor. Quake 2 motörunu kullanan Half Life'in ve onun modollarının hatta görev paketlerinin hala en sevilerék oynanın oyular olması gibi, Gettysburg'un grafikleri de hala güzel ve oynanabilir görünüyor.

Antietam'ın eski motoru kullanılar olmasının bir avantajı da, eski oyunun başarısı kanıtlanmış oyun sistemini de kullanabiliyor.

Hala, kalabalık ordumuzu bir kaç mouse sürüklemesi ile hareket ettirebiliyoruz ve hala kalabalık ordumuzu içinden istediğimiz birim kolayca ulaşabilmemizi sağlayan büyük ve okunaklı butonlarımız var. Bir de söyle düşünün, Sid bu oyunda biraz daha gelişmiş yapısı, oyundaki bütün yazılar ve kontrol düğmeleri Operational Art of War sensörelerle benzeyebilirdi.

## Gerçeğin Çekiciliği

Gettysburg, gerçekçi kılavuz kolaylığı ile birleşti, gönülmü ve oynanışı ile de başarılı olan dikkat çekici bir çalışmaya.

Gettys-



burg'un başarısı üzerine Sid amcamızın devam oyunu nitelikindeki Antietam'ı hazırladığı anlaşıyor, ancak Antietam visat bir devam oyunu olmaktan öte, Gettysburg'da heyecanı yeniden yaşatan etkileyici bir oyun olarak görünüyor. Nereden mi vardık bu karıştı?

Gettysburg la aynı oyun motoru üzerinde kurulu olan Antietam grafikleri açısından birkaç sene önceki kalmış gibi görünüyor. Ama grafiklerin ikisi sene öncesine

## Grafiklerin Güzelliği

Grafikler ilk oyunla ayrılmış gibi görünse de oyunda küçük de olsa gelişimeler yapılmış elbette. Daha büyük olan savaş alanını zamanda biraz daha dinamik hale getirilmiş. Peç çok farklı yer şeklinin bulunduğu haritalarda birimlerinizi nereden ne zaman geçeceğiniza dikkatle



planlamamanız gerekeceğini de söylememiyim. Zaten, gerçek hattaki Antietam savaşı da büyük çoğunlukla hangi birimin ne zaman nerden geçmesi üzerine kurulu bir taktik sorunu cunku onbinlerce askerin, bir kaç ufak köprüden geçmeye çalışması, köprüyü atış menziline almış rakip askerler için eğlenceli olsa da, köprüden geçmeye çalışanlar için yeterince büyük bir sırnıcı. Sizin de bütün oyun boyunca, askerlerinize köprüleri ele geçirmeye çalışacak ve elinizdeki köprüleri kaybetmemek için uğraşacaksınız.

Zaman kısıtlı görevlerden oluşan Antietam'da, size gösterilen bölgeyi belirlenen zaman içinde ele geçirmeniz gerekecek ancak siz hedefinizi ele geçirdikten sonra da oyun zamanı çalıştırılmaya devam edeceğinden, bu kez de savunmaya yapmaya başlayacağınız. Dolayısı ile takıtlarınızı belirlerken sadece saldırının üzerine değil, saldırıp hedefi ele geçirildiğinde muhtemelen çok bitkin ve harap düşecek birliklerinizle, hedeflerinizi hızlıca savunmaya alabilecek takıtlar de uygulamak zorunda olduğunuzu unutmamalısınız. Mesela, bir hedefi toplar ve tüfeklerle iyice dövüp yumuşattıktan sonra suvarilerine saldırı emri vermeden önce toplarınıza da harekete hazır hale getirip, hemen suvarilerinizin arkasından göndermek ve suvariler hedefi ele geçirir geçmez, rakibin tekrar saldırmasına olanak vermeden arkadan gelen toplarla hedefte güçlü bir savunma bölgesi kurmak başarıya ulaşmak için iyi bir taktiktir. Ama bu oyunda deneyebileceğiniz ve başarıya ulaşabilecek daha pek çok taktik bulunduğuundan her şey yine sizin generallik yeteneğinize kalmıştır.

Oyundaki olumlu bir gelişme de Gettysburg'daki şu sınır bozu-

kolayca ulaşabiliyorsunuz. Birliğinizin kaç isabet kaydettiğini, kaç isabet aldığı görüp saldırınızın veya savunmanızın etkisi hakkında fikir sahibi olabiliyorsunuz. Isabet kaydetmekten çok isabet alan bir birliğinizin acilen siper alması gerektiğini de tabii ki buradan bana söylemeyeceksiniz, değil mi?

İki oyun arasındaki belki de en büyük fark, Gettysburg'un üç günlük bir zaman dilimini, Antietam'ın ise sadece bir günü konu alması sayılabilir. Sabah 5:50'de

## Alternatif Gettysburg

Sayı/Puan İncelemesi

ancak akşam saatlerine doğru savaş alanında olabiliyor.

### Anneeee! Bitti!!

Antietam, fazlaıyla Gettysburg'u hatırlatsa da bu onun için eksi değil artı bir puan alarak kabul edilebilir. Savaş alanındaki sesler, bağırsıçağrı, patlamalar, geberen askerler, koşusan atlar her şey yeterince yüksek bir atmosfer yaratıyor. Sid, bundan sonra bir Gettysburg klonu daha yapmayı planlıyorsa grafik motorunu biraz geliştirse iyi olur ama her zaman dediğim gibi, konu, oynamabilirlik ve sesler iyi olduğu sürece grafikler daima ikinci planda kalır. Hala eski Quake motorlarında yapılmış FPS modları oynadığımızı hatırlarsanız belki bana hak verirsiniz. Antietamı oynayan ve savaşmanın, ondeki askerlerin ölüp yerine yenilerinin geçtiği, sonra onlarında ölüp yerlerine yenilerinin geçtiği, durmaksızın karşılıklı ateş etmek demek olduğu klasik RTS'lere benzeyen eski günlerde olmanın ve öldürmenin ne kadar ucuz olduğunu bir kez daha hatırlayın.

Cem Şancı



cu, "ama bu yapılmaz ki generalim." Mesajı ile ilgili, "Ben generalım, ne demek yapamam! Niye yapamıyorsunuz?" diye tepinmemeniz için Sid oyun bazı eklemelerde bulunmuş ve artık adamlarınızın neyi neden yapmadıklarını da öğrenebiliyorsunuz. Böylece emirlerinizin uygulanmasını engelleyen nedenlerin daha çabuk öğrenip, önlem alarak stratejinizin mahvolup gitmesini onleyebiliyorsunuz. Aynı şekilde bir saldırının ortasında bile bir biriminizi seçip onunla ilgili detaylı istatistiklere

günün ilk ışıkları ile başlayan oyun 10 saat boyunca devam ediyor ve siz o günün her saniyesini canlı canlı yaşıyorsunuz. Elbette sadece bir gün süren bir oyunda yeni birlikler üretmek, rahat rahat takviye birlikler sevmek gibi lüksleriniz olmadıgından elinizdeki her bir askeri son derece cırmıçık kullanıyorsunuz ki bu kıştaslar oyuna ayrı bir heyecan katıyor. Yani, ekranда yere düşüp ölen her askerinizle birlikte siz de oluyorsunuz. Gün içinde bazı takviyeler alıyorsunuz ama bunlar



## Grafikler

İlk sene öncesinin grafiklerinde fazla bir gelişme yok ama hala güzel ve oynanır yüksek goruyorum.

## Ses ve Müzik

Amerikan iç savasındaki manşet her zaman yeterince gaza getirildi olmustur. Ancak seslerde ilk oyunca göre degisiklik yok.

## Oynamabilirlik

Antietam'ı Gettysburg'un aynısı olmasına rağmen sevdiren ve kabul ettiren şey; oyun sisteminin kullanıcı kolaylığı sağlamasıdır.

## Atmosfer

Oyun konu olan savaş hakkında bilgi aramamanca neden olabilecek kadar sürüklilik bir atmosfer.

## LEVEL Notu

83

Yanlış bir taktikin beg olsun olsun atlama na geldiği günlerde geçen bir stratejinin tadını sonuna kadar pişirmiyorsun.

**Minimum:** Pentium 133, 32 MB Bellek, 70 MB Harddisk Alanı

**Önerilen:** Pentium i466, 64 MB Bellek, 700 MB Harddisk Alanı

**Grafiğ Desteği:** Software - Makrolar 800 x 600 çözünürlük

**Multiplay:** Heat.NET, Zone, Ağ, Modem (en azından 8 koli (herkese CD izni))

**Ekstra:** Direct Sound 3D

# CREATURES 3

İşte size tüm zamanların en zararsız (ve de yararsız) oyunlarından biri!

**Yapım:** Mindscape

**Dağıtım:** Mindscape

**Tür:** Strateji

**Web:** [www.creatures3.com](http://www.creatures3.com)



**M**indscape'in Creatures 3'u size hep istedığınız ama yapamadığınız bir şeyi yapma imkanı veriyor! Bu bir çeşit hamamböceği besleme oyunu, üstelik çocukların için değil. Sakın bu sözlerden oyunun çok kötü olduğu sonucu falan çıkarmayın, sadece ve tek kelimeyle, hayır iki kelimeyle bütünüyle gereksiz. Ama bir oyundan çıkar sağlamayı ummak gibi bencilliklerin yoksa yazının devamını da okuyun, ilginizi çekecek şeyler bulabilirsiniz. Ayrıca Creatures serisini bütün diğer bilgisayar oyunlarından ayıran bir özelliği var; üstün yapay zekası. Oyunda yaratıklarınız level atlamak, upgrade olmak gibi eşik atlayarak değil yavaş yavaş gelişiyorlar, oğrenerek ilerliyorlar.

## Hamamböceği mi Kelebek mi?

Oyunun hikayesi açılık absürd ama son derece yaratıcı: Bundan binyil kadar önce Shee adındaki meraklı bir uzaylı bir takım genetik çalışmalar sonucu yeni bir tür yaratmıştır. Adalarına Norns dediği bu yaratıklar (bence kısaca hamamböceği de diyebildi) doğuştan zeki ve meraklı tiplerdir (tipki hamamböcekleri gibi). Sonra bir gün her nedense kaptan Shee Norn'ları paylaştığı uzay gemisini terk eder ve zavallı yaratıklarımız yapayalnız kalırlar. Buna gönüllü razı olmayan siz iyi yürekli oyuncular da bu noktada devreye girip dışardaki teh-

likelere karşı savunmasız olan ve zaten topu topu yedi saatlik bir hayat suresine sahip (yoksa onları kelebeğe mi benzetseydim) Norn'ları himayeniz altına alırsınız. Zaten oyuna devam ediyorsanz ve kendinize bunu neden yaptıınızı soruyorsanz büyük ihtimalle alacağınızın cevap "ama onların bana ihtiyacı var!" gibi bir şey olacak. Ben bu soruyu kendime sorduğumdaysa aldığım cevap şuydu: "Sinan öyle istiyor, hrrr!"

Oyuna başlarken iki seçenekiniz var (devam etmek ya da hemen vazgeçmek – demek istiyorum, demeyeceğim); bir dişi ve bir erkekten oluşan hazır bir Norn ailesi ya da sadece yumurtalar. Yani doğduğu andan itibaren sizin gözetiminizde hayatı atılacak olan bebek Norn'lar. Bebek Norn'lara hayatın gerçeklerini öğretmek için yapmanız gereken şey şu; gidip çevredeki nesnelere tıkılıyorsunuz ve bir konuスマ balonu çökmesini bekliyorsunuz. Bu, siz ve bebeğ hamamböceği arasındaki en temel iletişim metodu. Ama bu işi sıkıcı buluyorsanz ve veletlerle uğraşam diyorsanz onları öğrenme odasına (Learning Room diyorlar buna) da gönderebilirsiniz. Burda öğrenme makinasını (Learning Machine yani) Auto Teacher (bunun Türkçesi de otomatik öğretmen oluyor, ki hiç hoş değil) konumuna getirirseniz kuzuçuklarınız sizin içi yormadan konuşmayı öğreneceklerdir. Yete-

rince mürekkep yaladıklarına karar verdikleri zaman odayı terk edecekler ve aslında mesele burada başlayacak. Bundan sonra bütün böcekler gibi her buldukları deliçe girip her şeyi koklayarak (tam olarak yaptıkları şey bu olmasa da) çevrelerini tanıtmaya çalışacaklar. Bu arada yavaş yavaş yetişkinlerin dünyasıyla da tanışmaya ve tabii onlardan etkilenmeye başlayacaklar. Eğer ağız bozuk bir nesil istemiyorsanız onları pis büyüklerden uzak tutmalısınız.

Bütün bunlar size de son günlerin en çok konuşulan oyunu haline gelen The Sims'i animsatıyor mu? Anımsatmalı, ama aralarında büyük benzerlikler kurmaya çalışmayın. Sadece bir canının kendi gündelik hayatındaki etkinliklerinden sorumlu olmanız, yanı iki oyuncunun mantığı benzeyip birbirine. Onun dışında karşınıza çıkacak olan her şey pratikte çok farklı. Eh, sonuçta biri insan, biri Norn (yatırık ya da hamamböceği ya da kelebek ya da velet değil).

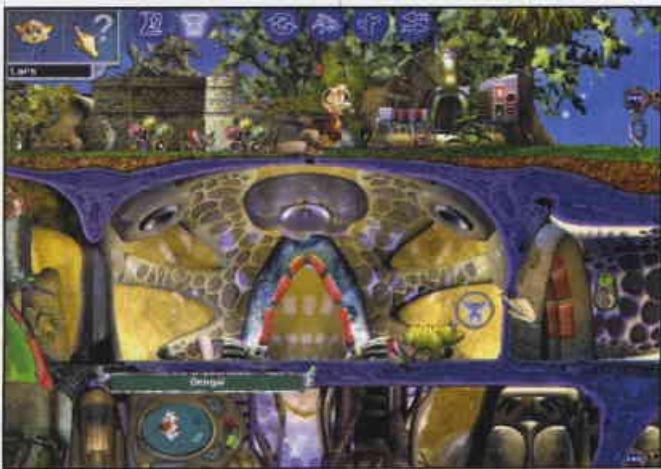
## Çocuk Yetiştirme Sanatı

Oyunun iyi yanlarından biri her türlü ihtiyale açık olması. Yani büyümekte olan Norn'uzla yeterince ilgilenmeseniz de başının çaresine bakabiliyor, kendi kendine bir yol çiziyor. Gerci başını belaya sokması, hatta feci bir şekilde ölmesi de mümkün ama o kadar da ihmalkar olmazsınız herhalde. Ancak amacınız onun sa-

dece hayatı kalmasını değil, daha yetenekli, zeki, vatana gemye hayırlı bir evlat olmasını da sağlamsa ilgi göstermeniz gerekiyor. Gelişimine ne kadar katkıda bulunursanız Norn'ınız o kadar zeki oluyor. Çevredeki herhangi bir nesneyi kendi başına tanımamasını beklemek yerine gidip ona bunun ne olduğunu söylerseniz kafasını çalıştırmasına yardım etmiş oluyorsunuz. Ama her söylediğinizi hemen anlamasını bekleyin, bazı şeyler defalarca açıklamazsanız anlamamakta direniyorlar.

Neyse ki bu şirin çocukluk evresi (yani yavru böcek olma hali) çok uzun değil, toplam hayatının ortalama bir saatini alacak. Bundan sonra bütün canlılar gibi üreme dörtüsüyle kendilerine bir eş arayacaklar. Ama çocuğumun kiminle olacağına ben karar veririm diyorsanız o eşi sizin seçme şansınız da var. İşte bu noktadan sonra sabrınızın sınır ayarlarıyla sakın oynamayın, bütün suç kalaşnik ve geveze Norn'allenizde. Evet, bir anda çevrenizde bitmek tükenmek bilmeyen ihtiyaçları ve kapanmayan çeneleriyle, her şeye burnunu sokan bir grup Norn türeyecektir (oyunda aile planlama seçeneğinin olmaması çok kötü). Üstelik çevrede bir sürü tehlike var ve aileden biri her an kendini tehlkiye atabılır.

Oyun içindeki, yani gemi içindeki düşmanlarınız geminin farkı ortamlarında yaşayan diğer canlı türleri. Bunlar arasında çok çeşitli





böcekler, piranhalar ve ölümcül bakteriler var. Ancak Norn'larınız için asıl tehlikeli olanlar kendileri gibi daha gelişmiş türler. Gemide sizinkilerden başka iki ayrı gelişkin ırk var; Ettin'ler ve Grendel'ler. Norn'lar hiçbir şekilde savaşmaya ya da zarar vermeye eğilimi olmayan, aşırı meraklılarını bir yana bırakırsak hiçbir kötü huy taşımayan saf yaratıklar. Ama komşuları için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Grendel'ler Norn'larınızdan birini yakaladığında onu öldürener kadar hırpalamaya devam eden içeren yaratıklar. Bu yetmezmiş gibi yumurtalara karşı da son derece saldırgan tavırlar sergileyeceler. Yani, bir Grendel bir Norn yumurtasını gördüğü yerde yok eder önermesini unutmadan gerekiyor. Dolayısıyla yumurtalarınızı Grendel'ların erişemeyeceği yerlerde, mesela kuluçka odasında

da (Incubation Room da denebilir) saklamaya dikkat edin.

Peki ne olacak? Kötu ruhlü Grendel'lerin yaptıkları yanlarına kar mı kalacak? Tabii ki hayır! Tipki dünyadaki gibi Shee'nin gemisinde de İlahi adalet var. Ve bu gemideki adaletin adı Agent; Norn'larınızın savunmasını sağlamak için kullanabileceğiniz makinalar.

### Nefs-i Müdaafa

Agent'ları ne kadar verimli kullanacağınız tamamen sizin yaratıcılığınızla kalmış. Çünkü bu makinaları farklı şekillerde bir araya getirdiğinizde farklı silahlara dönüştürürler. İsterseniz yakınlarda bir Grendel'in kokusunu alıp siz uyaran bir dedektör yapabileceğiniz gibi yaralı Norn'larınızı derhal revire ışınlayan bir teleport aleti de üretebilirsiniz. Ama

yaptığınız şeyler dış fırçalamama makinası, yumurta kırmış cihazı gibi hiçbir işe yaramayan şeyler olursa Creatures Developer's Program (bunu da kendiniz Türkçeleştirin) hizmetinizde. Burada kafanızı karıştıran kombinasyonlar yerine sizin için mucit heyecanı bulabilirsiniz. Ancak ürettiğiniz Agent'ları nerelelere yerleştirdiğinize dikkat edin çünkü hem sevgili komşunuz Ettin'ler bunları çalışmaya çok hevesli hem de doğru silahın doğru yerde bulunması gibi bir gerçeğiniz var. Gerçek Norn'larınız öyle ya da böyle olup gidecekler ama kısa hayatlarını olabildiğince güvende geçirmelerini sağlamak size bağlı.

Oyunun grafikleri oldukça detaylı ancak bu ilk bakışta her şeyin fazlaıyla birbirinin içine geçmiş gibi görünmesine neden oluyor. Birbirinden farklı bir sürü animasyonun aynı anda çalıştığı bolumler önerilen konfigurasyona sahip bile olsa bilgisayarınızı biraz terletebilir. Arayüzü kavramak kolay, geminin farklı bölümlerini ziyaret ettikçe Norn'larınızı takip etmenizi kolaylaştırın sistem kullanımı. Oyun içindeki her türlü nesneyi tanımlamak için başvurmanız gereken adres Agent Help. Bunun dışında daha önce de belirttiğim gibi bir nesneye tıkladığınızda hakkında detaylı açıklamaların yer aldığı bir balon belirecek. Bu bilgileri okuyun, ne de olsa başlangıçta siz de o游戏中de en az yavru Norn'larınız ka-



### Alternatif

The Sims

Sayı/Puan

Mart 2000 32/100

dar yabancısınız. Bir de ekranın sağ kenarında bulunan üç düğme sürekli iş görecek. Burlardan biri Norn'larınız hakkındaki bilgileri, biri seçenekleri, diğeri ise inventory'yi gösteriyor.

### Son Olarak...

Son olarak en başta da dediğim gibi Creatures 3 kesintiksiz zarsız bir oyun, sizi çok fazla sınırlayacak hiçbir yanı yok. Ama keşke gerçek bir çocuk oyunu olsayıdı, yanı daha az karmaşık bir oyunanış, daha basit bağlantılar, daha kolay algılanabilir bir çevre; o zaman amacına ulaşmış bir oyun olurdu. Ya da Mindscape bunun tam tersi üzerinde dursayıdı, yanı gerçek bir yetişkin oyunu için çalışsaydı. Daha hareketli, hızlı bir oyunanış, daha gelişmiş yaratıklar, daha zorlayıcı bir strateji oğası, daha büyük bir gemi... Creatures 3 şimdiki haliyle ancak oyun oynamaya yeni başlayan yetişkinle-re önerilebilir. Aslında onların sayısı da az değil. Her şeye rağmen iyi niyetli ve sabırılısanız hepинize önerilebilirim bu oyunu. Norn'larla tanışın, belki sizinkiler hamam böceği benzemez!

Serpil Ulutürk

### Grafikler

Oluştuğundan itibaren fazla detay var gibi geldi benim, bu pek rastlanan bir şey değil.

### Ses ve Müzik

Bir bebeğin sürekli müzikten ne kadar kalanlığını? O kadar kalınlaşabileceksiniz. Müzikte temaya göre fazla ağır.

### Oynamabilirlik

Evet, tabii, oynanabilir bir oyun bu. Çocuklar için biraz karmaşık, yetişkinler için biraz basit olabilir ama herkes oynayabilir.

### Atmosfer

Daha önce hiç uzay gemisinde bulunmadım ama burdakinden biraz daha farklı olduğunu merdeyeşem.

### LEVEL Notu

62

Ne saatte başından kalkamayacağı kadar sürükleyici ne rüyalarının gerçek kadar etkileyici ne de oynadığınız stada kalınızı yerinden oynatacak.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

**Onerilen:** Pentium III 300, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

**Grafik:** Software — Maksimum 800 x 600 çözünürlük

**Multiplay:** Yok

**Extra:** DirectSound 3D



# MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Ne yağmur, ne çamur ne de kar... Hiçbirini durduramaz komandoyu (!??)

**Yapım:** Actualize

**Dağıtım:** Magnetic Fields

**Tür:** Yarış

**Web:** [www.rallychampionship.co.uk](http://www.rallychampionship.co.uk)

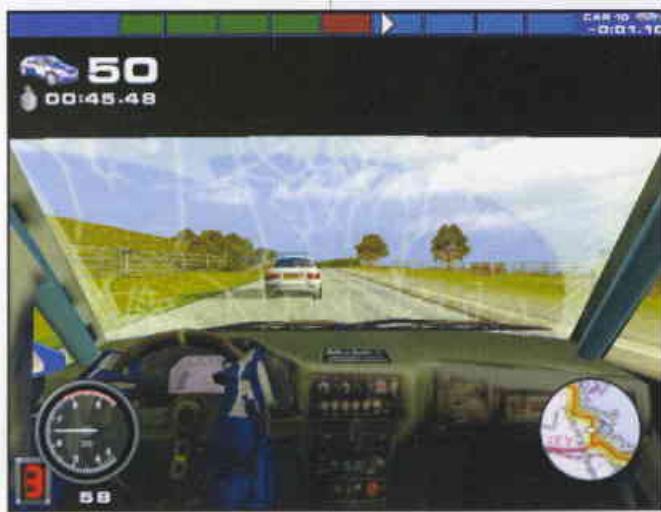
**N**e diye şaşırıyorsunuz? Askere gidiyoruz işte, ben ne dediğimi biliyor muyum sanki? Yazıldığım oyunun ralli olduğunu ben de farkındaymıma bir kez havaya girdim

İan bu adamlar, gurur yapmışlar, ve tam iki sene boyunca oturup "Hani kovduğun fakir bir genç vardi" demelerine elvererek, en az NFS kadar kaliteli bir ralli oyunu hazırlamışlar. İşte Mobile 1

Ralli yarışlarının diğerlerinden farklı büyük ölçüde doğal bir ortamda, yol üstündeki kasıslar, çamur birikintileri, bazen 180 dereceye varan virajlarla dolu pistlerde geçmesi. Uzunca süren yarışlar savrulma, devrilme, kopan parçalara alışılmayı ve makine ile sürücünün gerçek anlamda bir bütün olmasını gerektirir. Rally Championship benim gördüğüm kadaryla bu hissi tam anlayımla yansıtıyor. Ki, öyle olmasaydı benim ilgimi çekmezdi çünkü yarış oyuların özellikle sevdigim bir tur olmadımdan çok iyi olmayanlarla pek fazla oyalanmam. Ama Rally Championship geçen ay benim en az 10 saatimi yemeye başardı. Tabii bunda, en kısısı 6, en uzunu 32 dakika süren pistlerin de payı yok değil.



ze oyuncunun grafiklerinden dem vurmaya başladım. İşte o zaman tikanırım, söyleyecek laf bulamam, kurur kalırmış şuracıkta. Neden, çünkü Rally Championship bir yarış oyununda şimdiden kadar görülmüş en iyi grafiklere sahip. Arabaların kaplamalarının pistlerin üzerindeki en ince detaya kadar her şey gerçek gibi. Güneşli bir havada yarışığınızda, ağaçların arasından süzülen güneş ışığı gözünüzü alacak. Sıslı bir havada, yağmur altında yarışırken ekranın dibine girip sileceklerinizin bozulmaması için dua edeceksizez. Ve eğer oyunu kokpit görüntüsünden oynarsanız, şimdiden kadar hiçbir yarış oyundan hissetmediğiniz kadar kendinizi "orada" hissedecesiniz. Takla attığınızda uçup giden kapıta parçaları, sola sürttüğünüzde kopan ayna, arkaya yapılan çamur küteleri. Bu oyunun aşırı bir "gerçeklik düşkünlüğü" tasarımının elinden geçtiği belli oluyor.



mi, kurtulamazsınız benden!!! Şimdidi okuyucu, omuzdan hız alarak karmaşa dizil bakıymı. Çabuk, çabuk, çabuk!!! Artık evinde deejisin, o nazik bacaklarını çalıştır, kriviverim yoksa Bolu'nu, haz-roll!! Herkes mevcut mu çavuş? Tamam öylese, bugünkü eğitime başlayabiliriz. Konu: PC için nasıl mükemmel bir yarış oyunu yapılır?

## Yayaları Yurdumun

"Amiga ve Commodore zamanlarını hatırlar misiniz?" gibi bir girişle eski oyularla ilişkili bir yazıya başlayan yazarların size asıl demek istediği şudur: "Bakin, ben o kadar zamanım bu piyasadaydım ki, daha hiçbiriñ portakal içinde mevcut değilken Joystick sañlıyordum". Ne yalan söyleyiyim, ben de bu grubu da hılim. Ve bizim grubun çok iyi bildiği bir oyun vardır, herkesin yıllar boyunca oynadığı yegane yarış oyunu, taa ki Need for Speed gelene kadar tahtı elinden alınamayan Lotus Esprit serisi. Bu seriden tam üç oyun çıkartan Magnetic Fields, Electronic Arts isimli dev gelip de pastayı lüpletene kadar bu işten bayağı ekmek yedi. Daha sonra ortamlardan kaybo-

Rally Championship. Esas olarak bir ralli simülasyonu RC. İngiltere



Ralli Şampiyonasına dahil olan altı rallideki toplam 36 pist, üzerindeki kayalara kadar oyuna aktarılmış. A5, A6, A7 ve rüya makinaları A8 olmak üzere dört kategoride yarışan 22 sedan türü araba da surüşünize amade. Bunların arasında Ford Puma, Renault Megane, Honda Civic ve Seat Ibiza gibi hergün trafikte gördüğümüz sedanlar bulunuyor. Tabii, bu araçlar oyle bir modifiye edilmişler ki, herhangi bir kapıya ortamında altınızda burlardan birisi var ise, rakibiniz gaz pedalına dokundugunda siz çoktan köye varmış olursunuz

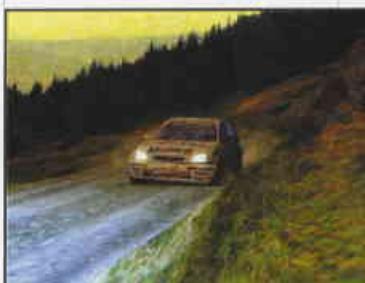
## Güce İnan Luke!

Başarılı her erkeğin ardından bir kadının olduğu gibi, başarılı her ralli sürücüsünün yanında güvenilir bir co-pilot vardır. Son derece zorlu pistler boyunca siz yönlendiren yardımcı pilotunuz, Rally Championship'te en büyük yardımcıınız.

Surekli olarak yolun ilerisi hakkında bilgi veren co-pilot, gerçekten

yarış sırasında atmosferi arttırmak ve siz de benim gibi gerçeklikten yanayınız, sağ alttaki haritayı ve ilerideki virajları ekranın gösteren okları kaldırıp sadece co-pilotunuzuna güvenir ve "gücü kullanırsınız".

Diyelim ki bu noktada ben si-



## Denge... Denge İyidir...

Ralli yarışlarında ana fikir, sürekli olarak hareket halinde olmak için gaza köküne kadar basmak değildir. Eğer NFS alışkanlıklarınızı bu oyunda da kullanmayı çalışırsanız, ikinci pist sonunda elinizde direksiyon kolları START noktasına geri döneriniz. Rallide, ne zaman gaza yüklenenizi, ne zaman arkayı savuracağınızı ve halta ne zaman duracağınızı hesaba katmanız lazımdır. Buna nedenle, Rally Championship'ın çaylaklara yönelik bir oyun olduğunu söylemek ya-



lan olur. İlk birkaç denemenizde bitiş çizgisini görmeyi hayal dahi etmeyin. Bunun nedeni kimse-nin sizi geçecek olması değil, yoo, bunun nedeni bitişe iki kilo-metre kala patlayan motorunuz, dağılan akslarınız olacak. Eğer yarışın başında gazi kökler, her virajda takla atar, önünüze çıkan her ağaçta bodoslama dalarsanız hiçbir yarışı bitiremezsiniz. Hiz ve güvenlik arasında denge kurma-nız çok önemli, çünkü iki yarışta bir karşınıza gelen garaj ekranında size verilen tamir süresini aşarsanız, bu süre ceza olarak toplam yarış zamanınıza ekle-nir ki bu da yarışı baştan kaybetmeniz anlamına gelir. Özellikle tam bir "beygir gücü" canavarı olan A8 dört çeker sınıfı arabalar kendinizi kaybetmenize yol açabilir, dikkat derim.

Grafiklerden biraz daha bah-setmek istiyorum. Özellikle hava şartlarının oyna görsel katkısı çok büyük. Mesela yağmur. Ya-vaşa başlayan yağmurun siz hızlandırdıkça ón camınıza hızla çarpmaya başladığını görecek, son sürat giderseniz típki gerçek hayatı olduğu gibi yukarıya doğru aktığını farkedeceksiniz. Araba modellerinin de hangi açıdan bakarsanız bakın, son derece gerçekçi göründüğünü söyle-meliyim. Her yarışı bitirdiğinizde seyredebildiğiniz tekrarlar sırasında, arabanızı neredeyse müm-

kün olan her açıdan görebiliyor-sunuz. Ve yarışın çekimini geliş-miş kes-kopyala-yapıtır seçenekleri sayesinde istediğiniz gibi editleyip, kendi yarış kliplerinizi oluşturabiliyorsunuz. Minik bir detay, ama mükemmelin bu detaylarda saklı olduğunu artık biliyorsunuz.

#### Bir Şey Duyuyorum Ama...

Rally Championship'in gerек-çilik, detay ve görsel mükemmel-liğine ufak bir ekleme de ses cephesinden geliyor. Her arabanın kendine özgü motor seslerinin yanısıra, üzerinden geçtiğiniz yüzeyin top-rak, şase veya buz kaplı olmasına bağlı olarak tekerleklerden çıkan sesler de yeterince gerçekçi. Buna ek olarak, çevresel sesler de atmos-fere katkıda bulunuyor, yanlarını-geçerken sizi alkışlayan ve resmini çeken seyircileri bile du-yabiliyorsunuz! Müzikler hakkın-da ise yorum yapmak istemiyorum, techno'dur, mutlaka sevени-vardır diyorum.

Rally Championship'te yarışmak için dört seçenekiniz var: British Mobile 1 Rally, A8 Rally, Time Trial ve Arcade. Bunalardan ilk ikisi 36 pistten oluşan büyük ralli müsabakaları, A8 rallisini açmak için Ingiltere rallisini tamam-lamış olmanız gerekiyor. Time Trial da klasik, her yarışta olan birisi en iyi zaman rekorunu kırmazimbirtisi. Arcade ise, gerçek rallideki pistte tek başına yarışıp, doğa ve makine ile mücadele etme konseptinden hoşlan-mayanlar için, bilgisayar rakiplerin de katıldığı bir yarış tarzı söz konusu. Bu seçenekte Magnetic Fields

kanımcı Need for Speed fanları-na da hiyap edebilmeyi amaçla-mış, ama kanımcı cuvallamış. Neden diye soracak olursanız:

a - Ralli pistleri dardır, bu yolla-zaman zaman iki araba da-hi yanyana gidemez. Durum böyle olunca, önündeki arabayı gecebilmeK için ya iki saat geniş bir yola gelmeyi beklemeniz gerekiyor, ya da "IEEEHH! YETTI GAR!!!" diyip kendi-nizi soldaki yamaça tırmandırma-ya çalışıyorsunuz ki bu hareket-i-nizin sonucu genellikle kırılan bir aks ve gurur oluyor. Yani dos-tum; zordur bu yollar, geceleri eşkiy় kollar...

b - Tamamen "solo" yarışmak Üzerine kurulu olan bir ralli oyu-nunda, böylesi "çoklu oyunlar" a girmeye çabalayan Magnetic Fi-fields, ufak bir detayı atlamiş: Ya-pay zeka. Bilgisayar rakipleriniz resmen odun gibi yarışıyor. Siz arkada veya önde olmanız hiç farketmiyor, ne sizi engelleyip si-kiştirmaya çalışıyorlar, ne de "zman şuna yetişeyim de gece-yim" gibi bir dertleri var. Sabit bir hızla, sabit bir yöründede seyirle-rini sürdürüler. PC oyunlarından hiç anlamayan güzel bir ar-kaadaşınız dahi yemek arasında yaptığı bir yarışta en yakın rakibi-ne altı dakika fark atınca bundan bahsetme gereği duydum

c - Konu farktan açılmışken, ralli pistleri kapalı parkurlardan oluşmadığı ve rakipleriniz de odun olduğundan, yarış baş-ladıktan iki dakika sonra herkesi geçmiş oluyorsunuz ve bir daha da tamponlarını görmüyor-sunuz. Eee, ne anladım ben birlikte yarışmaktan?

Bu gereksiz yere uzamış açık-lamadan da anlayacağınız üzere, Rally Championship'ı adında belirtilen şekilde oynamak için alın, diğer rakipleri görmek için değil. Haaa, ama dersiniz ki benim evimde network'üm var, kablo netim var, o zaman karış-mam. Bulun kendinize bir rakip yarışın. Eğer böyle bir şansınız yoksa dahi, ekranın ortasından ikiye bölünmesi suretiyle, veya

dönüşümlü olarak tek bir bilgisayarda da ar-kadaşlarınızla yarışabilirsınız.

#### Açı Tatlı Anılar

Öhö, oyunu o kadar övdükten sonra geldik dikene. Bu

#### Alternatif

##### Colin McRae Rally

Sayı/Puan Nisan 99 9/10

##### Boss Rally

Sayı/Puan Eylül 99 6/10



kadar güzel görünen bir oyunun sistem ihtiyaçlarının da ağır olacağı ger-ceğine kendinizi hazırladığınızı var-sayarak şunu söy-leyebilirim: Rally Championship'i tam performansla ve zevk alarak oynamak istiyorsanız bir PIII 550 ve 32 MB belleğe sahip bir ekran kartınız olması lazımdır. Eğer grafik detaylarından biraz(bayağı) bir düşmeye kabul ederseniz, emek-tar Pentiumli 350'ınızde de rahat rahat oynayabilirsiniz (ne günlere kaldık, PII'ye emektar haaa, vay-be).

Uzun lafın kısası, Rally Cham-pionship, Need for Speed: Porsc-he çikana kadar PC yarış oyuna-ndaki tahtı ele geçirdi arkadaş-lar. Bakalım gelecek ay NFS'inka neler olacak? Bu arada farket-tiniz mi bilmiyorum,

Uzunca bir süre için Level'a yazdığını son inceleme olacak bu. Ne diyelim, yolumuz buraya kadarmış. Kendinize çok iyi bakın, hayatın sizi ezmese asla izin vermeyin. Hoşçakalın...

Yaaaylalar yaylalaar...

**Sinan Akkol**

#### Grafikler

Muhteşem! Şu güneşe, şu pistlere, şu arabalara inanılmam gelmiyor. Lotus' dan bu zamana çok şey değişti, beşer...

#### Ses ve Müzik

Kısal, yağmur tipiti, bağışan seyirciler, geçenin sessizliğini yitiren motor gürültüsü, circa böceği... Ama niye techno? :)

#### Oynamabilirlik

Yeni başlayanın imam imam inleyerek, Ama on-ları düşündür ki değil mi ya? Saka yapıyorum, biraz alışma gerektiyor, ama değil.

#### Atmosfer

Super bir araba yarının "atmosfer" kate-gorisinde benden bu kadar iyi not alabile-ceğine rüyamda görsem inanmadım.

#### LEVEL Notu

**92**

İste sizin istenin bir arada doyuran, çok mükemmel bir oyun. Mutlaka alın ve gerçek arabalarla, gerçek mekanlarda yarış tadını varın.

**Minimum:** Pentiumli 266, 16 MB Bellek, 32 MB Harddisk Alanı, 3D Hızlandırıcı

**Maksimum:** Pentiumli 300, 32 MB Bellek, 60 MB Harddisk Alanı, 32 MB Hızlandırıcı

**Grafik Değiği:** Direct 3D - Maksimum 1280 x 1024 çözünürlük

**Multiplay:** Modem, Internet, AG ve Aynı bilgisayarda 8 kişiye kadar (herkese CD gerekli)

**Etrafa:** Force Feedback, FAX, Aureal 3D

# JANE'S USAF

Savaşlar gelir, savaşlar geçer. Geriye ne kalır?

**Yapımcı firma:** Jane's

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat

**Tür:** Uçuş Simülasyonu

**Web:** [www.janes.ea.com](http://www.janes.ea.com)



Zaman su gibi akar, hiç durmadan, geriye dönen bakmadan yaşar gider insanoğlu. Bazen kafası kızar etrafındakilere, ya da korku alır



aklısı, zihni iyice bulanır. Hatırlamaz olur geçmişte yenen naneleri, kanıtlarınları hattları. Öfke bal- dan tatlıdır ya hanı, "Haydi" diye bağırrı ayağa fırlayıp, "Haydi, gi- delim ve yok edelim onları..." Onlar dediği kimdir, hiç düşünür mu? Tabii ki hayır, öfke ve sağ- duyu asla bir arada barına- maz ki aynı ka- fatasının içinde, nasıl düşünür adan azıllı us- lu? Aslında bir an durup dü- şünse, "Yahu" diyecektir, "Bu adamlar da be- nem gibi etten kemikten insan, onlar da benim



gibi fani ölümlüler şu dünya de- den handa biraz mola veren, ne halt etmeye gitliğini sıklıyoruz birbirimizin? Neyi paylaşıyo- ruz be adam? Manyak miyiz ne- yi?..." Ekmek, hava ve sudur in- sani yaştan, ve biraz da anlayış- la bir tutam sevgi. Ama bakın, benim son model tanklarım, uçaklarım, kimyasal silahlarım ve hatta nükleer savaş başlıklarım var! Ya elinizdeki herşeyi, buna hayatlarınız dahil, bana verin, ya da kökünüze kibrıt suylu Komik mi, değil mi bileyorum, bir Cro-Magnon adamı taş baltayı icad edip de bununla barışsever Neanderthal kabile reislerinin ka-

falarını kırmaya başladığından beri çok zaman geçti, çok şey değişti gibi duruyor. Ama benim durduğum yerden manzara pek öyle görünmüyör. Tabii, artık ka- faları tek tek kırmak yerine birbir- imizin tepesine atacak termo- nükleer bomba- lar yapıyoruz, bu çok daha kolay, ama tüm bu akıp geçen asır- lar, girilen savaş- lar, yiğilan kemik dağları bizi ma- ğara devrinden çok daha geriye taşıdı. Artık ol-

dürdüğümüzü bile farketmeden öldürüyoruz.

### Aman Tanrırm, biz ne yaptık?

Hiroshima'ya atom bombasını attığında Enola Gay adlı bom- bardıman uçağının pilotu bunu

rakıyor, sonra da hayalet gibi ortadan kayboluyorlar. Peki pilotları ne hissediyor? Cevap vermesi pek zor değil, onlara briefingde insanları öldürdükleri falan söylemeliyor. Şu kadar kilo bombayı, şu ve şu hedeflere başarıyla attınız, düşman güçleri ağır kayıplar verdi. Yaklaşık böyle bir şey işte, mekanik çağın mekanik avcılarının mekanik duyguları var. Artık,

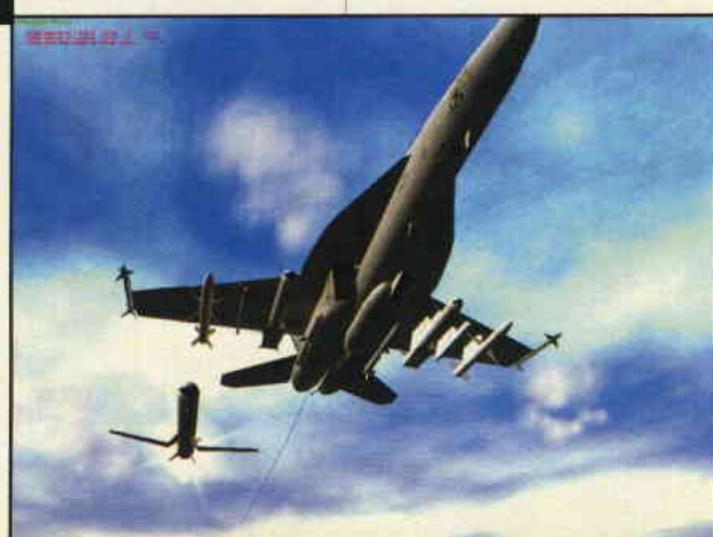


firma bilgisayar oyunları sektörüne girip bunların oyununu yapıyor, biz de ağızımız açık oynuyoruz. Babanızı gerçeği, size de şimdilik oyuncu, eğer uslu çocukların olursanız ilerde size de gerçeklerini kullanma izni veririz.



### Neden? Neden olmasın?

Jane's aslında oldukça eski bir firmadır, yaptığı iş ise öncelikli olarak askeri istihbarat toplamaktır. Ancak gizli servisler gibi bu istihbaratı kendine saklamaz, kataloglar ve dosyalar halinde kamu- ya sunar. Tabii burada "kamu" sözüyle kastedilen kesim benim gibi çırıltılar değil, daha ziyade bu bilgilerden fayda sağlayacak kişiler. Neyse, işte bu firma sayı- lar ve teknolojilerle o kadar hazır neşir ki, bugünkü kalkıp bilgisayar oyunları yapmaya karar verdiler, özellikle de çok gerçekçi askeri uçuş simülasyonları üretiyorlar. Neden askeri uçuş sim? Neden olmasın, etrafta bizim gibi bir yığın tatlisi pilotu ve güçlü bilgisayarlar varken bunu yapmamak enayilik olurdu. İşin doğrusu Jane's programcılar işlerini oldukça iyi yapıyorlar, o kadar iyi ki, genellikle çıkardıkları oyunları oynamak için birkaç askeri havacılık teriminden daha fazlasını bilmek gereklidir. Nitelikle en son oyunları olan USAF için de aynı durum geçerli, oyunun kutusundan çı-





kan minik broşür(!) birkaç yüz sayfa boyunca size bilmeniz gereken temel konulardan bahsediyor. Tabii burada kullanılan askeri terimleri anlamak başlı başına bir sorun, üsteli kitabın İngilizce olduğunu düşünürseniz ne demek istedigimi anlaysınız. Surası bir gerçek ki Jane's programları neşeli ve eğlenceli Arcanide oyular yapmakla hiç ilgilenmiyorlar, onların öncelik verdikleri konu oyunun mümkün olduğunda gerçekine uygun olması. Eğer ciddi uçuş simülasyonlarından hoşlanıyorsanız bu iyi, ama JSTARS ya da LANTIRN neyin kısaltmasıdır bilmiyorsanız o zaman işiniz var demektir.

#### Ateşle ve unut...

Jane's USAF, adından da anlaşılaçığı gibi ABD Hava Kuvvetleri'ni konu alan bir oyun, tabii kaçınılmaz olarak işin içinde bir miktar propaganda mevcut, ama pek o kadar abartılı sayılmaz. Oyun geçmişten Vietnam ve Çöl Fırtınası harekâtlarını konu alan iki seferberlik görevine sahip, gelecekte geçen iki de kurgusal savaş senaryosu var. Bu kurgusal senaryolardan biri USAF pilot eğitim programının bir parçası olan Operation Red Arrow, diğeri ise olası bir NATO-Rusya çatışmasını işleyen Operation Sleeping Giant,

yani Etiyopya'nın Hong Kong'u işgal etmesi gibi zorlama konular değil. Oyunda yer verilen uçaklar da yine USAF tarafından kullanılan modern tasarımlar, ayrıca bir de

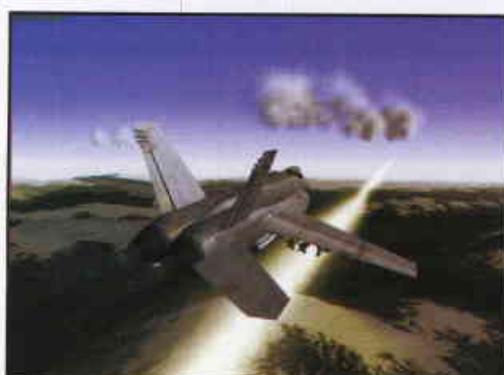
MiG-29 mevcut. Tabii bunlar oyuncu tarafından kullanılabilen araçlar, bunların dışında oyunda pek çok hava aracı var. Ya-



pımcıların esas işi askeri istihbarat olduğundan gerekli verilere ulaşmaları hiç zor değil, tabii bunları oyuna yansıtmalanız da, sonuç olarak karşımıza çıkan son derece gerçekçi bir "simü-



lasyon". Tabii bu türde fazla alışkin olmayan potansiyel müşterileri ürkütmemek için oyuna son derece detaylı bir seçenekler menüsü dahil edilmiş, buradan



gerçeklik seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Ancak ne kadar sulandırsanız da, sonuca bu tam anımlıyla profesyonel bir "oyun" olduğunu gizlemiyor, bunu uçak kokpitlerini gördüğünüz anda fark ediyorsunuz.

#### Dön baba dönelim...

USAF gerçekçilik açısından oldukça güçlü bir oyun, uçuş modelerinden tutun da silah ateşleme koşullarına dek her şey gerçekine mümkün olduğunda sadık kalınarak yapılmış. Ama tabii ki bu herşey demek değil, peki ses ve grafikler ne alemede? Doğrusu grafikler bir hayli göz alıcı, ancak sizin bu oyunu tüm görsel zerafeti içinde oynayabilemek için Pentium

3 sınıfı bir işlemciye, bol bol hafızaya ve deli bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Minimum sistem ihtiyaçlarını boşverin, madem savasacaksınız o zaman bari gözünüz grafik gorsün. Yazılım aslında P-3 işlemciler için optimize edilmiş ve grafik seviyesini köklediğinizde

etraf gerçekten cantanıyor. Havaalanları boş ve yapay gürünmüyor, şehirler ve arazi oldukça renkleniyor, tabii patlama ve ışık efektleri de öyle. Seslere gelince, 3D desteği dahil herşey mevcut, iş sizin sisteminizin gücüne kalmış. Ancak herşeye rağmen bence bu tür oyunlardaki en büyük eksikslik burada da pek aşılamamış, o da atmosferin yapaylığı. Demek istediğim, bir savaş pilotunun hayatı 24 saat sürer, ne zaman acilen görevdeye çıkaracağı ya da akşam yemeğine dönüp dönmeyeceği pek bellidir. Sirenler çalışmaya başladığında kalbiniz çarparak kokpite tırmanıp havalandırmak ve bilgisayarın başına oturup sırif canınız sıkıldığı için bir görev daha "uçmak" arasında dağlar kadar fark var. Birgün sanal ortamda



Alternatif	
Flanker 2.0	Ocak 2000 80/100

bu farkı kapatmayı başarabilirler mi? Bilemiyorum, ama eski tecrübelerin kalıntıları devamlı kafamda beliriyor, takıldı asla gerçeği gibi olamaz. Sonuç olarak USAF bu tarz oyular arasında en iddiye alınması gereken yapımlardan biri, ancak bu oyunda iki hedefe bomba atıp vurulmadan dö-

nunce kendinizi gerçek bir savaş pilotu sanmayın. Hayatın takıldını oynuyorsunuz, akşam yemeğinde eve dönebilmek olasılığınız gerçeginde olduğundan çok daha fazla.

#### Mad Dog

##### Grafikler

Pentium III işlemci kullanıyonuz sonucunda memnuni kalacağınız, ertam benzerlerinden daha canlı tasarımlar.

##### Ses ve Müzik

Müzikler hakkında söylemek pek fazla bir şey yok, sesler ise bir uçaktan beklenenliği gibi, motor gürültüsü ağrılı.

##### Oynamabilirlik

Kendinizi uçuş oyunlarında usta kabul ediyonanız ve donanımınız güclüysse sorun yok. Yeterli çevre ile araç ve bol bol görev var.

##### Atmosfer

Tarihi görevler ve mantıklı senaryolar var. Ama kafam gevşince kanadımı değil, yanmasadaki Sinan'ın sırasını görüyorum.

## LEVEL Notu

\*87

Ültü ölüsayı pilotlarına göre yapılmış çıktı bir simülasyon, bol görev ve bir görev editörü mevcut.

**Minimum:** Pentium 200, 64 MB Bellek, 450 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Grafik Kartı.

**Önerilen:** Pentium 1150, 128 MB Bellek, 1.15 GB Harddisk Alanı, 8 MB 3D Grafik Kartı.

**Multiply:** Internet ve Ağ üzerinden 16 Jane's Combat.net üzerinden 32 kişi (çoğrenmemiyor).

**Grafik desteği:** Direct3D ve Glide – **Maksimum izle x104 çözünürlük**

**Extras:** Yok



# EXTREME BIKER

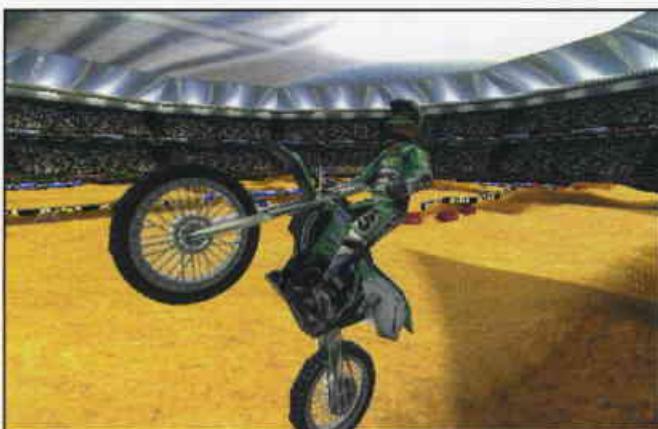
Tutku. 5 harf ve 5 bin anlam saklar içinde

**Yapım:** Deibus

**Dağıtım:** Sierra

**Tür:** Motocross

**Web:** [www.deibus.com](http://www.deibus.com)



**S**üper kadar piyasaya çıkan (bence) en iyi motosiklet oyunuyla tanışın. Oyunumuzun annesi Deibus Studios olup, babası da Sierra'dır. Oyunumuz grafik ve ses bakımından eksiksiz eğitilip daha küçük yaşta her türlü gerçekliği öğrenmiştir. Boy serpib buyuduğunde de bilimli motosikleti, pisti, hareket imkanları ve diğer sayısız seçenekleriyle her motor oyuncusunun gözdesi olmuş, taliplerinin getirdiği lokum ve çikolatalarda ailesi koluklara sığamaz olmuştu.

Eğer oyunun tüm ayrıntılarını bir kenara bırakır ve şöyle bir yuvardan kuşbakış bakarsanız, oyunun ne kadar geniş ve ne kadar seçenek dolu olduğunu görceksiniz. Oncelikle diğer tüm oyunlardaki gibi ister açık araziye, ister kapalı mekanda yarışabiliyorsunuz. İsterseniz de uşuz bucaksız bir mekanda bir motosikletten bekleyebileceğiniz her türlü artistik hareketi yapabiliyor-

sunuz. Motosikletin özellikleri sizin tercihinize göre ayarlanabilirken, hareketlerinizin güzellikinden aldığıınız puanlarla aletinizi geliştirebiliyorsunuz. Rakip sayısı

mükemmek ve sürüsüne bereket pist ve motosikletin yanında oyunun sayfasından ([www.deibus.com](http://www.deibus.com)) yenilerini download etmeniz mümkün. İlk bakışta, söyle misiniz bir motosiklet oyunundan daha fazla ne beklersiniz?

Bir çok bakımdan eksiksiz gizlilikler Extreme Biker ve gerçekten öyle de zaten. Deibus firmasının çalışanları gerçekten çok zorlu uğraşlar sonucu çok büyük bir ustalık çok harika bir motorla yapabileceğini her türlü fantaziyi ekrana en gerçekçi şekilde yansıtmışlardır. Pistleri en detayına kadar hazırlamışlar ve tüm fizik kanunları ele alınarak yapılabilecek her hareketi hesaplamışlar. Mesela diğer tüm oyunlarda,

fazla ve bu da motordaki kontrolünüz yetki alanının ne kadar geniş olduğunu gösteriyor. Ama bunu yaparken oyunun eğlencesini de kaçırmak istememişler ve her şeyi dengede tutmuşlardır. Mesela oyunda motorun zarar görmesine ve sizin herhangi bir şekilde yaralanmanıza veya olmamak imkan yok. (Gerçi bu Deibus studiyolarında epey tartışılışmış bir konu, ama adamlar en sonunda her şeyiyle gerçekçi bir simülasyonun bir çok oyuncuya itici geleceğine karar vermişler ve başladıkları bir iki hareketten sonra oyunun başından kalkıp gitmek bir kitle yaratmak istememişler.)

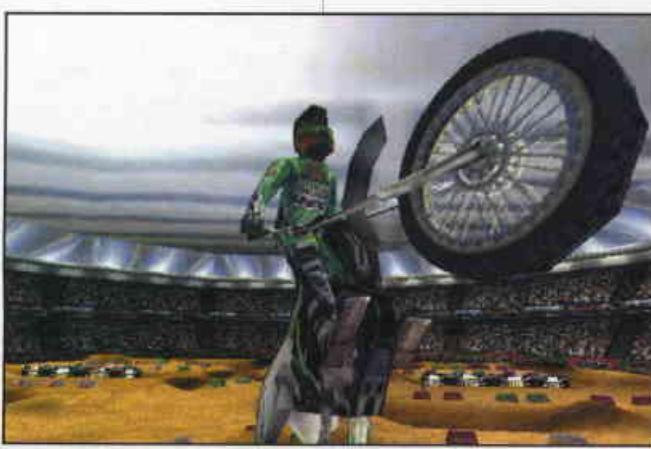
## Motorun Üzerinde

Oyuna başladığınızda Single Player'da üç seçenekiniz olduğunu görebileceksiniz. Bunlardan Motocross'da ormandan, çamurlu alanlara, sıcak çölarden tropik adalaraya, hatta cehennemdeki çukurlardan Paris'in çatılarına kadar 10 ayrı alanda; Supercross'da hayal edebileceğiniz en zor 7 kapalı pistte yarışıyorsunuz ve Freestyle'de bir motorla akılınızda her fantaziyi uçsuz bucaksız geniş bir arzide gerçekleştiriyorsunuz. Her türlü rampa, çukur, tepe, engel ve hayalgücüyle birlikte tabii. Hiç sınır yok. Motocross ve Supercross'da geçmeniz gereken rakiplerinizi yanında yaptığınız diğer hareketlerden de puan alıyorsunuz. Freestyle'de ise tek amacınız sizin belirlerdiğiniz bir sürede belli bir puana ulaşmak. Turnament'ta ise tüm türlerden ortaya karışık yapıyorsunuz. Her oyun stilini practice ve race olmak üzere ikiye ayrı ayrı yapıyor. Practice'in farkı, yaptığınız puanların kayda geçmemesi; çünkü normal moda (race) oynarken isteseniz de istemeseniz her yarıştan aldığıınız tüm puanlar ve diğer istatistik bilgiler sizin oluşturduğunuz bir motor profiline kaydediliyor. Bir de Baja denilen bir oyun tipi var ki, bu modda harita içinde konmuş belli bayraklara sırayla gitmeniz gerekiyor (tabii ki diğer rakiplerden önce, ve bazı yerlerde-



ve zaman üç ayrı zorluk seviyesiyle birlikte sizin kontrolünüzde değiştirilebiliyor. Ayrıca multiplayer olarak internetten oynamak

(özellikle çok doğal olarak araba oyunlarında olduğu gibi) araç ve sürücü tek bir obje değil. Araç ve sürücü iki ayrı nesne ve her ikisinin de kendine özgü fizik kanunları, denge yasaları var, ayrıca her ikisinin tüm özellikleri birbirini etkiler. Ote yandan bir motosikletten iki düşüşünüz asla aynı olmaz; hızınıza, yönünüzü, o anki konumunuza ve havadan ne kadar yukarıda olduğunuzuza göre duşuş şekliniz ve duşuceğiniz yer değişir. İşte bu oyunda bunun gibi bir sürü hassas konu olabildiğince sağlam bir şekilde işlenmiş (mesela diğer tüm motor oyunlarında aracın yerle temas ettiği 3-4 nokta vardır, Extreme Biker'da ise bu sayı 20'den





İki bayraklara ulaşmak için epey maymunluk yapmanız gerekecektir. Ayrıca her yarıştan önce zorluk seviyesini belirliyorsunuz. Bulardan Newbie'da aracın havadaki kontrollü tama- men bilgi- sayara ait, ki bu da hiç zevkli değil. Racer da havadaki kontrol size ait, ama aracın mo- mentum'u yok (böylece hareketleriniz ve dönmeleriniz kısmen kısıtlanıyor) ve inişlerde bilgisayar yardımcı oluyor. Extreme'de ise sadece siz ve motorunuz var, bilgisayar tamamen aradan çekiliyor ve sınırsız özgürlüğün tadını çıkartıyor- sunuz (düşmezseniz tabii). Bu- nun haricinde bir de motorunuzun kapasitesini (125, 250, 500 cc) ve diğer bazı özelliklerini belirleyeceğiniz ekran var. Tur ve rakip sayısı, pist, süre gibi diğer ayarları da yaptıktan sonra oyu- na geçtiğiniz.

### Seytanla Tango Yaptınız mı?

Oyunun en can alıcı kısmı hareketleri. İki tur yapabileceğiniz hareket var. Birinci motorunuza yapışracığınız dönme hareketle- ri, diğeri de motorun üzerinde sizin yapacağınız şaklaşanlıklar. Oyunu yapan arkadaşlar, piyasayı söyle bir araştırma ve teori- de bir motosikletin havada her yöne doğru 360 derece döndü-

rülebildiğini öğrenmişler (ama

Havadayken yaptığınız bu artistik hareketler size puan kazandırıyor (A, basit, B orta, A ve B'ye aynı anda başarıyla yaptıklannız ise zor hareketler). Eğer bu artistik hareketleri yaparken, bisikletinizi aynı anda döndürmeye de başarısızsanız (tabii ki tüm bunları yaptıktan sonra yere inişiniz de düzgün olmalı, son anda düşerseniz hiç bir işe yaramaz) ekstra puanlar kazanıbilirsiniz. İşte bu puanlar da, sizin sürücü kayıtlerinize işleniyor ve puanlarınız motorunuzun özel- liklerini geliştirmeniz için (Eğer ye-



sadece teoride falan demeyin, yıllar önce fizikçiler bir sorf tahtasının 360 derece döndürülmesinin imkansız olduğunu söyleyordu, ama bunu hiç duymamış bazi sorfcular, denediler ve başardılar; siz oyuna ismini veren ve ona danışarak programlanan dünyanın en çığın motorcusu Edgar Torronteras'ın neler yaptığı biliyor musunuz? (her ne kadar oyundaki hareketlerin 80% daha önce yapılan hareketler ol- sa da, geriye kalan bir hiç de- nememiş 20%lık kesim var. İşte

adamımız Edgar da, inanılmaz- nı oyuncusunda bu hareket- lerden bazılarını öğrenmiş)). Bu yuzden oyunda, sizin ayarladığınız tuşlarla havada her türlü dönme hareketini yapmanız mümkün. Bir de ikinci hareket grubu var ki, oyun esas bundan oluşuyor diyebilirim. Oyunda iki tane A ve B tuşu var ve yön tuşlarının da yardımıyla aynı bir Street Fighter oyunundaki gibi çeşitli kombolar yapıyorsunuz.

terince iyi olursanız 750 cc'lik bir motor bile kazanabilirsiniz). Önemli olan diğer bir ayrıntı, bu A ve B tuşlarıyla yapılan hareketlerde, tam hareket sırasında ekran dinamik denge kontrolünün gelmesi. Burada düşmemek için ekranın işaretini ortada kalmaya zorlamalısınız, herhangi bir yöne doğru çok fazla giderse dengenizi kaybediyorsunuz (newbie zorluk seviyesinde bunlar otomatik oluyor).

İşte size bu hareketlerden ba- zıları:

- Double Candy-Bar : A&B, yukarı, sağ ≠ iki ayagini da fuel tankin oradan direksiyona kadar kaldırır. (ayırcanca bu hareket biz- zat Edgar tarafından bulunmuş- tur)

- Easy Boy : A&B, aşağı, aşağı ≠ Ayaklarınızı fuel tanka kadar kaldırır ve iki kolunuzu da havada sallandırır (gerçek profesyonellerin bile yapmakta zorlandığı bir hareket)

- Nothing : B, aşağı, yukarı ≠

### Alternatif

#### Motocross Madness

Sayı/Puan

Temmuz 24/2000

ayaklarınızı ve kollarınızı bırakın- tan sonra motora sırt üstü uzanır- siniz.

- Saran Wrap : B, sol, yukarı ≠ sağ eliizi bırakır, sağ ayagini da havada sallar.

- No Hands : A, yukarı, sol ≠ Tüm zamanların en basit hareke- ti. Ellerini bırakır.

Bunların haricinde keşfedebile- ceğiniz birbirile çeşitli kombolar kurabileceğiniz bir sürü hareket var. Ayrıca oyunun diğer güzel kismi bazı göz dolduran hareketlerinizi kolaylıkla kaydedip arka- daşlarınızın kuçuk dosyalar (50k- 100k) hâlinde yollayabileceğiniz bir save ve replay sistemi yapmış olmaları.

Kısaçısı bu oyunda sınır yok. Yeter artık, yapılabilecek her şeyi yapım, bu oyunda burada biter demenize imkan yok. Bir çok se- ceneği ve imkanlarıyla, multipl- layer desteğiyle de kesinlikle uzun, gerçekten uzun bir süre motor çığlığını oyalar.

Ve...

... tutku 5 harftir belki, ama 4'tünde acı vardır (-DD)...

**Gökhan & Batu**

#### Grafikler

İyi, ama kuvvetli bir makinesiz yoksa oyundan ve veterancılar alamayabilirsiniz. (çöz- nürlüğü ve rakip sayımı düşürmek is-

#### Ses ve Müzik

Ne denilib ki, herhangi bir kusura rastla- madım. Artistik hareketler sırasında zihni- cünün pikardığı zası çok tatlı yapılmış.

#### Oynamabilirlik

Üç ayrı zorluk seviyesine göre oynamabilirli- gi deştiyor. En zorundan, en gerçek ve en güzel. Kesinlikle oynamabilirlik açısından

#### Atmosfer

Gerçek bir motor kullanırmamışsa pan- nik olabilir, ya da keyfini çıkartabilirim. Ah bir de, monitörün tepesinde ergo-

### LEVEL Notu

88

Motor tutkunları için sure disinda gerekliyemeyebilir. Herşeyle tam bir motocross - artistik havadaopus, yere düşen simülasyonu.

**Minimum:** Pentium 333, 32 MB Bellek, 70 MB

Harddisk Alanı, 4 MB 3D Elmas Kartı

**Önerilen:** Pentium II 333, 96 MB Bellek, 160

MB Harddisk, 16 MB 3D Ekran Kartı

**Multiplayer:** Yok

**Çoklu Destek:** Direct 3D - Maksimum 1200 x

1600 çözünürlük

**Extra:** SAX

# F/A-18E SUPER HORNET

**Uçmak ya da uçmamak...İşte bütün mesele...**

**Yapım:** Digital Integration

**Dağıtım:** Interplay

**Tür:** Uçuş Simülasyonu

**Web:** [www.superhornet.com](http://www.superhornet.com)

- Şısst, Sinan olm?
- Evet? Size nasıl yardımcı olabilirim?
- Bırak şimdî geyiği, bu ne?
- Ne nedir sayın bayım?
- Olm bu ay bana uç oyun vermişsin...
- Eeee???
- Üçü de uçuş simülasyonu! Mahsus mu yapıyosun manyak?
- İyi ya, sen seversin işte. Uç uç yaz, uç uç yaz...Nihahaha...
- Sen iyice tuhaftaşın bu aralar, bari biri başka bişii olsayıd?
- Yok abi elimde oyun, canımı mı alıcan?
- Valla güzel bi alternatifte benziyo, dur bi düşüneyim! Düşünürken bi yandan da girtlağını sıkıyal! Hirssss...
- Eöööö, bak eger girtlağımı sıkmayı bırakırsan söz önumüzdeki ay en baba oyunları sana verecem...Hırkk...
- Çocuk mu kandırıyor, Önümüzdeki ay askerde olacaksın, seni şimdî halletmezsem memlekete büyük fenalık etmiş olurum! Mikrobik kişi, bulaşıcı şahsiyet senil!
- Hörkk, hörkk... Pirahh, vuracam şimdî kafana zumzugu hal...Hirrk...
- Almazlar ki seni hava kuvvette, de göresin elinin körünü bu yükseklik korkusuya!...Aha birahatım, ne halin varsa gör, devetabani yaprağı senil!

## Ver Yavrum Kendini To The Dark Side!

Uçuş ve yarış simülasyonları, bunlar bir yazarın en sık karşılaşığı iki vazgeçilmez oyun türüdür. Ve her ikisi de iş oturup yazmaya gelince tam bir karın ağrısıdır. Demek istedigim, çok nadir durumlar dışında her iki türde de herhangi bir konu felen pek bulunmaz, peki ne yazacağınız? Grafiklerin ne kadar super olduğunu mu? Yoksa fizik kurallarına ne denli uygun bir oyun olduğunu mu? Belki en iyisi işin kolayına kaçip tüm sayfayı oyun menülerini ve tuşlarınıyla doldurmaktır? Peki ya size verilen üç oyunun üçü de askeri uçuş simülleri olursa o zaman ne



yaparsınız, ne halt edersiniz? Yazi işleni mudurünün girtlağına pencelerinizi geçirmek için dayanılmaz bir arzu duymaz misiniz? Üç FRP, üç FPS ya da üç RTS olسا tamam, ama Üç Sim! Ne konuları var ne de bir şey, bir de uzay simlerini beğenmezler, yahu en azından çoğunda iyi kötü bir senaryo ve hikaye var. Mese-la TIE Fighter ya da X-Wing, yapıldı mı hocam oyle atmosfer sahibi, öyle sürükleyici bir askeri sim? Yok efendim, nerede? Eline bi görev senaryosu geçiren, bi de bi yerlerden maket uçak bulan herkes askeri sim yapıyor. Yahu ben bu oyunları mecbur olduğum için değil sevdığım için oynuyorum, sunları biraz çekici, biraz sürükleyici yapsanız olur



müsünüz?

## Ver sen kendini ver, iyidir Dark Side iyili!

- Al yavrum, sana taş gibi F-18 yaptık, git bunla düşmanı bombala!
- Eeee? Sonra?
- Ne sonra, nasıl sonra? Sonrası vatanı kurtarmış olacaksın, bayrağımız şanla şerefle ve, ve, ve

eee...  
- Ne diyon  
sen hocam?  
Benim Ameri-  
kalya benzer  
bi halim var  
mi? Bu palav-  
raları anca si-  
zinkiler yutar,



- Fakat, fakat...  
- Sus terbiyesiz adam, bi de 'oyun diye önume ne koymuş, hale bak. Bıkmadınız mı "Kalleş Ruslar, Kahraman Amerikalılar" palavrasından be? Madem konu yok o zaman uzaylı felan katın oyunun içine siz de, eşek siparları!

- Fakat biz oyun satıp ekmek  
parası kazan-



mak  
İçin... Sniff... Hungür...

- Bak hâlâ duruyor! Yıkkı  
bre karşımdan gözüm görme-  
sini! Senin ataların ekmeğe "bu-  
gu bigi" derken biz dünyayı yo-  
netiyorduk! Bu işlerin kitabını yaz-  
mışız, kime yutturuyosun sen?  
Cin olmadan şeytan çarpmaya  
çıkmış, dudük makarnasıl

## İmparatorluk içimde yanayan özlemdir...

Hadi oyunda adam gibi bir konu ya da akıcı bir senaryo olmamasını bir kenara bırakıtmak, ve fakat gel gor ki bu tarz oyunların en önemli özelliği olan grafiklerden de burada eser yok. Oyunu çalıştırın, gördüğünüz manzara karşısında hayatınızdan tiksineksiniz, bundan iki sene önce bile bu oyunun grafikleri wasat kalındı. Yeryüzüne bakıysınız dumdadır, ilerde birşeyler var ama şehir mi yoksa ekrana kuş mu etmiş belli değil. Ku-



lanılan poligonların  
sayısı bir elin parmak-  
larını geçmez, hadi onu bırakıtm  
kaplamalarda tek renk, var mı  
yok mu belli değil. Gerçeklik  
konusu işe işler açı, 20 mm  
makineli top resmen elektrikli  
dikış makinesi gibi çalışıyor. Bu  
oyunu görünce aklına seneler  
once Atari 800 üzerindeki bir  
başka F-18 oyunu geldi, ama bir  
farkla, o oyun daha iyidi. Uzun  
laflın kısası, uzak durun, uyar-  
madı demeyin.

**Mad Dog**

## Grafikler

Bu tür oyunların en kötü olsan yani grafiklerin genelci olmasının, beraberinde grafikler ise Nuh Zamanından kalma gibi görünüyor.

## Ses ve Müzik

Dogrular hayatımda bu konuda bundan daha silik çok az oyun gördüm. Ses kapatacık oynasanzı da bir şey farketmez.

## Oynamabilirlik

Yarım yaramak bir kokpit, karmaşık tuş dizimi, ve tabii çok fazla imris gibi bolca aslen havacılık termini.

## Atmosfer

Ne, bin atmosfer mi de? Kim dedi? Si-  
nan yoksa sen mi dedin? - Yok abi, ben  
demedim...

## LEVEL Notu

Pota ve tıman kaybı. Eğer ciddi askeri simüller seviyorsanız o zaman piyasada çok daha iyişleriyle dolu.

**Minimum:** Pentium II 333, 64 MB Bellek, 260 MB Harddisk Alanı, 3D Hizlandırıcı

**Önerilen:** Pentium III 333, 128 MB Bellek, 250 MB Harddisk Alanı, 3D Hizlandırıcı

**Grafik Destekleri:** Direct 3D – Maksimum 1024 X 768 çözünürlük

**Multisayfa:** Internet, Lan ve Seri Kablo – 32 kHz (1 CD yeterli)

**Extra:** Yok



# DIRT TRACK RACING

Amerikanın belki de dünyanın en kirli araba yarışı çok hızlı bir şekilde PC'lere de girdi. Bu arabalara dikkat!

**Yapım:** Ratbag

**Dağıtım:** Wizardworks

**Tür:** Yarış

**Web:** [www.ratbaggames.com](http://www.ratbaggames.com)

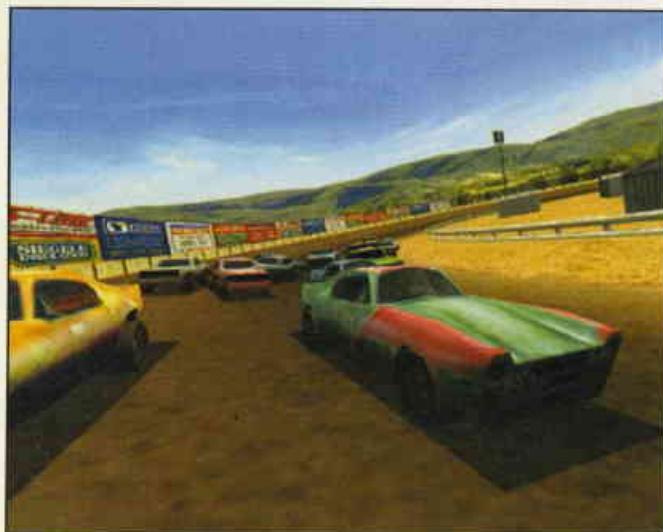
**A**merika'nın en ünlü motorsporlarından biri olan Saturday Night Racing için ne söylenebilir ki? Yaklaşık 5 milyon insan küçük ve yerel parkurlarda yazın ortasında güneşin gobeğinde bu yarışları bu hiç de güzel görünmeyen hatta çok kötü olan bu arabaların yarışını izliyorlar. Şu ana kadar özellikle bu yarışlarla ilgilenen firmalar olduysa da (Bayağı önceleri EA ve ABC) en kapsamlı olarak değişim Ratbag ortaya neredeysse mükemmel denilebilecek bir oyun ortaya çıkardı. Ama Dirt Track Racing aslında Online yarışçıların istahini kabartabilecek bir oyundur.

Quick Race, Multiplayer ve Career Mode olmak üzere üç tane yarış modu bulunan oyun TCP/IP veya LAN üzerinden 10 kişiye kadar oynanabiliyor. Beraberinde gelen Game Spy Lite ile oldukça zevkli ve çeşitli oyun seçeneklerine hızlı ve güvenli bir şekilde katılmak mümkün. Career Mod'da ise oyuna başarkan \$1000'lük kredinize karşılık gelen bir araba seçerek yarışlara başlamaz gerekiyor. Oyun fiyat ve özelliklerine göre üç farklı araba türü mevcut Stock (modifikasyon yapılmamış), Production Stock (500 Hp modifiyeli Stock arabalar) ve Late Models (profesyonel, 800 hp modifiyeli ve fiberglas kasalı arabalar). Tabii ki kullandığınız arabaya bağlı olarak girebileceğiniz seriler

(oyunda toplam yerel, bölgesel ve ulusal olmak üzere toplam 12 seri bulunuyor) de deejisiyor. Bu serilerin tümü oval, Tri Oval ve 8 şekillerindeki toplam 30 ayrı parkur üzerinde gerçekleştiriliyor.

### Arabam uçar gider...

Bir simülasyondan beklenen her şeyi karşılayan oyunda kazalar ayrı bir önem taşımıyor. Yapılan kazanın yeri ve şiddetine bağlı olarak çeşitli hasarlar alan arabanın gjidi de bu hasarlardan etkileniyor. Ama hasar olarak sadece beli bir kaç etki göze çarpıyor. Yani yapılan farklı kazalar sonucunda araba aynı görüntüye sahip olabiliyor. Bu nedenle meydana gelen hasarların her yarış sonrasında veya öncesinde onarılması gerekmekte. Eğer araba yarışa girmek için yeterli bulunmazsa yarışa sokulmaz. İçten görünüm modunda kokpit bir Dirt Track arabasından beklenebilecek her şey sunuyor. Normalde arabanın sadece rengini değiştirebilseniz dahi Internet bulunan 3. parti araçları kullanarak yeni dizaynlar oluşturabilir veya hazır olan bir arabayı yükleyebilirsiniz. Tabii ki eğer bir sponsor bulacak olursanız hem çok para kazanabilir hem de arabanızın görünümünü değiştirebilirsiniz. Sponsor sayısı ve kazanacağınız para tamamen yarışlarda gösterdiğiniz performansa bağlı. Eğer bir sponsor ile anlaşacak olursanız o seri boyunca başka



bir firma ile anlaşma yapmanız mümkün değil. Bunun haricinde araba üzerinde istenilen tüm değişikliklerin yapılması mümkün, her yarış öncesinde kendi kullanım özellikleriniz ve parkur özelliklerine göre araba üzerinde her türlü değişikliği yapabilir ve bu yaraları kaydederek ilerde de kullanabilirsiniz. Oyunun buradaki bir eksik acemi oyuncular için parkura özel ayarların bulunmaması sayılabilir. Yanlırlarda çeşitli başarılar kazanarak alıcılarınız parayı kullanarak yeni bir araba alabilir, yeni serilere katılabilir, arabayı tamir veya en önemlisi Upgrade edebilirsiniz.

Oyun kullanımı kolay olan arayüzü ve üzerinde tüm materyallerin Render edildiği parkurlar ile yüksek kalitede görüntü sağlıyor. Motor sesleri özellikle gerçekçe çok yakın olan oyundaki eski modelleri yeni modellere göre çok daha fazla ses çıkartıyor. Bu motor sesi ile elinizin altındaki gücü daha iyi anlıyor ve eksozdan gelen patlama veya geri tepme sesleri de oyun grafiğini tamamlayan etkenler. Desteklediği 3D Sound özelliği ve anonslar ile kendinizi bir yarış pistinin ortasında hissetmeniz mümkün.

Oynamabilirliği ise Dirt Track Racing'in bir numara olmasındaki

en büyük etken. Daha önce de söylediğim gibi bir simülasyondan beklenen her şeyi yerine getiren oyun yapay zekası ile siz bayağı bir zorlayacak. Bu oyunda araba teknini ve kendi sınırlarınızı keşfedecek, para kazanmak ve tabii ki daha da ileri gitmek için elinizden gelen her şeyi yapacaksiniz.

**Phantom**

### Grafikler

Halen grafik hataları ve fiziksel hatalar mevcut olmasına rağmen yüksek kalitede görüntü elde ediliyor.

### Ses ve Müzik

Ses efektleri pek döşerken olmasa da, açık kaliteli bir Soundtrack ile kapattırılmıştır.

### Oynamabilirlik

Düvarlı etrafınızda dolası geçmeye salışan raketler ve gerçek parkurlar ile düşünmeye vakit bile kalmıyor.

### Atmosfer

Zorluklarına göre ayrılan bölümleri kazanmak için daha fazla para kazanıp daha güçlü jeep'ler almamız.

### LEVEL Notu

Kendi tutumda tek olan oyuncu sunduğu özellikler ile de kalitesini belli ediyor.

85

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 3D Ekrان Kartı

**Önerilen:** Pentium 266, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 3D Ekrان Kartı

**3D Desteği:** Direct3D, Glide – Makimum 1024 x 768 çözünürlük

**Multiplay:** Var

**PSX Versiyonu:** Yok



### Alternatif

#### Powerslide

Sayı/Puan

Mart 99 70/100

# TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Şehir içinde uysal bir kedi edasıyla salınan Jeep'lerin bir de kendi yaşam ortamlarında nasıl kükrediklerine şahit olun!

**Yapım:** Ratbagg

**Dağıtım:** Accolode

**Tür:** Yarış

**Bilgi İçin:** [www.ratbaggames.com](http://www.ratbaggames.com)

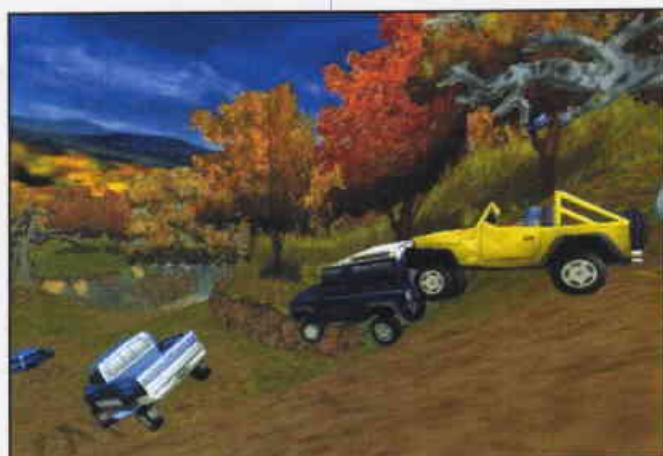
**Ö**zellikle son bir kaç yıl içerisinde ülke olarak Jeep'in varlığının bir kez daha keşfedilmesi ile beraber 2. dünya savaşından beri hurda olarak kullanılan Jeep'ler bir anda değerlendirdi ve hemen her marka iyi ya da kötü kendi Jeep modellerini üretmeye başladı. Özellikle kadın sürücülerin tarfikte kendilerini güvende hissetmek ve bir diğer kesiminde araba = kız, Jeep = Çok Kız mantığı ile hareket etmeden dolaylı bu araçlar aslında yapabileceklerinin sadece bir kısmını yerine getirebiliyorlar. İşte kendi türünde bir numara olan Test Drive Off-Road 3 ile piyasada bulunabilen bir çok model arabayı kendi anavatanları sayılabilir parkurlarda kullanarak limitlerini zorlayabiliyoruz. Oyunun sloganı



World Tour'da kullandığınız arabayı da Arcade'de kullanma imkanı sunar. Bunun size ekstra hiç bir ekstra getirişi olmayacağındır. Kazandıracığı maksimum şey parkurlarda tecrübe kazanmak ve arabaları tanımak olacaktır.

ve parkurların kendisine has özelliklerini en iyi şekilde yansıtıyor. Oyun Barmond, Black Forest, New York gibi gerçek Off-Road pistleri hız, süspansiyon gibi çeşitli özellikleri göz önünde bulundurularak oyuna eklenmiştir. Oyununda kullanılan Branching Technology ile bitiş farklı yollardan ulaşmak mümkün. Bunun haricinde geliştirilmiş 3D Engine'de parkur içine yerleştirilen kırılabılır nesneler ile oyuna daha gerçekçi bir hava ve hareket katılmaya çalışılmış.

Oyun ses efektler açısından pek iç açıcı olmasa da (tipik motor, gürleme ve kayma sesleri olmasına rağmen, mesela kar gibi farklı yüzeylere ait özel sesler mevcut değil) kullanılan lisanslı özel parçalar (Blink 182, Girls Against Boys, Incubus ve desert Boy) ile kendine çok iyi bir Soundtrack oluşturmuş. Oyunun şu an için tek eksiği gerek tek bilgisayar üzerinde ekranı bölerek gerek ağ veya Internet üzerinden Multiplayer olarak oynanamıyor olması.



nin dediği gibi: Yol yok, Kural Yok!

Test Drive Off-Road 3'de Arcade ve World Tour olmak üzere iki ayrı modda yarışabilemek mümkün. Ama bunlardan asıl önemli olanı World Tour. Çünkü Arcade modda yapabileceklerinizin sınırını World Tour beliriyor. Arcade'de ilk olarak belirli parkurlarda az sayıda araba arasından seçim yaparak yarışabilersiniz. Bu sayılar World Tour'da kazanılan başarılarla bağlı olarak değişebilir ve

World Tour ise size başarınızı paraya çevireme imkanı sunar. World Tour her biri iki yada üç kupadan oluşan 3 ayrı bölüme ayrılr. Bu kupalar da yine kendi içlerinde iki ya da üç yarıştan oluşurlar. Rakiplerin yapay zekasına ve yarışlarında kazanılan paralara göre ayrılan bölümleri birinci (altın), ikinci (gümüş) veya üçüncü (bronz) olarak bitirecek olursanız sadece bir sonraki bölüme ulaşma imkanı elde etmekle kalmaz aynı zamanda Arcade modun imkanlarını da artıtabilirsiniz.

Eğer tüm bölümleri tüm kupaları kazanırsanız geriye sadece bir tane büyük yarış kalır: Acımasız olmayan World Tour Cup!

Tüm parkurlarda aşılması gere-

ken zorlu tepeler olduğu göz önünde bulundurulursa siz başarıya götürecek olan ipucu "Yokuş yukarı tırmanırken gazi devamlı pompalamak" olacaktır. Bu özellikle Low End olarak tanımlanan araçlarda çok işinize yarayacak bir yöntem.

## Kullandığınız Arabayı Hak Edin!

World Tour'a başlamadan önce ilk olarak size verilen 30000 kredi dahilinde bir Jeep almalısınız. Bunlar arasında ilk göze çarpan tabii ki AM General'in Hummer ve bir kaç farklı modeli. Oyunda Hummer'da dahil olmak üzere Dodge, Ram, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Isuzu VehiCROSS, Jeep, Wrangler V8, Chevrolet Desert Patrol... olmak üzere toplam 27 Off Road aracı lisanslı olarak kullanılmış. Bunları kullanabilmek için ilk olarak haketmelisiniz. Kazandığınız paraya bağlı olarak garajınızı genişletebilir ve Upgrade seçeneklerini kullanarak da her parkur için uygun özelliklere sahip araçlar oluşturabilirsiniz. Daha sonra bu araçların motorları, lastikleri, süspansiyon ve bir kaç özel modifikasyonu satın alarak uygulayabilir ve bu sayede parkurlara göre performansını belirleyebilirsiniz.

Geliştirilen yeni fizik modeli ile 3D Driving Engine her arabanın



## Grafikler

Mükemmel deneme kadar gerçekçi parkurlar ve tamamen Render edilmiş nesneler ile yüksek kalitede.

## Ses ve Müzik

3D Sound desteği ve gerçek sesler ile bilgisayar başında olduğunuzu unutacağınız.

## Oynamabilirlik

Özellikle Force Feedback Joystick'ınız varsa söyleyecek daha fazla bir şey bulamıyorum.

## Atmosfer

Kolay hiç bir yarış yok ve tüm rakiplerini sizin přist gitme atmak için uğraşıyor. Tecrübe gereklidir.

## LEVEL Notu

Aldığın parannı fazla harket etmeyen bu oyuncu oynamadan önce yarış oynuyorsa bunu denemelisiniz.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB

**Önerilen:** Pentium 266, 32 MB

**3D Destek:** DirectX uyumlu 3D

**Hızlandırıcılar:**

**Multiplay:** Var (lo)

**PSX Uyumluluğu:** Yok



# GRAND PRIX WORLD

Kendi Formula 1 yarış takımınızı yönetmenin ve para kazanarak başarılı lara koşmanın zevkini çıkartın.

**Yapım:** Micropose

**Dağıtım:** Hasbro

**Türkiye Distribütörü:** Intertoy

**Tür:** F1 Menejerliği

**Web:** [www.micropose.com](http://www.micropose.com)

**T**ürkiye'de NTV'nin verdiği destek ile son senelerde oldukça ilgi görmeye başlayan Formula 1 yarışları dünyanın en yüksek bütçesine sahip sporlardan biri. Teknoloji savaşı olarak nitelendirilen bu Formula 1'in 2000 sezonu 10 Mart hafta sonu Avustralya'da çok hızlı bir şekilde başladı. BMW, Jaguar gibi yeni takımların da katılması ve gerçekleşen bir çok transfer ile çok daha fazla heyecanlı olması beklenen Formula 1 senenin ilk yarısında seyredenleri hayal kırıklığına uğrattı. Geçen sene firmalar şampiyonluğun kılmayı kaçıran McLaren yarışı daha başında terk etmek zorunda kalırken, Ferrari'ye birinciliği kendi elli ile hediye etti. İşte Micropose dünyada bu kadar ilgi gören bir sporu sanal aleme aktararak Internet'te kendi sanal Formula dünyasının oluşmasına neden oldu.

Bir Formula 1 Manager türünde olan Grand Prix World 1998 sezonu üzerine kurulu Bu oyunda Stewart, Prost, Ferrari gibi toplam 11 takımın birini seçerek onların yönetimi üstlenebilirisiniz. Internet üzerinde bulunan eklenileri kullanarak mesela Williams takımını BMW olarak güncelleyebilirisiniz. Burada önemli olan sezona ne kadar para ile başlamış olmak veya kimlerle çalışıyor olmak değil, önemli olan takımınızın kazanacağı başarılardır. Tüm takımlar, sürücüler



ler ve firmalar şampiyonluğunu kazanmak ister ama Minardi ve Tyrell için alınacak bir puan bile çok önemlidir.

Takım Yöneticisi olarak her şey

gerçekleştirebilirisiniz. Ticari ekranı kullanarak sponsorluk anlaşmaları üzerinde çalışabilir, gelir ve gider hesaplarını tutabiliirisiniz. Bir çok sözleşimin 98 sonuna

kadar geçerli olduğu göz önünde bulundurulursa takım ekranını kullanarak 99 sezonunda daha başarılı olmak için başarılı insanları kendi grubunuza katabilirisiniz.

## Formula 1 Ateşinde

### Yanın!

Aslında ilginilmesi gereken o kadar çok ayrıntı ve

geçilmesi gereken o kadar çok aşama var ki Grand Prix World bunların gereksiz olanlarını oyunda kullanmamış. Bir çok gerçek teknik ayrıntı gizlenmiş olmasına rağmen öğrenme aşaması oldukça zorlu. Başarılı olmak için ilk olarak Formula kurallarını ve mantığını oturtmuş olmanız gereki. Öğrenmeye ana pencerede bulunan F1 ekranından başlayabilirisiniz. Oyun içinde bulunan kanat açıları, tekerlek turları ve bu tür genel ayarları kullanarak arabadan maksimum performans olabilirsiniz. Turn bazlı olan oyuna yarış hafta sonu ile başlıyorsunuz. Sıralama turlarında ve yarış esnasındaki tüm işlemleri dörde bölünen ekran üzerinden yerine getirebilirisiniz. TV bölümünden parkuru yerleştirilen kameraları manu-



sızın elinize bakıyor. Mekanikerleri, sürücülerini ve geliştiricileri ile tamamıyla sizin emrinize verilen takımın tüm hareketlerinden siz sorumlusunuz. Takımıla ilgili tüm bilgileri mühendislik, ticari ve yarış ekranı üzerinde görebilir ve gerekli olan tüm işlemleri yine

bu ekranlar üzerinden kendiniz yerine getirmelisiniz. Engineering ekranını kullanarak araba ile ilgili tüm ayarları yapabilir ve parancı doğrultusunda Ar-Ge çalışmalarını



el olarak değiştirerek istediğiniz yeri görüntüleyebilirisiniz. Harita üzerinde o an için pistte bulunan tüm arabaların yerlerini görebilir ve arabalar veya yarış ile ilgili tüm bilgilere ulaşabilirisiniz. Araba içi görünüm ve spiker bulunmayan oyunda bu sayede Pit havası yaratılmış. Pit'te bulunan ekranları kullanarak veya telsiz görüşmeleri yaparak sürücünüzün ne durumda olduğunu takip edebilir veya yapması gerekenleri bildirebilirisiniz.

Grand Prix World oldukça kaliteli olan TV görünümü ve 3D olarak modellenen arabalar ile kaliteli bir görünüm sağlıyor. Kameraların arasının açık olması zaman yarışı zora sokarken bir bölüm zamanlama saatinin eksikliği hissediliyor. Profesyonel olarak hazırlanmış oyuncunun menü arka planı ve seslerinin korkutucu olukları söylenebilir. Ama çok net ve kullanımı kolay olan yarış ekranı ve sesler ile oyun sıklayan çok heyecanlı bir hava kazanıyor.

**Phantom**

### Grafikler

Menü ekranı korkutucu olsa da kullanımı çok kolay olan yan ekranı ve D3D desteği oyuna zevki hale getiriyor.

### Ses ve Müzik

Özellikle yan ekranındaki araba ve telsiz görüşmeleri çok kaliteli.

### Oynamabilirlik

Pit'te tüm bilgilerin ekranınız altında olması ve emirlerinizin anında yerine gelmesi ile de oyunun benim hayasına kapılabilirsiniz.

### Atmosfer

Aynı aynı zamanda aynı ayarların gizlenmemesi rağmen başarılı olmak için yine de teknik bilgi ve tecrübe ihtiyacınız olacak.

## LEVEL Notu

80

Yeni anladım ki Formula 1 de yönetici olmak en az süraha olmak kadar zor ve hayatalı.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alan

**Önerilen:** Pentium II 300, 64 MB Bellek, 300 MB Hardisk Alan

**3D Destek:** Software ve D3D - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

**Multiplay:** Yok

**PBX Versiyonu:** Yok

LEVEL KARNESİ

# KISA KISA

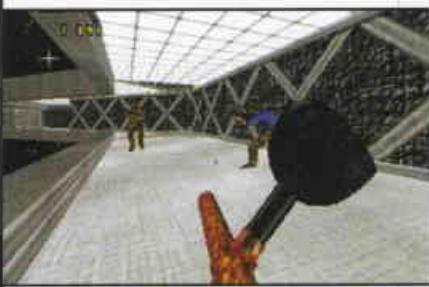
İşte bu ay elegen üstünde kalan taşlar. Aman dikkatli olun, uzak durun.

## Extreme Paintbrawl 2

Firma: Bu Piyasadan Koşarak Uzaklılaşıcılar Software  
Tür: Sinir Krizi Geçirtmecesi

Level Puanı: 0

**B**ilgisayarda oyun oynamanın en zevkli yanı belki de gerçekte yapamayacağınız bazı şeyleri hiç bir risk altına girmeden tecrübe edebilme şansıdır. Bir haftadır Internet ve Network üzerinden dergice delliler gibi oynadığımız Half-Life Counter Strike ile gerçekçi

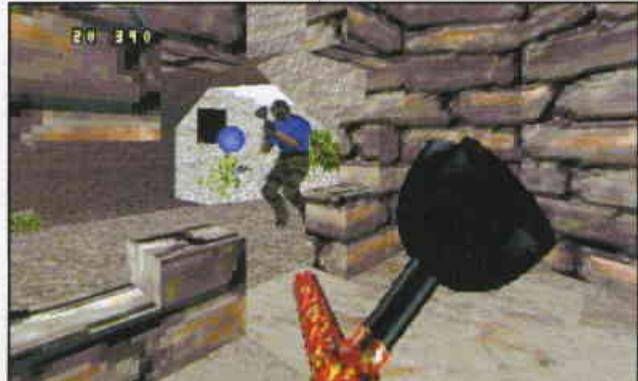


mış olsa heyecanla oynattıramıyor kendisini.

Bu arada bir parantez açıp size bilmediğiniz bir özelliğimden bahsetme zamanı geldi belki de. Biliyorum hepiniz şaşracaksınız ama bir zamanlar Paintball hakerdim. Yanlış okumadınız. Arkadaşlarınızın kuruduğu bir turizm şirketinde, rica üzerine birkaç ay Paintball hakemiği de yapmıştım. Extreme Paintbrawl oyununu görünce bu yüzden biraz heyecanlanmıştım. Oyunun CD'si üzerindeki screenshottarda da grafikleri güzel görünüyordu. Paintball'un takım çalışması

üzerine kurulu oyun zevkini bilgisayarda da yaşayabileceğini düşünmüştüm ama oyunu yükledikten sonra tam anlamıyla hatalı kırkınlığına uğradım. Yazının başında Counter Strike'dan bahsetme nedenim de aslında buydu. Counter Strike'da da nispeten eski bir teknoloji kullanılmıştı ama oyun hala zevkten çıldırtılıyordu insanı. Aynı şekilde artık eskimiş sayıları grafik ve oyun sistemleri üretilmiş olan Paintbrawl'ın ise insanı zevkten değil silnirden çıldırttığını gördüğümde bu oyunun kısa tarihindeki en berbat oyun seçimesine karar verdim. Almayın, uzak durun.

asla yaşamamayacağımız bir terörist-antiterörist savaşın içine dalıyoruz. Bir hayli gelişmiş olan oyun sistemi sayesinde oynamaktan zevk alıyoruz. Görevleri başardıkça para kazanıp yeni silahlar alıyoruz yeni silahlar aldıktan yeni takıtlar uyguluyoruz. Elimizde dandırık bir tabancayla içi terörist dolu bir hangara son hızla girip, teröristlere nişan alma fırsatı bile vermeden kafalarına birer kurşun sıkıyoruz veya para kazanıp pahalı silahlar tüfekler zırhlar alınca uzakta pusuya yapılıp pahalı dörbünü tüfeklerimizle tepeliyoruz zavallıları. Oyun çok zevkli ve teknolojisi nispeten eski-



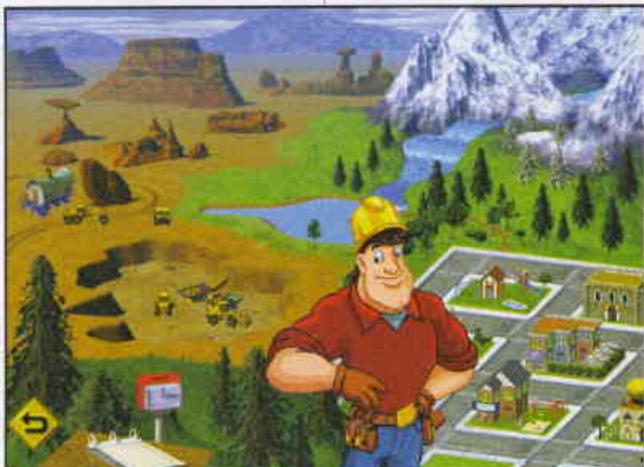
## Tonka Construction 2

Firma: Umursamıyorum  
Tür: First Person Shooter

Level Puanı: 48

**B**u aralar, inşaat makineleri üzerine sevimli oyunların adı ardına yapılmaya başlandığını şahit oluyorum ve bu durumun da Dune 2'den sonra pattayıveren RTS fırınmasına veya Lara'dan

madan önce arsanın üzerindeki eski binayı ortadan kaldırılmayı ve bir temel çukuru kazmalarını. Binayı ortadan kaldırılmak için elinizde pek çok yol var. Dinamitler misiniz, buldozerlerle veya demir toplarla binayı dağıtır mı-



sonra türeyen 3D aksiyonlar vâkasına dönmesinden korkuyorum. Çünkü bu oyular harbinde eğlenceli olabiliyor. Bu durum belki de biz erkeklerin, kendi sizden büyük, güçlü şeyleye hükümetme arzusuna sahip olmamızdan kaynaklıyor olabilir. Yani bir hanım bu inşaat makineleri kullanma oyunlarından bizim aldığımız kadar zevk almaya cağız muhtemelen. Neyse, yeni bir kadınlar şunu yapar erkekler şunu yapar polemiğine girmediğimizde oyunumuza dönelim.

Tonka Construction 2 ile, kendinize onlarca farklı yöntem ile istediğiniz gibi bir bina kuruyorsunuz. Binanızı kurmaya başla-

simiz? Artı size kalmış. Sonra binanızı kurmaya sıra geliyor ki, hemen hemen hiç bir sınırsız yok. Atmosferin dışına kadar yükselen bir gökdelen veya küçük şirin, pembe panjurlu bir ev. Hepsi sizin fantezilerinize kalmış. Ama ne yazık ki sadece o kadar. Oyunu size sunduğu başka bir şey yok. Yani yaptığınız binayı neden yaptığınızda dair bir fikriniz olmadığı gibi zaten binayı yaparken de kimse çırıp da sen bu binayı hangi paryla yapıyon, kimden izin aldın, ne alaka? gibi sorular falan da sormuyor.

Canınızın istediği hermeye dâlîlîyorsunuz, sadece caddeerde dolaşan şisman kedileri ezemiyorsunuz. Neyse, oyun fena değil ama iki saat oynadıktan sonra da bayar. Arkaadaşınızın evinde falan görürseniz bir bakın ama gidip de özel olarak bu oyunu almanızı tavsiye et-mi-yorum. Söyledmedi demeyin.



**STEPHEN KING'S F13**

Firma: Interplay (ne yazık ki)  
Tür: Oyun Şeklinde Duvar Resimleri

Level Puanı: 43

**1** 991'de liseden iki arkadaşla, Mesut ve Özgür'le birlikte, Beyoğlu'ndaki Si-nepop'da gösterilen Stephen King'in Hayvan Mezarlığı filmine girmiştik. Aslında olay biraz kata-kullu içeriyordu çünkü sevgili Özgür Jaws III filmini seyrettiğinden sonra bir daha korku filmine girmeyeceği yeminini etmişti. O yüzden Hayvan Mezarlığına gelmek istemiyordu. Ama biz de Mesut'la kafaya koymuştuk, adamı bir korku filmine sokacaktık.



O dönemde gösterilen bir komedi filme gireceğimizi söyleyerek, Cuma günü okul çıkışında ta Yeşilköy'den Beyoğlu'na gitmişim Özgür'le birlikte. O dönemde Beyoğlu İstiklal caddesi gerçek anlamda bir caddeydi ve içinden otomobiller, otobüsler falaran da gecebiliyorlardı. Yayalar ise yoluñ iki yanındaki dar kaldırımında birbirlerini ezerek yürüyebiliyorlardı. O gün bizim şansımıza yağmur da yağıyordu ve Mesut'la yaptığımız plana dayanarak, Bab isimli restoranda (Hayvan Mezarlığının oynadığı sinemanın yanında restoran) bir şeyler yemek bahanesi ile dolmuştan erken inmişim. Gireceğimizi söylediğimiz komedi filminin oy-

nadığı o zamanki Dünya sinemasına ise bir hayli yol vardı. Bab'da bir kaç şey atıştırdıktan sonra filme girmek üzere dışarı çıktıığımızda hem yağmuru hem de kalabalığı bahane ederek hemen yanımızdaki sinemaya girmeyi Hayvan Mezarlığını seyretmeyi teklif etti Özgür'e. Özgür on dakika içinde isteğimize teslim oldu ve bizimle birlikte Hayvan Mezarlığını girdi. Ancak daha filmin ilk korkunç sahnesinde (ağacın üzerine kedinin zipladığı

sahne) Sevgili Özgür bir çığlık attı filme ara verilene kadar bir daha gözünü açmadı. Ara verilince de filmden çıkarıp bizi dışında bekledi. Neyse, bu oyunu görünce aklıma bu anım geldi. Oyun (aslında oyun bile değil, ekran koruyucu ve Windows arkaalanlarını CD'ye koyup oyun diye yutturmaya çalışıyorlar) hakkında söyleceğim tek söz ise, uzak durunuz olacaktır. Sevgili Mesut ve Özgür'e selamlar.

**M25 Racer**

Firma: Neden merak ediyorsunuz ki...  
Tür: Uzay Shoot'em-up

Level Puanı: 42

**G** özlerim dolu dolu oluyor seni görünce benim küçük Austin Mini'm. Hayatım boyunca beni etkileyen iki otomobil olmustur dünyada. İlki, otomobilere falan aklımlı yeni ermeye başladığı 6-7 yaşlarında piyasaya çıkan

BMW 3-16'dır ki, ilk paramı kazanmaya başladığımda ne yapıp edip bu nazlı güzelden bir tane almışdım kendime (ama tam baş belası olduğunu kabul ediyorum. Benzine doymaz, tedaviye doymaz, yedek parça da doymaz. Off off napacam ben senle Feriştah. Feriştah=benim BMW'nun ismi.)

Neyse ikinci favorim de o zamanlarda şırınlığı ile herkesin gönlünde that kuran küçük otomobil, Austin Mini idi. Ancak ne yazık ki, Avrupa'da çok beğenilen ve kullanılan bu otomobile ülkemizde daima aşağılık gözüyle bakıldı. Trafikte bu minik otomobilere kullanan insanlarla alay edildi. Yıllarca bu yasak aksını herkesden sakladım. Kızlar, Austin Mini'den hoşlandığımı bilsinler diye odamın duvarlarına asmadım resimlerini ama sonra bir gün, bir tarih dersinde, aydın görüşüyle tüm öğrencilerin sevd-



gi (ama arada sırada iyi döverdi ha) Vahide hanım, bize sosyolojik bir olaydan bahsetmişti. Medeni ülkelerde, komplekslerini yemiş çağdaş ülkelerde az yakıt tüketen küçük otomobilin kullanıldığı, daha az gelişmiş, okuma yazma seviyesinin daha az olduğu ülkelerde özellikle de Arap ülkelerinde ise çok benzincten ve asırı lüks otomobilin daha çok satıldığını anlattığından beridir Austin Mini'ye olan aksını saklamaktan çekinmiyorum ki, M25 Racer'da da bir Austin Mini ile yarışa başladığımızı görünce bu aksını Level sayfalarından haykırmamın vaktinin geldiğini anladım. Neyse M25 Racer'in da en sevdiğim yanı bu oldu. Yani oyuna bir Austin Mini ile başlayabiliyorsunuz. O kadar, Gerisi boş. Ne yazsam yalan. Hayat kör bir kuyu, bizler de içine taş atmaya çalışan aklıllılar.

Cem Şancı





# ROAD RASH JAILBREAK

Hey, neden elindeki levyeyle arkadaşının kafasına vuruyorsun oğlum?

Tür: Yarış

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Web: [www.roadrash.com](http://www.roadrash.com)

**Y**ine muhteşem bir oyun ve yine o tanıdık isim Electronic Arts! Bu adamlar işlerini gerçekten iyi yapıyorlar. Electronic Arts firması, Road Rash oyunlarını on yıldır yakın bir zamandır yapıyor ve bazı ufak hatalar dışında motorize tekme, tokat ve şiddet yönünden insanların sadıktır ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşıyor (hayır birader,



motorumuza ve koyuluyoruz işimeee...

Spaz'ı kurtarabilmek için bir çeteyle katılmalı ve bütün yarışlardan iyi bir derece almalısınız (en az üçüncü). Bunun için Jailbreak seçeneğine gitmeniz gereklidir. Her iyi derece yaptığınızda, yeni silahlardan ve nitro paketleri ile ödüllendiriliyorsunuz. Bu arada ben Spaz'ı bir soyadı buldum. Spaz Thick; nasıl ama (komiklik yaptim. Aşk olsun, insan yalandan bıle olsa güler yanı).

"Five-0" Modu size polis olup diğer armutları pişirmeye ve ağızınıza düşürme şansını veriyor. Oyna eklenmiş beş yeni multiplayer seçeneği var. 'Skull-to-Skull' da iki kişi motorlarıyla kâşıyor. 'Cops & Robbers' i seçip ister polis olup hırsızı yakalayın, ister hırsız olup polisten kaçın. Bi nevi 'High Stakes' in motosikletli olanı. Zaten bu oyuna Need For Speed programlarının da parmağı bulmuş Side Car ise tamamen yani. Sepetli bir motosiklet ile yarışa giriyorsunuz. (co-op) ta iki kişi oynuyorsunuz ve birisi sepette oluyor. İki kişinin beraber mi yoksa sadece direksiyondakini mi motoru yönlendireceğini bir son-

raki menüden ayarlayabilirsiniz. (versus) ise iki sepetli motoru kulanlıyor. Doğal olarak bunun için dört kişi gereklidir. İşte burada multi tab desteği devreye giriyor. Time Trial'da ise zamana karşı ayrı ayrı altı kişi yarışabiliyor.

### He he, artık değil...

Ben ilk oynamaya başladığım zaman epey karıştırmış kendimi tuşları öğreniyorum diye. Bu yüzden basitçe size anlatıcam haretleri:

Gaz:	X
Fren:	Kare
Silah değiştirme:	Üçgen
Gerili görme:	Yuvarlak
Motorun önünü kaldırma ve arabaların üzerinden atlama:	ard arda iki kez gaza basın (X, X basılı)
Nitro:	Ön kaldırma hareketini aşağıya basık tutarken yapın (nitronuz yoksa çalışmaz)
Yumruk:	R1
Extra Yumruk:	Aşağı+R1
Rakibin silahını çalmak:	İleri+R1
Tekme:	R2
Döner tekme:	Aşağı+R2
Yukarı tekme:	Yukarı+R2
Yukarı çift tekme:	Yukarı+R2, R2
Alternatif vuruş:	Li
Konuşma&küfür etme ve hayvanı sesler çıkartma:	L2
Kamera açları:	Select

Grafik olarak oyun mükemmel sayılmasın. Ekrana aynı anda altıdan fazla motosiklet girdiği zaman, oyunda büyük ölçüde bir yavaşlama fark ediliyor. Ama motorlar ve sürücüler iyi dizayn edilmiş ve oyun hala oynanabilir düzeyde. Gözü çok fazla rahatsız edecek bir unsur yok sizin anlayacağınız.

Sesler gayet iyi. Motorsiklet sesleri yeterince gerçekçi. Hele o



sado mazoist değilim). Daha önce bu oyunu hiç duymamış olanlara açıklamak gerekirse, "Mortal Kombat" in motosiklet üzerinde geçeni" demek yeterli olacakır sanırım. Manyak motosiklet yarışı Road Rash, geri döndü. Bazı fanatikler oyunun eskileşinden çok daha kötü olduğu inancında ama bence bu sefer, eski oyunlardaki hatalar kapatılmış. Tabi eski oyunlardaki motosiklet kaza görüntüleri burada yok. Tabi bu yeni oyun, yeni bir

de hikayeyi geldi. Tüm zamanların en pislik motorcusu olan Spaz yakalanıp içeriye atılıyor. Yapmamız gereken iş de doğal olarak onu hapisten kaçırmak. Bu kez polislerle epey uğraşacak gibiyiz di mi sizin okurlar? Evet dediniz dedim. Hey sen, "ben hayır demedim" deyince başkalanından daha akıllı olduğunu mu zannediyorsun? Değilsin! Kusura bakmayın okurlar ya, size demedim. Aranızda bi tane var, o kendini biliyo. Neyse, atlıyoruz işte





heriflerin çıkardıkları heyvani sesler yok muu, arkadaşımla beraber oynarken koptuk, ben bir aralar yererde süründüğümü hatırlıyorum gülmekten. Müziklerle ise yine özel olarak ilgilenmiş. Gayet kaliteli. Motorsiklet ve Rock; başka bir şey demiyorum.

#### Tamam ahbab, senin dediğin olsun

Oyunun en güzel tarafı oynamayı. Manyak zevkli bir oyun. Titresim ve analog desteği sayesinde yolu ve motoru altınızda hissedebilirsiniz. Darbe tuşlarının R ve L gibi joypad'ın önündeki tuşlar olması da tesadüf değil tabii ki, analog için Baktınız ortalık çok karışık, atlayın bir arabanın üzerinden, birazlık da havada seyahat edin. Yalnız dikkat edin de araba yerine kamyonu girmeyin. Yoksa önce kamyon, sonra da şoförü üzerindeñ geçebilir. Bir de virajlı ve bol ağaçlı yerlerde yapmamanızı tavsiye ederim. Save veya Load etmek için kare tuşunu kullanın. Ekran-

nin altında bu tuşun ne işe yaradığı yazmıyor çünkü. Her bölümde iki, üç adamı devirmeye bakın ve mümkünse birinci olun. Böylece daha çok nitro sahibi olursunuz. Her bölümde de üç nitrodan fazla kullanmamaya çalışın ki sayısı giderek artsın. Bakın bir de enteresan bir olay bulduk: yavaşça bir arabanın üzerinde çıkışıyorum ve orada frenе basıyorum. Adam beni gittiği yere kadar götürüyor. Ama bir de pеsimdeki polisi göreceksiniz, kuduruyor herif, ben nanık yapıyorum o kafasını gidona vuruyor.)

Tabii araba durunca yiyorum elektriği. Polisin tipi de punklardan aşağı değil ki kardeşim, hatta daha manyak. Hani Robocop'un kanalizasyona düşmüş hali desem yeridir.

Diğer yarışların başladığımız anda arayı açmalarına da sınır oluyorum. Önce uçuyorlar, nitro bile kullandım yetişmemiyor, sonra tin tin Pazar gezmesi... cık cık cık, olmaz öyle. Bir de hoşuma giden atraksiyonlar var ta-

bi ki. Mesela yolda yürüyen ya-yalara ve yere düşen motorculara vurmaya bayılıyorum. Düşene bı tekme de sen vur sözüne şid-detle katılıyorum yani, bu kadar mı zevkli olur yahu... Ama ben düşersemde arkadan gelen bir tabur motorsikleti üzerinden geçiyor. Bir de bölüm sonlarındaki çarpılmış fotoğraflara bayılıyorum, herifler yumuk yumuk çıkyo ehi ehi ehi...

Peki ya uçmak istersiniz? Ne alaka mı? Söölyim, eğer cevabınız evet ise hızla bir direğe çarpın. Kendinizi uçma öğretmesi için annesi tarafından yuvalan aşağı itilmiş bir kuş gibi özgür, çaresiz ve zavallı hissedeksiniz.

#### Yeterki o naşatayı yerine bırak...

Oyunda bir sürü yol var. Hepsi birbirile bağlıntılı olmak üzere yaklaşık 128 kilometrelük bir yarış alanı var. Bu alan değişik varyasyonlarla yüzden fazla yarışta kullanılıyor. İşin güzel tarafı, her yoluñ diğерinden bariz farklı olması. Böylece insan hiç sıkılmıyor. Ama bazen de çoğunda aynı kayaların olması ve uçakların kalkması beni ayar ediyor. Her yerde havalañan mı var arkadaş? Kullanabileceğimiz 15 yeni motor ve 6 sepetli motor var. Ayrıca, rakiplerimize karşı levye ve elektroşok dahil, 12 ayrı silah kullanabiliyoruz. Zaten yeterince yumuşamış olan rakibimizi 45 degi-

şik kombo ve süper hareketler kullanarak iyice maþ hale getiriyoruz.

Road Rash Jailbreak, iyi bir yaþ deneyimiyle dövüşü tam kivâmindâ birleştirmeyi başarmış ve oyunculara müthiş bir eğlence sunmuş. Eğer motorsikletli punkları gebertmek veya polisleri hızla giden motorlarından bir zincir darbesiyle düşürmek istersiniz (kim istemez ki), bu oyun tam size göre.



Bu arada, Level'da birinci yılını da bu sayıda doldurmuş oldum. Göz açıp kapayıncaya kadar geçti bir sene. Daha dün gibi sanki. Level'daki atmosfer ve insanların öylesine sıcak ki, zamanın farkına bile varamadım. Derigideki tüm arkadaşlara ve özellikle de yazıları okuyup bana destek olan sizlere teşekkür bir borç bilirim. Kendinize iyi bakın. Bye&Smile...

MegaEmin

#### Grafikler

Olması gerekiñ gibi. Göze batan bir hata yok ama çok iyi de olduğu söylemenem.

#### Ses ve Müzik

Harika! Eşek ve maymun gibi seslerin yanında rock gayet iyi gittiñ. Herkes mutlu edebilir.

#### Oynamabilirlik

Tuşları kapıldan sonra çok kolay ve zevkli. Düğmeler olmasının gerekiñi şekilde ditzlim.

#### Atmosfer

Bir anda kendinizi kamundan kaçan bir hız tutkunu gibi hissedebilirsiniz. Kendini oynatabilir kadar iyi.

#### LEVEL Notu

Bir hafta boyunca hiçbir iş yapmaksızın oynanabilir.

- Oyuncu sayısı: 6
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Var
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ

85



# MISSION IMPOSSIBLE

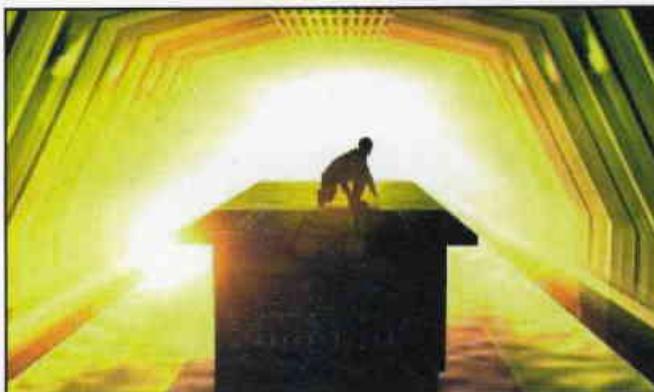
Bu yazı beş saniye içinde kendisini imha etmeyecektir. Sindirerek okuyabilirsiniz...

YAPIM: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Aksiyon

Bilgi için: [www.sony.com](http://www.sony.com)



**G**örüntüye Tatil manzaraları gelir. Olan bitenden habersiz yazar, memleketinde büyüklerin ellerinden, küçüklerin yanaklarından öpmekte, (bu arada tüm okuyucuların geçmiş bayramı hayırlı, uğurlu, kutlu olsun!) dönünce

sağdaki rafta," der. Yazar sağda-ki rafta bulunan mini bilgisayarı alır. Şifreyi girer, parmak izi testi ni geçer. Açılan bölmeden çıkan CD'yi sürücüye yerleştirir. "Pat-ron" konuşmaktadır

Merhaba \*\*\* (Yazarın kod adını güvenlik nedeniyle veremiyorum)



yazacağı yazılar için dört günü- nün daha olduğunu düşünmekte, içini ferah tutmaktadır. Yazarın yüzüne bir gülümseme yayılır, ekran kararır.

### Jenerik...

Dım di dim di dim dim dim dim di dim di dim di dim dim dim (Arka plandaki o pek bıldık müzik eşliğinde yazı işleri müdürü fitili yakar. Fitil yanarak ilerlerken ekran dan tüm yazı işlerinin adları ge- cer. Fitil tam yazaramıza ulaşmak üzereyken ekran yine kararır.)

### Başlıyoruz...

Yazar zücaziye dükkanına gi- rer. "Sizde hiç kristal yazı işleri müdürü heykeli var mı?" diye so- rar. Tezgahtar kız "Aradığınız

ama çok az, hemen anlatmaya başlayayım :

Oyunumuz sezdiğiniz üzere - bence gelmiş geçmiş en başarılı dizilerden olan MI'nın playstation uyarlaması. Yapımı firma infogrames'in oyunun konusu, demo-su ve müzikleri için pek de yaratıcı bir düşünceye gereksinimi ol-madığını tahmin edebilirsiniz. Ez-

Buradan görevlerinizi madde madde görebilir ve hangilerini başarılığınıza kontrol edebilirsiniz.

Ana menüde oyunun ayarını da belirledikten sonra ilk görev yeriniz olan Rusya'ya ulaşılabilir. "Possible" ve "Impossible" olmak üzere iki zorluk seçeneği bulunuyor. Umarım "possible"ı seçip oyunun namına gölge düşür-



bere bildiğimiz müzik eşliğinde izlediğimiz açılışın ardından ilk görevimize atlıyoruz. Menü ekranda göreve katılacak ajanlar ve haklarında kısa birkaç not, görevde kullanılacak alet ve silahlara ait bilgiler ve briefing yer alıyor. Bu bilgilere oyun esnasında dilediğiniz anda da ulaşabilirsiniz, ancak tüm bunlar (Briefing dahil) sizleri oyuna ısrardan sunulmuş bilgiler, pratikte pek fazla bir yararları yok. Briefing yalnızca görevin ana hatlarını belirtiyor. Asıl işinize yarayacak olan yine menüden girebileceğiniz "Objectives" seçeneği.

meziniz. (Bu seçeneği işaretlediğinizde objectives menüsünde bir kaç maddenin azalmış olduğunu göreceksiniz. İsterseniz silinmiş görevleri de yerine getirebilirsiniz, ancak size ne zararı olur ne zararı. Sadece zoru başarmış olamamanın verdiği eziklikle başbaşa kalırsınız.). Göreve başlamadan hemen önce bri- fding son bir kez ekrana gelecek. Ama Commandos'da olduğu gibi neyin nerede olduğunu belirten görüntülü bir briefing almanız mümkün değil. Bulmanız gereken bina ya da kişiler size görev sırasında Cim'in telsiziyle bil-



### BU DISK...

Yalanım varsa n'olim, olay ayan böyle, ben de havaya gitmek için MI'nın müziğini dinleyip duruyorum. Zamanım da çok



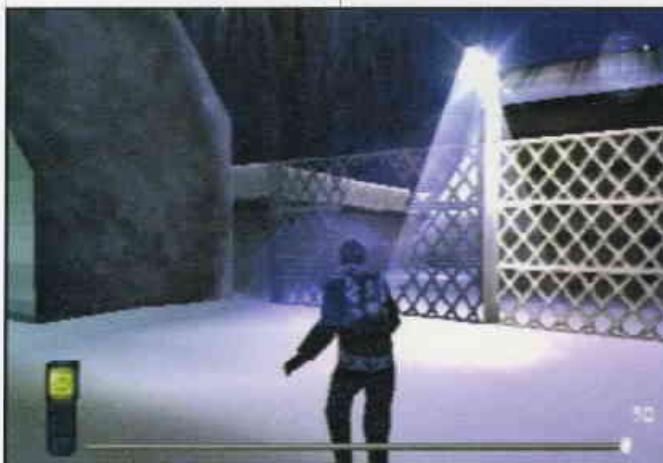
dirilecek ve radarınızda renkli noktalar olarak yer alacak. Oyun third person olarak tasarılmış, ancak yer yer first person görüş açıları da kullanabilmenize olanak sağlanmış. Teknoloji de dizerdekiinden biraz daha ileride. Orneğin, bilmem hatırlar misiniz, ekibin kimlik değiştirme uzmanı birisini taklit edeceğiz zaman özel bir alete kişinin fotoğraflarını, bilgisayar yardımıyla hazırlanmış üç boyutlu yüz yapısını girer; alet de o yüze uygun bir kalıp hazırlar, plastik bir maske üretirdi. Oyun ise "facemaker" adlı alet, taklit etmek istediğiniz kişiyi bayıltığınız anda aynı maskeyi hazırlayabiliyor.

#### ...BEŞ SANİYE İÇERİSİNDE...

Ağcaşası ilk bölümüm bitirdiğimde oyunu kolay ve kötü bir commandos benzeri olarak nitelendirmiştim. Görevimiz tehlike dizerlerinde hiç eksilmeyen heyecanlı, gerilimden uzak bir bölümüm, daha çok gürültülü bir askeri operasyon havası taşıyordu. Yapmamız gerekenler için zihnimizi zorlamamız gerekmeyecektir, çünkü Cim uyu bağıntısıyla tüm operasyonu takip ediyor ve "Radarında beyaz renkli nokta olarak gorunen binaya git" gibi mesajlar veriyordu. Ayrıca gorulmenizin hiç bir önemi yoktu. Commandos'da "Ein Felesta" sesini duyduğumuz anda gorulduğunuz demektir ve işiniz bitmiştir. Oysa burada ne öten sirenler, ne de dört bir yandan koşan nobetçiler vardı. Size ateş eden nobetçiyi vurmayı bir yana bırakın, hızla koşmanız bile bölümde devam etmek için yeterli oluyordu. Bug'lar da cabasıydı. Örneğin az önce bahsettiğim gibi ateş altındayken ekip arkadaşınıza istediklerini verirken nobetçi ateş kesip sizin karşılıklı konuşmanızı bitir-

menizi bekliyordu. Tüm bu duygular içinde Görevimiz Tehlike'nin harcadığını düşünüyor-

Rusya'da elçilik binasında bir davete katılıyorduk ve sağı solu yoklayan muhafizlara görülmemez zorundaydık. Gerçi havalandırma çıkışlarına duman jeneratorlarını davetilerin burnunun dibinde yerleştiriyorduk ve onların gidi çıkmıyordu, ama olsundu, o kadar çok kusur kadi kızında bile olurdu. Davetteki diğer ajanları bulup onlardan malzemelerini temin etmek, aynı zamanda peşimizdeki bir katili de atlatmak zorunda olmak... İlkine göre daha çok "adventure'i andıran bir bölümüm ve her şey kafamda "Görevimiz Tehlike"ye nastamam uyuyordu. İkinci kısım ise bol miktarda aksiyon içeriyordu, an-



dum.

Ve ikinci bölümde anladım ki, fena halde onyargılarının kurbanı olmuşum.

#### ...KENDİ KENDİSİNİ...

İkinci bölümün ilk kısmı (Bu arada oyunda toplam beş bölüm var her biri alt bölümünden oluşuyor. Toplam yirmi alt bölüm oyunuyorsunuz.) tam istedigim gibiydi. Zorluk yine çok yüksek tutulmamıştı ama bu kez ortam tam arzu ettiğim gibiydi

cak ilk bölüm gibi yavan değildi, zordu, adımlarınızı çok dikkatli atmak ve çok çabuk olmak zorundayınız. Bir bol platform ve yakın mesafede çarpışmaya hazır rakiplerle, labirent benzeri bölüm yapısıyla bu kez de karşımızdaki "Tomb Raider" benzeri bir oyunu. Bu kadarı da fazlaydı artık! Karşımızdaki oyun hem beni küçüğümün o bayıldıgım dizisine götürecek, hem önyarılardan utanmamı sağlayacak, hem de değişimyen-



motoruna karşı, çevreyi ve etkileşimi, zorluğu ustaca değiştirek karşımıda bucalemün gibi kılıktan kılığa girerek beni şaşrtacaktır! Aferimdi ona!

#### ..YOK EDE...,NEYSE BOŞVER !

Eklemeğe istedigim son bir detay daha: Oyunun yapısı oldukça esnek, olmasa olmaz diye bir şey yok! Orneğin bir adventure'da yolu tutan bir adam varsa o yoldan bir çözüm bulana kadar geçemeyezsiniz. Oysa Mı'da aynı durum söz konusu değil. Size resepsiyona inmenizi söyleyen görevlinin yanından hızla geçebilir ve o size ikinci uyarısını yapmadan işiniz hızla halledip geri donebilirsizsiniz. Ya da saf dişi bırakmanız gereken kişiyi mutlaka size bu iş için verilmiş silahla uyutmanız şart değil. Eğer yumruklarınıza güveniyorsanız neden bir alternatifiniz olmasın?

Değişken ve esnek bir oyun yapısı, özlediğimiz Cim Phelps ve dim di dim di dim dim dim. Görevimiz Tehlike, son zamanlarda oynadığım en iyi konsol oyunu mu bilmem ama, uzun zamandır yarı ve dövüş oyunları içinde daralan bünyeme getirdiği farklılıklarla yepen bir tad verdiği açık! 5,4,3,2,1... 0 kadar.

Batu & Gökhan

#### Grafikler

Bekleneni verecek dencede detaylı, hareketli, renkli, etkileyici grafikler. Sorun yok. Hedefimize gidecektir.

#### Ses ve Müzik

Klasik enerji zaten geçti, bölüm içi müzikleri de atmosfere çok uygun, havaya gideceksiniz.

#### Oynamabilirlik

Müzikle çok iyi desteklenmiş, biraz da dizenin getirdiği etkisiyle çok iyi olumlu. Bir aksiyon oyunu için çok iyi.

#### Atmosfer

Dengeli değil, kimi zaman bir kaç dakika, kimi zaman saatler verebileceğiniz bölüm... İYİ VAY.

## LEVEL Notu

Adventure, strateji ve aksiyonun en başarılı karışımının biri. Oynamın.

- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

82



# BLOODY ROAR II: THE NEW BREED

Yorulun artık, biraz yorulun da fabrikasyon dövüş oyunu çıkartmayın artık.

**Yapım:** Hudsonsoft

**Dağıtım:** Virgin Interactive

**Tür:** Dövüş

**Web:** www.vle.com

**D**üye boğazımızı ne kadar yırtıksa da bir şey değişimeyecek. Ne Street Fighter EX 2 Supra Plus Alpha Deluxe 2000 gibi eklene eklene tren olmuş adlı dövüş oyunlarının sonu gelecek, ne de belki tutar zihniyetiyle büyük amcalarına rakip olacak yeni yapımları. Aslında platformlar olsun, araba yarışları olsun bu iş böyle, ancak işin can alıcı kısmı şu ki, diğer oyun türlerinde pek çok numarayla orijinallik sağlamak mümkünken, dövüş oyunlarında belli bir formatın dışına çıkmak imkansız yakını. Ya harket, ya da karakterlerde sayı üstünlüğüyle daha "iyi" oyun olmaya çalışıyor. Bloody Roar II de kervanın son katılımcılarından. Yine peşinen söyleyorum, oyun kendini çok çok kötü olmayan her dövüş oyunu gibi bir süre zevkle oynatıyor. Zaten türün iyisi de o "bir süre"nin uzunluğu ile belirleniyor. Her zaman gibi manga tipleri, çocuksu, karizmatik, şebek karakterler, yenilik var mı? Bir parça.

## Homur Homur

Efendim, oyunumuzun sırtını dayadığı özellik, her karakterin aynı zamanda bir Werebeast, yani eög, nasi diyoğla, şekil değiştirip yaratığa dönüşme özelliklerinin olması. Tavşandan kurta, yarasadan bukalemuna,



dokuz karakterin her birinin dönüştürüleceği bir yaratığı var. Tabii bu dönüşümü gerçekleştirebilmek için belli bir güçe ulaşmanız gerekiyor. Bu gücü de rakibe hasar vererek artıralabilirsiniz.



Bir kez yaratık-insan olduktan sonra yaşam enerjinizden ayrı olarak ekranın altında yaratık enerjiniz görünecek. Aldığınız her darbeyle azalan bu enerji sıfırlandıında siz de

tekrar insan suretine bürüneceksiniz. Ardından yine rakibinize vurarak yaratığa dönüşmek için gerekli olan enerjiyi toplayabilirsiniz. Yaratık-insan dönüşümü size daha ekili vuruş yapma olanağı sağladığı gibi özel hareketinizi sergilemenize de fırsat verir. Ancak bu özel ve güzel hareket sizin yaratık enerjinizin tümünü tüketeceğiniz için enerjinizin azalmasına yakın yapmanızda yarar vardır.

## Homur da Homur...

Biz insan gibi dövüşürük, bu yaratık işi nereden çıktı derseñiz, onun da ayrı bir öyküsü var, deneylerle insanları yaratık yapıyorlar da bunların bazıı iyi oluyor, bazıı kötü örgüt kurup kendilerine katılmayan türdeşlerinin köküne kibrıt suyu ekmek istiyor filan. Eğer ilgileneñseniz oyunda ince anlatılmış zaten, ben çok detaya girip sıkmayıam.

Oyunumuzun dört tür oynanış şekli bulunuyor. Arcade seçenekinde klasik olarak sırayla kendiniz dahil herkes bir de son adam Gado'yu (aslan adam) yememeniz gerekiyor. VS seçeneği ile ikinci joystick'in sahibiyle aranızdaki tarla meselesi ni halledebilir, Survival seçeneği ile de biri sizin yenene dek üst üste kaç kişiyle başa çababilenizi ölçersiniz. Benim favorim yi-

ne Story. Bir karakter seçip onunla belli bir öykü boyunca bir sürü dövüş yapıyor, finalde de özel bir karakterle dövüşüyorsunuz. Bölüm aralarındaki diálogları gereksiz bulanlar hiç bulaşmasınlar. Arcade'i bitirdiğinizde Gado'yu seçebiliyor, Story'yi bitirdiğinizde ise öyküdeki bölüm arası çizimlerine tekrar tekrar bakma hakkını kazanıyorsunuz. Watch seçeneği ise suya sabuna dokunmadan alemi seyreleme şansını sunuyor size, çeşitli açılardan...

Genele bakacak olursak oyaya layıcı, grafikler bildik, sesler elektronik çizirtilar, hareketler akıcı ve hızlı ama ara demolar animasyon şeklinde olabiliirdi, karakterler karşılıklı konuşabilirdi, ya da ne biliim her şey bu kadar klişe olmayıabildi. Kötü demeye dilim varmıyorum, ama ben buradan bakınca da farklı hiçbir şey görünmüyör.

**Batu & Gökhann**

## Grafikler

Üçüncü boyutta sağa sola hareketler çok iyi oturtulamamış gibi. Karakter pozisyon ve hareketleri standart.

## Ses ve Müzik

Muzikten pek tuttuğum söylememez, fazla sınırlayıcı kokuyor. Sesler ise yaşatır.

## Oynamabilirlik

Deneymeniz varsa, bir kaç denemede bitirmenizin olasılığı yüksektir. Hala bilmemişsanız oynaması kolay.

## Atmosfer

Story seçeneği bile yerterince cezbedici değil, hanı insan bi animasyon ekler. İnsanın kaçası geliyor.

## LEVEL Notu

Dövüş olsun da ne olursa olsun dıyarızsanız, siz sikmayaesc, ama çok fazla da bağımlılık yaratmayaçak. Türenin ortancalarından

- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ

70

# Rally Championship

Hiç görmedığınız ama aslında hep sizin olan o köyü ziyaret etmeye ne dersiniz?

Tür: Rally Racing

Yapım: Actualize

Dağıtım: Electronic Arts Web: [www.rallychampionship.co.uk](http://www.rallychampionship.co.uk)



**V**olkswagen grubu, bilgisayar oyunları dünyasındaki kozalarını oynamaya devam ediyor. Bu kez Colin Mcrae Rally'ye rakip olabilecek bir oyun yapmayı planlamış. Mobil 1 British Rally'nin Official oyunu olan Rally Championship, ne redeye tamamen Seat Ibiza üzerine kurulu. Diğerlerinin arasında ağırlık/beygir oranı en iyi olanı bu araba, Volkswagen Golf, Skoda Felicia ve Skoda Octavia da, VW grubunun oyundaki diğer araçları. Oyunda 16+6=22 lisanslı araba ile yarışabiliyorsunuz. Anladığınız üzere, sizin açmanızı bekleyen altı adet araba var (Subaru Impreza dahil). Adamalar kendi araçlarını abartmak suretiyle iyi reklam yapmışlar da bakalım oyunu yapmayı becerememişler mi...

## Haydi al götür beni

Önce bir oyuna başlayalım, geriye nüksa gelir. Güzel sayılabilecek bir demo izliyoruz. İyi, güzel

termesine hasta oldum; çok gösle ve de seksi. Hemen ardından bir

dil seçimi ekranı ile karşılaşıyoruz. İyi iyi, İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca

ve İspanyolca desteği var. Gün gelir Türkçe de olur, üzülmeyin. Daha sonra normal olarak ana menünün açılması lazım. Ve de normal olmayarak, bu menüye ulaşabilmek

için yaklaşık 20 saniye bekliyoruz. Menüdeki options seçenek-

ğinde klasik basit ayarlar var fakat nedense kamera açlarını ve titresimi buradan ayarlayamıyoruz. Oyunda titresim olduğunu, bitirmek üzereken anladım. O da mecburiyetten pause'a bastım da ööle.

## Bu kalbin doğduğu yere

Neyse, geçelim bakalım direksiyon başına. Time Trial, Two Player, Arcade ve Championship seçenekleri var. Arcade benim favorim. Çünkü burada, aynı parkurda sizden önce başlamış olan dört

arabayı geçmeniz gereklidir. Tabii ki yapılan programlama hatalarının elverdiği kadar. Siz bir aracı sollamak için yanındayken, ona yakın geçerseniz sanki arakan çarpılmış mücadele yapılıyor ve siz duruyorsunuz, o bir deniz hızlanıyor. Fiyasko derecesinde bir hata. Championship' te ise herkesle beraber zama-

na karşı yarışıyorsunuz. Replay olayı sadece Time Trial ve burada var.

Oyunun parkurları gerçekten bir harika. Bir parkurda beş ayrı yol çeşidine rastlayabiliyor-

sunuz. Manzara süper; pikniğe gider gibi araba kullanıyorsunuz.

Gerçek zamanlı ışıklandırma ve hava koşulları manzaraya bir ahenk ve derinlik katmış. Çevre koşulları süper yani. Pistlerin toplam uzunluğu 600km den fazla ve neredeyse fotoğraf gibi.



pon kırınlara kadar arabaya neler olur neler,

4- Ses efektleri fena değil, çalışmayan dozerlerden ve boş evlerdeki köpeklerden gelen sesleri saymazsa. Bir de arabaların çalışma sesleriyle yoldaki sesleri aynı mı sizce? İkinci fiyasko!

5- Yanlarda duran nesneler insan mı yoksa kağıttan fey mi?

Yorum sizin. Bye&Smile..

MegaEmin

## Grafikler

Parkur dizaynı tek kelimeyle mükemmel. Araçlar da iyİ fakat hatalar var. Yine de grafikler çok güzeli.

## Ses ve Müzik

Ses efektleri güzel ama çoğunuza yersiz kullanılmış. Motor sesi ise zayıf ama yine de kulağa hoş geliyor.

## Oynanabilirlik

Cok randimanlı bir araba ile, gündüz ve kuru asfalta yürüyorsunuz fakat sanki aracınız buzda kayıyor. İyi değil.

## Atmosfer

Çevre çok iyi dizayn edilmiş. Atmosfer kâsılık on numara. Sadice yollar için bu oyun dynamit.

## LEVEL Notu

69

Ralli oyunlarının sevdiklerim için birkaç günlük eğlence ve değişiklik olabilir. Başka bir şey olmaz.

- Oyunucu sayısı: 2
- Memory blok: 2
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Var

LEVEL KARNESİ



# TOMBA 2

Konsol oyuncuları için işler bilgisayar oyuncularından farklı yürütür.

Tür: Platform

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Web: [www.sony.com](http://www.sony.com)

**E**llerindeki makinenin uzunca bir süre için (PS2'nin geldiği bu günleri değil de iki sene öncesini düşününelim mesela) yürürlükten kalkmayacağıının, yetersiz bellek, sabit diskte yer problemi gibi sorunlardan uzak oldukları bilinciyle yaşarlar. Ellerindeki oyular kimi zaman PC oyunlarından geri kalmayacak düzeyde kaliteli olabilir (Bkz. Gran Turismo 2, Resident Evil 3 vs.). Ancak makinenin performansı sabit olduğu için oynayabilecekleri oyuna da ancak belli bir sınıra kadar yükseleceğini bilirler. Odd-world'ün yeni PS2 versiyonunu izleyenler aynı kaliteye PS'da ulaşmanın mümkün olmadığını da görebeklerdir. Şimdi ben bu kadar lafi neden söyledim, onu izah edeyim. PC'de üretilen oyunların ilk ile ikincisi, üçüncüsü, sekizinci arasında ciddi boyutta farklar bulunur, bunu da hızla ilerleyen bilgisayar teknolojisi ile açıklamak mümkündür. Ancak PS'daki bir oyuncunun -aynı konsolda çalışan- yeni versiyonunun genellikle ilkine göre ancak, biraz roturlenmiş, mekanları değiştirilmiş, motorda çok ufak oynamalar yapılmış, kapsamı genişletilmiş olduğunu görüyoruz. Ne de olsa ilkyle tamamen aynı teknolojinin eseridir ve aynı makinede çalışacaktır. Oysa zaman zaman bu kuralı tamamen değiştiren istisnalar da piyasada boy gösteriyor. Buyrun Tomba 2'ye



hep beraber bakalım, neler değişmiş, neler kalmış ?

Orman kaçını kılığı, yeşil pantolonu, pembe saçları ve şirin sıratı ile Blanca'nın beş yaşındaki

halini andıran dostumuz Tomba yine Koma domuzlarına karşı mücadele veriyor, ilk öyküde yedi Koma domuzunun gelişile ile ülke tuhaf bir biçimde değişmeye



başlamış, Tomba'da her şeyi eski haline getirmek için mücadeleye başlamıştı. Bu kez de sevgili arkadaşı Tabby'nin kaçırılması üzerine yanında uçan minik arkadaşı Zippo ile birlikte tekrar yollara düşüyor Tombacı.

### Birinci Çinko

İlk oyunu oynamış olanlar bileycektir, Tomba genel platform oyunlarından daha dolambaçlı bir yol içerir. Durdurul atlaya zıplaya ilerlemesiniz, oyun sırasında karşınıza bir dolu karakter çıkar ve onlarla konuşarak çeşitli görevler alabilirsiniz. Bu görevler

kimi zaman bir eşayı bulma, kimi zaman da aldığınız bir eşayı uygun yerde kullanma şeklinde olabilir. Belli bir yol üzerinde gitmeyip, bazen görevi tamamlaymak için geri dönmeniz gereklidir. Görevlerin karşılığı da size puan olarak yansır. Karşınıza çıkan yaratıkları saf dışı bırakarak ve puan kazanarak da karakterinizi geliştirebilmeniz mümkündür.

İsterseniz menüleri hemen aradan çıkarımy, ardından devam ederiz :

Item : Envanterini açar. Kullanabileceğiniz eşyalar üç grupta toplanır. Yeşil olanlar sizin üstünde başınıza giydiklerinizdir. İstediğiniz zaman giyer, istedığınız zaman çıkartırsınız. Elbette moda uysun diye değil, size sağladığı çeşitli özellikler için kullanıllılar. Mavi eşyalar siz kullanmak istediğinizde bir kereye mahsus olarak kullanılırlar. Kimileri her zaman her yerde kullanılabilirken kimileri de ancak doğru yerde kullanıldıkları zaman işe yararlar. Pembe eşyalar ise sizin bir şey yapmanız gereklidir otomatik olarak devreye girerler.

Events : Aldığınız görevleri ekranı getirir. Bitirdiğiniz görevler gri, diğerleri pembe olarak görünür.

Status : Yaşam enerjinizi, puanınızı, toplam kaç görev aldığınızı, hangi bölümde bulunduğuuzu ve o an üzerindeki eşyaların hangilerinin kullanımında olduğunu öğrenebilmenizi sağlar.

Help : Oyun içinde karakterlerle konuşmak, levhaları okumak vb. işlemlerin hangi tuşlarla yapılacağını açıklar.

### İkinci Çinko

Tomba 2'ye baktığımızda genel oyun anlayışı bakımından ilkine göre kayda değer bir farklılık göremiyoruz. Menüler, oynanış şekli, biraz elden geçirilmiş, menüler daha kolay açılır ve kullanılır hale getirilmiş. İlk oyundaki harita seçeneği kaldırılmış (Zaten harita yön bulmanıza değil, yal-



nizca bulunduğuuz yerin adını ve ülkenin neresinde olduğunu öğrenmenize yarıyordu, bu bâkîmdan haritanın yokluğu aranmıyordu.). Ancak asıl değişim oyunun ilkine göre bir boyut daha eklenmiş olarak tasarılanmasında Eee, bu devirde iki boyutlu oyun kiz bile vermiyorlar.

Tomba 2 de gereken değişimden nasibini almış ve bu değişiklikle ilkinden oldukça ötelere gitmiş. Sabit kamera açısından oynadığınız ilk oyunda arka planlar üç boyutluydu ve siz bazı noktalarda ekranın sağına soluna değil de dik olarak da hareket edebiliyordunuz. Bu kez de durum aynı, yani yine tam anımlıyla bir hareket serbestliğinden söz edemiyoruz. Tomba yalnızca belli yerlerde hareket yönünü değiştirebiliyor, ancak hareketli ka-

mera sayesinde tüm karakter ve mekanları her açıdan görebiliyoruz artık, üstelik oyuncunun işini kolaylaştırmak amacıyla, diğer hareket yönüne geçiş noktalarında ekranda minik bir ok belirip size gitme olasılığınız olan yerleri bildiriyor.

Çok büyük bir yenilik gibi gözükmesse de oyunun bir diğer önemli farklılığı tüm karakterlerin dillerip konuşmaya başlaması. Arkada din don eden bir müzik eşliğinde yalnızca bir tuşa basarak geçen yazıları okumanın monotonluğundan oyuncuya kurtararak karakterler arası etkileşimin oflayıp puflamadan takip edilmesi sağlanmış. Din don eden müzik dedim de ben yine müzikte aradığımı bulamadım açıkçası; uzun süre dinlemeniz ruh sağlığını üzerinde kalıcı hasara neden olabilir. Söyle hızlı, tempolu bir şey yapmak varken aynı melodi neden bin kere, milyon kere çalar durur anlamam.

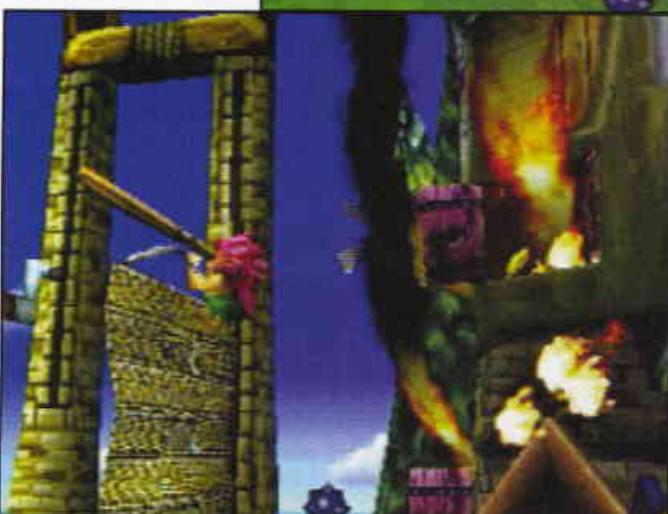
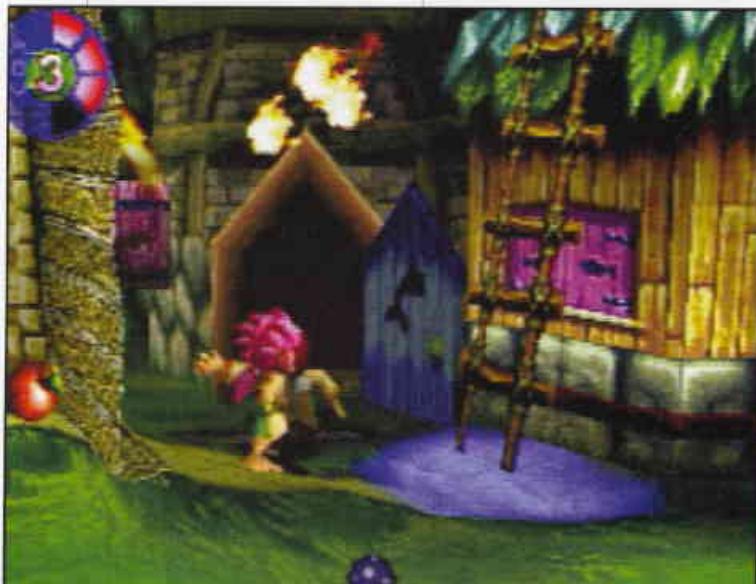
### Tombaaaaaa

Tomba 2'ye rakip olarak akıma gelen ilk oyun Croc 2. Croc 2'deki üç boyutlu hareket sistemi Tomba 2'den daha esnekçi hiç şüphesiz; düz bir çizgi üzerinde

daha geliştirdiğimiz Tomba'nın bu yönüyle Croc 2'den daha yüksek bir oynamabilirliğe sahip olduğu kanaatindeyim. Görevler açısından da Tomba, Croc 2'nin bir adım önünde. Aldığınız eşyi doğru yerde kullanmanız, bana Commodore 64 günlerinin şırın yumurta adamı Dizzy'yi anımsattı (Ah Dizzy ahl). Görev sayısı hem daha fazla, hem de daha çeşitli. Sonic benzeri, "toplayabildiğini topla, sürekli ilerle" tarzi platformları kıyaslamadan tümüyle dışında tuttum dikkat ederseniz, çünkü bunlar tamamen ayrı bir damak zevkine yönelik.

Eğer bu günlerde ciyuv ciyudan, motor gürültüsünden, onun bunu dövmekten sıkıldıysa, her bilgisayar oyuncusunun bilincinde -ister sevsin ister sevmesin- yer etmiş "Mario" ruhunuz canlanmışsa, renkli, neşeli bir platform arıyorsanız Tomba 2 sizin için biçilmiş kaftan olabilir. Bir tırmışmadan bir de soru sorayım, ilkinde çok geliştirilmiş, güzel olmuş diye sevinmek mi; yoksa bu oyunu çok daha önce yepabileceğimiz PS'in ömrünün sonbaharına yetiştirdiniz diye sistem etmek mi gerek?

Batu & Gökhan



değil, bir düzlemede istediğiniz yöne hareket etmenize olanak sağlanmıştır. Ancak şu var ki bir platform oyunu için bu serbestlik kimi zaman olumsuzluklara da neden olabiliyor. Orneğin Croc 2'de kontrolü anlık olarak kaybettiniz anda cup aşağı düşüyor, ya da platformda dengenizi kurmakta, atlayacağınız uygun noktayı bulmakta zorluk çekebilirsiniz. Üç boyutlu arka plan da iki boyutlu platform sisteminin ilk uygulayıcılarından biri Pandemonium'du ve büyük başarı kazanmıştır. Aynı sistemi biraz

### Grafikler

Üç boyutlu oyun yapısı ve renkli çizimler göz dolandırıyor. Emrede de değil, Gönülüş çok güzel.

### Ses ve Müzik

Karakter seslendirmeleri iyi, de, bir de su monoton müzik olmasına. Ama yine de seslere güzel demek yanlış olmaz.

### Oynamanabilirlik

Cizgi üzerinde ilerlemeyi oyunu rahatlatmış, zorluk kararında: Dynarenin zorluktan çıldırmamamının zevki başlıyor.

### Atmosfer

Çok seşali demolar ve特效ler beklemeyin, ama her platform gibi takıldıkça başırmakla yaratabilir.

### LEVEL Notu

Yenilenmiş haliyle oldukça başarılı, göz ardı etmeyecek. Platform oyunlarının seviyorsanız TOMBA'zı sizin memnun edecektir.

- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

78



# Console Master

**Merhaba konsol tutkunları. PC sayfalarını çevirip çevirip sıkıldığınızda size dinlenmeniz için nefis bir fırsat. Köşemizin ikinci bölümü vattana vedde millete hayırlı uğurlu olsun.**

**B**u ay size konsol ram kodları ile ilgili açıklamalar yapacağım. Ayrıca son zamanlarda izlenme rekorları kırın Çukumurat'la Makara isimli programıyla gündeme gelen Çukulata insan Çukumurat ile de bir röportajım var. Byzantine'de Carlos olarak tanıdığınız Çukumurat'ın sadece LEVEL' a özel bir de bomba açıklaması olacak! Ama önce ilgimi çeken iki minik haber...

## Bomba! Playstation 2 satış rekoru kırdı!



4 Mart 2000' de Japonya' da piyasaya sürülen Playstation 2, ilk üç gün içerisinde, sadece Japonya' da 980000 adet satıldı. Mart'ın sonunda bu rekor rakamın 1,5 milyonu bulması bekleniyor. Ben de bir tane getirtmeye çalışıyorum bu arada.



## Playstation' da MP3 keyfi!

Playstation 1 için en son piyasaya sürülen donanım, Mp3 Smart Dj isimli bir aparat. Bu aleksi, konsolunuzun paralel portuna takarak mp3 CD' lerini dinlemeniz mümkün. Mp3 çaların içinde bir ram kodu kartı da var(Action Replay). Henüz piyasadaki yerini tamamen almamış



olmakla beraber yakında her yerde bulunabilecek olan aletin fiyatı 25 milyon civarı olacak. Artık mp3 dinlemek için bir PC sahibi olmanız gerekmiyor.

Ve işte bana gelen tonla e-mailden yola çıkarık konsol ram kodlarının ne olduğunu正在说。İşte o video kartınızda hile programları, mp3 player'inizdeki Action Replay Card veya tek başına GameShark cihazları...

### Oyun Kodları

Action Replay, GameShark ya da benzer isimlere sahip 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 yukarıdakilerin içinden geçecek kadar karmaşık olabilir. Bu kodları oyun firmaları değil, bazı özel klüpler yazar. Hiç Şifresi olmayan Gran Turismo gibi oyunların bile mutlaka Ram kodları bulunabilir. Bundan sonraki sayılarında en çok istenen birkaç oyunun kodlarını derginizde bulacaksınız. 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 (şimdilik Edit Master Code'u ellemeyin, anlatıcam sonra). 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. Bazı kodların oyunu geçici olarak bozabileceğini unutmayın. Kapatıp açınca düzler. Makinenize kesinlikle kalıcı harsar vermez. İşte size denemenin için bir örnek. Hiçbir yerde şifresi olmayan Gran Turismo 1'in Nitro şifresi ile tüm ehliyet ve yarıları kolaylıkla almanız mümkün. Bayılacaksınız, süper bir kod bul

1P NITRO (sadece İngilizce versiyon oyunda ve analog joystick ile yapılabılır. Analog açıkken sağ taraflı bastırın (R3))

**D00BC1C6 - 0004  
800B6F3E - 0006  
D00BC1C6 - 0004  
800B6F42 - 0006**

Joypad' inizdeki analog lambası yanıkken kod menülerini çalışmaya bilir. Kapatıp tekrar deneyin. Bu kod tarafından denenmiş ve çalıştırılmıştır.

Bayanlar bayalar, Çukumurat'ı hepiniz gerek Güneş Gazetesiindeki yazılarından, gerek Alem FM' deki programlarından, ge-

reke Show TV' de Cumartesi geceleri yayınlanan muhteşem eğlence programından tanıyorsunuz. İnsanları gülmekten kırıpgacının yanı sıra gerçekten çok yönlü ve çok kabiliyetli bir insan olan Çuku' nun başka marifetleri de var. Derginizden aldığınız Byzantine isimli oyundaki başrol oyuncusu katil Carlos' un Çukumurat olduğunu biliyor muydunuz? Ve işte sizin için, yoğun işlerinin arasında Çukumurat'ı yakaladım ve bir röportaj yaptım.

Çukumurat bize manyak katil rolünü oynadığı Byzantine isimli oyunu anlatabilir. Bir de bomba açıklaması olduğunu söylüyor; bakalım neymiş? İşte Çukulata'yla yaptığı röportaj...

**LEVEL** Merhaba Çuku, nasılsın?

**Çuku** Yoğunuz işte gördüğün gibi, bir yandan gazete, bir yandan radyo, bir yandan da benim televizyon programı derken kendime bile zaman ayıramıyorum.

**LEVEL** O zaman hemen sorularıma geçiyorum. Oncelikle bu projede nasıl yer aldın?

**Çuku** Bu oyun, bir Amerikan Discovery Channel yapımıydı. Amerikalı bir yönetmen ve ekibi Türkiye' ye gelmiş, bir katil arıyorlarım. Ajansımla irtibata geçmişler. Benden başka yaklaşık yüz kişi daha vardı orada. Deneme çekimleri yaptı. Herhalde çok vu-

rucu olduğum için beni beşendiler. Sonra esas çekime geçtim.

**LEVEL** Çekimler kaç gün sürdü peki?

**Çuku** Aslında iki hftaydı ama benim bulunduğum kısımlar üç gün sürdü. Aslında yapımı çok da zor olmayan bir oyundu zaten, yapımı da bir aylı geçmedi. İstanbul'daki tarihi ve turistik yerleri dijital kameralaya filme çektiler, bazı yerlerin fotoğraflarını değişik teknikler kullan-





rak çektiler.

**LEVEL** Sizin çekim nerede yapıldı?

**Çuku** Dolapdere' de bir studio'da çekildi. Green Box teknigi kullanıldı. Yeşil bir fonun önüne geçtiğinizde rolünü sanki arkanda Ayasofya ya da Yerebatan Sarnıcı varmış gibi yapıyorsun. Sonra onlar bilgisayarda key'leniyor ve ta taa... Böylece senin o mekanda olduğun izlenimiaratlıyor.

**LEVEL** Çekimler sesli mi yapıldı?

**Çuku** Evet, tamamen kendi orijinal sesimle ve o anda seslendirildi. Biz, tüm oyuncular İngilizce konuşuyoruz. Aksanların bozuk olması özellikle istendi. Ama oyunun Türkçe versiyonunda beni başka bir arkadaş seslendirmiş.

**LEVEL** Oyunda sürekli birilerini bıçaklıyorsun, bunun için çok çalışın mı?

**Çuku** Sorma ya, öğrenene kadar yedi kişiyi heba ettim! Şaka bir yana, Amerikalı yönetmen, bıçaklama sahnelerinin son derece gerçekçi ve vahşi olmasını istiyordu. Ayna karşısında defalarca çalıştık. Altan, üstten, yandan değişik bıçaklama teknikleri denedik. Ama zannedersem amacına ulaştı, çünkü duydum kadınlara izleyenler çok korkuyormuş. Sana gelen bir mailde birisinin rüyalarına girdiğim yazıyorum galiba...

**LEVEL** Tüm dünyada satılan bir oyunda oynamak nasıl bir duygu?

**Çuku** Bir gün, yabancı yayın satan bir gazetecinin vitrinine bakarken, bir dergide kendi resmi-

nun belgesel özelliğinde var. LEVEL'i kutluyorum.

**LEVEL** Sence LEVEL nasıl bir dergi?

**Çuku** Level bence çok kaliteli bir dergi. Sanırım okuyucusu da baya fazlaymış. Tazıyla genç kuşağa güzel hitap ediyor. Ama ben, orta yaşın üzerindekilerin de okuduğuna tanık oluyorum. Gerçekten büyük başarı. Çok güzel bir çizgiye gidiyor, bunu korumasını istermek. Fakat Nintento ve Sega gibi diğer konsol oyunlarına da az da olsa yer verilmeli bence.

**LEVEL** Çok yakında bu işteğini yerine getireceğim merak etme. Biraz da özel sorayım, mesela kızlarla aranın nasıl deseni?

**Çuku** Çok iyı.

**LEVEL** Anlaşıldı, pek girmek istemiyorsun herhalde. Peki bomba açıklaman nedir Çuku?

**Çuku** Bunu ilk defa LEVEL'da

öçlüyorum Eminciğim. Söz ve müzikleri bana ait olan, Hip-Hop tarzında canavar gibi bir albüm çıkarıyorum, çok yakında. Ortalığı parçalayıp, beni bekleyin!

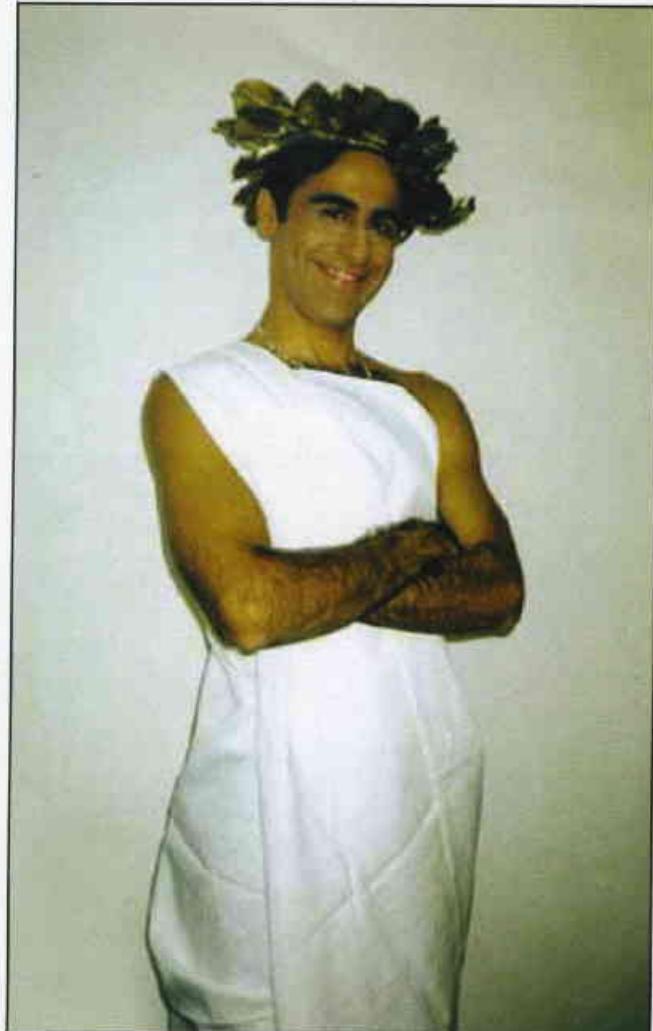
**LEVEL** Peki okurlarımızdan sana ulaşmak isteyenler ne yapmalı?

**Çuku** Benimle ilgili her türlü bilgiyi web sitemden edinebilirler. www.cukumurat.com adresinde adreslerimi, resimlerimi ve komik jinglelerimi(mp3) bulabilirler. Cukumurat'la Makara'yi sakın kaçırın, herkese selamlar, hepinizin öpüyorum.

**LEVEL** Zaman ayırdığın için teşekkür ediyor ve sana yoğun işlerinde kolaylıklar diliyorum.

Console Master'da gelecek ayda çok önemli mevzularla görüşmek üzere, kendinize çooook kocaman iyi bakın. Bye&Smile...

MegaEmin™



# THE SIMS

Ne o, Sim'inizi hala evlendiremediiniz mi? Yoksa nasıl evlendireceğinizi bilmiyor musunuz?



**T**ek sorun bu değil gali-  
ba, değil mi? Evde yan-  
gın çıktı ve nasıl söndü-  
receğinizi bulamadınız mı?  
Sim'leriniz bir türlü mutlu olmu-  
yorlar mı? Bebeğin ağlamasını  
kesemiyorsunuz? Çocuğu-  
nuz derslerine çalışmıyor mu?  
Surekli işten mi atılıyorsunuz? Sa-  
nırımlı size The Sims ile ilgili tüm  
problemelerinizi çözmenize yar-  
dımçı olacak bir rehber gereki-  
yor. Yeter ki siz isteyin, Strateji  
Ustası ne güne duruyor. Artık siz  
de usta bir The Sims oyuncusu  
olabileceksiniz. Evet, başlıyoruz...

## Kişilik

Sim ailenizi yaratırken, ilk ola-  
rak yüzlerini, vücutlarını ve kişilik  
özelliklerini seçersiniz.

## Kişilik Sim Davranışlarını Nasıl Etkiler?

Bir Sim yaratırken, beş kişilik  
özellikine puan verirsiniz – DÜ-  
zenli, Canayaklı, Hareketli,  
Oyuncu ve Düşünceli. Bu özel-  
liklere verdığınız değerler Sim'in  
çeşitli aktivitelere ve diğer Sim'le-  
re karşı olan tutumunu doğru-  
dan etkiliyor. Bir özellikte sıfır pu-  
an varsa, Sim o özelliğin tam ter-

sine hareket eder. Mesela Hare-  
ketli puanı ne kadar düşükse, o  
kadar Tembel olacaktır.

## Kişilik ve Eğlence

Çeşitli objelerle etkileşim kur-  
mak Sim'in Eğlence (Fun) puani-  
ni artırır. Her objenin artıratıle-  
ceği Eğlence'nin sınırı olsa da,  
bazı kişilik özelliklerine sahip  
Sim'ler 10 puana kadar Eğlence  
kazanabilirler.

## Sim Burçları

Beş Kişilik özelliğine puan ver-  
diğinizde Sim'iniz için bir burç  
yatırmış olursunuz. İsterseniz  
burç ismine tıklayıp, önceden  
hazırlanmış özelliklerle oynayı-  
bilsiniz.

## Ruh Hali ve Gündüler

### Ruh Hali Nasıl Hesaplanır?

Sim'inizin Ruh Halinin (Mood)  
belirlenmesinde sekiz güdünum  
(Motive) puanlarının ortalaması  
kullanılır. Bu ağırlıklı ortalama  
denilen tarz bir hesaplamadır:  
Her güdüğe ne kadar yüksek veya  
duşuk olduğuna bağlı olarak bir

ağırlık taşır. Mesela çok düşük bir  
Açlık puanı Sim'in ölüm sınırına  
goturur, bu yüzden de Açlık pu-  
anı düşükse Ruh Hali hesapla-  
masında daha fazla ağırlık kaza-  
nır.

## Sim'lerin Sekiz Temel İhtiyaç

Sim'ler temel ihtiyaçlarını çeşitli  
objelerle ve diğer Sim'lerle etkile-  
şim kurarak karşılarlar. Sim bir akti-  
vitetten alabileceği maksimum  
güdüye ulaştığında, o aktiviteyi  
bırakır. Sim'lerin bazen onlar için  
seçtiğiniz aktiviteleri yapmamaları-  
nın nedeni de iste budur.



## Açlık ve Aşçılık

Açlık en temel ihtiyaçtır, en  
faza önem vermeniz gereken ih-  
tiyaç.

## İlk Olarak Bir Buzdolabı Satın Alın

The Sims'te yemek olaylarının  
başlangıcı buz dolabıdır. Buzdo-  
labınız olmazsa sadece tek bir  
yemek seçenekiniz kalır: pizza.  
Gidin ve bir buz dolabı satın alın.

## YemeK Hazırlamak

Sim'inizin buz dolabı varsa ve  
yemek yapmak için malzeme de  
aldıysanız, yemek hazırlayabilirsi-  
niz. Bunu yapabileceğiniz iki yer  
var: tezgah veya isıtıcı. Sim'ler  
masalarda veya kirli tezgahlarda  
yemek hazırlamazlar.

## YemeK Araç Gereci

Yemeği hazırladıktan sonra  
onu pişirecek bir yere gerekli.  
Sim'ler fırında, mikrodalgada ve-  
ya ocakta yemek pişirebilir.  
Sim'inizin Aşçılık yeteneği pişirme  
süresini ve kazanılacak Aşçılık pu-  
anını etkiler.

## YemeK Sonrası Temizlik

Pasaklı Sim'ler mutfaka kirli ta-  
baklar, pizza kutuları veya başka  
pişikler bırakırken, Düzenli  
Sim'ler tabakları yıkar ve çöpü  
dökerler. Kirli tabaklar ve pizza  
kutularının yanında artık yemek-



ler de 8 saat sonra bozulup si-nek üretirler. Şekerler 24 saat sonra bozulur.

#### Konfor ve Hijyen

Konfor ihtiyacı için Sim'ler oturmak ve yatmak için güzel mobilyalara ihtiyaç duyarlar. Mobilyalar ne kadar iyiise Konfortatmini o kadar fazla olur. Sıcak bir banyo da Konfor'u oldukça artırır. Küvetler hem Konfor'u, hem Hijyen'i; Yataklar ise hem Konfor'u, hem de Enerjiyi aynı anda artırrı.

#### Hijyen ve Tuvalet İhtiyacı

Hijyen'i maksimum artırmak için duş alın veya banyo yapın. Küçük artışlar için ellerinizi yıkayabilir veya dişinizi fırçalayabilirsiniz.

Tuvalet ihtiyacı için iki seçenekiniz var: tuvaleti kullanabilir veya altınıza kaçırabilirsiniz. İkincisi tam bir rahatlama sağlasa da Hijyen'i çok kötü biçimde düşürür.

#### Eğlence, Enerji ve Oda İhtiyacı

Eğlence kişiye özgü bir şemdir. Sim'in hangi aktiviteden en fazla Eğlence puanı kazanacağı, kişisel özelliklerine bağlıdır. TV kanalları Sim'in kişiliğine göre değişik oranda eğlence sağlayabilir. Kanallar Sim'lerin TV izlerken aldıkları Eğlence puanlarını etkiler ama dinledikleri müzik türü etki-

lemez. Özellikle çocuklar için eğlence çok önemlidir.

#### Enerji

Eğer Enerji puanı -100'e dayanırsa, Sim sırt üstü düşüp yerde uyuyakalabilir, eğer yeterli yoksa bu işi ayakta yapar. Enerji ihtiyacını karşılamanın tek yolu uyumak veya kestirmektir. Yataklarda uyuyabilir, koltuklarda kambilirsiniz.

Normalde Sim'ler Enerji puanları 100'e ulaşınca kadar uyur, gece yattıklarında ise tam olarak dinlenmeseler bile sabah 6'da uyanırlar. Tembel Sim'ler uyanmakta yavaş davranışları, Hareketli olanlar ise hemen kalkarlar. Eğer tam olarak dinlenmeden onları uyanırsınız huysuzlaşacaklardır. Odada çalan alarm veya yangın hem yetişkinleri, hem de çocukları uyanır.

Bebek ağlaması, TV ve radyo, telefon, bir Sim'in ölümü, bir Sim'in piyano çalması, tilt oynaması veya bir hayalet iniltisi aynı odada olan yetişkinleri uyanır, çocukların uyandırmaz.

#### Alarmlı Saati Kullanmak

Eğer odanızda alarmlı bir saat varsa, Set Alarm seçeneğyle onu kurabilirsiniz. Saati kurduğunuzda odadaki herhangi bir Sim'in servis aracı gelmeden iki saat önce çalışmaya başlar ve odadaki herkesi uyanır. Bir Sim Unset

alarm seçeneğini seçmediği sürece saat kurulu kalır.

#### Oda İhtiyacı

Oda ihtiyacı, diğer ihtiyaçlarla karşılaşıldığında ruh halini pek fazla etkilemez. Yine de çok düşük olursa ruh halini de bir iki puan aşağı çekebilir. İyi bir Oda puanı için, evin rutin bakımını yapın, solmuş bir menekşe veya kirli bir akvaryum Sim'lerin hoşuna gitmez.

#### Sosyal Etkileşimler

##### İlişki Puanı

The Sims'teki en önemli amaç, mümkün olduğunda çok komşuya ilişki (Relationship) puanını 50'den yukarıya çıkarmaktır. Arkadaş sayınız fazla olursa, kariyer basamaklarını daha rahat tırmanızı sağlayacaktır.

##### Günlük İlişki Düşüşü

İlişki, her gün iki taraf için de 2 puan azalır. Sim'in bir arkadaşıyla olan ilişki puanı 50'ye yaklaşırsa, arkadaşı "birbirimizi daha sık görmeliyiz" demek için arayacaktır.

##### Ruh Halli ve Kişilliğin Etkisi

Sim'lerin kimlerle iyi geçinebileceği öğrenmek için burçlara başvurabilirsiniz. Kötü ruh halindeki Sim'ler kişilik özellikleri ne

olursa olsun olumsuz sosyal etkileşimlerde bulunabilirler. Bu durumdayken konuşma, şakalaşma gibi aktiviteler olumsuz sonuç doğurabilir.

#### Sohbet Konuları

Farklı Sim'lerin farklı ilgi alanları vardır. Aynı ilgi alanlarının sahibi Sim'ler iyi sonuçlar veren sohbetler gerçekleştirebilir. Konuşan Sim'lerin kafalarının üzerinde çıkan konu simgelerinden, kimlerin aynı zevkleri paylaştıklarını takip edin.

The Sims'te 12 sohbet konusu vardır. Bunları dördü sadece yetişkinler, dördü sadece çocuklar ve dördü de herkes içindir. Her Sim'in, tüm konular için 1-10 arasında ilgi seviyesi vardır. Binalar karakter yaratıldığında rasgele atanır ve değiştirilemezler.

#### Sohbetler Nasıl Gerçekleşir?

Sohbeti başlatan kişi en çok ilgi duyduğu konuya sohbet ettiğinden dolayı bitmediği surece iki Sim de dörder kere konuşurlar. Konuya ilgi duyan dileyici, konuya ilgili dört simgeden birini gösterir. Az ilgi duyan veya konuyu değiştiren de ise bir X balonu görür, konu simgesi üzerinde X olan bir balon.

Bu dört konuşmanın her biri ilişkili ve Sosyal puanına etki eder. Konudan hoşlanan dileyici beş Sosyal, üç ilişkili puanı kazanır. Konudan hoşlanmayan ise beş Sosyal puanı kazanırken, üç ilişkili puanı kaybeder.

#### Grup Sohbeti

Sim'ler başka bir işle ilgilenirken (TV seyretmek, yemek yemek gibi) konuşurlarında Grup Sohbeti ismi verilen farklı bir algoritma kullanırlar. Konuşan Sim sekiz Sosyal puan ve gruptaki herkese karşı bir ilişki puanı kazanır. Grup Sohbeti'nde Sim'ler konu uyuşmasıyla fazla ilgilermezler, bu yüzden negatif bir etkiye neden olmazlar.

#### Arkadaşlık ve Aşk

Arkadaşlık, The Sims'in anahtar kavramlarından biri. Arkadaş



sayınızı artırmadığınız sürece mesleğinizde ilerleyemezsiniz. İki Sim arasındaki ilişki puanı 50'ye ulaşınca arkadaş olurlar ve ilişkiler panelinde ikisinin de resminin üzerinde mavi gülen surat resmi çıkar.

#### Biraz Aşık Olalım

The Sims'te aşklar tek taraflı olabilir. Eğer Sim'iniz başka bir Simle en az 70 ilişki puanı kurarsa ve sonra da 'romantik bir etkileşimde' bulunursa (sarılma, öpüşme, sırtını okşama), Sim'iniz büyük bir ihtimalle aşık olacaktır. Bundan sonra pasta menüsünden Evlenme veya Taşınma teklifleri çıkacaktır.

#### Evlilik

Bir Sim diğerenin evlenme teklifini kabul edince hemen evlilik töreni gerçekleşir ve yeni Sim evinize taşınır. Eğer bu Sim önceki evdeki tek yetişkinse, çocukların ve tüm gelini beraberinde getirir. Eğer diğer evde başka bir yetişkin varsa, çocuklar o evde kalır.

#### Ev Arkadaşları ve Bebekler

Ev Arkadaşıyla Birlikte Yatmak İki Sim aynı evi paylaşıyorlar diye, aynı yatağı paylaşacak kardeş birbirlerini sevmeleri gerekmey. Eğer Sim'leriniz beraber yatmıyorsa, Arkadaşlık puanla-

rını daha da artırmamız gerekiyor demektir. Ancak çocuklar, puana baksızın bir yetişkin veya çocukla aynı yataktaki yatabilir.

#### Bebekler

Karşı cinsten iki Sim birbirlerini arzu dolu biçimde önerlerse, %20 şansla bebek sahibi olmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Eğer kabul ederseniz 3 günlük bebek bakım maratonunu başlar. Bebeğin kişiliği ve cinsiyeti rasgele belirlenir. 3 gün sonra bebek, çocuğa dönüşür. Sadece aile üyeleri bebeklerle etkileşim kurabilirler. Bebeğin Açıklı ve Enerji'si düşüncede ağlamaya başlar. Ağlayan bebekler aynı odada yetişkinleri uyandırırlar.

#### Uyuyan Bebekler

Bebekler Açıklı seviyeleri sıfırın üzerinde olduğunda uyuyabilirler. Bebekler 6 saat boyunca uyurlar. Bebek uyurken Açıklı puanları en fazla 1'e kadar düşer. Uyku, Enerji seviyelerini 2'ye çıkarır.

#### Bebeklerle Etkileşim Kurmak

Eğer bebek sessiz duruyorsa iki ihtiyacı da karşılanmış demektir. Ama bebek ağlarsa hangi ihtiyacının düşük olduğunu anlamayamazsınız. İlk olarak onu doyurun. Eğer Açıklı puanı 0'a dayanırsa bebeği kaybetme tehlikesi

ortaya çıkar. Eğer bebek sessiz ağlıyorsa ihtiyaçlarından biri veya ikisi de 1'e düşmüş demektir. İlk olarak bebeği doyurun. Eğer ağlaması kesilmezse Enerji'si 1 demektir. Ona şarkı söyleyin.

Şarkı söylemek bebeği 6 saatliğine uydur ve Enerji'sini 2'ye çıkarır. (Onunla oynarsanız Enerji'si yine 2'ye yükselir ama uymayacağınızdan iki saat içinde ihtiyaçlarınız yine düşecektir.)

Bebek çığlıklar atarak ağlıyorsa gönüllerinden biri veya ikisi de 0'a düşmüş demektir. Hemen onu doyurun. Ağlaması kesilmezse hemen şarkı söyleyin, onunla oynamak işe yaramaz.

#### Bebekleri Kaybetmek

Eğer bebeğin Açıklı puanı, altmış Sim dakikası boyunca 0'da kalırsa, bir Sosyal Görevli gelip bebeği alır. Bu olay gece veya gündüz gerçekleşebilir.

#### İyi Bir Anne-Baba Olmak

Eğer bebek üç gün boyunca yaşayabilirse karyolasını kırar, buyur ve bir Sim çocuğu haline gelir.

**Özellikler:** Bebekten Çocuğa

Eğer çocuğunuzu Create a Sim ekranından yaratmadınız, kişisel özelliklerini siz belirlersiniz ve The Sims ona ilgi duyduğu sohbet alanlarını atar. Eğer bebek büyüp çocuk olursa, özeliliklerini ve ilgi alanlarını anne ve

ya babasından alır. Çocuklar oyun sırasında yeteneklerini geliştiremezler. Çocukların yetenekleri sadece onların piyano çalmakta, resim yapmakta veya basket oynamakta ne kadar iyi olacaklarını etkiler.

#### Çocuklar ve Okul

Eğer çocuk okula bir gün gitmezse, Karne notu bir puan düşer. Çocuklar okula iyi bir ruh halı içinde giderek veya bilgisayar ya da kitaplığı tıklayarak seçebileceğiniz Study for School seçeneğiyle notlarını yükseltebilirler. Eğer Sim'in notu F'ye düşer ve orada üç gün kalırsa, çocuk Askeri Okul'a gitmek zorundadır. Bu durumda hesabınızdan 1000\$ düşer ve çocuk bir daha dönmemek üzere evinizden ayrıılır.

#### Misafirler

##### Komşuları Aramak

Her şeyden önce her eve bir telefon koyun, yoksa Sim'ler birbirlerini arayamazlar. Sim'ler kendilerini davet eden Sim'i seviyorlarsa, davete hayır demezler. Tekli kabul eden bir komşu %25 ihtimalle arkadaşlarını da getirmek isteyecektir. Eğer komşularınızı gece 1 ile 6 arasında çağırırsanız kabul etmezler ve onlarla olan ilişkiniz azalır. Çocuklar akşam 7:30'dan sonraki teklifleri kabul etmezler. Misafirler saat gece 1 olduğunda veya gündülerinden biri kritik seviyeye düşüğünde evlerine geri dönerler.

##### Misafirleri Mutlu Etme

Açıklı gönüller için masanın üzerinde daima bir grup tabak ve yemekler bulunsun. Eğlence için TV'yi ve müzik setini açık tutun. Misafirler konfor için istedikleri yerlere oturabilir ve istediklerinde tuvaleti kullanabilirler.

Komşular bazı etkileşimi, bir aile üyesi onu yapana kadar yapmazlar (Jakuziye girmek gibi). Aktivitetyl başlatan Sim, misafirleri katılmaya davet edebilir. Misafirleri sürekli bir şeylerle meşgul etmeyin ve kendilerini rahat hissetmelerini sağlayın.

## Kariyerler

The Sims'te 10 adet kariyer yolu ve her yolda düşük-ücretli işlerden, üst seviye işlere kadar 10 pozisyon vardır.

### İş Sahibi Olmak

Sim'ler kendi başlarına iş aramazlar. Sim'lerin iş aramalarını istediginizde, kendilerini iyi hissediyorlarsa bunu kabul edeceklerdir. Gazetede her gün bir pozisyon bulabilirsiniz. Eğer o kariyer yolundan hoşlanmadıysanız diğer günün gazetesini beklemenize gerek yok. Şu taktiği kullanın:

Sim ailenizi ilk kurduğunuzda o günün gazetesini kontrol edene kadar bir şey satın almayın. Eğer istediğiniz kariyeri bulamazsanız, ucuz bir masa, sandalye ve bir bilgisayar satın alın. İş araştırmanızı bilgisayarda yapın, bilgisayar her gün size üç seçenek sunacaktır. İstediğiniz işi seçtikten sonra bilgisayarı, masayı ve sandalyeyi satın. Eşyaları satın aldığınız gün geri verirseniz, verdiğiniz ücreti geri alırsınız.

### İş Performansı

Performans için anahtar kelimeler ruh halidir. Oyun Sim'in günlük ruh halini, bir önceki günle karşılaştırır. Yüksek ruh halı oranları terfiye, düşük olan ise pozisyon kaybına yol açabilir.

Terfi ettığinizde ikramiye ve maaş zamı alırsınız. Kariyer merdivenindeki her basamak

belli sayıda arkadaş ve yetenek gerektirir. Sim'iniz bu kriterleri sağlamadığı sürece ruh hali ne olursa olsun terfi edemeyecektir.

Bir sonraki iş seviyesine geçecek kadar arkadaş ve yetenek sahibi olduğunuzda, terfi şansı o günlük iş performansınıza bağlı olarak değişir. O yüzden Sim'lerinizi işe iyi bir ruh hali içinde göndermeye çalışın. Onları erken yatırın ve işten 2 saat önce uyandırarak ihtiyaçlarını karşılamalarını sağlayın.

### İş Hayatı

#### Arkadaş Gereksinimi

Bir terfi için arkadaş gereksinimi, ailenin sahip olduğu arkadaş sayısına bağlıdır. Eğer evdeki bir den fazla kişi aynı arkadaşa sahipse, o arkadaş bir sayılır.

#### Pozisyon Kaybı

İşte kötü performans gösteren Sim'ler pozisyon kaybına uğrayabilirler. Burada sadece performans önemlidir, işe gitmeyi unutmak veya arkadaş kaybetmek önemli değildir. Pozisyon kaybını önlemek için Sim'lerinizi işe iyi bir ruh hali içinde gönderin.

#### Kovulmak

Arka arkaya 2 gün işe gitmeyen Sim işten kovulur. Kovulmanın başka bir yolu yoktur. İşe bir gün gitmeyip bir gün giderseniz yalnızca maaş kesintisi yapılır. İş-

ten kovulursanız o kariyer yolunun ilk pozisyonuna geri döneriniz.

### İş Günü Güdü Düşüşleri

Her iş, iş günü sonunda farklı güdülerin düşmesine sebep olur. Kanunlarla ilgili işler gün sonunda Konfor güdüsünü düşürken, Profesyonel bir Atlet eve geldiğinde Enerji ve Hijyen güdüleri düşmüş olacaktır.

### Servis Aracı

Servis Araçları iş saatinden bir saat önce gelir ve bir saat bekler. İyi ruh hali içindeki Sim'ler iş giysilerini giyo, servis aracı geldiğinde kendiliklerinden binerler. Eğer kendilerini kötü hissediyorsa onları işe siz göndermelisiniz.

### Şans Kartları

Kariyer şans kartları belli zamanlarda iş sonraları ortaya çıkar ve Sim'inize para veya yetenek puanı verebilir veya alabilirler. Herhangi bir kariyerde son seviyeye ulaşmak %5 şansa başka bir kariyer yoluna geçmenizi sağlayacak bir kartın çıkmasına yol acabılır.

### Yetenek Geliştirmek

Sim'ler yeteneklerini kendilikleinden geliştirmezler. Onları siz yönlendirmelisiniz. Kötü ruh hali içindeki Sim'ler, herhangi bir yetenek geliştirici aktivite yapmayaçlardır.



Yetenek puanları arttıkça, bir sonraki seviyeye geçmek zorlaşır. İlk yetenek puanını almak için Sim'in herhangi bir yetenek gelişirici aktivitetyl 1 saat yapması yetenek olurken, ikinci yetenek puanını almak 2 saat, üçüncüyü almak 3 saat sürebilir.

### Okul

Okul servisi sabah 8'de evin önüne gelir. İyi ruh haline sahip olan çocuklar kendiliğinden servise gideceklər.

### Karne

Kontrol Paneli'ndeki Job tuşuna basarsanız çocuğunuza o andaki Karne'sini görebilirsiniz. Çocuğun iyi ruh hali içinde okula gittiği her gün notu yükselir. A+ notuna ulaşan çocuk, rasgele olmak üzere küçük para ödülleri kazanır.

### Ders Çalışmak

Her çocuk B notuya başlar. Notları A+'dan düşük olan çocuklar için kitaplığa tıkladığınızda pasta menüsünden Study for School seçeneği çıkacaktır. Çocuklar düzenli olarak okula gidiyorlarsa evde çalışmalarına gerek olmaz. Düşük nota sahip olan çocukların notlarını yükseltmek için fazla çalışmalarına gerek yoktur. F notuna sahip olan bir çocuk 20 dakika çalışarak D-, sonra 30 dakika çalışarak D, ve 40 dakika çalışarak D+ notuna sahip olabilir. Eğer çocuk kendini kötü hissediyorsa, çalışmasını söylese bile bunu yapmayacaktır. Mutsuz çocuklar, başarısız birer öğrenci olurlar.



### Askeri Okul

Çocuğun okula gitmediği her gün, Karne'sindeki notun düşmesine neden olur. Not D'nin altına düşüğünde çocuğunuza Askeri Okul'a göndermekle tehdit eden bir yazı çıkacaktır.

Eğer sabah otobüs geldiğinde

not D veya altındaysa, uyarı müziği duyacak ve yanıp sönen Karne'yi goreceksiniz. Not F'ye düşüğünde ise hesabınızdan 1000\$ kesilecek ve çocuğu sonsuza dek kaybedeceksiniz.

### Ekonomi

Goths ve Newbies aileleri hariç, tüm aileler oyuna 20.000 simoleon'lık malvarlığıyla başlarlar. Bu varlığın içinde arsa fiyatı, evin tahmini değeri, eşyalann değeri, ve ev halkın varlıklarını dahildir. Arsaların üç boyu vardır; boy ve yer değerleri etkiler. Aile taşındığında eşyalar evden silinir ve değerleri aile varlığına eklenir.

### Eşyaların Değeri

Satin aldığınız eşyaları, ilk 24 saat içinde geri verirseniz, verdığınız parayı tamamen geri alırsınız. Sim eşaya bir gunden fazla sahip olduğunda, eşyanın değeri bulunduğu kategoriye göre belli bir miktar düşer. Daha sonra sahip olunan her gün için eşyanın fiyatı, sınıra ulaşıcaya kadar asıl fiyatının %1'i oranında düşmeye devam eder.

Eğer bozmuş veya kırık bir eşayı satmak isterseniz, verdığınız fiyatın en fazla yarısını geri alabilirsiniz. Tabloların ve heykellerin değerleri her gün farklı oranda değişir. Genelde bu değişim artış şeklinde olur.

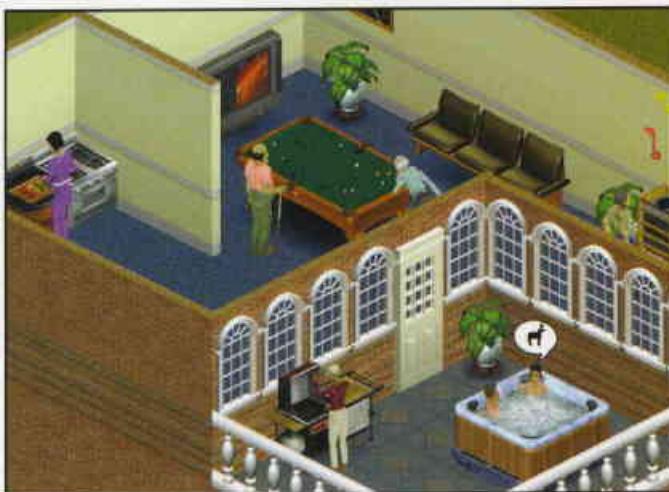
### Giysiler

The Sims'te tüm giysiler ücretlidir. Sim'inizin günlük giysilenni istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Ama bunun için evinizde bir gardrop bulunması gereklidir. Giysi değiştirdiğinizde Sim'iniz duştan, banyodan veya yataktan çıktıığında bu yeni giysileri giyer.

### İnşa Değerleri

İnşa modundayken yaptığınız tüm hareketleri aynı oturumda geri allığınız taktirde para kaybetmezsiniz. Yaptığınız işlemi geri almak için Undo tuşuna bastığınızda tam bir geri ödeme alırsınız. O andaki Inşa oturumunun başına kadar Undo yaparak paralarınızı geri alabilirsiniz.

Inşa modundan ayrıldığınızda,



yaptığınız işleri geri almanın yolu yoktur. Artık yaptığınız işleri ancak satarak paranızı geri alabilirsiniz, ama değerleri düşmüş olarak.

### Faturalar

Her üç günde bir evinize mektupla faturalar gönderilir. Faturaların geldiğini kırmızı posta kutusu bayrağının yukarı kalkmasından anlayabilirsiniz. Eğer on gün içinde faturaları ödemezseniz gecikmiş olursunuz. Faturalar üç gün sonra sanya, altı gün sonra turuncuya ve dokuz gün sonra kırmızıya dönerler. Eğer on gün sonunda ödeme yapmazsanız, haciz memuruyla tanışsınız.

### Fatura Hesaplaması

Ne kadar çok eşyanız varsa, o kadar çok fatura ödersiniz. Faturalar, sahip olduğunuz eşyaların o andaki değerlerinin %4'u olarak hesaplanır.

Sutunlar, kapilar, tablolar, ölü bitkiler, heykeller, çalılar, merdivenler, ağaçlar ve pencereler hariç satın aldığınız her şey faturalanabilir eşyalarıdır.

### Haciz

Eğer faturalarınız 10 gün sonra ödenmediyse yeşil giymiş haciz memuru evinize ziyarete gelir. Bu anda hem Satın Alma hem de İnşa modları devreden çıkar, yanı eşya satıp faturayı ödeme şansınız olmaz. Haciz Memuru evdeki en değerli eşayı Fantastik Asimov 2000 uflatma silahını kullanarak çekiverir. Fatura borcu kapanana kadar kapının önünde bekler. Bir saat içinde kimse cevap vermese, evden ayrılacaktır.

### Servisler

Sim ailelerinin kullanabileceğii servisler İtfaiye, Polis, Hizmetçi, Tamirci, Bahçivan, Gazete ve Pizza Dağıtıcılarıdır. Bunlardan yararlanırsanız çok rahat edersiniz. Her servisin günlük çalışma saatini varıdır, ama saat gece bile yaptıkları bir iş varsa bunu tamamlayana kadar çalışırlar. İşlerini bitirdiklerinde ücretlerini alırlar ve evi terk ederler.

### Yeterli Para Yoksa

Eğer hesabınızda o günün servisini ödeyecek kadar para yoksa, servis sağlayıcı evdeki eşyalarla haciz koyar. Aynı haciz memurunun yaptığı gibi, ücretle en çok yaklaşılan eşya servis sağlayıcı tarafından alınır. Eşyanın satış fiyatına değil, o andaki değerine bakılır.

### Gazete Dağıtımları

The Sim News gazetesi her gün saat sabah 8:45 ile 9 arasında posta kutusunun yanına bırakılır. Gece yarısı olduğunda, o günün gazetesi çöpe dönüşür. Eğer kapıda bekleyen 5 tane çöp gazete varsa, en az birini temizleyene kadar başka gazete alamazsınız.

### Pizza Dağıtımları

Pizza dağıtları 24 saat çalışırlar. Fiyatı biraz tuzludur: 40\$. Eğer Pizzacı Çocuk Freddy eve geldiğinde parasını ödermezseniz pizza sizi vermeyecektir. Eğer yeterli paranız varsa, bir Sim onu karşılayıp pizza kutusunu alana kadar kapının önünde bekler. Bir saat içinde kimse cevap vermese, evden ayrılacaktır.

### Bahçivan

Kiralandığında üç günde bir gelip bahçevanlık servisi verir. Çalışma saatleri sabah 9'dan öğlen 13'e kadardır. Bahçivan içeriindeki ve dışındaki tüm çiçekleri sular ve işi bitinceye kadar ayrılmaz. Saat başına 10\$ alır. Dismiss seçeneğle o günlük evine gönderebilir, Fire seçeneğiyle Bahçevanlık hizmeti almayı bırakabilirsiniz.

### Hizmetçi

Kiralandığında, her gün gelip çalışacaktır. Yatakları toplar, bulasıkları yıkar, çopu döker ve temizlenmesi gereken her şeyi temizler. Saat başına 10\$ alır ve sabah 10 ile akşam 17 saatleri arasında çalışabilir. İş tamamlayınca kadar evde kalır. Dismiss ve Fire seçenekleri, bahçevanda olduğu gibidir.

### Tamirci

Yardım istediğinizde servis size hemen tamirciyi (Inanılmaz Mr. Fixit) gönderecektir. Bozuk olan her türlü eşayı onarabilir, tıkanmış tuvaletleri açar, ampulleri değiştirir. Saat başına 50\$ almasına rağmen yüksek Mekanik yeteneği sayesinde iş genelde bir saatten az sürer.

## Yangın, Hırsızlık ve Kazalar

### Su Taşması

Su Taşması, pasaklı bir Sim tarafından veya bir kaza sonucu meydana gelen su birikintilerine denir. Eğer bir Sim'in bir odada su birikintilerinin arasında yürümesi gerekirse Oda puanı düşer. Dağınık Sim'ler kuvetten veya duştan çıkışınca ya da akvaryumu temizledikten sonra odanın bir karosunda su birikintisi bırakırlar. Bu birikintinin büyüklüğü, eğer o odada su birikintisine yol açacak başka bir aktivite yapıllırsa artacaktır.

Bozuk aletler tarafından oluşturulan birikintiler birkaç karoyu işgal ederler ve Sim'ler o aleti tamir edilmeden her kullanışlarında birikinti büyümeye devam eder. Temizlenmediği takdirde, iki gün sonra yok olurlar.

**Yangın**

Yalnızca üç eşya yangına sebep olabilir: şömine, ocak ve Wild Bill THX-451 barbekü. Ocaklar ve barbekü, beceriksiz aşçılar yemek pişirmeye çalışıklarında ateş alabilirler. Şömineler ateş almazlar ama çıkan kıvılcımlar çevredeki eşyaların alev almamasına neden olabilir. Ateş çevreye çok çabuk yayıldığından hemen kontrol altına alınması gereklidir. Yangın sırasında İnşa ve Satın Alma modları devreden çıkar. Yangın, aynı odada uyuyan tüm Sim'leri uyandırır.

**Hırsızlar**

Hırsızlar ev boş olduğunda veya herkes uyuyorsa, eve girebilirler. En pahalıdan başlayarak eşyaları çalarlar, bir seferde en fazla beş eşya götürebilirler. Bunu önlemek için evdeki her odaya mutlaka hırsız alarmı takın. Hırsızlık sırasında Satın Alma ve İnşa modları devreden çıktıktan sonra, hırsızı gördüğünüz gibi alarm alabileceğinizi düşünmeyin.

Alarm çaldığı anda Polis olay yerine gelir. Eğer hırsız hala bina dayasa, Polis onu mutlaka yakalar ve çaldığı eşyalara kanıt olarak el koyar. Sigorta şirketiniz eşyalarınızın o andaki değerini otomatik olarak hesabınıza ekler ve aynı zamanda 1000\$ ödül kazanırsınız. Eğer evde hırsız yokken polisi ararsanız, yanlış alarm verdığınız için azar iştirsınız. Yine de bu yanlışlığın, yanlış yangı alarmında olduğu gibi bir cezai yoktur.

**Ölüm**

Bir Sim öldüğünde şu esrarlı mesajı alırsınız: "Beden gitmiş olsa da, ruh daima kalacaktır"

**Elektriğe Çarpılmak**

Mekanik yeteneği olmayan Sim'ler, bozuk TV'den uzak durmalıdır. Kendiniz uğraşacağınızı Tamircı çağırın. Mekanik yeteneği sıfır olan bir Sim, eğer TV'yi tamir etmeye çalışırsa %100 elektriğe çarpılır. Mekanik yeteneğinde 1 puan olan bir Sim için bu risk %25'tir. 2 puanı varsa risk %10'a düşer. Bundan sonraki her yeteneğin puanında, tehlike %1 düşer.

Sim'ler yanmış ampulleri değiştiren de elektriğe çarpılabilir ama bu risk Mekanik yeteneği ne olursa olsun yalnızca %1'dir. Sim elektriğe çarptıktan sonra, Sim'in durduğu yerde bir vazο çkar (Sim'in küllerinin bulunduğu vazο).

**Yanarak Ölmek**

Sim'ler yanarak öldüklerinde, olayın olduğu yerde bir vazο be-

lirir. Bir Sim tutuştuğunda başka bir Sim onu yanın söndürür. Kullanarak kurtarabilir ama bunun için hızlı olmanız gereklidir.

**Açlıktan Ölmek**

Sim'in Açlık düzeyi, düşük seviyelerde çok yavaş azalır. Sim'ler bir anda açlıktan ölmeler, açlıklarını el sallayarak, bağırarak, kafalarının üzerindeki Yemek İstiyorum simgesiyle gösterirler. Ve onları meşgul etmediğiniz sürece kendiliklerinden yemek aramaya başlarlar.

Eğer Sim'ler kesinlikle yemek bulamazlarsa; buz dolabı yoksa, pizza için paraları yoksa veya bir şekilde sıkıştıysalar açlıktan öllerler. Bu durumda Sim yere düşer ve bir vazoya dönüşür.

**Hayaletler**

Eğer Sim evinizde ölüse vazο (evin içinde) veya mezar taşı (evin dışında) yaratırlar. Her akşam saat 23'te, arsanızda bulunan her vazο ve mezar taşıdan 8'de 1 ihtimalle hayalet çıkma olasılığı vardır.

Hayaletler, ölümeden önceki hallerinin solgun görünümleridir. Evde inleyerek dolaşırlar. Bu inleme aynı odada uyumakta olan yetişkin Sim'leri uyandırır ve uyu düzeni için çok kötüdür.

Eğer hayalet odaya girdiğinde Sim uyanıksa işler biraz daha eğlenceli olur. Hayalet, Sim'ın arkasına geçinceye kadar görünmezliğini korur ve aniden görünür hale geçerek Sim'i korkutur. Korkan Sim panik içinde koşmaya başlar. Eğer odada ikiden fazla uyanık Sim varsa, hayalet en yakındaki korkutur. Eğer odada uyanık bir yoksa, hayalet üzgünce etrafı biraz dolanır ve kaybolur.

**Hayaletlerden Kurtulmak**

Hayaletlerden kurtulmak asla çok basittir. Vazolarını veya mezar taşlarını sildiğinizde ya da arsası yerle bir ettiğinizde hayaletler de silinir. Aile taşınırken, eşyaların arasında bulunan vazο da diğer eşyalarla birlikte satılır. Ancak mezar taşı, mimari bir eşya olarak avluda kalmaya devam eder.

**...VE İSTE BİTTİ**

Herhalde artık The Sims ile aklınıza takılan herhangi bir soru kalmamıştır. Yine de kafanızda başka sorular oluşursa, ve her şeye rağmen bazı şeylerin nasıl yapacağınıza bulamıyorsanız, bize yazmaktan kesinlikle çekinmeyin.

**Eser Güven**



# PLANESCAPE TORMENT 2.Bölüm

Planescape Torment'in tam çözümüne Clerk's Ward'dan devam ediyoruz.



**B**u bölgede de Lower Ward'da olduğu gibi birçok görevle karşılaşacaksınız, bu görevler sayesinde üç yeni yol arkadaşı (Fall-from-Grace, Ignus, Nordom) kazanabilir ve Ravel'e giden yolu aydınlatıbilirsiniz.

### Aelwyn İle Nemelle'yi Buluştur (8000 XP)

Girişin hemen güneyinde Nemelle'yi bulacaksınız. Sizden Aelwyn'i bulmanızı isteyecek. Eğer Nemelle'yi bulmadan önce Aelwyn ile konuşursanız, bu sefer aynı şeyi Aelwyn istiyor. Aelwyn'i daha sağlam bir barda bulabilirsiniz. Onunla konuşun ve mesajını Nemelle'ye iletin. Nemelle max. HP'nizi artıracak. Tekrar Aelwyn ile konuşun. Size eskiden bir Sensate olduğunu söyleyecək.

### IGNUS'U GRUBA KATMAK (5000 XP):

Eğer Nemelle ile decanter hakkında konuşursanız size gizli kelimeli söyleyecek. Şimdi Smolering Corpse Bar'a gidip decanter'i Ignus üzerinde kullanın. Ignus grubunuza katılacak. Ignus bir büyüğücü ve ateşe ilgili büyülerini hazır olarak getiyor. Ama grupta Dak'kon gibi biri varken Ignus'a çok fazla ihtiyaç olmuyor. O yüzden isterseniz onu gruptan çıkarabilirsiniz.

### Malmaner'in

### Kostümünü Al (14000 XP)

Terzi dükkanının önünde bulacağınız Malmaner ile konuşunca sizde onun için kostüm almanızı isteyecek. İçeri girip terzi ile konuşun ve dustman kostümü alın. Kostümü Malmaner'e verin ve bu kostümü birçok kişinin aldığına söyleyin. Malmaner başka bir kostüm isteyince içeri girin ve godsmen kostümü alıp Malmaner'e verin. Dükkanın ayrıca Annah ve (grubunuzdaysa) Fall-from-Grace için giysi satın alabilirsiniz (veya çababilirsiniz).

### Pestle Ve Kilnn'ı Birbirinden Ayır (6000 XP)

Apothecary'e girip Pestle Kilnn ile konuşup yardım önerim. Curiosity Shop'a gidin ve egzotik şeyler listesinden Elixir of Horrific Separation satın alın. Pestle Kilnn'e

dönüp konuşunca, iki adam birbirinden ayrılacak.

### UNDERSIGIL

Eğer Undersigil'e girerseniz oldukça XP kazanabilirsiniz. Buradaki Treton'lar 1400, Larval Worm'lar ise 8000 XP kazandırıyorlar. Buraya istediğiniz zaman girip çıkabilirsiniz.

### NORDOM'U GRUBA KATMAK

Nordom'u grubaya katmak biraz pahalı patlıyor ama buna değer. Önce Curiosity Shop'a gidip Metallic Cube Figurine (1500 altın) satın alın. Sonra Brothel'e girip modron'lara bu küp hakkında soru sorun. Kübü kullanın ve onunla oynayarak kilidini açmaya çalışın. Bendeki sıra söyleydi. Left knee (5), left wing (3), right wing (3), right arm (2). Yanlış yaparsanız baştan deneyin. Kilidi açınca modron labirentine işinlanacaksınız. Etrafta biraz dolasıp engineering odasını bulunve ortadaki modron ile konuşun. Labirentin seviyesini high yapmasını söyleyin, yoksa Nordom'u bulamazsınız. Nordom'u bulmak oldukça vakit alıyor ve odalardaki yaratıklar çok güçlü. Labirentten çıkmak istediğiniz zaman Nameless One'in ölmesine izin verin. Labirentin en başına işinlanacaksınız, hemen güneye giderek engineering odasına ulaşabilirisiniz.

Mühendisle konuşunca sizi daha önce gitmiş olduğunuz herhangi

bir şehrde işinliyor. İstediginiz zaman kubu kullanıp buraya gelebilirsınız.

### FALL-FROM-GRACE'İ GRUBA KATMAK

Brothel of Slating Intellectual Lusts'a girin ve Fall-from-Grace ile konuşun. Ona katılmamanız isteyince size basit bir görev verecek. Göreviniz Grace'in on öğrencisyle konuşmak. Onlarla yaptığı konuşmalar yeni görevlere yol açacak. Ama Grace'i kazanmak için sadece konuşmuş olmanız yeterli. Etrafta dolasıp dokuz kızda konuşun. Soldaki ilk odaya girip gardrop (Luis) ile konuşun. Grace ile konuşun ve 10. öğrencinin kendiniz olduğunu (veya Luis olduğunu) söyleyin. Fall-from-Grace grubunuza katılacaktır. Onunla tüm konular hakkında konuşun ve ondan grup üyeleri hakkındaki fikirlerini öğrenin.

### Morte'nin Gerçek Hikayesi (12000 XP)

Grace'ten Morte ile ilgili fikirlerini öğrendikten sonra Morte ile konuşup onu doğrulu söylemesi için sıkıştırın. Böylece Morte gerçekten neden sizinle birlikte olduğunu anlatmaya başlayacak. Hikayesinin sonunda Morte, +2 Strength, +2 Dexterity ve +2 Constitution kazanacak.

### Juliette'In Aşk Hayatını Kızıstır (20000 XP)

Juliette ile konuşuktan sonra ona sevgilisi rolünü oynamayı teklif edin. Civic Festhall'e gidin ve odalardan birinde bulacağınız Montague ile konuşun. Montague kızı size bırakınca bunun altında bir oyun olduğunu söyleyin. Ona oyunu devam ettirmesini teklif edin. Juliette ile konuşup görevi tamamlayın. Juliette ile Ravel hakkında konuşmayı unutmayın.

### Dolora'ya Kalbinin Anahtarını Getir (42000 XP)

Dolora ile konuşup ona yardım edeceğinizi söyleyin. Civic Festhall'e gidip Merriman ile konu-



şun. Onu doğudaki kordorda dolaşırken bulabilirsiniz. Eğer hafızasını silerseniz size yardım edeceğini söyleyecek. Curiosity Shop'a gidin ve egzotik şeyler listesinden Rune-covered Ale Stein satın alın. Art & Curio Gallery'e gidin. Girişteki ilk eseri (Dark Bird of Ocant-hus) inceleyin. Yvana ile konuşaca bu tuyelerin hafıza silici etkisini öğreneceksiniz. Tuyelerden birini satın aldığınız bardak ile yakalayın. Civic Festhall'e dönüp Merri-man'e bardağı verin (12000 xp), size anahtarları verecek. Dolar'a dönüp anahtarları verin ve onunla Ecco hakkında konuşun.

#### Ecco'ya Konuşma Yeteneğini Geri Kazandır (30000 XP)

Dolar'dan Ecco hakkında bilgi aldıktan sonra Ecco ile konuşun ve ona yardım edeceğini söyleyin. Curiosity Shop'a gidip egzotik şeyler listesinden Fiend's Tongue ve Deva's Tears satın alın. Brothele'ye dönüp Ecco ile konuşun ve Fiend's Tongue'yi üzerinde kullanın. Ecco argo kelimeler kullandığını farkedecek (ne de olsa iblis dili). Deva's Tears'i de kullandığınızda Ecco eski haline dönebilecek. Ona Ravel hakkında soru sorun.

#### Vivian'ın Kokusunu, Marissa'nın Peçesini Bul (25000 XP)

Vivian ile konuşunca sizden kokusunu bulmanız isteyecek. Nenny ile konuşun ve ona Vivian'ın kokusunu sorun. Marissa'dan şüphelendiğini söyleyecek. Marissa ile konuşunca onun da peçesini kaybettigini duyaracaksınız. Önce Nenny'e peçeyi sorun. Sonra Kimasxi Adder-Tongue ile bu

konuya konuşun ve Nenny ile tekrar konuşun. Soldaki ilk odada ki gardrop (Luis) ile konuşun ve gerekirse zorla kokulu peçeyi alın. Vivian'a kokuyu, Marissa'ya peçeyi verin. Vivian'a kokuyu verince +1 Charisma kazanacaksınız.

#### Yves'in Hikayeleri (Hikaye x 5000 XP)

Yves ile konuşun ve ona hikayelerinizi takas etmeyi önerin. Sizin hikayeleriniz bitince grubunuzdaki diğer üyelerde de hikaye anlattırın. Hikaye başına 5000 XP kazanacaksınız.

#### Reekwind'ın Lanetini Kaldır (15000 XP)

Hatırlarsanız Hive'in market bölgesinde Reekwind'den bu görevi almışınız. Civic Festhall'de Jumble Murdersense ile konuşun. Onu sınırlendirdirice size hıçkırık laneti yapacak. Dışarı çııp hemen kapının yakınındaki Salabesh the Onx ile konuşun. Ondan lanet için yardım isteyip biraz zorlayınca, size bir lanet öğretecek Jumble'a gidip onu lanetleyin. Jumble üzerindeki laneti kaldırınca, aynı şeyi Reekwind için de isteyin.

#### Civic Festhall'daki Private Sensorium'a Giriş

İçeri girince karşılaşacağınız Splinter ile konuşun. Eğer Aelwyn ile konuşuyorsanız size eskiden bir Sensate olduğunu söylemiş olmalı. Splinter'dan sizi private sensorium'a götürmesini isteyin. Eskiden bir Sensate olduğunu söyleyebilir veya Sensate grubuna katılabilirsiniz. Artık Civic Festhall'deki her yere gidebileceksiniz.

#### Sensory Stone'ları Kullan



#### (12000 XP)

Private Sensorium'a girince üç kristale de dokunun. İlk kristal pek önemli değil. Mavi olan Deinorra'nın kristali, yeşil olan ise Ravel'in kristali. Deinorra'ninkinden size bıraktığı mirası, Ravel'inkinden ise Ravel'in labirentine nasıl girebileceğinizi öğreneceksiniz. Bu bilgileri öğrenmeniz çok önemlidir.

#### Deionarra'nın Mirası (8000 XP)

Kristalle konuştuktan sonra Advocate'e gidin. Onunla tüm konularla konuşunca Deionarra'nın babası olduğunu öğreniyoruz. Ondan mirası isteyin. Iannis ile tekrar konuşunca sizden Deionarra'nın kristallini kullanması için izin almanızı isteyecek. Gidip Splinter ile konuşun ve izni alıp Iannis'e geri dönün.

#### Ravel'in Labirenti İçin Portal Anahtarını Bul (48000 XP)

Private Sensorium'da Quell ile konuşun. Sizden çikolata isteyecik. Curiosity Shop'a gidip Chocolate Quasit satın alın ve Quell'e dönereli verin. Artık sizinle konuşacak. Ona Ravel ve labirentine giden anahtarları sorun. Anahtar olarak Ravel'den bir parça kullanmamız gerekiyor. Brothele'ye gidin ve daha önce öğrenmediyisine Juliette ile konuşup Kesai-Serris ile Kimasxi Adder-Tongue'nin kardeş oldukları öğrenin. Ecco ile konuşup Kesai-Serris'in Ravel'in kızı olduğunu öğrenin. Şimdi Kesai-Serris'e gidin ve onunla Ravel hakkında konuşun, bu konuda konuşmak istemeyecek. Kimasxi ile Kesai-Serris ve onun babası hakkında konuşun. Kimasxi'nin

çekmecesinden mendili alın. Tekrar Kesai-Serris ile konuşunca Ravel'in onun annesi olduğunu kabullenecik. Şimdi ona Ravel'in bir parçasına ihtiyacınız olduğunu söyleyin. Size kanını önererek, kanı mendil ile alın. Böylece Ravel'in labirentine giden anahtar almış olurdur.

#### Nameless One'ın Günlüğünü Bul (30000 XP)

Civic Festhall'un doğusundan yatakhane kısmına geçin. Göreviyle konuşağınızda size oda anahtarınızı verecek (bunun için Splinter'i Sensate olduğunuza inandırmış olmanız gereklidir). Odadaki rafları araştırınca birisinde dodecahedron bulacaksınız. Onu kullanın, diyalogların sonunda günlüğünüze kavuşturacaksınız ama diliyi anlamamanız için yardım gereklidir. Festhall'den çıkışın Finam the Linguist'in evine gidin. Onunla konuşunca size babasından bahsedeecek. Eğer ölülerle konuşma yeteneğiniz varsa babasının küllesiyle konuşar. Akliniza gelenlere izin verin (Allow). Günlüğü okumayı öğrendiğinize göre, günlüğü açıp okuyabilirsiniz. Eğer Finam sizden onun günlüğünü bulmanız isterse Brothele'ye gidip Luis'in bulunduğu odadaki çekmeceden günlüğü alın. Günlüğü daha Finam ile konuşmadan bulmama rağmen, Finam benden günlük istemedi. Ama odanın içinde onu arayıp durduğuna göre isteme şansı olabilir. Şimdi Advocate'e gidin ve günlükte okuduğunuz miras olan makbuzu alın.

#### Ravel'in Labirenti İçin Portalı Bul (40000 XP)

Makbuzu aldıktan sonra Lower



Ward'a donüp Great Foundry'e girin. Nadilin ile konuşup makbuza verin, karşılığında size bir obje verecek. Identify ile objeyi inceleyip, onun Unfolding Portal olduğunu ortaya çıkarın. Eğer Nadilin üzerinde hırsızlık yaparsanız (Annah ile veya hırsız iseniz kendinizle) bir makbuza daha bulacaksınız ve bu makbuza karşılığında The Justifier isimli bir gürz alabiliyorsunuz.

## RAVEL'S MAZE

Ravel'in labirentine ulaşmak için elinizdeki Unfolding Portal'ı kullanmalısınız (tabii anahtar olan kanlı mendili de almış olmanız gereklidir). Ravel'in labirenti aslında çok basit bir yer. Etrafta tırıgit isimli yaratıklar var ve kolayca öldürülüyorlar. Hemen haritanın ortasına gidin, orada Ravel Puzzlewell'i bulacaksınız. Konuşmaya başlamadan önce oyunu kaydedin.

### Ravel İle Konuş (300000 XP)

Ravel ile konuşurken seçeceğiniz doğru cümleler size oldukça eXP kazandırabilir. Konuşmanızın bir kısmında size "What can change the nature of man?" sorusunu soracak, cevap olarak söylemeniz gereken kelime 'Love'. Onun hakkında ne düşündüğünüzü sorunca ona gerçeki söyleyin, yanı çıkin bulduğunuzu. Böylece istediği kişinin kılığına girebildiğini öğreneceksiniz. Marta kılığına girmesini söyleyince tekrar bağırlarınızı çıkaracak, bunu bilezik olarak kullanabiliyorsunuz. El-Vene kılığına girmesini söyleyin ve size dokunmasına izin verin. +3 HP kazanacaksınız. Ona çıkış yolunu ve olumsuzluğunuzu sorun. Size bulmanız gereken bir melekten bahsedeecek. Tüm konuşma bitince sizi bırakmak istemeyecek ve

onu öldürmek zorunda kalacaksınız. Braklığı eşyaları alın (özellikle tırnağı çok güçlü bir silah) ve haritanın kuzyeydoğusuna gidin. Buradaki portalın önüne gelince bir diyalog ekranı çıkacak, diyalogo takip edince Curst'e gideceksiniz.

## CURST

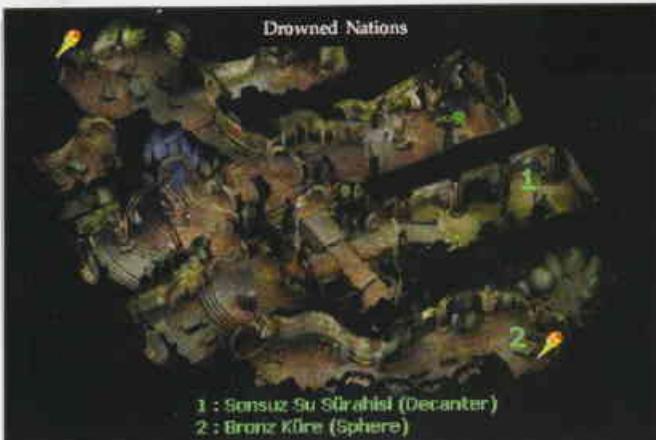
Curst iki kısımdan oluşan bir şehir: Curst ve Inner Curst. Burada alacağınız tüm görevlerde bu iki bölüm arasında seyahat etmemiz gerekecektir. Inner Curst'e, kuzyebatındaki geçidi kullanarak ulaşabilirsiniz. Bu şehirdeki amacınız Ravel'in bahsettiği meleği (Deva) bulmak. Birkaç kişiyle konuşunca devanın yeraltında olduğunu öğreniyorsunuz. Burada iki seçenekiniz var. İster hemen çöplüğe gitip yeraltına inebilirsiniz, isterseñiz sizi yeraltına işinlayacak 5 görevi yapabilirsiniz. Bu görevler çok iyi XP verdiği ve basit oldukları için bunu şiddetle tavsiye ediyorum. Çünkü bir kez aşağı indikten sonra tekrar Curst'e dönüş yok.

### Yeraltına Giden Anahtarı Oluştur

Traitor's Gate Tavern'ı girence ve barmen Tainted Barse ile konuşun. Size anahtara giden görevlere başlamak için Marquez ile konuşmanız söyleyecek. Tüm görevleri bardaki kişilerden alacağız

#### 1) Barse'nin kızını kurtar

**(65000 XP):** Marquez ile konuşuyunuzda, Barse'nin kızını kurtarınsanız anahtarın ilk parçasını vereceğini söyleyecek. Inner Curst'e gidin, Warehouse'un hemen solunda bir kızın etrafındaki haydutları göreceksiniz. Önce onları konuşun ve dobüş başlayınca Jasinya'ya zarar gelmemesine dikkat edin. Haydutlar olunce Jasinya ile konuşun, tekrar Curst'e dönüp Marquez ile konuşun. Ikinci görevi



vi Kitla'dan alacağınızı söyleyecek.

#### 2) Aile anlaşmazlığını çöz

**(150000 XP):** Görevi alıncă Tavern'den çıkip hemen yakındaki blacksmith dükkanına girin ve Crumplepunch ile anlaşmazlık hakkında konuşarak ondan miras kağıdını alın (legacy). Inner Curst'e gidin ve Distillery dükkanına girip Kester ile konuşun, ondan da miras kağıdını alın. Şimdi ister sen Kester veya Crumplepunch'a mirası ikisi arasında paylaştırmaya karar verdığınızı söyleyebilirsiniz. Ben kağıtları doğrudan Kitla'ya götürdüm. Üçüncü görevi Nabat verecek

#### 3) Çöplük bekçisini koru

**(43750 XP):** Çöplüğe gitip Kyle ile konuşun. Wernet isimli bir haydut onu tehdit ettiğini söyleyecek. Inner Curst'e gidin, Wernet'i hemen sol tarafta bulacaksınız. Onunla Kyle hakkında konuşun ve Curst'e geri dönün. Şimdi Kyle'in yanına gidince üç tane haydut gelecek. Onları öldürün. Nabat ile konuşup görevi tamamlayın. Dördüncü görevi Dalan'dan alacaksınız.

#### 4) Resmi bir anlaşmazlıkla

**İlgilen (187500 XP):** Inner Curst'a gidin ve kuzyebatıda eski Carceri portalının orada duran An'izius ile konuşun. Hemen kuzyeydoğudaki Siabha ile konuşaca size daha fazlasını teklif edecek. An'izius ile Siabha arasında birkaç kez gidip gelip teklifi yükseltin. Şimdi Inner Curst girişine gitip Guard Captain ile konuşun. İstediğiniz bir tanesini (veya ikisini de) suçlayın. Suçlamadığınız kişiyi ile konuşuktan sonra Derran'a dönüp görevi tamamlayın. Son görevi verecek kişinin adı Dona Quisho.

#### 5) Dona Quisho için iblis

**kurtar (191250 XP):** Tavern'den çıkip Grain Silo'ya girin

ve ust kata çokin. Pentagrama doğru yürüyüp iblis çağırın. Onunla konuşun ve serbest bırakmanız karşısında birşey isteyin. Size Heartgrinder isimli bir balta verecek. Şimdi onu ister serbet bırakabilir, ister öldürübilsiniz. Dona'ya dönüp görevi tamamlayın. Tainted Barse ile konuşun, siz yeraltına işinlayacak.

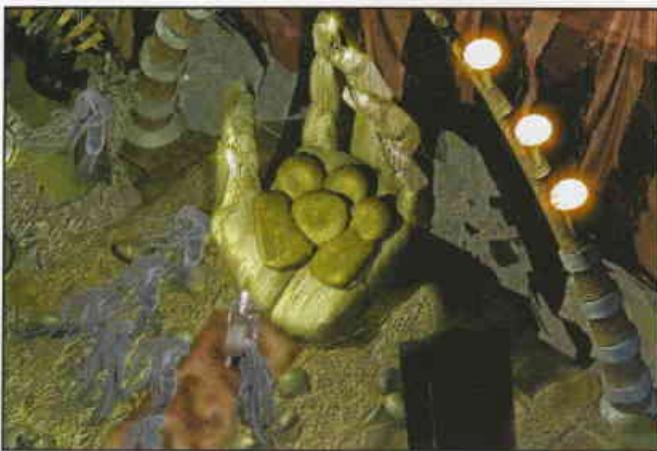
## CURST UNDERGROUND

Yeraltındaki ilk haritada yapılabilecek pek birşey yok. Bu haritadaki amacınız haritanın en kuzyebatısındaki yolu takip ederek ulaşabileceğiniz Prison'a gitmek. Bunu yapana kadar etrafta dolaşıp yaratıkları öldürerek biraz eXP kazanabilirsiniz. Kuzyeydoğuda iyi eXP verebilecek iki tane Black Abishai ve konuşup biraz bilgi alabileceğiniz Tek'elach var. Kuzyeybatı yolunda önce Hermit ile karşılaşacaksınız. Burada dirlendiğten sonra yola devam edin ve Prison bölgesine ulaşın.

### Deva'yı Kurtar (403750 XP)

Bu haritadaki Curst guard'ları Morte ile tek tek üstüne çekiş örürsünüz rahat edersiniz. Toplu halde saldırdıklarında çok zor oluyorlar. İlk olarak kuzyeye gidin ve batıya doğru giden yola dönen ilk dönüsten güneye doğru giden yolu takip edip kapayı açınca Trias adındaki deva ile karşılaşırız. Sizden onu serbest bırakmanız için kilicini bulmanız isteyecek. Trias'tan ilk kapayı nasıl açtığımızı da öğreniyoruz. Haritanın sol tarafında içi içe cember şeklinde oluşan hapishane var. Buraya gelip ilk kapıya dokununca Nameless One, Trias'ın gösterdiği şekilde kapayı açacak. İçerde çok fazla guard var, Annah grubunuzdaysa stealth yaparak yerlerini birer





## PILLAR OF SKULLS

Bu haritaya geçtiğinizde ilk iş olarak yalnızca Nameless One'ı seçin. Başka bir grup üyesi sizinle gelmesin. Çünkü Pillar of Skulls'ın yanınızda kilerle ilgili kötü istekleri oluyor. Özellikle Morte'yi görürse onu alıyor ve geri kurtarabilmek için çok yüksek strength ve dexterity gerekiyor. Yalnız başınıza Pillar of Skulls'a gidip konuşmaya başlayın.

deneyebilirsiniz. Onu haritanın soluna doğru bulacaksınız ve öldürmeniz gerçekten de çok zor. Bildiğiniz tüm güçlü büyüler yapmanız bile çok fazla iyileştirme ıksiri kullanmanız gerekecek. Ama öldürdüğünüzde de buna değiyor.



birer tespit edin ve Morte ile de üstüneze çekip öldürün. En içi odada Cassius ile karşılaşacaksınız. Ondan kılıcı istedığınızda sizi sinamak istedğini söyleyecek, burada ister gücünüz, ister zekanızı, ister seni becerinizi kullanabilirsiniz. Tabii bunların seçtiğiniz karakter sınıfıyla ilgili olduğunu söylemeye gerek yok. Eğer fighter iseniz gücü seçmelisiniz, bunu seçince sizinle dövüşüyor. Dikkatli olun çünkü gerçekten çok güçlü. Sadece sizinle konuşmasına rağmen dövüş sırasında diğer grup elemanlarınızla da saldırrın. Kılıcı alıp devaya gidin ve kılıcı kullanarak zincirlerinden kurtarın. Eğer kılıçla devaya vurursanız oyun başarısızlıkla bitiyor (bu oyunu kaybedeceğiniz ender durumlardan birisi). Deva size yapmanız gerekenler hakkında bilgi verecek. Konuşmanız bitince haritanın kuzeydoğusundaki portal'a gidin.

### VHALOR'U GRUBA KATMAK (180000 XP)

Portalın arkasındaki odada duran bir zırh göreciksiz. Portala girmeyip yanından dolaşın ve zırhı inceleyin. Sizine konuşmaya başlayacak. Size katılmamasını isterkeniz bunu kabul edecek. Eğer onu grupta istemiyorsanız bile e XP kazanmak için şimdilik katılmamasına izin verin. Katılınca onunla konuşun ve size bakınca ne gördüğünü sorun. Akliniza anılarınız gelecek ve e XP kazanacaksınız. Artık isterkeniz Vhalor'u oldurebilir, gruptan çıkarabilir veya onunla devam edebilirsiniz. Ben Nordom'u tercih ettim. Ama grupta fighter eksiksliği çekiyorsanız Vhalor işinize yarayabilir.

## OUTLANDS

Outland'e geçtiğiniz gibi yaratıkların saldırısına uğrayacaksınız,

neyseki çok güçlü değerler. Etraf temizlendikten sonra Annah ile stealth yapın, aşağıdaki iskeletin kafasındaki kapiya girebilirsiniz. Böylece oraya giderken dövüşmek zorunda kalmazsınız.

### Fjhull Forked-Tongue İle Konuş (350000 XP)

Iskeletin kafasından Fjhull'un evine girdiğinizde, Fjhull iyilik yapmakla lanetlenmiş bir yaratık, o yüzden onun bu özelliğini biraz söküreceğiz. Onuna konuşup ölümülüğünün hakkına bilgi alın. Size Baator'a gitmenizi ve Pillar of Skulls ile konuşmanızı söyleyecek. Size yardım etmesini söyleyin, yalan söylemediğinden size elinde olan silahları ve büyüleri sayacak. Bunalardan istedığınızı alabilirsiniz, özellikle büyüleri çok işe yarıyor. Fjhull'un evinden çıkış, hemen sağ taraftaki iskeletin koluna doğrudan gidin ve Baator'a giden portal açılayacak.

## BAATOR

Aşında Baator'da yapmanız gereken şey çok basit, haritanın güneydoğusundan Pillar of Skulls'a gitmek. Baator her cins Abishai'nın cirit attığı bir mekan ve Abishai'lerin en zayıfi 7000 XP veriyor. O yüzden eğer grubunuzun başa çıkacağına inanıyorsanız haritadaki tüm Abishai'leri temizlemeye çalışın. Küçük gruplar halinde üstüneze çekerlerken çok zorlamıyorlar. Bu haritada Annah'ın Backstab yeteneğinden oldukça faydalanabilirsiniz. Once Stealth yapın, yalnız bir Abishai bulun ve ona saldırın. Annah tam saldırmadan önce görünmezlikten çıkış ve 3-4 kat fazla zarar verecektir. Yaralı Abishai'yi de kolaya indirebilirsiniz. Bu haritada olduğunuzda otomatik olarak Pillar of Skulls'a işinlaniyorsunuz.

Pillar'dan öğrenmeniz gereken iki şey var. Birincisi Fortress of Regret'e nasıl gidebileceğiniz, diğeri ise Baator'dan nasıl ayrılabilceğiniz. Ama Pillar her sorunuzdan önce sizden bir karşılık istiyor. Bunlar arasında Fjhull'un yerini söylemek, grup üyelerinden birini ona vermek, kalıcı olarak 15 hp kaybetmek var. Eğer elinizde modron kübü varsa (iste şimd verdiğimiz paraya değer) sizden kübü vermenizi de isteyebiliyor. Ben ilk soru karşılığında Fjhull'un yerini söyledim, ikinci soru karşılığında da kübü verdim. Pillar'dan gerekli bilgileri aldıktan sonra Baator'a geri dönün. Haritanın güneybatısına gittiğinizde portalı açmak için bir diyalog ekranı çıkacak. Portaldan geçince tekrar Outlands'e döneceksiniz. Fjhull'un yanına giderseniz, Pillar'a verdığınız bilgi yüzünden fiendler gelip ona saldıracak. isterkeniz hepsini öldürbilirsiniz.

Fjhull'un üzerindeki eşyaları almayı unutmayın. Şimdî iskeletin kuyruğuna doğu ilerlerken yeni bir portal açılacak ve Curst'e (en azından geri kalana) geri doneceksiniz.

## CURST GONE

Curst'e döndüğünüzde farkedeceğiniz ilk şey artık Curst diye birşey kalmadığını göreceksiniz. Burada yapacağınız şey şehir merkezine gidip portaldan geçerek Carceri'ye ulaşmak. Ama eğer kendinize güveniyorsanız oyunun en güçlü yaratık olan Fiend from Moridor's Box'ı öldürmeyi

Tam 500000 XP kazanıyorsunuz ve bu, oyunda kazanabileceğiniz en yüksek ikinci XP puanı. Ayrıca üzerinden +3 Constitution, +3 Armor Class, +15 HP veren Aegis of Torment çıkıyor. Yani ne kadar uğraştırırsın uçağıdırırsın, bu yarattığı öldürür.

## CARCERI

Curst'teki portaldan geçerek Carceri'ye ulaşıyorsunuz. Buradaki ana amacımız kuzeydeki Administration binasını girip Trias ile yüzleşmek. Ama daha önce şehirdeki kaosu engelleyip işinizi kolaylaştırılabilirsiniz.

Carceri'ye girdiğinizde hemen kuzeyde bir kasanın altına sıkışmış Belrog ile Tovus Gilja'ı göreceksiniz. Belrog'a yardım edince Tovus ölüyor ve üzerinden oyundaki en mükemmel anımsınlardan birine sahip olan Meteor Storm çıkarıyor (125000 XP).

Girişin hemen sol tarafındaki standın üzerindeki Gehreth'in insanlara saldırısını göreciksiz. Yaratıkları öldürün (225000 XP).

Kuzeyde Jasinya'ya saldırın haydutları öldürün (75000 XP). Warehouse'un hemen önündeki yağışçılarla konuşup, onlara şehirde kaos olduğunu ve bu şekilde herkesin öleceğini söyleyip ikna edin (150000 XP). Warehouse'a girin ve Ebb Creakness ile konuşun. Onu da kaosu engellemeye ikna edin (200000 XP). Haritanın batısında bir idam sahnesi göreceksize. Yargıla konu-



şüp idamı engelleyin (225000 XP). Haritanın ortasındaki Barracks binasına girip dönlenebilirsiniz.

### Wish Büyüsü

İste AD&D'nin en mükemmel büyülerinden biri. Bu büyüyü o kadar iyi bir yere saklamışları ki bulmanız neredeysse imkansız. Wish büyüsünü Warehouse'un içinde, X:391 Y:289 koordinatlarında bulabilirsiniz. İmlecin koordinatını öğrenmek için L tuşuna basın. Haritada Wish Büyüsünün tam yerini görüyorsunuz.



Şehirdeki kaosu azalttıktan sonra, artık Administration binasına girebilirsiniz.

### Administration Building

Trias bu binanın üçüncü katında bulunuyor. İlk katta sohmen isimli yaratıklarla karşılaşacaksınız, fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Ikinci katta daha çok Curst Guard'lar var, herzaman taktikle küçük gruplar halinde onlardan da kurtulun. Üçüncü katı da temizledikten sonra, eğer grubunuzdaki tek hırsız Annah ise onu kullanarak sandıklardaki tuzakları etkisiz hale getirip içindeleri alın. Bazı sandıklardan harika şeyler çıkarıyor. Bunalardan biri de Mark of the Savant isimli silah. Hazır olduğunuzu düşünüyorsanız güneybatıya doğru gidip balkona çıkış ve Trias ile konuşun. Onunla mümkün olan tüm konulara konuşmaya çalışın. Eninde sonunda onunla dövüşmeniz gerekecek, dövüş sırasında af dilese de en sonunda onu öldürün (375000xp). Şimdi portaldan geçtiğinizde kendinizi tekrar The Hive'da bulacaksınız.

## THE HIVE

Burası artık son dövüse hazırlanmanız için tek şansınız. Eğer hala yapmadıysanız Fell's Tattoo Parlor'a gidip yararlı olduğunu düşündüğünüz dövmeleri satın

alın çünkü güçlü olmanız gerekecek. Elinizdeki gereksiz şeyleri satın ve alabildiğiniz kadar iyileştirme ıksiri alın. Eğer bulabilirseniz bir iki tane de Charcoal Charm alın çünkü ateşe karşı dayanıklı olmamız gerekecek. Diğer grup üyeleri hakkında endişelenmenize gerek yok çünkü birazdan yalnız başınıza kalacaksiniz. O yüzden en iyi eşyaları (yüzük, bilezik, dövmə, charm'lar) Nameless One'da toplayın. Hazırsanız morgan önungündeki Pox ile konuşup kendinizi öldürün ve içeri girin.

Şu anda oyuna başladığınız yerdesiniz. Hemen kuzeydoğuya doğru yürüyünce odanın sonunda portalı farkedeceksiniz. Portala bir konuda pişman olduğunuzu söylemeniz gerekecek (250000xp). İçinde companion olan seçenek seçerseniz, son bir kere arkadaşlarınıza konuşacaksınız ve Morte size bazı bilgiler verecek. Artık portaldan geçebilirsiniz.

### Fortress Entrance

İlk olarak güneydoğuya doğru ilerleyin ve bir yolun sonunda bulacağınız Deionorra ile konuşup ondan biraz bilgi alın. Eğer Deionorra'nın mirasından aldığı yüzüğü taşıyorsanız, Deionorra yüzüğü daha da güçlendirecek. Şimdi buraya geldiğiniz yere dönün ve batıya ilerleyip kapayı açın.

### Fortress Interior

Burada karşılaşacağınız tek yaratık cinsi Greater Shadow. Öldürdüğünüz her yaratık için 10000 XP alıyorsunuz ama hepsiyle başa çıkabileceğiniz mümkün değil. O yüzden eğer level atlamanıza fazla kamadıysa, yeteri kadar öldürüp level atlayabilirisiniz. Yoksa boşuna uğraşmayın. Burada yapmanız gereken şey dört makina dokunmak ve sonra açılan portaldan geçmek. Her makina dokunuşunuzda haritanın farklı bir yerine ışınlanacaksınız. Makinaların yerleri ise şöyle: haritanın güneydoğusundaki odada, haritanın ortasında mavi bir havuzun hemen üstünde, kuzeydoğudaki odada (bu biraz zor görülmüyor), kuzeybatıda ortadaki odada. Makinaların yerlerini yandaki harita da görebilirsiniz.



Tüm makinalara dokunduktan sonra kuzeydoğu odasında açılan portala girin.

### Trial Of Impulse

Burada Ignus veya Vhailor ile karşılaşacaksınız (Eski grup üyesi adaylarından biriyle). Pek zorlu rakipler değil, özellikle Ignus ile karşılaşmadan önce Charcoal Charm ile ateşe karşı dayanıklı hale gelirseniz işiniz iyiye kolaylaşır. Vhailor için ise Healing Charm en iyi çözüm. Odanın ortasındaki kristale dokunup bir sonraki bölgeye geçin.

### Maze Of Reflections

Bu bölgede sizden önceki hayatlarınızdan üç tanesiyle karşılaşacaksınız. Once Practical Incarnation konuşuyor. Onunla birleşmenizi isteyecek, eğer bunu yaparsanız oyunu kaybedersiniz, o yüzden onu sizinle birleşmeye zorlayın. Bunu başarabilmeniz için Intelligence ve Wisdom özelliklerinizin yüksek olması lazım, bu yüzden büyük ihtimalle onunla dovuşmek zorunda kalacaksınız. Ölümlemesi pek birsey farketmiyor.

on ile konuşun. Yine eğer Intelligence özelliğiniz yüksekse, onunla Uyo dilinde konuşma seçeneği çıktıığında seçin. Böylece size katılacak, aksi takdirde onu da öldürmek zorunda kalacaksınız.

Üçyle de işiniz bitince Deionorra belirecek. Onunla konuşun ve sizi son bölgeye ışınlasın sağlayın.

### Fortress Roof

Kuzeybatıya ilerleyince Transcendent One ile karşılaşacaksınız.

Konuşmaları dikkatli takip edin çünkü bütün hikayeyi burada anlıyoruz. Bu noktada oyunu bitirmeniz için birden fazla şansınız var. İki tanesinin sonunda farklı demo iziliyorsunuz.



İlk olarak eğer Siege Tower'daki Coaxmetal'den Blade of Immortal'ı alıysanız, kendinizi öldürmekle tehdit edin. Hikaye gereği bunu kabul edemeyecek, sizinle birleşmesini istediginizde de bunu kabul edecek. Eğer oyunu bu şekilde bitirirseniz tek tek tüm arkadaşlarınızı diriliyor sunuz ve oyun bir nevi mutlu sonla bitiyor.

Eğer Bronz Küreyi kullanıp isminizi öğrendiyseniz, Transcendent One ile aranızdaki bağı öğrenmekten sonra ona isminizi sorun. Diyalogu sürdürdükteden sonra size saldırmak isteyecek ama buna gerek kalmadan ölecek.

Üçüncü olarak da onunla dövüsebilirsiniz. Birkaç ışılışıcı ıksırınız varsa çok fazla zorluk çkarımı ve dövüş başlamadan önce isterseniz bir arkadaşınızı da diriltebiliyorsunuz.

Bu yollardan birini kullanarak Transcendent One'ı altıttığınızde arkana yaslanın, sesi biraz daha açın ve kısa ama çok güzel oyun sonu demosunu seyredin.

**Eser 'Decypher' Güven**

**BYZANTINE: Sırlar Labirenti (3. Bölüm)**

**Gecen ay kahramanımızı Galata Kulesi'nde İskender ile birlikte bırakmıştır...**

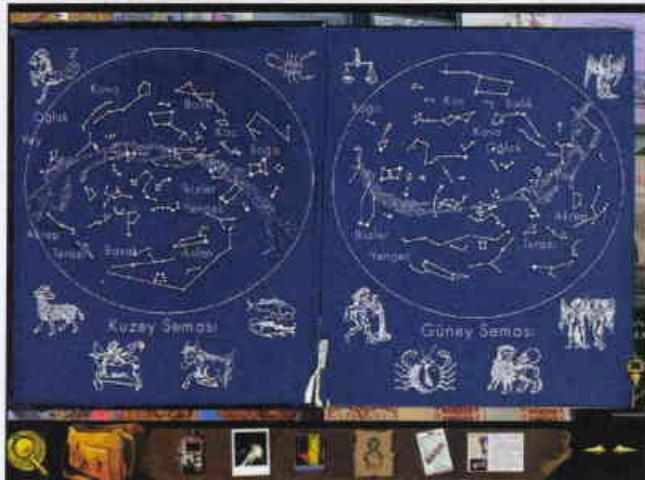
**I**skender ile olan konuşmanız bittiğinden sonra Emre'nin evine gidiç. Kitaplığındaki Eski Roma Mühendisliği adlı kitabı bulun. Buradaki resim, birazdan Yerebatan Sarayı'nda çözüceğimiz bir bulmaca ile çok ilgili o yuzden iyi bakın.



Haritaya geçip KLIO'ya girin. Yerebatana Sarayı'ndayız. Sola, ileri, ileri, sağa gidin. Bozuk olan sütn grafiklerini elinizdeki sütn taraması ile tamir edin. Tamir ettiğiniz simülasyonun içinde dolaşarak, az önce resmini gördüğünüz kaldırıcı yapmaka kullanacağınız parçaları bulmanız gerekiyor. Simülasyonun içindeki gidebildiğiniz her mekana gidin ve yere dik katlıce bakarak şunları bulmaya çalışın: Levye, 2 tahta alet, ip, tahta sap, iki çerçeve, dört adet destek parçası ve simülasyona başladığınız yerden forseps ve hatalı, bir yandaki mekandan da tekerleği alın. Simülasyonu tamir ettiğiniz yere geri dönün. Yeni açılan yoldan devam edin, Medusa Kafalarını bulduğunuz mekanda yerdeki bloklara dikkat edin. Açık renkli olantları levye ile yerinden sókun. İki tanesinin altından altın medusa başları çıkacak. Tahta sapı Üzerlerinde kullanarak üstteki düz, alttakının ise sağ yanağı alta gelecek şekilde ayarlayın (bu bilmeceinin cevabını daha önce Emre'nin evindeki bilmecce kitabının arasından çıkan kağıtta görmüştük). Bunu yaptıığınızda blok biraz yukarıya çıkacak. Şimdi bu ekranдан biraz geriye čikip topladığınız 10 parçalarla Roma Kaldırıcı'ını yapmanız gerekiyor. Bunun için, çerçeveyi en soldaki iki deliже yerleştirin, dik (merdiven şeklindeki) parçayı en sağa yerleştirin. İpi bu kisinin üzerinde kullanın. Ortada

kalan deliklerden ilerideki ve ortadakine, ortalarda delik olan destek parçalarını sokun. Kalan iki delije de kalan destek parçalarını koyun (size en yakın olana delikli parça gelecek). Üzerlerine tahta çubuğu yerleştirün. En ondeki desteği çıkartın ve o uca tekerleği yerleştirün. Desteği tekrar yerine takın. En son olarak da üste palanga ve ipi yerleştiriniz mi, kaldıracınız hazır demektir.

Kancayı tutup meduzalı bloğa tutturun. Tekerleği çevirin. Blok en üstे çıktığında hızlı davranışın leyeyle tekerleğin arasına sokun ki



blok tekrar aşağıya düşmesin. Bloğun altından çıkan yelpazeyi alın. Böylece Yerebatan Sarayı simülasyonunu bitirmiş oluyorsunuz.

Emre'nin Evi

Sınavdan çıktıktan sonra Emre'nin evine geri dönen Kapıdaki notu okuyun ve yerdeki gazeteleri inceleyin. Gazetelerden birinin arkasında burçlarla ilgili resimler ve yazılar var. Sizi İlgilendiren, hangi burcun hangi resimle ifade edildiği. Buna dikkat edin yeter

sattığı herneyse alabilirsiniz, ama hiçbir işinize yaramıyor. Sağdaki kitap satıcısı Emre'yi tanıyor, onuna konuşabilirsiniz. Kitap satıcısının arkasındaki kitap standına bakarsanız, siz ilgilendiren iki kitap göreceksiniz. Üstteki rafta bulunan astronomi haritası, birazdan çözceğimiz bir bilmecede işimize yarıması için orada, ama hiçbir şey anlaşılmadığı için işimize de yaramıyor. Altta ki bölümde ise kırmızı kaplı bir kitap göreceksiniz. Onu alın, aldıktan sonra da inceleyin. Böylece haritada Arasta Shops açılacak. Buraya gidin.

Arasta Shop'a gittiğinizde hemen sağındaki dükkanı girin, satıcıının saldırısından kurtulduktan sonra, hemen arkanızdaki tezgahta, yere yakın bulunan keseyi alın. Keseyi inceleyin ve Efes güç kelimelerini bulun. Adamla konuş

tündeki üç taş oyununu oynayın, heykellere biraz bakın ve simülasyondan dışarı çıksın. Arkeoloji müzesine gidin, girişin solundaki palamıye sütununa yakın çekim bakın. Sağdaki heykelin arkasında kalan mezara yakın çekim bakın ve HOMER ile mezarı tarayın. İstanbul Üniversitesi'ne geri dönün.

Elinizdeki yıldız madalyonunu, arı yuzuğunu ve Efes Harflerini HOMER ile tarayın ve HOMER'ı Şenife'ye verin. Sanal Gözlükleri takıp Efes Simülasyonuna girin. İlerleyip tapınağa girin, sağıdaki kapıya bakın. Kapıdaki kelimelerin dizilişi yanlış. Elinizdeki Efes kelimeleri ile bunları düzelteneceksiniz. Düzeltmeniz gereken kelimeler ve İngilizce'leri söyle.

#### Düşünce – Dark (Karanlık)

### **Bilgi – Truth (Gerçek)**

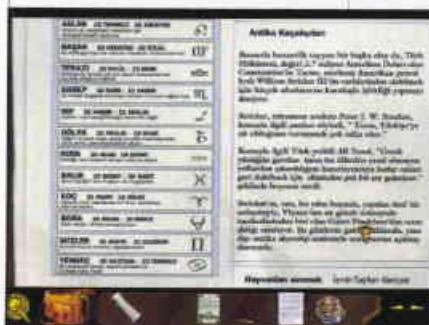
Akil - Year (YIL)

Erdem – Sea (Deniz)

Kapı açılınca mezara intiyor-sunuz ama simulasyon size mezarin üstünde yazılarını da yanlış olduğunu söylüyor. Siz mezarı, müzede taradığınız mezar ile değiştirmelisiniz. Bunu yapınca ortaya çıkan adak tabağına yıldız madalyonunu atın. Böylece, Emre'nin çok iyi gizlediği Artemis simulasyonuna geleceksiniz.

Evet, düğümün son  
boğumunu da önumüzdeki ay  
açıyoruz. Sırlar Labirentine son  
noktayı koyduğumuz yazımızı  
gelecek ay sakın kaçırın.

Sinan Akkol



Şimdi haritanızda Sahaflar Çarşısı açılmış olmalı. Oraya gidin. Soldaki oturan boğavla konuşup

# FINAL FANTASY 8

## 2. Bölüm

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

### Disk 3

Uyandıktan sonra Rinoa'nın yanına gidiyoruz. Oradan çıkış 3. kata gidi ve gemini kontrolünü alın. Edea'nın evine doğru gidi. Eve (harabe) girip Headmaster Cid ile konuşup onu takip edin. Edea ile karşılaşacaksınız. Onuna konuşun. Konuşmalar bitince oradan ayrılin. Rinoa'nın yanındayız. Konuşmalardan sonra Squall üzüntüden bayılıyor. Dersem inanmayın. Şimdi tekrar Laguna'yı kontrol ediyoruz. Burada ilk önce bir ejderha ile rojicabı savaşacaksınız. Daha sonra bu ejderha ile gerçek bir kışmanın olacak.

#### Level 29, HP: 17218

Tekrar Squall'ı kontrol ettiğimizde, geminin kontrolünü alın. Şimdi Edea's house'ın yukarıındaki adacıklarında gizlenmiş oldukça SEED SHIP'ı bulmanız gerekiyor. Ama bulmak biraz zor.

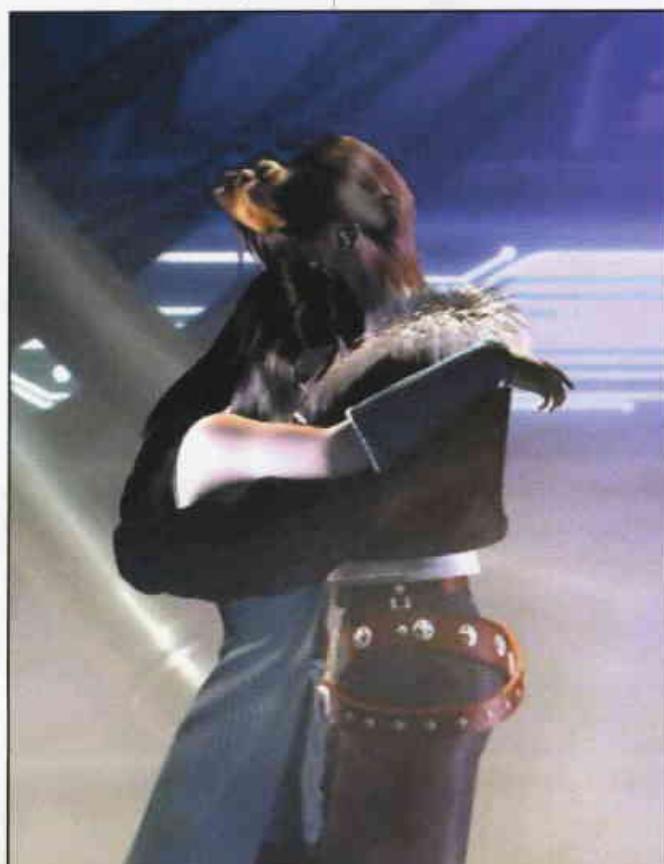


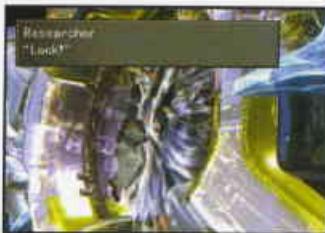
Gemiyi bulduğunuzda sağa ilerleyip adamları konuşun. WATTS ile konuşup ona bütün soruları sorun. Daha sonra sağ taraftaki

kamaraya girip adamla konuşun. Sonra tekrar Edea's House'a gidip Edea ile konuşup tekrar Seed Ship'e geri dönün. Kamaradaki adamla konuşun. Yanından ayrıllacak. Yanına gidip tekrar konuşun. Size olayı anlatacak. Şimdi vefakar Squall, Rinoa'yı sırtında taşıyacak. Edea ile karşılaşınca kadar ilerleyin. Edea ile konuşun. Diğer elemanlar da gelecek. Takımı kurup ilerleyin. Dündüz karlı alana ilerleyin. Konuşmalardan sonra ilerleyip sağa dönün ve oyunu mutlaka kaydedin. Sonra sola devam edin. Burada bir yaratık size saldıracak.

#### Level 34, HP 17010

Yaratığı hala halden sonra sağa devam edin. Burada bir merdiven var. Dikkatli bakarsanız görürsünüz. Düğmeye bulunup basın. Yukarıda bir kapı açılacak. Merdivene tırmanıp asansöre kadar ilerleyip Sonra düz ilerleyip demoyu izleyin. Asansörden indiginizde tekrar bayılacaksınız. Sizin kaderiniz bu ne yapalım. Selam Laguna. Asansörün önündeki askeri konuşun, sonra turuncu sevimli şeyle konuşun. Tamirci adamla konuşun. Sarsıntı olacak. Turuncu sevimli şeyle konuşunca asker gelecek. Sevimli şeyle konuşun. O aşağıya düşecek. Ama tekrar gelecek. Konuşmalardan sonra asker gelecek. Onu hala halden başka askerler de gelecek. KIROS ve WARD geldiğinde asansöre binin. Kumanda adasındaki yerlerle konuşup dışarı çıkin. Dışarıdaki yerlerle konuşuktan sonra gelen adamla konuşun. Konuşmalardan sonra tekrar içeri girin. Asansöre binin. Dr. Odine'i takip edin. Asansörde aşağı indikten sonra dışarı çıkin. Arabaya binin. Askeleri hala halden sonra taşıyıcıya binin. Düz ilerleyip askerleri hala halden taşıyıcıya binin. Camdan bakın. Sağ taraftaki bilgisayarla uğraşın. Hata verebilir. Tekrar deneyin. Kapı açıldığında aşağı inin. Açılan kapıdan ilerleyin. Elon ile konuşun. Şimdi tekrar bizim çocukları dayız. Arabadan inen adamla konuşun arabayı binin ve bir şehir turuna çıkin. Şimdi bir adada toplanmış durumdayız. (Bakın burayı unutmuyorum burası önemli bir yer). Doc. Odine gelecek. Konuşmalardan sonra sağ taraftaki taşıyıcıya binip aşağı inin (Bu binaya merkez bina diyorum, burayı unutmuyorum). Sol tarafta ilerleyin. Yol ikiye ayrılacak. Yuka-





Final Fantasy 8'de bulacağınız dergiler, karakterlerinizin silahlarını ve Limit Break saldırınızı geliştirmek için nelere ihtiyacınız olduğunu anlamamızı sağlar. Bu dergilerin birçoğunu alabilmeniz için önce Tonberry Guardian Force'unu bulmanız gerekiyor. Bunu başarabilseniz, Tonberry'nin Familiar Menüsünü öğrenin. Daha sonra bu dergilerin hemen hemen tamamını Esthar'da satın alabilirsiniz. Dergileri bulup okuduktan sonra Balamb, Esther şehirlerindeki Junk Shop'larda silahlarınızı geliştirebilirisiniz.

## Dergiler

### WEAPONS MONTHLY

PERGİ	NASIL VE NERDE ALINABİLİR?
<i>Weapons Monthly March</i>	Dollet Assault senaryosunun son yarışı Elvoret'i yenerek
<i>Weapons Monthly April</i>	Quistis'le Training Center'dan çıktıktan sonra yatakhane (Dormitory)
<i>Weapons Monthly May</i>	Disk 1 bittiğinden sonra Deling City lağımında
<i>Weapons Monthly June</i>	Missile Base'in son yarattığından (BGH52F2)
<i>Weapons Monthly July</i>	Disk 2'den sonra, Training Center'in batısında
<i>Weapons Monthly August</i>	Trabia Garden Fountain'ın güneyinde
<i>Weapons Monthly 1st</i>	Lunatic Pandora Research Center'da

### COMBAT KING

PERGİ	NASIL ALINABİLİR?
<i>Combat King 001</i>	Galbadia Prison Tower'ın ilk katında
<i>Combat King 002</i>	Balamb Town'da Rajin'den
<i>Combat King 003</i>	Balamb Town'daki handa kaldıktan sonra, kütüphanede
<i>Combat King 004</i>	Zell'in kız arkadaşıyla konuşmalısınız
<i>Combat King 005</i>	Lunatic Pandora saldırısı sırasında, Esthar askerlerinden
<i>Combat King 006</i>	Lunatic Pandora'da 03 numaralı asansörün yakınında

### PET PALS

PERGİ	NASIL ALINABİLİR?
<i>Pet Pals Vol. 1</i>	Zell'den
<i>Pet Pals Vol. 2</i>	Trende, Rinoa'nın yatağında
<i>Pet Pals Vol. 3</i>	Timber Pet Shop'tan satın alın
<i>Pet Pals Vol. 4</i>	Timber Pet Shop'tan satın alın
<i>Pet Pals Vol. 5</i>	Esthar Pet Shop'tan satın alın
<i>Pet Pals Vol. 6</i>	Esthar Pet Shop'tan satın alın

### DİĞER DERGİLER

PERGİ	NASIL ALINABİLİR?
<i>Occult Fan I</i>	Balamb'da kütüphane raflarında
<i>Occult Fan II</i>	Dollet Card Casino'da
<i>Girl Next Door</i>	Timber Maniacs binasındaki dergi yiğinının içinde



caktır). Uzay istasyonunda beyazlı adamlı konuşun. Yerden Rinoa'yı alıp siyahlı adamlı yanındaki doktoru takip edin. Odaya girin. 2 adamin ortasındaki kapıdan girip Rinoa'yı yatırın.

Odadan çıkış, dündüz ilerleyin. Merdivenleri çırıp ilerideki kapıdan girin. Burada Ellone'yi bulacağınız. Onunla konustuk-

tan sonra dışarı çıksın. Sol tarafta konuşan iki kişi var. Onlara konuşus size olayı anlatacaklar. Daha sonra merdivenlerden inip Rinoa'nın yanına gidel. Kızımız kontrolden çekmiş, aman yanına fazla yaklaşmayın, tepiyor. Onu takip edin. Kontrol odasında IRWINE'in yanına gidip tuşlara dokunun. Sonra merdivenleri çırıp yerdeki adamın yanında bir kapı var. Burada üstünüzü değiştiri-

kabine girin. Rinoa'nın peşinden gidel. Siz yetişmeden kapı kapanacak. Geri dönün. Kontrol odasına gidel. Doktor ile konuşun. Sonra Ellone ile konuşup onu takip edin ve aşağıya inin. Demodan sonra oyunu kaydedin. Sağ taraftaki kapıdan girin. Ellone ile konuşup kabine girin. Kabinden çırpı Ellone ile konuşun. Şimdi Rinoa'yı görüyoruz. Zavallı kız uzayda yapayanzı ve

## Guardian Force Yan Görevleri

ilk iki CD'deki Guardian Force'ları oldukça kolay ele geçiriyorduk. Onları karakterlerden aldıktı; Boss'lardan Draw ettiğim veya direkt olarak onları alt ederek emriimiz alındı. Ancak bundan sonrası Guardian Force'lar gözden çok daha uzak ve ele geçirilmesi bir o kadar zor. Bu son Guardian Force'ları alabilmek için yapmamız gerekenler arkalı bir ritüel düzenlemek veya bir yeraltı mahzeninin derinliklerini araştırmak gibi daha kompleks şeyler. Tek tek hangi Guardian Force'u nasıl ele geçireceğimize bakalım.

### Doomtrain

Tears' Point'ten aldığınız Solomon yüzüğünü doğru maddelerle bir araya getirerek Doomtrain'ı Summon edip elde edebiliyorsunuz. İhtiyacınız olan ilk madde altı adet Remedy+. Remedy'ler dükkânların yanında satılıyor. Altı tane Remedy'i Alexandre'in Med-Lev-Up menüsü yardımıyla altı Remedy'a çevirin. Ayrıca altı tane Steel Pipe'a ihtiyacınız olacak. Bunlar Dealing şehrinin güneydoğusundaki gorile benzeyen Wendigo'lardan alınabilir. Wendigo'ları iki tren yolu ve bir taş yol tarafından sınırlanan üçgen alanın içinde bulabiliyorsunuz. İhtiyacınız olan son madde 6 tane Malboro Tentacles. Bunlar şeytani zorluktaki Malboroların çalınabilir ya da savaşarak ele geçirilebilir. Malborolar cennete en yakın olan adada bulunuyor. Karakterlerinizden birine Initiative, Mug, Auto-Haste ve Spd+40% verin. Şansınız yaver giderse Malboro siz tamamen güşüs bırakın Bad Breath saldırısını yapmadan önce Tentacle çalmak için birkaç deneme şansınız olabilir.

### Cactuar

Dünyanın güney doğusunda sadece bir kaktüsün yeserdiği küçük bir çöl var. Bu ada her biri 20 AP veren küçük ve utangaç yaratıklar olan Cactuar'ların yaşadığı yer. Onlarla dövüşmek size tek bir çarpışmada 60 AP verebilir. Bu kadar Guardian Force Skill'i başka hiçbir yerde bulamazsınız. Ama çok hızlı olmalısınız ve vuruş yüzden çok yüksek olmalı. Çünkü Cactuar'lar inanılmaz derecede çevikler.

Büyük kaktüs geldiğinizde büyük Cactuar ile karşılaşacaksınız. Aslında çok güçlü bir yaratık değil ama çok fazla enerjisi var. Meltdown Draw edip onun üzerinde kullanın. Büyük Cactuar suya karşı çok zayıf. Bu yüzden Elem-Atk'ına 100 Water Junction edin ve Leviathan ile Shiva'yı kullanın. Squall ve Irvine'e Aura yapın. Squall Lionheart'ı almışsa bu Limit Break'i kullanmasını bekleyin. Bu arada Irvine büyük Cactuar üzerine sürekli olarak AP ammo boşaltabilir. Tüm karakterlerin canlandırılabilir ve diğerlerini canlandırabilir olması gerekiyor. Uzun bir mücadelenin sonunda zafer ve Cactuar Guardian Force'u sizin olacak.

### GDIN

Centra Ruins, Centra kıtasının kuzeydoğusunda bulunan büyük ve iki parçalı bir piramit yapısı. Bütün karakterlerinin hit point'lerini Limit Break seviyesine düşürün, Diablo'ların Enc-Non yeteneği ile buraya girin. Merdivenler ikiye ayrılmışsa sağdan gidin. Odanın ortasındaki taş bloğu tırmanız için kullanmayı deneyin. Soldaki merdiveni kullanım ve buradaki kuryeyi inceleyin. Daha sonra merdivenlerden geri inin ve basamakları ortaya çıkarmak için ikinci kuryeyi kullanın. Merdivenleri tırmandıktan sonra soldaki ilk merdivenden çıkışın ve heykelin sol gözünü alın. Tekrar merdivenden inin ve sağdaki basamaklardan yukarı çıkışın. Parolayı öğrenmek için gözü heykele yerleştirin. Sonra her iki gözü de alın ve ilk heykele geri döndün. İki gözü de bu heykele takın aşağıya parolayı girin. Şimdi açık kapıdan girin ve Odin'le savaşın.

Odin grub üyelerine saldırmayacak, bu yüzden savunma ya da tedavi gibi şeyley alırmayın. Tek yapmanız gereken süre dolmadan önce onun işini bitirmek. Her bir karakterinizde 100'er tane olana kadar Triple Draw edin. Ardından Limit Break'lerle kısa sürede işini bitirin (Limit Break kullanabilemek için buraya gelmeden önce Hit point'leri kritik bölgede tutmayı ihmal etmediniz, değil mi?).

Oyunu yapabileceğiniz her şeyi görmekte israrlısanız ve yapabileceğiniz her şeyi yaptığınızdan bir türlü emin olamıyorsanız bu bölüm sizin için. Aşağıda oyunu bitirmek için tamamlamak zorunda olmadığınız ama ilgınızı çekebilecek bazı alt görevleri bulacaksınız. Bunların hepsi oyunun herhangi bir yerinde gerçekleştirilebileceğiniz görevler değil. Ancak tamamı için gerekli şartlar yaklaşıklı olarak üçüncü CD'nin sonuna doğru, Ragnarok'u ele geçirdikten hemen sonra tamamlanmış olacak. Guardian Force yan görevlerini tamamlamak daha kolay ama bu görevler de harcadığınız saatlere delegecek kadar eğlenceli.

### Tonberry

Odin görevindeki süre sınırlı etkisini yitirince Centra harabelerine dönün. Girişin yakınlarında Tonberry'leri bulun ve onlara dövüşün. Zorlu ve azimli. Diablos ve güçlü fiziksel ataklar en büyük kozağınız. Tonberry'ler grup üyelerini öldürmeye çok sevdiklerinden sık sık ölen arkadaşlarını canlandırmak sorunda kalacaksiniz. Tane Tonberry'yi öldürün ve savaslar arasında oyunu save esin. 20. zafer sizi doğrudan Tonberry kralına götürecek. Güçlü büyüler ikiyünlü ve üçlü kullandığının, ayrıca Diablos yine çok işinize yarayacak. Eğer Aura'ya sahipseniz mutlaka kullanın. Tonberry Guardian Force'unu alabilmek için kralı öldürmeniz gerekiyor. (Ayrıca Chief's Knife'ların tümüne Ammo-RF yapmayı unutmayın.)

### CHOCOBO

Chocobo ormanlarından birinden bir Chocobo yakalayıp ve yanına alın. Şimdi savaşırken Gysah Greens kullanım. Bu kuş sizin en büyük yardımcılarınızdan biri olacak. Save Game seçeneğinde Chicobo'yu Chocobo World Minigame'ne taşıyabilirsiniz. Chocobo'nuzu dünya haritasındaki gerekli noktalara yönlendirin. Bir düşmanın karşılaşlığınızda ATB'nizin hızını yükseltmek için hem soldan hem sağdan vurun. İyi dengelenmiş bir silah tek yönü kullanılan bir silahtan daima daha iyidir. Chicobo oyuna geri döndüğünde Cactuar'ın malları ganimetler arasına katılacak.

### EDEN

Bahamut'u aldıktan ve Ragnarok'a geri dönün. Deep Sea Research Center'a Zell ile dönün ve artık ulaşılabilir olan yeni bölgelere inin. Her katta doğru sayıda buhar bloğu kullanmalısınız. Bunlar sırasıyla 4,2,2,1, ve 1 olmalı. Kapının açılabilmesi için Zell'in makinayı kullanması gerekiyor. Daha sonra sürekli olarak aşağıya doğru ilerleyin. Diablo'nun Enc-None yeteneği sayesinde tamamen kurtulmasınızda düşmanın çok daha az karşılaşabilirsiniz. Bunlar oyundaki en zor çarpışmalardan bu yüzden partinizin hazır olduğundan emin olun. En alt kattaki makinanın yanında gizli bir Save Point var. Buru atlamayın. Halen 10 blok enerjinizi olması gerekiyor. Makinayı çalıştırın ve Ultima Weapon ile çarpışın.

En son ve en güçlü guardian Force olan Eden'i Draw edin. Cerberus kullanarak partinizde Double ve Triple yapın. Partideki herkese Regen, Shell ve Barrier yapın. Boss'dan Demi Draw ederek ona yapın ve böylece çok yüksek hasarlar verin. Aura ve en iyi Guardian Force'larınızı kullanın. Her karakterin bir şekilde yanındaki canlandırılması gerekiyor. Çünkü boss'un Ultima Beam'ı tam 9.999 hit point vurabiliyor!

### Bahamut

Dünya haritasının güney batı ucundaki Research Center'da bir çok ateş yaratığı var. Bu yüzden Elemental saldırınız Blizzaga ve Elemental savunmanızda Fira Junction edin. İçeriye girdiğinizde merkezdeki ışıklar dönerken hareket etmeyecek ve ışıklar karardında ilerleyin. İlk kaynağının önemini araştırın. İlk soruya ilk seçenek ikinci soruya ikinci seçenek ile cevap verin. Üçüncü soruda görünmeyen, gizli üçüncü seçenek seçerek Bahamut ile kapişabilirsiniz. Aura, Guardian Forces ve üçlü büyülü kullanım ve partiniz iyileştirmek için Curaga ve Full-Life Draw edin.

### MINIMOG

Bu Guardian'ı kurtarmak için önce Chocobo'yu almış olmanız gerekiyor. Chocobo World oyundan Minimog'u kurtarırsanız, onu da Guardian Force olarak yanınızda alırsınız. Level'iniz ne kadar yüksekse Mog'u kurtarma ihtimaliniz de o kadar yüksek. Mog'u kurtarırsanız karşılığında onun Armlet'ini alacaksınız. Bu nesne sayesinde bir Guardian Force'a MiniMog komutu verilebilir. Bu komut savaşta kullanıldığından Mog tüm Guardian Force'ların saldırdı puanlarını kısmen yükseltecektir. Chocobo'nuz 50'nci level'a ulaştığı zaman evrim geçirecek ve oyun içi saldırı gücü artacak. Chocobo 100'üncü level'da bir kez daha değişim geçirir.

### Cennet ve Cehenneme En Yakın Adalar

Dünya haritasının en batısındaki ve en doğusundaki adalar bol miktarda gizli ve yüksek güçlü büyük barındıran Draw Point'lerle dolu. Ancak oyun boyunca karşınıza çıkabilecek en zor rakipler de burada bulunuyor. Draw Point'leri rahatla edebilmek için Diablo'ların enc-non yeteneğini kullanın. Düşmanlarınızla Experience için savaşabilirsiniz. Bazen teker bir savaşta 2.000 EXP pıkarabiliyorsunuz. Odin'in ölümü saldırdı burada işinize yarayabilir, o yüzden Luck Junction'ını yapmayı unutmayın.

### Balamb Garden Network

Düzenli aralıklarla ikinci kattaki odaya uğrayarak Balamb Garden'da sınırlarındaki Network'ünü kontrol edin. Selphine'in Online günlüğünü sürekli güncellediğini unutmayın. Ayrıca yerel ilanların asıldığı bir tahta ve Selphine'in Sir Laguna'ya adamış küçük bir türbesi olduğunu akılmızda bulundurun. Burada tüm Timber Maniac'ları okuyabilirsiniz. Bu arada keyfinize kalmış ama sanal web sitelerini dolaşmak ve okumak da sizin için eğlenceli.

havası bitmek üzere. Şimdi yukarı çıkin. Rinoa'yı kurtarmamız lazımdır.

Burası biraz zor. Birkaç denemeden sonra kizi kesin yakalarsınız, Rinoa'yı kurtardıktan sonra gemiye binmeniz lazımdır. Gemiye bindiğinizde sol taraftaki düğmeye basın. Odadan dışarı çıkin. Konuşmadan sonra ilerleyip merdivenlerden aşağıya inin. Burada bir yaratık var. Bakın şimdiden geminin bazı yerlerinde olmak üzere sekiz adet yaratık var. Bunlar MOR-KIRMIZI-YEŞİL-KOYUYEŞİL olmak üzere dört çeşit. Burada, mor yaratığı öldürdükten sonra öbür mor yaratığı öldürmelisiniz. Eğer moru öldürüp sonra yeşili öldürürseniz, mor tekrar canlanır.

Bu yaratıkların gücü söyle (Level: 42, HP: 5200). Tüm yaratıkları öldürdükten sonra asansörde yukarı çıkin. Burada çok hoş bir şarkı var. Dikkatle dinleyin. Dün yaya indiğinizde Rinoa'yı götürecekler. Hemen gemiye binip asansörün yanındaki odaya girin. Elemanlar gelecek. Quistis'in yanına gidin. Gemi hareket edecek. Yukarı kontrol odasına çıkin. Şimdi SIRCERESS MEMORIAL'a gidin. Artık haritada gideceğiniz

Final Fantasy 8'de bulabileceğiniz işe yarar Item'ları sizler için listededik. Eğer burada yer almayan bir Item bulursanız, oyun içindeki menüde üzerine gelip ne işe yarıdığını görebilirsiniz. Bazı Item'lar grubunuzdaki tekbir kişiyi, bazları da bütün partiyi etkiler. Bazı Item'lar, normal büyülerdir, o yüzden buraya yazmadık. Bazı Item'lar ise karakterlerinizin silahlarını geliştirmek, Quistis'e Blue magic öğretmek içindir veya bir karakterin bir Guardian Force'u daha etkili kullanmasını sağlar.

## ITEMLER

### ITEM

Potion, Hi-Potion, X-Potion  
Phoenix Down / Mega Phoenix Elixir / Mega Elixir  
  
Antidote / Soft / Eye Drops / Echo Screen / Holy Water / Zehir / Petrify / Körük / Silence / Remedy  
Hero  
Phoenix Pinion  
Gysahl Greens  
Tent / Cottage  
G-Potion, G-Hi-Potion, G-X-Potion  
G-Returner  
Pet House  
Rename Card  
Amnesia Greens  
  
Guardian Force Medicine  
Shotgun / Dark / Fire / Demolition / Fast / AP / Pulse Ammo  
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone  
Luck / Str / Spd / Mgc Source

### NE İŞE YARAR

Bir kişinin HP'sini artırır  
Bir kişi / tüm partiyi yeniden dırıltır  
Bir kişinin / tüm partimin HP'sini tamamen doldurur, Status'unu düzeltir.  
  
Zombie etkilerini nötralize eder  
Partinizdeki bütün Status Change'leri giderir  
Bir karakteriniz ölümsüz olur  
Tüm partiyi tamamen ıyleştirir ve düşmana ateş hasarı verir  
Chocobo'yu savasa çağırır  
Gruba bir miktar / full HP verir  
Guardian Force'a HP verir  
Ölen Guardian Force'u dırıltır  
Bütün Guardian Force'ların HP'sini doldurur  
Guardian Force'a başka isim verebilirsiniz  
Guardian Force bir özelliğini unutur  
(peki gerekli değil ama yanlışlıkla kullanmayı diye yazdım)  
Guardian Force bir özellik kazanır  
  
Irvine'in Limit Break saldırısı için çeşitli mermiler

Bunları büyütme dönüştürübiliyorsunuz.  
Statistic'lerinizi yükseltir



yeri işaretlediğinizde uçağınız oraya kendisi gidecektir. Büyüklük. S. Memorial'a gittiğinizde merdivenler bir çırıpta tırmalıñ askerlerle konuşun. İçeri girip doktorla konuşuktan sonra sol tarafa gidin ve Rinoa'yı kurtarın. Buradan çıktıktan sonra Odin'in yanına gitmeniz gerekiyor ama o haritada belirtikmemiş. Peki nasıl bulacaksınız? Anlatıyorum. Şimdi, Edea'nın evini biliyorsunuz. Onun sağ yanında odalar var. Uçakla oralarda gezinirseñ prizmatik bir şekil görürsünüz. İşte orası ODIN'in yeri. Oraya gittiğinizde farkedeceniz üzere 20 dakikanız var. Dündüz ilerleyip

merdivenleri çıkin. Harabenin içine girin (Sakin küçük yesil şelyere bulaşmayın, onlardan kaçın). Kayanın üstüne çıkin. Bu bir çeşit asansör. Sol taraftaki merdivene tırmanın. En yukarıya kadar çıkin. Küçük bir oda var. İçerideki makinayı çalıştırın. Tekrar aşapıyla inin iki merdivenin ortasında duran yapıyı üzerindeki mavi tuşa dokunun. Merdivenler oluşacak. Merdivenleri çıkışına bir düzlik alana çekacaksınız. Burada bir heykel sanırım dikkatinizi olmuşdur. Onun yanına çıkıp gözünden kristalı alın. Şimdi merdivenleri çıkmaya devam edin. En üstte bir merdiven daha var. Onu da çıkış

bir zahmet. Buradaki heykele kristal takın. Sonra çıkan sayıyi not edin. Heykelin 2 kristalini de alıp aşağıdaki heykelin gözüğe takın. Şifreyi yazınca altta bir kapı açılacak. Açılan kapıdan girin. İçeride beyaz, altı bacaklı at ile Odin sizi bekliyor.

ODIN, Level 43, HP 13900  
Odin'yi yendikten sonra Edea House'a gidin. Köpeğin yanından sola gidin. Köpekle konuşsunca Rinoa gelecek. Konuşun ve dışarı çıkin. Kapıda Edea'yı görüşeceksiniz. Sakın yüz vermeyin. Oradan çıkarken o sizinle konuşacak. Şimdi buradan Est-

har City'ye gidiyoruz

### Esthar City

Burada merkez binaya (size unutmayın demedim değil mi?) gidin. Onunde 3 askerin nöbet tuttuğu hanı. Taşıyıcıyı binip yukarı çıkin. İlk kapıdan girin. Adamla konuşup koltuğa oturun. Doc. Odin gelecek. Onu takip edin. Sola doğru ilerleyin. İki askerin önünde nöbet tuttuğu kapıdan girin. İçeride Laguna'yi bulacaksınız. Onuna konuşup ona bütün soruları sorun. Tüm konuşmalar bittiğinde gemiye gitmeyorsunuz. Şimdi TEARS PO-



Final Fantasy 8'de düşmanlarımız siz ne yaparsanız yapın, sizinle aynı güçte olacaktı. Yani, klasik junction taktikleriyle bir yere varmanız çok zor – tabii sizin elinizde başka bir güç daha var: Silahlarınızı geliştirebilmeniz. Silahınızı çok zor bulunan itemları birleştirirseniz, daha güçlü silahlar elde edersiniz. Bu nesneler oyuna dağılmış bulunan Junk Shop'larından satın alabilirsiniz. Ama zor bulunan dedigimde, harbiden ZOR bulunmalarını kastediyorum. Bu nesneler sadece zor bir düşmanı yenerek bulunabilir. Mug Skill'ini kullanarak calmabilir veya Card Mod Menüsü ile (kart oyunu üzerinde değişiklik yapmanızı sağlayan ve somradan eklenen bir menü seçenekleri) yapılabilir. Zor gözüküğünü billyorum, ama bana inannı, harcadığınız zamana değerectir.

### Upgrade Itemlarının Yerleri

ITEM	Nasıl Alınabilir?
Adamantine	Galbadia'ın kuzeyinde, Long Horn adasının sahilinde Adamantoise kapılımbağlarından kazanmalısınız.
Betrayal Sword	Centra Ruins'deki Forbidden'dan calmalısınız.
Bomb Fragment	Fire Cavern'de Bob'dan calm veya kazanın.
Chef's Knife	Centra Ruins'de Tonberry'den calm veya kazanın.
Cockatrice Pinion	Galbadia ormanında Cockatrice'den calm veya kazanın.
Curse Spike	Cennete en yakın adada, Tri-Face veya Malborodan calm/kazanın.
Dino Bone	T-Rex'i cehenneme en yakın adada veya Training Center'da yenin.
Dragon Fang	Cehenneme en yakın adada mavi ejderhayı yenin.
Dragon Fin	Galbadia tepelerinde Grendel'den calm veya kazanın.
Dragon Skin	T-Rex veya mavi ejderhadan calm/kazanın.
Dynamo Stone	Edea'nın evinin yakındaki ormanda Blitz'den, veya Laguna senaryosunda Elastroids'den calm.
Energy Crystal	Esthar şehir kompleksinde Enoyle'den kazanın.
Fish Fin	Çölde, Galbadia hâpişane kulesinde Fastitocalon'dan calm/kazanın.
Force Armlet	Tonberry'nin Familiar menüsünden alıktan osna, Esthar City'de satın alın.
Fury Fragment	Mavi ejderhadan kazanın.
Inferno Fang	Cehenneme en yakın adada zümrit ejderhadan calm veya kazanın.
Life Ring	Esthar'da karlı bölgede, Mesmerize'den kazanın.
Malboro Tentacles	Yine cehennem adasında Malboro'dan Mesmerize'den kazanın.
Mesmerize Blade	Esthar şehr kompleksinde Enoyle'den calm.
Moonthone	Herkeste olan birşey.
M-Stone Piece	Bu da hemen herkeste var.
Magic Stone	Cennete en yakın adada, Ochu'dan.
Ochu Tentacle	zx Energy Crystal elde edin, bunu Ammo+RF menüsünden zox Pulse Ammo'ya çevirin.
Pulse Ammo	Zümrüt ejderhadan veya Hexadragon'dan (cehennem adası).
Red Fang	Esthar karlı bölgesinde Torama'dan.
Regen Ring	Galbadia gölünde Sehemel'den.
Saw Blade	Deling City'nin dışında Gazzard'dan.
Screw	Edea'nın evinin yakındaki ormanda Grand Mantis'den.
Sharp Spike	Galbadia tepelerinde Thrustaevis'den kazanın veya Edea'nın evindeki ormanda Death Claw'dan calm.
Shear Feather	Balamb ormanında Caterchipillar'dan.
Spider Web	Esthar şehr kompleksinde Iron Giants'dan calm, veya Tri-face'den kazanın.
Star Fragment	Galbadia ovalanında Wendigo'dan kazanın.
Steel Orb	Aynı şekilde Wendigo'dan kazanın / calm.
Steel Pipe	Long Horn Island sahillerinde Adamantoise'den kazanın, veya bilimseyen krain mezarında Armageddo'dan calm.
Turtle Shell	Thrustaevis'ten calm.
Windmill	



İçeriye daldığınızda sizi Rajin ve Fujin karşılaşacak.

### Disk 4 Büyük Final

Odadan çıktığınızda sağ tarafaki aleti görmüşünüzdür. Şimdi o alete tırmanın uzun boruya benzer birseyi var. Onun üzerinde ilerleyip yukarı okun. Sağ tarafa ilerleyin. Düz gidip içeri girin. Şimdi burada biraz durun. Göründüğü üzere garip bir durum. Sakin olaklı GF kullanmayın ve Rinoa'ya vurmayın. Yoksa oyun biter.

#### ADEL:

**Level: 43, HP: ?????**

Burada illi olarak Fujin'i hâdâyin. Benden söylemesi, İkisi de kaçacak. Dürdüz ilerleyip sola devam edin. Askerlerle konuşup onları takip edin. Düz ilerleyip asansöre binin. Soldaki asansöre binip yol boyunca ilerleyin. Oyunu mutlaka kaydedin. Yukanya devam edin. Sağ'a gitmenize gerek yok. Rajin ile Fujin tekrar karşıya çıkacaklar. Korkmayın, kaçacaklar. Ama size bir sürpriz bırakacaklar.

#### MOBILE TYPE B:

**Level: 41, HP: 42300**

Düz ilerleyip içeri ginn. Enoyle'yi esir almışlar. Burada Seifer ile küçük bir tartışmamız olacak. Bir sürpriz de burada var size ama söylemem.

#### Seifer:

**Level: 36, HP: 28200**

Son olarak ne yazık ki Seifer, Rinoa'yı kaçıracak.

#### SORCERESS,

**Level: 45, HP: ?????**

En son olarak ana Sorceress gelecek. Tırtılı benzemesi biraz garip.

Kendimiz Edea'nın evinde bulunuyoruz. Acaba? İçeri girin. Dışarı çıkip düzgün ilerleyin. Görüntü değişti mi? Zincir geçin ve oyunu kaydedin. Elemanlar da geldi.





gene göre içeri girebiliriz. Yalnız bunun çıkış yok, ona göre. İçeri girdiğinizde anlayacağınız gibi hiçbir özelliğimiz yok. Sadece saldırımızın özellikimiz duruyor. Mervenlerdeki yaratığı haklayın ve ilk özelliğimizi kazanımlım. Sonra düz ilerleyip ahizenin üzerine çıkış ve ilerleyin. Ahize düşüğünde yerde bir kapak göreceksiniz. Onu açın ve aşağıya inin. Buradaki yaratığı da hâlâ hâlâ hâlâ hâlâ hâlâ kazanıyoruz. (Level: 36, HP: 16400)

Şimdi ilk yaratığın olduğu yere gidin. Sağ tarafta ilerleyin. Burası resimli bir oda. Aşağıya inip kapıdan geçin. Aşağıya inip açık olan kapıdan içeri girm. Heykelin elindeki anahtarını alınca üçüncü yaratıkla yada zırhlı karsılıyoruz. Aslına bakarsanız siz buna hiç bulaşmayın. Benden söylemesi (Level: 36, HP: 30000) zor, çok zor!

Buradan ikinci yaratığın olduğu yere geri dönün. Büyüük kapıdan geçin. Düz ilerleyip kapıyı açın. Ortadaki küçük su havuzunun ilerisindeki kapıdan girin. İçeride bir org var. Uğrasın. Kesin birşey vardır. Mervenleri çırıp köprü benzeri şeyi geçin. Kapıdan girip yukarı çıkış. Saati geçip aşağıya inin. Tekrar aşağıya inin. Dürdüz ilerleyin. Eğer almışsanız oyunu mutlaka

kaydedin. İçeri girin. Tabii kendinize güveniyorsanız. Eveet, ilk olarak Sorceress karşımaza gelecek.

#### SORCERESS,

**Level: 39, HP: 27400**

Sonra adı Kadın Guardian Force'unu çağıracak:

**GF,**

**Level: 48, HP: 77777**

Ve abiler, bu ikisi daha sonra birleşiyor...

SORCERESS+GF, Level: 62, HP: 50000. Düşünmek bile istemiyorum

Ve bütün bunların üstüne ULTIMANIA ile karşılaşıyoruz. Aslıni söylemek gerekirse bunu geçmek çok kolay. Ama çok uzun sürüyor. Bunun bir büyüsü var ki, sizde sadece bir güç bırakıyor. Şimdi yapmanız gereken o size bu büyüyü yaptığından hemen Hi-POTION almak. Ayrıca burada HERO büyüsünü kullanmanız şiddetle tavsiye edilir. Ben sif burada otuza yakın Hi-Potion kullandım.

Ve Final Fantasy 8'i böylece bitirdik. Son olarak şatonun içinde başka yaratıklar, yani özelliklerinizi bulabilirsiniz. Şimdi rahatlayın ve muhteşem son demoyu seyredin. Bir kere yetmez, birkaç kez seyredin...

*Mahir Tekdal, Caner Çelik,  
Serpil Ulutürk, Sinan Akkol*

Bütün Weapon Monthly dergilerini bulmak için Tonberry'nin Familiar Menüsünü öğrenin ve dergileri Esthar'daki dükkanından satın alın. En iyi silahlara ulaşmak için, en zor bulunan nesnelere ihtiyacınız olacak. Bu nesneleri bulmak için partinin Mug, Bahamut'un Rare Item kabiliyetlerine sahip olmasını sağlayın. Bazen, zor bulunan kartları bu nesnelerle döndürebilirsiniz, ama o kartı kaybedersiniz. Bu fedakarlığı değerdeğmeyeceğine siz karar verin artık. Ama Squall'ın Lionheart'ını elde etmezseniz olmaz, çünkü bu silahın Limit Break saldırısı oyundaki en güçlü saldırısı. Aşağıda, Final Fantasy 8'deki her karakterin silah upgradeleri için hangi nesneleri kullanmanız gerektiğini yazdık. Haydi size kolay gelsin!

#### Silahları Nasıl Güçlendireceksiniz?

##### SQUALL

**Silah** Ne Gerekliyor

**Revolver** 6 M-Stone Piece, 2 Screw

**Shear Trigger** 1 Steel Pipe, 4 Screw

**Cutting Trigger** 1 Mesmerize Blade, 8 Screw

**Flame Saber** 1 Betrayal Sword, 1 Turtle Shell, 4 Screw

**Twin Lance** 1 Dino Bone, 2 Red Fang, 12 Screw

**Punishment** 1 Chef's Knife, 2 Star Fragment, 1 Turtle Shell, 8 Screw

**Lionheart** 1 Adamantine, 4 Dragon Fang, 12 Pulse Ammo

##### ZELL

**Silah** Ne Gerekliyor

**Metal Knuckle** 1 Fish Fin, 4 M-Stone Piece

**Maverick** 1 Dragon Fin, 1 Spider Web

**Gauntlet** 1 Dragon Skin, 1 Fury Fragment

**Ehgeiz** 1 Adamantine, 4 Dragon Skin, 1 Fury Fragment

##### RINGA

**Silah** Ne Gerekliyor

**Pinwheel** 3 M-Stone Piece

**Valkyrie** 1 Shear Feather, 1 Magic Stone

**Rising Sun** 1 Saw Blade, 8 Screw

**Cardinal** 1 Cockatrice Pinion, 1 Mesmerize Blade, 1 Sharp Spike

**Shooting Star** 2 Windmill, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet, 2 Energy Crystal

##### QUISTIS

**Silah** Ne Gerekliyor

**Chain Whip** 2 M-Stone Piece, 1 Spider Web

**Slaying Tail** 2 Magic Stone, 1 Sharp Spike

**Red Scorpion** 2 Ochu Tentacle, 2 Dragon Skin

**Save the Queen** 2 Marlboro Tentacles, 4 Sharp Spike, 4 Energy Crystal

##### IRVINE

**Silah** Ne Gerekliyor

**Valiant** 1 Steel Pipe, 4 Screw

**Ulysses** 1 Steel Pipe, 1 bomb fragment, 2 Screw

**Bismark** 2 Steel Pipe, 4 Dynamo Stone, 8 Screw

**Exeter** 2 Dino Bone, 1 Moon Stone, 2 Star Fragment, 16 Screw

##### SELPHIE

**Silah** Ne Gerekliyor

**Flail** 2 M-Stone Piece, 1 Bomb Fragment

**Morning Star** 2 Steel Orb, 2 Sharp Spike

**Crescent Wish** 1 Inferno Fang, 1 Life Ring, 4 Sharp Spike

**Strange Vision** 1 Adamantium, 3 Star Fragment, 2 Curse Spike



# TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Yeniden merhabalar hepimize. Ben yokken Lara' ya iyi baktınız mı? Güzel o zaman, yeni bölümlere saldırabiliriz.

## Üçüncü bölüm

### HALL OF DEMETRIUS

Karşınıza çıkan yoldan ana hale ulaşana kadar yürüyün. Diğer bölümde ulaşana kadar da güneydeki merdivenlerden çıkışın. Orada üzerinde Pharoș bulunan bir nesne bulacaksınız. Bunu alın ve ana hole geri dönün. Daha sonra güney çıkışından yukarı çıksın. Yine Von Croy ve Lara' li bir ekran gelecek. Üç adam peşinize düşecek. Daha önce atladığınız yere yürüyün ve bu üç adamı öldürün. Tepeye ulaşın. Feneri güneye doğru bir kez itin. Gizli kapıyı bulun ve içeri girerek buranın sonuna kadar yürüyün. Coastal Ruins' e geri dönmuş olacaksınız. Bence tam çözümün bu kısmına geri dönün ama tabii ki siz bilirsiniz.

### PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Lara, delikten çıkışın geniş bir yer altı mağarasına gelecek. Eğer ihtiyacınız olacaksa, burada bir hava cebi var. Ha unutmadan, bir de çekiç kafa köpek balığı olacak, o da şirketten. Eh, böylelikle size hızlı yüzmeniz için gerekli olan motivasyonu vermiş olduğum sanırım. Tapınağın sizden önceki üst yarısına doğru yüzün. İki tarafında da açılık olan bir tahta kapı goreceksiniz. Sağdaki açılıktan gidin ve sudan çıkışın. Burada bir köpek balığı daha var, iyisi mi dikkati ve tedbirini elden bırakmayın. Yolun sonundaki çıkmazda bir anahtar deliği bulacaksınız. Buraya Pharoș' u sokun. Sonra suya dalın ve soldaki açılığa girin. Pharoș' u buraya yerleştirin. Böylelikle tapınağın altındaki kapı da açılmış olacak. Bu yeni açılan kapıya gidin. Efendim? Anahtarları almayı mı unuttunuz? Güya bir de bu çözümü takip ediyorsunuz. Annamadım ya neyse bu seferlik yardım edeyim(sadece anahtarları almayı unutmanız!!!) Su... ve tekrar girin ve

hava cebinin olduğu yere gidin. Lara' nin tırmanabileceğii bir şey bulduğunuzda hiç tereddüt etmeyin, tırmanın. Burası sizi bir yokuşa çıkaracak. Sonunda da Catacombs of Alexandria' nin yanına gideceksiniz. Buradan anahtarları alın ve tekrar anahtarları kullanacağınız yere gelin. Anahtarları almayı unutmamış olanlara da özürleri-

tırmanın ve merkezi hole gelin. Hadi gelin, ben bekliyorum burada. Çabuk olun ama. Neyse, siz gelene kadar ben de şu altın kartaşlığı öldürsem bari. Neden bu hayvanları öldürerek doğanın düzenini bozmak zorunda bırakıyorum? Anlamıyorum doğrusu. Buradan sonra eğer ki yanına gelebildiyseniz tabe, bazı bulmaca

ya doğru yürüyün. Oradaki kazığa tırmanın ve kara arıya kadar gidin. Crowbar kullanın. Ama dikkat edin, birkaç tane arı size saldırmaya başlayacak. Siz tekrar odanın merkezine doğru koşma ya basladığınızda yerden yükselen bir blok görüp şok olacak ve hatta kendinizden geçip başkasına gideceksiniz. Bu başkası sol tarafta olacak. Bu bloğu ve ardından da duvarı tırmanın. Holün sonundaki düğmeye basın. Artık Lara' yi tekrar aşağıya indirebilrisiniz. Heykelin sol tarafından odanın sonuna doğru yürüyün. Tırmanabileceğiniz bir kazık daha bulacaksınız. Yaw bu kazıklara tırmanmak Lara' nin hoşuna mı gitdiyor ne? Duvardaki kırık arıyla ilgilenin ama bunun da sonucu malum: arı saldırısı! Bu sefer değişik bir strateji izleyerek hemde. Tekrar tırmanın yeni açılan yere gidin, tırmanın ve dar açılığa eğilerek girin. Buranın sonundaki düğmeye basmayı da unutmayın. Şimdi bir kez daha odanın ortasına donun. Heykelin önünde yerden düşün. Arılara dikkat edin. Odanın güneyine koşun. Doğudaki kazığa tırmanın. Tepeye ulaşığınız anda kaymaya başlayacaksınız, bu yüzden tırmanırken hemen ziplamaya basın. Bu öteki taraftaki yola ters atlamanızı sağlayacaktır. Kazıktan yukarı çıkışın ve winding key'i alın. Şimdi güneydeki kapıda bulunan düzmeye basarak kapıyı açın. Bu odaya, oradan da ana hole gidin. Sizi bekleyen işkeletleri öldürün. Bu işkeletler de çok olmaya başladilar, ne dersiniz? They are not less hal!

### WINDING KEY SEQUENCE

Ana holden kuzyedeki merdivenlere gidin ve odaya girin. Bu odaya girdikten sonra kapı arkasından kapanacak. Odanın sonuna doğru ve batı-

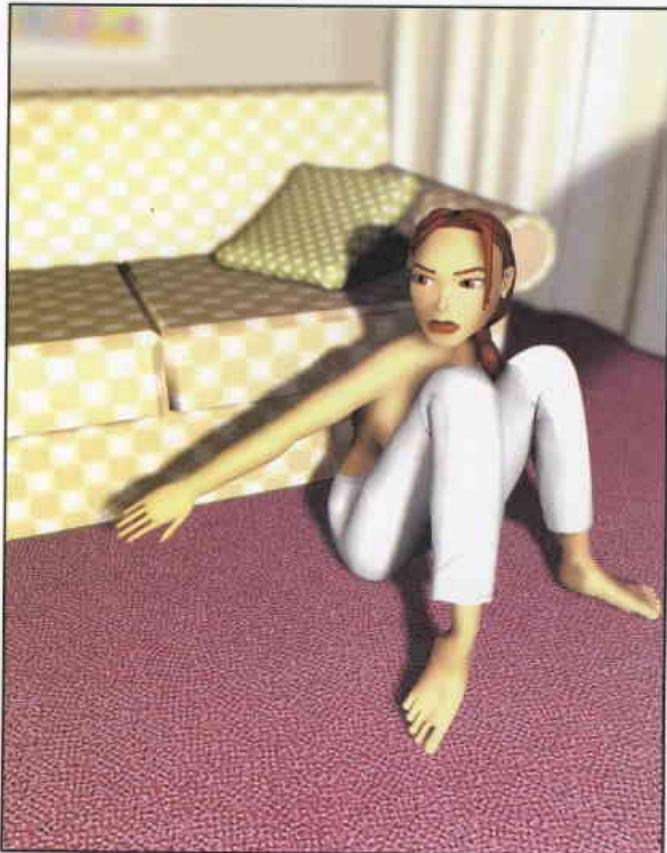
mi sunarım. Sudan çıkışına kadar merdivenlerden yukarı çıksın. Merdivenlerden çıkmaya devam edin ve batıya doğru ilerleyin. En yukarıda bir işkelet ile karşılaşacaksınız. Odanın ortasında ise bir havuz var. Lara' yi buraya atlatıp diğer odaya geçmesini sağlayın yoksa karışmam. Bu yer altı mağarasında kapalı üç kapı bulacaksınız. En güneydekiini açın ve ilerleyin. Mağaranın diğer tarafından çıkışın. Havuzdan

olarlarına girmemiz gerekiyor.

### BEETLE PYRAMID SEQUENCE

Ana holden batıda ki merdivenlere doğru yürüyün. Odaya girin. Ortasında siyah bir piramit bulunan bu odaya girdiğinizde yerden bir işkelet fırlayacak. Bu işke-





letin kermikli poposunu tekmele-  
dikten sonra, kuzy, doyu ve gü-  
neydeki yer deliklerine bir göz  
atın. Kuzydekinin sakın girmeyin.  
Bati veya gunyedekinden istedigin-  
in birisine girebilirsiniz. Birisinden  
aşağıya kayın. Suyun oldugu  
yere ulaşmak için kayarken bir ke-  
re ziplayın. Alevler alabildigine  
abarip gubaracak ve eger ka-  
mazsanız, siz de gayet rahmetli  
bir hal alacaksınız. Saçlam ve tek  
parça hafinde suya ulaşabildiyse-  
niz hemen ileriye doğru yüzmeye  
başlayın. Diğer tarafa ulaşığınız-  
da hemen sudan çıkış yoksa  
alevlerden bilmem kaçını derece  
yanıklarla nasihini fazlaıyla alırsınız.  
Heyt bea, ne cümle kurdum  
haj duvarda bir ari daha gö-  
reksiniz. Hadi bi de buna gay-  
ret... böylece kaydırınız yer mer-  
divenlere dönüşecektir. Güzel olay  
doğrusu Siyah piramitli odaya  
dönün. Ana hole dönüp kuzy-  
deki merdivenleri çıkış ve dör-  
düncü ariyi almak için Cleopatra's  
palaces' a gidin.

#### DÖRT ARIYI VE WINDIN KEY'I ALDIĞINIZDA...

Ana hole gidin. Buradaki iske-  
leti öldürün. Sanki çok da büyük  
bi sürprizmiş te, benim size onu  
öldürmenizi söylemem gereklili-  
ğim, vidi vidi vidi da falan da fi-

in de ana holün kuzydeki  
merdivenleri tekrar çıkmalısınız.

#### CLEOPATRA'S PALACES VE DÖRDÜNCÜ ARI

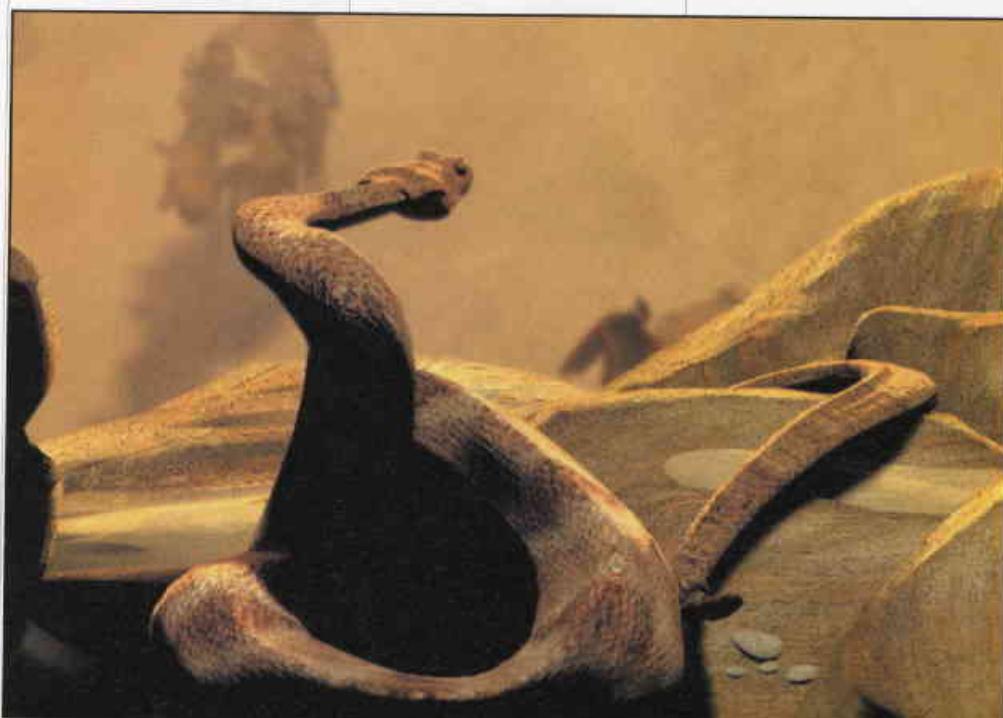
Bu bölümde geldikten sonra ye-  
şillikler, çeşme ve bahçesel vazi-  
yetler görene kadar holün sonu-  
na kadar yürüyün. Kuzye gidin  
ve merdivenlerden çıkış Batıya  
dönün. Ikinci kata çıkış 180 de-  
rece dönün. Üzerinde bir surat  
şekli olan duvarda crowbar'ı kul-  
lanarak açın. Bu pasajdan diğer  
surat şeklini bulana kadar ilerle-  
yin. Burayı da aynı şekilde açın  
ve yerde bir deliği bulunan oda-  
ya ulaşın. Bu delikten atlayıp yol  
boyunca kayın. Bakın akıma ne  
geldi? Şimdi kayın diyece; bazı te-  
lefonlarda "arama kaydı" diye bir  
seçenek olduğunu fark etmişsinizdir.  
İşte bu seçenekin amacı asılarda aramanın değil de fatura-  
nın kaydığını bir göstergesidir.  
Yine bunalıma girdim galiba.  
Ama haklıyım artık, bu kez de ko-  
nuşma ücretim 250 bin lira faktat  
gelen fatura ellî kaat. Ben anlaya-  
madım bu işi arkadaş yaa; alo-  
ooo, malum operatör, uyan  
uyan, ayıp oluyo bak biraz! Kusura  
bakmayın ya, bu kaçınıcı oldu  
da kızdım bir an. Neyse, nerede  
kalmışık? Ziplayın ve aşağıdaki  
suyun seviyesine gelmeden önce  
sola basın. Solda devam edin(gü-  
ney oluyor). Alev alan sudan ge-  
çin ve parlamatdan önce buradan  
kurtulmaya bakın. Burada duvar-

daki böceği sökü. Geri dönün  
ve suyun öteki tarafına ziplayın.  
Çıkış görebildiğiniz kadar kenara  
yuruyun. Bu açıdan çıkışa zipla-  
yın. Bu çok zordur ama yapılması  
imkansız değildir. Sadece biraz  
çaba gerektir. İstesiniz bir save  
ettikten sonra deneyin ama. Bu-  
rada yeni oluşan bazı basamaklar  
göreksiniz. Basamaklardan çı-  
kıır ve siyah piramidin olduğu  
oda geri dönün(Pharos, Temp-  
le of Isis).

#### HMM, DEMEK ARTIK MEKANİK BİR BOKBÖCEĞİMİZ VAR; İYİ İŞ!

Cleopatra's palaces' teki bahçe-  
li yere tekrar girin. Kuzyedeki kü-  
çük basamakları çıkış. Bu kez  
dümdeş ilerleyin. Koridorun so-  
nuna ulaştığınızda batıya dönün.  
Sonra ilk sokaktan tekrar kuzye  
dönün. Böcük boyalı noktaya  
doğu yürüyün. Yerde onunuz-  
deki deliklere iyi bakın. Bunlar as-  
ında Lara' ya girmek için can  
atan kazıklardan başka bir şey de-  
ğiller. Böcük boyalı yere böcüy  
yerleştirin. Şimdi mekanik bokbö-  
ceğiniz yerde ilerleyecek ve bu  
kazıkları etkisiz hale getirecek. Di-  
ğer tarafta da duracak. Şimdi siz  
de karşıya geçebilirsiniz. Bu me-  
kanik bok böceğini yerde her bö-  
cük şekli gördüğünüzde kullan-  
malısınız. Kuzye dönün ve içi-  
nde tabut olan odaya kadar ilerle-  
yin. Siz bu odanın girişine doğru  
ilerlerken bir tuzak devreye gire-

lan. İstesiniz öldürmeyip de  
onunla bir kardeşçe yaşamayı de-  
neyin bakıym ha? Ona sevgi,  
barış ve kardeşlik mesajları verse-  
nize... olmuyo di mi? Siyah pira-  
midin dört tarafındaki dört deliğe  
bizim meşhur dört ariyi yerleşti-  
rin. Lara piramidin ortasına yürü-  
üp mekanik scarabi alacak. Bu-  
nu winding key ile birleştirip Cleo-  
patra's palaces' a gidin. Bunun





cek. Bu tuzak odanın çıkışını kapatacak. Tabutu bastırarak açın ve içindeki sağ eldiveni alın. Yine bir iskelet çıkacak ortaya. Her zaman olduğu gibi öldürün. Odadan çıkışın ve aşağıdaki alana geri dönün. Buradayken doğuya dönün ve diğer odaya girin. Güneye dönün ve diğer yerden tuzaklı alana doğru devam edin. Tekrar mekanik bokbocęğini kullanın. Doğudaki basamakları çırıp diğerlerinden aşağıya inin. Size altın bir kartal saldırıacak. Ister öldürün, isterseñ plakasını alıp trafige şikayet edin, Kuzeye dönün. Önünüzdeki merdivenleri çırın. Tamamen çıkmaktansa batıya dönüp diğer hole girin. Ziplayın ve duvardaki kolu tutun. Bu yerden bir taş çıkaracak ve bir de iskeleti meydana salacak. Öldürün şu salağı, ayaklı yapıyor. Şimdi bu yeni bloğun üzerine ziplayın ve yuzunuza batıya dönün. Duvara doğru ziplayın ve buradaki tutunma yerine tutunun. Buradaki delik çok ufak olduğu için tırmamaya baya uğraşmanız gerekebilir. Kuzeydeki odaya girin. Buradaki tabutu da açın ve içindekini alın. Tabi ki bir iskelet dehe serbest kalacak. Gereken dersi verin, saat ücretini de almayı unutmayın.

**CÖK MÖHİM NOT:** Bizim Canımız ciğerimiz olan mekanik bokbocęği üç kullanımdan sonra

#### kendi kendini imha edecektir; duyurulur.

Bu kolu çektiğiniz yere geri dönün ve aşağıya düşün. Güneydeki yolu takip edin ve doğuya dönün. Şimdi kuzey tarafında yeni bir açıklık fark edeceksiniz. Bu yeni odadaki tabutu açın. Tabutun oradan Pharo knot' u alın. Tekrar odadan çıkışın ve doğuya dönün. Bu alanın da sonuna kadar ilerleyin ve kuzeye dönün. Soldaki merdivenlerden çıkmak yerine merdivenlerden sonraki holü takip edin. Bu yeni odada küçük basamaklara tımanın. Kilitli bir kapı ve bir anahtar deliği ile karşı karşıya kalacaksınız. Deliği Pharo knot' u yerleştirin. Böylece kapı açılacak. Artık içeriye girebilirsiniz. Burada ortada iki blok olacak. Size en yakın olanına doğru yürüyün. Bu bloklarda iki sarı işin belirecek. Tırmayın. Bloktaki altın bir Lara oluşacak. Sakın ona zarar vermeyin çünkü olan size olur. Burada bir çeşit eski Misir voodoo mojo büyüsü var. Odanın kuzey tarafından bir blok yükselecek. Bu bloğa tımanın. Ziplayın ve tavana tutunun. Güneye doğru maymun yürüyüş yapın, ta ki öteki taraftaki bloğa ulaşana kadar. Bu bloğun üzerine düşün. Bu bloğun arkasındaki kısa hol boyunca ilerleyin ve arkanızı dönün. Önünüzdeki yere tımanın ve yarı yola kadar yürüyün. Batıya dönün

ve diğer tarafa ziplayın. Kuzeye dönün, yolun sonuna kadar yürüyün ve duvardaki deliğe tımanın. Yol boyunca yürüyen ve diğer yere tımanın. Güneye doğru ilerleyin ve ana platforma ziplayın. Hem doğuda hem de batıda üzerine ziplayarak aktif hale getirmeniz gereken kollar olacak. Bunlar, arkasında Ornate Handle ve Hathor Effigy' yi bulacağınız kapıları açıyorlar. Bunları elde ettikten sonra ana platforma dönün. Yüzünüzü güneye çevirin, ve bu taraftaki yere ziplayın. Bu iki nesneyi birleştirin ve Portal Guardian' i oluşturun. Bunu kapının yanındaki sınığa yerleştirin. Bu yankındaki diğer kapıyı açacak. Buradan diğer hole geçin. Burada Lara'nın Kraliçelik hayalleri yüzünden, gerçek kraliçenin iki koruma-

sini serbest bırakmasına şahitlik ediyoruz. Salak kan işte, hala her gordüğü şeyi kurcalamamayı öğrenemedi gitti. Bişü diil sonra kabak bizim başımıza patlıyo yani, cik cik cik. Hadi bakalım ayıklayı şimdî pirincin taşını kayası. Öldürün korumaları. Hayır onlara da yazık yani, şunun sırasında asgari ücretle devlet adamını koruyorlar. Yani ayıp he, kardeşi kardeşe vurduruyorlar. Onların çıktıığı odaya girin ve iki tabutu da açın. Left Greave ve Breastplate' i alın. Kraliçenin oralarda yerde bir delik açılacak. Bu deliğe düşün ve bölümün bitirin. Of be...

#### ARKADAŞLAR NE İÇİNDİR?

Lara, Alexandria' ya kalkanıyla gider. Fakat Von Croy zirtosu, en iyi arkadaşı Jean-Yves' i kaçırmıştır. Bu olacak iş değildir. Artık intikam zamanı gelmiştir ve doğal olarak Lara işi gücü bırakıp onu kurtarmaya koymulur. Artık sadece birkaç ölü ve minyonla değil, aynı zamanda Von Croy ve adamlarıyla da mücadele etmek zorunda kalacaksınız. Gerilere falan da gideceğiniz bu oyunun en zor bölümünde hoş geldiniz! (her oyunda bir en zor yer olur haliyle).

#### ÖLÜLER ŞEHİRİ

Motorunuza atlayın ve sürmeye başlayın. Batıya doğru ilerleyin. Yolu gittiği üzere takip edin; sağ, sağ, sol, ve bir kere daha sağ. Bir kesime ulaşacaksınız. Kuzeye(sola) gidin ve diğer kesimde sağa dönün. Bu kesim otomatik silahlarla korunuyor olacak, çok dikkatli olun. Bu yol bir çıkmaza geldiğinde motorsikletinizden ininiz. Güneye dönün ve önünüzdeki kapıya doğru koşun.





Eğer bahçe sulama aygitina benzemek istemiyorsanız kapayı tekrar açın ve suya girin (veya yarım su). İçerde bir ceset bulacaksınız. Bu cesedi izgaradan çekin ve motosikletinize geri dönen. Yola tekrar koyulun. Geriye dönüp bir sol yapın. Buradan aşağıya kaptırdıktan sonra bir sol daha yapın. Burada da motoru park edip kuzeydoğu köşesindeki dar deliğe girin. Bir kol buluna odayı bulun. Bunu çekin ve cesedi çıktıığınız izgarayı yükseltin. Motora geri dönün. Batıya doğru yol almayı başlayın. Küçük bir kum tepesi önündede olacak. Bu tepeyi yoluñ diğeri tarafına atlamak için rampa olarak kullanacaksınız. Buradaki delikten girin ve aşağıdağı alana ilerleyin. Motordan inin ve aylan yere eğilerek girin. Delikten aşağıya atlayın ve havuzu düşünün. Doğu tarafında tırmanabileceğiniz bir yer olacak. Buradan aşağıya yürüyen ve güneydeki odaya girin. Buradan da batıya dönüp Lara'yi aşağıya kaydırın. Buradan sağ tarafı takip ederek aşağıya doğru seyahat edin. Batıda duvara yüzünüzü çevirmişken, tutunabileceğiniz bir yer bulacaksınız. Ziplayıp buraya tutunun. Diğer tarafa tırmanabilecek şekli alana kadar sağa doğru kayın. Güneye bakarken lazer görüşü Revolverinizi çekin. Orada önünde bir sütun bulunan, sallanan, mavi bir top göreceksiniz. Sakın sütunu vurmayın yoksa başınıza iş alırsınız. Sadece mavi topu vurun. Bu bir su ruhu çıkaracak. Aşağıya düşün, sağa dönün, merdivenleri çekin ve suya düşün. Su ruhu, suda kendi kendisini öldürür. Yüzelibildiğiniz bir tek istikamet var zaten, orayı da yüzün bari. Sudan çekin.

Kenardan aşağıya düşün, merdivenleri çekin ve suya tekrar düşün. Bu kez su donmuş olacak. Buz gibi su ruhu suyu dondurmuş, bak sen Allah'ın işine. Odañın güney tarafına doğru ziplayın ve buradaki kolu çekin. Su ruhu-

kapıyı açacaktır. Haydaaa, tekrar motorunuza doğru yol alın. (İpucu: şu anda bölümün başlama noktasındasınız. Buradan geriye gitmek sizin için çok da zor olmamalı, ne dersiniz?) motorunuza kavuştuğunuz zaman doğudaki duvarı kırın ve bölüm basına gidin. Bu yeni kapıdan geçin. Aşağıdağı bölümde düşün ve en yukarıya tırmanın. En tepedeyken bir rampa görevecisiniz. Diğer tarafa ziplayın. Artık motor dan inebilirsiniz. Bu arazinin güneyine doğru yürüyün. Sol tarafında tırmanabilecek bir yer bulacaksınız. Buraya tırmanın ve kolu çekin. Tekrar motorunuza dönün. Buradan çıkış yine o en tepedeki yere ulaşın. Bu kez kuzeydoğudaki delikten aşağıya düşün. İlk terk ettiğiniz yere geri dönün (ceseti çıktıığınız yer varyanı, işte oraya). Tekrar bu odaya

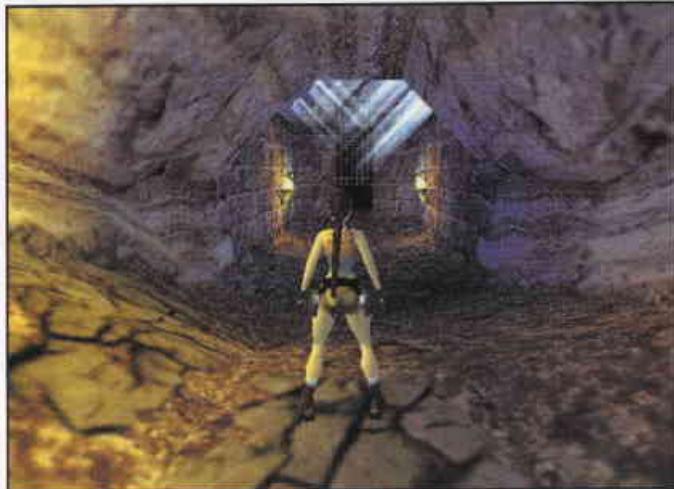
den bozmuşum. Kendinizi yukarı çekin. Yeni çıktıığınız odaya girin ve hol boyunca ilerleyin. Diğer taraftan çıktıığınızda size çok büyük açı verecek olan iki makineliyle ulaşacaksınız. Bunlar için de size bir yol hazırlamışım. Yakınlarında benzin tankları görevecisiniz; işte onları oraya ben koydum. Bu silahlardan kurtulmak için tanklara ateş edin yeter. Yapılığım fedakarlıklarını görüyorsunuz değil mi sır sizin için? Hele de benzinin litreleri bilmem kaç para iken... Neyse işte, silahlardan uf oldu. En kuzeydeki yere tırmanın ve diğer taraftaki kolu çekmek üzere karşılık ziplayın. Kolu çekip aşağıdaki kapı açın. Tekrar motosikletinizin başına gidin ve binip bu kapıdan geçin. Pa daa, bu bölüm de bitti.

#### CHAMBERS OF TULUN

Bu bölümde hoş geldiniz. İlk keşime karşılaştırığınızda sağa dönün. Diğer dönüşte motorunuza bırakın. Kuzeydeki girişleri kullanarak büyük alanla gelin. Diğer tarafa gelene kadar bu alanda yürüyün. Sola dönün ve Egyptian Hammer God'ı (Misir Çekici Tanrı) eheg, ne komig) fark edene kadar yürüyün. Geldiğiniz yere geri dönün. Arkanızda olacak dikkat edin. Zaman kötü billyorsunuz. Bu büyük alanın güneyine doğru koşun ve bir bloğa tırmanmak zorunda kaldığınızda diğer tarafa geçin. Ya da yok yok, vazgeçtim, geçmeyin, batıya dönün ve büyük bloğun üzerine tırmanın. Kuzeye dönerek koşup açılığa atlayın. İki odayı ayıran kapıdan uzak durun. Buraya tırmanın, kuzeydeki en son noktasına kadar yürüyün ve buradan batıya dönün. Ziplayıp tutunun. Sağa doğru suzülün ve bir üstteki levele ulaşın. Yine kuzeye dönün ve karşınızda bloğun üzerine ziplayın. Diğer tarafa düşünün. Bu yeni yolda bir çıkışa gelene kadar yürüyün. Buradan yukarı tırmanın ve bir kol görene kadar ilerleyin. Bu kolu çekin ve Misir Çekici Haşmet'in hapsoldugu gösteren sahneyi izleyin. Üzerinde bulunduğuuz bölümün güney ucuna kadar gidin. Sağ tarafa ziplayın ve daha sonra diğerine ziplayın (evet kabul ediyorum bozuk bir cümle oldu ama ne yapayım, bu Lara insanın beynini sulandırıyor). Artık bu alanın orta-



nu serbest bıraktığınız yerdeki kapı tekrar açılacak. Geri dönün ve bu alana gidin. Yol boyunca ilerleyip bu kapı geçin ve ilk keşime güneye dönün. Bu yol çıkmaz olana kadar devam edin. Sonra diğer üç bloğa tırmanın. Sonra bu bölümde başladığınız yerdeki dar deliğe girmek zorunda kalacaksınız. Aşağıya düşün ama kendınızı salvermeden yapanı bu işi. Hemen sağa atlayın. Karşınızda duvarda bir kol daha görevecisiniz. Bakacağınızda ziplayıp bunları açınız. Bu başka bir



sindaki ipe ziplayabilirsiniz. İpin üzerindeyken, güneşe bakıyor olacak şekilde dönün. Güneydeki en yüksek yere çıkm. Bu alandaki deliğe duşup aşağıdaki sokağa kadar kayın. Hemen motorunuza binin ve tapınağın etrafında dolasmaya başlayın. Yan yolda üzerinden atlamanız gereken bir yanık olacak. Diğer tarafa geçer geçmez sola dönüp tuğlalarla kapılmış olan yolu bulacaksınız. Motordan inin. Çünkü kapılar açılacak ve Mısırlı Çekic Haşmet tekrar serbest kalacak. Böylece siz de her şeye baştan başlamak zorunda kalacaksınız. Çekic Haşmet' i ilk gördüğünüz yere gidin. Sokağın sağ tarafında tutacıkları da olan bir direksiyon göreceksiniz. Sağdaki kapıyı açmak için bu direksiyonu beş veya altı kere turcalayın. Buradan girin ve batıdaki merdivenden çıkış. Aşağıya yürüyün ve bu bölümü de bitirin; şimdilik... Citadel Gate bölümüne gitmeyi isteyebilirsiniz.

#### CITADEL GATE

Ağacı bölümün inin ve yerde yatan adama doğru ilerleyin. Böööö! Ehe, korktuğ, korktuğu Adamin adı Aziz Çavuş. Walla billa doğru söyleyorum. Bakın bakalım sahnede neler oluyor. Kontrolü tekrar elinize alındığınızda guneye doğru koşabildiğiniz kadar hızla koşun ki, hayvanat sizi yakalayıp öle yemeği yapmasın. Batıdaki duvarda tırmanacak bir yer olacak. Buraya tırmanın. Daha sonra, ilerdeki kuzey duvarında böyle bir yer daha göreceksiniz. Buraya da tırmanın. İki tabutun bulunduğu yere inin. Kuzeydeki duvarda üç adet anahtar kol göreceksiniz.

Ortadakini çekin. Odanın güneybatı köşesine gidip yukarıdaki bölgüme tırmanın. Buradaki kolu çekiip tekrar o üç kolumn bulunduğu yere düşün. Tek kollu olanını da çektikten sonra tabutlardan birisi hareket edecek ve yerde bir delik görülecek. Üzerinde üç bar olan kolu da çekin ve bitsin artık bu işkence. Ne kadar enteresandır ki bu kol da, diğer tabutu hareket ettirecek ve başka bir delik gurunecek. En güneydeki delikten düşün ve holün sonuna kadar yürüyün. Diğer tabutun altındaki kapıyı açmak için crowbar'ı kol tutacağına kullanın. Buradan çıkış ve diğerine girin. Şimdi bu yeni açılan yerde ilerleyin. Buranın sonunda da bir kol goreceksiniz. Bu kolu da çekin ve hemen oradan dışarıya çıkış yoksa istemediğiniz bir surprizle karşılaşabilirsiniz. Acaaba birisinin sizi diri diri yemesi ne kadar hoşuna gider? Bu son kolun açıldığı kapıya gidin ve en tepeye ulaşana kadar yukarı çıkış. İpe gidin. Ziplayıp ipe tırmanın. Diğer tarafa geçin(bundan

nefret ediyorum). Karşıya geçtiğiniz zaman doğuya dönün ve tahta çatıya ziplayın. Bu istikamette ikinci yere daha zipladıktan sonra güneye dönün. Duvara ziplayın ve tutunun. Diğer tarafına geçin ve altınızdaki platforma düşün. Doğuya yönelin ve diğer tarafa ziplayın. Arkanızı dönün ve yukarıdaki yere tutunun. Maymun yürütüşü yaparak diğer tarafa geçin. Duşun ve hemen diğer kenardan sarkıp sola doğru gitmeye başlayın. Düşebildiğiniz yerde düşün. Sonra diğer taraftakine ziplayın. Ya kırmızı alana ulaşın işte arkadaş, hepsini de biz mi söyleyecez yanı... şimdi buradaki yolda sonuna kadar yılmadan ilerleyin arkadaşlar. Burada koşmak ve sağa doğru ziplamak durumundasınız. Böyle yaparak yanmış cipin olduğu alana ulaşın. Cipin arkasında Nitrous Oxide Canister olacak. Bu size motosikletiniz için lazımdır. Güneye doğru ilerlemeye başlayın. Yarıktan atlayın. Şimdi sokakları dolasın ve Aziz Çavuş'un olduğu yere gidin. Burada bir sahne daha olacak. Her tarafı tırmanın ve bölgüme ilk geldiğiniz yere gidin(lütfen, amma yorucu iş he buda) ve Chambers of Tulum' ü geçmiş olun. Geçmiş olsun.

#### CHAMBERS OF TULUM ZİYARET EDİLDİ, CITADEL GATE' DEN GERİ DÖNÜŞ...

Merdivenden tekrar aşağıya inin ve en alttayken sağa dönün. Sonuna kadar devam edin ve çıkış maza gelince ziplayın ve duvarın öteki tarafına geçin. Ana yola tekrar kayacaksınız. Motorsikletinize

tekrar dönün ve binin. Sizi kuzeye götürecek olan yolu tırmanmaya başlayın. Artık bölüm tamamlanmış olacaksınız ve Trenches' e gitmeyecəksiniz.

#### TRENCHES

İlk tımsaçı atlattı ve başarılıydı, motorunuza inin. Doğuya doğru olan bloğun tepesine tırmanın. Daha sonra bir seri odalara yürüyün. Sırasıyla sol, sağ, ve tekrar sol olacak. Tekrar sağa döndüğünüzde, makineli silahın altındaki tanka bakıyor olacaksınız. Bu yeni odanın sağına doğru koşun ve kutuların arkasında eğilin. Sonra bu kutuların altında sürünen ayakta durabileceğiniz tek çıkış bulun ve ayağa kalkın. En sonunda silahın arkasına geçmiş olacaksınız. Şimdi bu tanka ateş edin ve patlatın. Silahın kurtulduğunuz. Yüksek kutulardan birisinin üzerine çıkış ve kuzeye dönün. Önündedir bir aşıklık görecəksiniz. Buraya ziplayın ve bir aşağıdakileri bölüme düşün. Sol duvar boyunca uzanan ufak bir aralık görene kadar yolda ilerleyin. Bu aşıklıktan içeriye girin. Girer girmez iki adet buhar tuzağı ile başa çıkmaz gerekiyor. Bazi kötü amcalar ise hiç söylemek istemem. Buradan sağ salım çıktıığınızda askerleri öldürün ve kuzeye dönerek bu yönde küçük alana doğru yürüyün. Soldaki duvara tırmanın ve yüzünüze sağ duvara dönün. Buradan otomatik silah yok edin. Tekrar aşağı düşün ve bu dar geçitten geriye gidin. Kuzeye dönün ve kesimde doğuya gidin. Bu yol sola döndüğünde, sağda bir dar geçit daha göreceksiniz. İçeriye girin. Diğer tarafında bir silah kod anahtarları bulacaksınız. Bunu alın ve yolumuzu geri dönün. Buradan dosdoğru ilerleyin. Karşıya ziplayın ve göçmuş cipin yanına düşene kadar maymun yürütüşü yapın. Silah kod anahtarlarına sahip olduğunuz için cipin oradaki silah size ateş etmeyecek. crowbar'ı kullanarak cipin motorundan valf borusunu söküñ. Şimdi artık bunu nitrous ile birleştirerek, Nitrous Oxide Feeder'ı hazırlayıñ(motor için nitroksit desteği). Buradan motorunuzun bulunduğu yere gidin. Nitrous Oxide Feeder'ı motorunuza takın, binin ve artık bu noktadan sonra ne zaman ekstra hız isterse-





niz sadece acıçık koşma tuşuna basın. Buradan Chambers of Tulun' e dönün.

#### TEKRAR- THE CHAMBERS OF TULUN, TRENCHES' DEN GERİ DÖNÜŞ

Düşüğünüz alanın yanındaki kuzey duvarında bulunan deliğe tırmanın. Motorsikletinize gelene kadar geldiğiniz yere geri yürüyün. Sürebildiğiniz tek yöne sürün. Bölümde çıkmamaya özen göstererek tabe Bir köşe ve yanına geleceksiniz. Geri dönün ve nitronuzu kullanarak karşıya geçmeye çalışın. İsterseniz öncesinde bir save edin. Şimdi motorunuzdan inin ve bu bölümdeki kapıdan girin. Yoldan aşağıya kayın. Kuzeydeki pasajdan aşağıya inin. Bulduğunuz feneri hemen alın. Ana odaya dönün ve buradan batıdaki pasaja girin. Bu pasaj sizi duvarında yanın bir fener bulunan bir odaya götürerek(düşünün, Fener' in yandığını ta Misir firavunları bile duymuş yani;) Fenerinizi yakın ve ana odaya geri dönün. Odanın doğu tarafına doğru yürüyün ve rampadan yukarıya çıkışın. Fenerinizi oraya yerleştirin. Bu aynı zamanda önündeki kapayı da açacak. Bu kapıdan devam edin ve odadaki kolu çekin. Kısa ve güzel bir sahneneden sonra, ana odaya geri dönüp kuzey tarafından geri dönün. Küçük fenerinizi bulduğunuz odaya tekrar girdiğinizde, sağdaki kutuya tırmanın. Doğuya dönün ve diğer tarafa ziplayın. Diğer tarafından düşün ve Lara' yi kuzeye çevirin. Önündeki ku-

tuya ateş edin. Böylece üzerinde kilit olan bir kapı ortaya çıkacak. Lazer görüşünüzü kullanarak kapıyı açın. Bu yol boyunca ilerleyin. Duvardaki deliğe ulaşarak Roof Key' i alın(çatı anahtarı). En son kolu çektiğiniz odaya geri dönün. Bu kez sol yerine sağınıza gidin ve motorunuza ulaşın. Motora binin ve tekrar Trenches bölümünde doğru yalnız kovboy tribiyile yol almayı başlayın. I'm a lonesome cowboy... loy loy loy

#### TRENCHES' A BİR KERE DAHA, CHAMBERS OF TULUN' DEN DÖNÜŞ

İlk yerden çıkışın ve motorunuzdan inin. Sağa doğru yürüyün ve kuzeydeki mavi merdivenleri çıkışın. Çıkarken, doğuya dönün ve buradan yukarı tırmanın. Güneye dönün. Önündeki kolu çekin ve artık ulaşılabilir hale gelen odaya girin. Şimdi Lara' yi birkaç dar geçitten geçiriniz. İlk önce geçmişten düşmeden önce, daha sonra karşınıza çıkacak olan bir duvar parçasını vurun. Aşağıya düşün ve kenara tutunun. Diğer bölümde geçene kadar sola doğru kayın. Güneye dönün ve tavana tutunun. Diğer tarafa maymun yürüyüşü yapın. Diğer tarafa ulaşır ulaşmadır sağa dönün. Duvarın sağ tarafında bir kapı goreceksiniz. Çatı anahtarını kullanarak bu kapıyı açın. Kuzeye dönün ve diğer tarafa ziplayın. Sola doğru gidin ve yukarı çıkışın. Bu hol boyunca yürüyün ve merdivenlerden çıkışın. Burada sizin lazer scope' unuzla vurabileceğiniz bir düğme olacak. Vurduktan sonra tekrar

aşağıya düşün ve motorunuza binin. Kuzeye yönelen iki merdiveni görerne kadar batıya doğru sürmeye devam edin. Nitronuzu kulanarak, sağ taraftaki merdivenlerden yukarıya sürün. Bu motorsikletin uzuuuun bir bakıma ihtiyacı olacak. Nitroya basılı tutmayı unutmayın. Eğer bunu yapmazsanız, şu sıkıcı geri dön baştanlarla uğraşmak zorunda kalacaksınız, hani ben demiş olyim. Moto-

runuzdan inin ve doğudaki duvara doğru yürüyün. Buradaki merdivenden tırmanın ve hol boyunca yürüyün. Bu bölümde de gule gule diyebilirsiniz; şimdilik.

#### STREET BAZAAR

Aşağı düşün ve yerdeki adama doğru ilerleyin. Sahneden sonra Mine Detonator Body' yi alın. Batıda masaya doğru yürüyün ve kulubunu alın. Buradaki arabanın yanına gidin ve Car-Jack Body' yi alın. Günaydeki duvara yürüyün ve kırmızı düğmeye basın. Evet, büyüklerinden o kırmızı duğmeler asla basmanız gerektiğini

öğrendiğinizi biliyorum ama bu kez filmlerdeki kadar kötü bir durum yok. Sadece bir kapı açılıyor burada Lara' yi buradan götürüp merdivenleri çıkartın. Tepeye ulaşır ulaşmadır bu alanın kuzeydeki en uç noktasına gidin. Sağa ziplayın ve tavana tutunun. Altındaki bir bloğa düşene kadar doğuya doğru maymun yürüyüşü yapın. Güney duvarına dönün ve dar geçide tırmanıp girin. Diğer odaya döküktürken sonra güney duvarındaki en yüksek noktasına tırmanın. Car-Jack parçalarını birleştirin ve tepenizdeki tavanı açmak için kullanın. Yukarıda açılan bu yeni alana tırmanın. Burada bir taştan ışık gelip gittiğini fark edeceksiniz. Bunun arkasına gecerseniz bir kutuya rastlayacaksınız. Kutuyu yoldan çekin. Üzerinde nesne bulunan kutuyu bu ışıklı yere yerleştirin. Burada başka bir sahne seyredeceksiniz. Şimdi doğuya; mavi köprüye gitmeniz gereklili(Malabadi Köprüsü). Zipla-

yın ve diğer taraftaki duvara tutun. Sola doğru düşene kadar kayıklın. Buradaki deliğe tırmanın ve diğer tarafından inin. Lara, burada birkaç bölüm boyunca kayaç. Bu onemli işlem bittikten hemen sonra doğuya dönüp diğer bir odaya girin. İlk kesişimde güneye dönün ve ahşap bir rampadan aşağıya doğru yürüyün. Bundan sonra batıya dönün ve bu alana doğru yürüyün. Eğer bunu yaparsanız kafasız asker gelir. Buradan sonra Mine Position Data' yi alın ve yukarıdaki alana tekrar yürüyün. Mine Position Data ile Mine Detonator Body' yi birleştirerek Mine Detonator' u oluşturun. Ben de başını oluşturmam. Bir boğa daha çıkacak meydana, huooow, toroooll! Lara, boğayı kutulara geçirebilmek için odanın güneybatı köşesinde durmalıdır; söylevin öyle yapsın Boğayı hamburgere çevirdikten sonra açtığı pasajdan içeri girin. Burada alınacak ders te sudur bu arada: boğaların etinden olduğu kadar gücünden de faydalansılsın. Buradan en yukarıdaki bölümde çıkışın. Güneye dönün ve bu yoldan aşağıya inin. Burada donebildiğiniz ilk yerden güneye dönün. Böylece bu bölüm de bitecek ve siz tekrar Trenches' e yolcu...

#### YINE Mİ TRENCHES BE?, STREET BAZAAR DÖNÜŞÜ...

İlk hol boyunca batıya dönün. Kuzeye dönüp mavi merdivenleri çıkışın. Daha sonra sol, tekrar sol, sağ ve tekrar sağ şeklindeki merdivenlerle devam edecek. Daha sonra doğudaki yükseltiye tırmanın. Yarısı kumla kaplı olan bloğa tırmanın. Doğuya dönün ve ziplayıp bir üst bölümde tırmanın. Şu anda motorsikletinizi bırakığınız yere geri domuş olmanız gereklidir. Eğer değilseniz bu guide' in bir yerinde yanlış yaptınız demektir. Tekrar LEVEL Şubat sayısına dönün ve baştan oynayın keh keh keh. Yok eğer doğru geldiyseniz siz tebrik ederim. Gelecek sayıda artık final diyor ve bu tam çözümün dördüncü ve son bölümyle karşınızda oluyoruz. Ha unutmadan, geçmiş bayramınız kutlu olsun arkadaşlar, sevgiler, Bye&Smile

# PC HİLELERİ

Hile yapmaya devam ediyoruz...

## Rally Championship

Dördüncü oyuncunun ismi olarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



Kod	Sonuç
world class	A8 Championship açılır
turbo challenge	A8 Arabalan Single Race ve Time Trial da açılır
max power	Gizli Citroen WRC arabası açılır
throw me a bone	Citroen Saxo WRCyi açar
give me time	Extra 1 dakika garaj zamanı(Garajda Tye basın)
group b	Bonus Araba
mooserati	Bonus Araba
lambaaghini	Bonus Araba
spud car	Bonus Araba
precious things	Bonus Araba
furry dice	Bonus Araba
mf hotback	Bonus Araba
tree hugger	Bonus Araba
radio car	Radyo kontrollü araba
arcade unlimited	Arcade Mode'da enerjiniz olur
arcade action	Arcade Mode'da sürprizlerle karşılaşırız



"C:\Gorky17\Gorky.exe" -760722

Oyunu bu şekilde başlattıktan sonra, oyun sırasında [Q]ya basarak savaş kazanabilirsiniz.

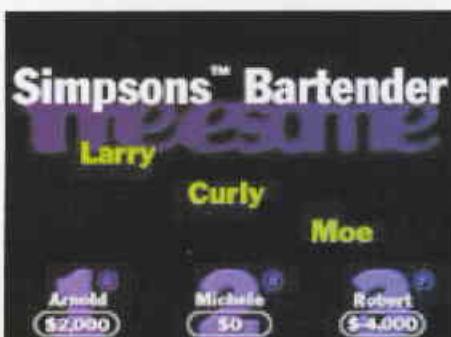
## You Dont Know Jack

**Demo Mode** Oyunun başında, "For additional options press Escape," yazısı çıktıktan sonra D'ye basarsanız demo moduna geçersiniz.

**Komik İsimler** Sunucu sizden isminizi girmenizi istediyinde, girmeyin. 10-15 saniye sonra size bağıracak, yine beklemeye devam eder. Bir 10-15 saniye sonra isminizi girmemekte israr ederseniz, size "komik" bir isim verecektir.

**Küfür Etmek** Sunucuya biraz dalga geçmek istiyorsanız (ve oyunu kaybetmemi de göze alırsanız) "FUCK YOU" yazın. Bir oyunda bunu üç kere yapabilirsiniz ve her yazdığınızdı daha değişik "İlgincilikler" olduğunu göreceksiniz.

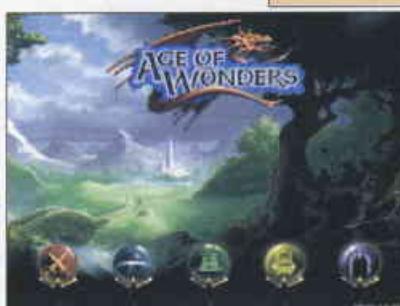
**FiberOptic Field Trip Sorusu** Oyunda normalde bulunmayan bu soru türününe gelebilme için, üçüncü veya dördüncü sorunuzun "Gilberish Question" olması gerekiyor. Eğer üçüncü sorunuz Gilberish Question olursa yedinci, dördüncü sorunuz Gilberish Question olursa sekizinci sorunuz FiberOptic Field Trip sorusu olacaktır.



## Age of Wonders

### Cheat Mode

Oyunu aynen Gorky 17 hilesinde anlattığım gibi Çalıştır seçenekinden, ama tire işaretinden sonra beatrix yazarak çalıştırın (yanı: "C:\Age of Wonders\ow.exe" -beatrix)



### Sonuç

Gold	1000 Altın
Mana	1000 Mana kristali
Fog	Savaş sisini aç/kapa
explore	Araştırmayı aç/kapa
Spells	Bütün büyüler hazır
Win	Bölümü kazandırır
Lose	Bölümü kaybettirir
Freemove	İstediğiniz kadar yürüyen
Towns	Bütün serbest köyler sizin olur
Research	Bütün büyülerini araştırır
ah teer	Bütün büyüler ve full altın

Oyun sırasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına bastığınızda [PING] diye bir ses duymalısınız artık hileleri girebilirsiniz demektir.

## Star Trek Hidden Evil

### Kod

kirk  
spock  
bones  
scotty

### Sonuç

Sonsuz enerji  
Bölümü geç  
Hypospray Envanterinize eklenir  
Bütün anahtarlar sizin olur



Oyunu oynarken bu hileleri girebilirsiniz



## Gangsters

**\$50,000:**

Lieutenant Section Type  
Ekranına geldiğinizde  
LOVE HANSON yazın.

### Serbest Bölge

Gang Organizer ekranında, şehir haritasına gidin. Herhangi bir iş hakkindaki bilgi kutusunu

açın ve mouse'u bu kutunun üzerinde bir süre tutun ki "Return to base" yazısı çıksın. Oraya tıklayın ve hey, o iş elde edersiniz. Eğer isterseñiz, işinizi hemen satabilir ve para kazanabilirsiniz. Veya bir hafta bekleyip o iş halletmesi için birisini gönderebilirsiniz.

### Herkese \$3000

Lieutenant ekranında D + A + R + T tuşlarına basılı tutarsanız her adamınıza 3000 dolar gider.

### Beleş araba ve eşya

Lieutenant's page of the Gang Organizer ekranına gidin, Cars menüsünü açın ve "Black Market" ekranına geçin. İstediğiniz arabaya tıklayıp para ödeme seçeneklerinin çıkışmasını beklemek yerine, istediğiniz arabayı hızlı bir şekilde tutup sürükleşin ve Lieutenant'in yanındaki boş kutuya bırakın. Eğer yeterince hızlı davranıbsınızsa arabayı sizi olacaktır ve hiçbir para kaybetmeyeceksiniz. Bu hileyi diğer eşyalar için de kullanabilirsiniz. Not: Bu hileyi, alacağınız eşya için yeterli paranız yokken deneyin, yoksa para kaybedebilirsiniz. Hileyi başarısız da başaramasanz da her seferinde bu ekranдан çıkip yeniden girmelisiniz.



## Braveheart

3D savaş modunda iken DEL tuşuna basılı tutup mesaj yazma seçeneğini çalıştırın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



**sesquipidilian**

Yapay zeka hileleri açılır

**bannockburn**

Bütün düşmanlar ölürl

**the five hundred**

Sizin adamlarınız ölürl

**dresden**

Bütün binalar yanar

**steve reeves**

Bütün adamlarınız güçlenir

**bucks fizz**

Birlikler çekilir

**bastille day**

Duvarlar yıkılır

**haemorrhage**

Kan olmaz

**killcam**

Kameraman ölürl

## Grand Theft Auto 2



**Bol Bol Para**  
\$500000 kazanmak için oyunun başında isminizi mushcash olarak girin.

## Warzone 2100

Aşağıdaki hileleri yapabilmek için oyunu 1.01 versiyonuna patch etmelisiniz

Aşağıdaki kodları girebilmek için önce 'T' tuşuna basın, hileyi girin ve [ENTER]a basın.

**time toggle**

Görev zamanını başlatır/durdurur.

**get off my land**

Haritadaki bütün düşmanlar ölürl

**show me the power**

1000 extra güç verir

**whale fin**

1000 extra güç verir

**hallo mein schatz**

Sonraki bölüme geçer

**work harder**

Bütün araştırmalar yapılır

**double up**

Bütün birimler iki kat gücü olur

**timedemo**

Oyunun motoru hakkında bilgi verir

**kill selected**

O an seçili birimler ölürl

**easy**

Kolay zorluk

**normal**

Normal zorluk

**hard**

Zor zorluk

**version**

Oyunun versiyonunu gösterir

**john kettley**

Hava durumunu dönüştürür

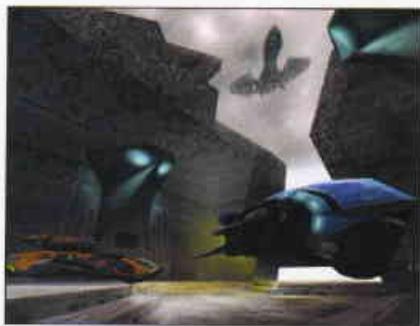
**biffer baker**

Birimler ölümsüz olur

**shakey**

Birimler öldüğünde ekran sallanır

## Battlezone 2



Bu kodları kullanabilmek için, önce [CTRL] ve ['] tuşlarına basılı tutup konsolu getirin. Daha sonra bu hileleri girin.

**game.cheat bzbody** Sonsuz kalkan

**game.cheat bzfree** Sonsuz kaynak ve pilot

**game.cheat bzradar** Bütün harita açık

**game.cheat bztn** Sonsuz cepheane

**game.cheat bzview** Comsat Link için hiçbirşey yapmanız gereklmez





# PLAYSTATION HİLELERİ

Kurnazlıklar sayfası...

## Road Rash Jailbreak

### Oyuna çabuk başlamak

"Solo"yu seçin ve geri sayım 2'ye geldiğinde L1 ve X'yi basılı tutun.

### Tutuklanmamak İçin

Polis sizi sağa çektiğinde Start'a basıp Restart'ı seçin.

### Cattle Prod silahı

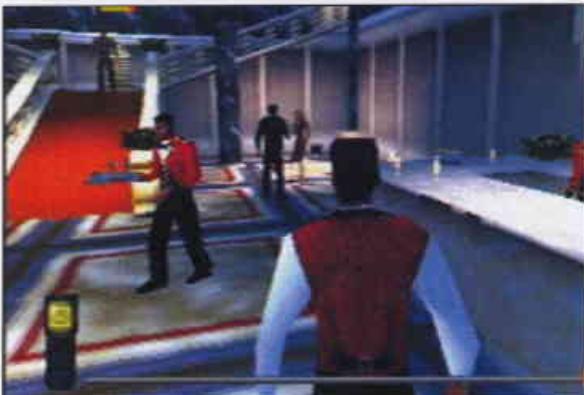
Polis sizi tutuklamaya geldiğinde elinizi kullanın ve tam size şok silahıyla saldırdığı anda R1'e basın.



## Bloody Roar 2



## Mission Impossible



### Cheat kodları

Load Game seçenekini seçtiğinizde aşağıda kodlardan birini girin. Bad Password denmesine de alıdmayın:

Turbo Mod  
Yapay zekayı kapat  
Uzun atamalar  
Açık çekim  
Yapınının mesajı  
Filmleri göster

GOOUTTAMWAW  
SCAREDSTIFF  
BIONICLUMPER  
IMTIREDTODAY  
TOFFSECRETT  
SEECOOLMOVIE

**Bölüm kodları**  
02 Subpen Mission  
03 Az Russian Embassy  
04 KGB Warehouse  
05 KGB Headquarters  
06 Security Hallway  
07 Underground Sewage Plant  
08 Security Hallway  
09 KGB Headquarters  
10 Russian Embassy  
11 IMF Headquarters  
12 IMF Headquarters  
13 Infirmary  
14 CIA Rooftop  
15 CIA Mainframe Computer  
16 CIA Rooftop  
17 Waterloo Station  
18 Train  
19 Train  
20 Train Roof  
21 Lundquist Base  
22 Tunnel  
23 Mainland  
24 Gunboat

ABEMJOLNVITPG  
OGLESHMVRLL  
OORFFESTIJMN  
EHNUJISURWJM  
GDPSSJOWLJAN  
SGHIIHSIVWRML  
GOOFISKTLMA  
IGCJMMVMRBL  
IODSNINTOMC  
JENMILNHONC  
IMOPNHNKOSCM  
PBFRQUOPPWOB  
PMGKPYUKARIKOSDM  
PAGNOYUKARIKHND  
KEIPPYUKARIKHE  
HDGGFPROMOBC  
IGILGPMLMYBO  
HDGOFTHOMOBC  
IGJDGTMLMYBO  
NGHSMGOTXMG  
MOEECUGHVXH  
MKHEUTSSVJL  
AFOMCUGPVTPG

### Expert mode

Açılış ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun.

### Gado olarak oynamak/Custom Options

Oyunu Arcade modda bitirin. Bu aynı zamanda Custom options seçeneğini de açın.

### Model type seçeneği

Oyunu Story modda bitirin.

### Any cancel point seçeneği

Survival modda 15 veya daha fazla karakteri yenin.

### Recovery speed seçeneği

Oyunu Story modda, hiç Continue hakkı harcamadan bitirin.

### Ekstra kostüm

Oyunu Arcade modda bütün karakterlerle bitirin. Daha sonra karakter seçimi ekranında Start seçeneğine basın. Shen Long'a karşı dövüşmek. Oyunu Arcade modda, hiç Continue hakkı harcamadan bitirin.

### Shen Long olarak oynamak

Shen Long'u yenin.

### Kolay Rage saldırısı

Rakibinize yaklaşın R1'e basın.

### Ekstra kıyafet ve renk

Karakterinizi seçerken, O'ya basılı tutun. Böylece hem kıyafetiniz değişecek hem de hayvan formunuzun rengi değişecektir.

### Dash modu açmak

Story Modunu Shen Long ile bitirirseniz Dash modu açılacaktır.

## Chronicles of the Sword

### Bölüm Şifresi

Load game seçeneğine gelip password ekranına girin.  
SADAIN ilk birkaç bölümü geçmemenizi sağlar.  
MAZOE sizi Faery Gold bölümüne, tam 2. Cd'nin başladığı noktaya götürür.



## Die Hard Trilogy 2

**Cheat kodları**

Oyunu dondurup yukarı aşağıdaki kodları girin

**Büyük kafa modu**

R1, R1, L1, L1,  
Üçgen, Üçgen

**İskelet Modu**

Daire, Kare, Üçgen,  
Üçgen, Kare, Daire

**FPS mode:**

Daire, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare

**Slow motion:**

Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1

**Auto-reload:**

Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire

**Pop Top Mode:**

Kare, Kare, Daire, Daire, R1, R1

**Level select:**

Ana menüde L1, L1, Daire, Daire, Kare, Kare tuşlarına basın



## Fear Effect

**Cheat kodları**

Oyunu dondurup yukarı aşağıdaki kodları girin

**Büyük kafa modu**

R1, R1, L1, L1,  
Üçgen, Üçgen

**İskelet Modu**

Daire, Kare, Üçgen,  
Üçgen, Kare, Daire

**FPS mode:**

Daire, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare

**Slow motion:**

Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1

**Auto-reload:**

Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire

**Pop Top Mode:**

Kare, Kare, Daire, Daire, R1, R1

**Level select:**

Ana menüde L1, L1, Daire, Daire, Kare, Kare tuşlarına basın


**Cheat kodları**

Aşağıdaki kodları girmek için, Options ekranında Credits seçeneğini seçin ve aşağıdakileri girin.

**Ölümüzlük**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Kare

**Tüm silahlar**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Daire

**Max cephe**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Üçgen, Kare, Sol, Üçgen

**Extra cephe**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Sol, Sol, L1, L2

**Bütün silahlarla**
**kolay öldürme**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, R1

**Diğer silahlarla**
**kolay öldürme**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, L1

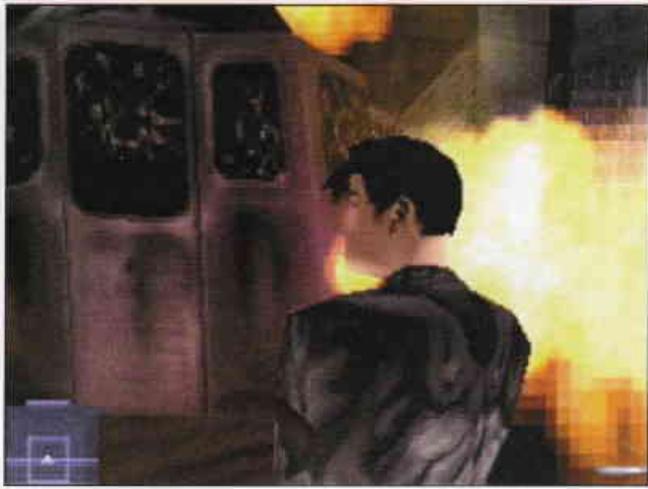
**Bilmeceleri çözme**

L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire,  
Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı

**Expert zorluk**

Aşağı, Aşağı, Aşağı, Üçgen, Aşağı,  
Aşağı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ

## Syphon Filter


**Tüm silahlar ve cephe**

Oyunu dondurup Weapons menüsünün üzerine gelin daha sonra Sağ + L2 + R2 + Daire + Kare + X tuşlarına basılı tutun

**Bölüm seçimi**

Oyunu dondurun, Options menüsünü girin. Select Mission seçeneğini işaretleyin. Daha sonra Sol + L1 + R1 + Select + Kare + X tuşlarına basılı tutun.

**Kolay düşmanlar**

Oyunu dondurun ve MAP seçeneğinin üzerine gelin. Daha sonra Sağ, R1, L2, X tuşlarını basılı tutun.

**Super tabanca**

Oyunu dondurun WEAPONS seçeneğini işaretleyin ve 9MM üzerine gelin. Sol, R2, Select, L1, Kare, and X tuşlarına basılı tutun.

**Bütün filmleri görmek**

İlk bölümdeki sinema ekranına girin. Oyunu dondurun, MAPS seçeneğinin üzerine gelip Sağ, L2, R1, and X tuşlarına basılı tutun.

## WWF SmackDown

Sezon modundaki gizli güreşçiler

Aşağıdaki gizli güreşçileri açmak için,  
yanlarında yazdığı kadar sene  
sezonu başarıyla bitirmeniz lazım



Ivory

1 yıl

Prince Albert

2 yıl

Jacqueline

3 yıl

Viscera

4 yıl

Mideon

6 yıl

Gerald Brisco

7 yıl

Pat Patterson

8 yıl

**Diğer arenalar**

Ortadaki arenanın ortasında Daire (Irish Whip) tuşuna basılı tutarsanız  
diğer arenalar açılır.

**Bitirme hareketi**

Güç metrenizde en az bir daire yandığında bile, güreşçinizin bitiş  
hareketini yaptığı noktada L1 tuşuna basmalısınız.

**Silah almak**

Maç sırasında ringe bakarken L1 tuşuna basın. Silah değiştirmek için  
elinizdeki silahı ringden dışarıya atın. Ringe yakınlaşın ve L1'e basıp  
ringin altından yeni bir silah alın. Böyle böyle istediğiniz silahı bulana  
kadar silahlarınızı değiştirebilirsiniz.

# Half Life ve Ötesi

Gözünüzden belki kaçmıştır, ama Half Life aynı zamanda en çok oynanan Multiplayer oyunlardan biri.

**T**ek kişilik senaryosu mü-kemmel olan Half Life, Multiplayer ortama geçince biraz teklemiştir. Dengesiz silahları ve pek de zevkli olmayan oynanışıdı bunun sebebi. Ve her zaman olduğu gibi, devreye üçüncü kişiler girdi ve Half Life için çeşitli Multiplayer modları (modification'ın kısaltılmış) hazırlamaya başladilar. Ve ortaya onlarca Half Life modu çıktı kısa sürede. Peki bunlardan hangileri diğerlerinden sıyrılmıyor? İşte size yepyeni Multiplay fantazilerinin kapısını ayıracak modları seçtik ve inceledik. Buyurun.

## Cold Ice

<http://www.planethalf-life.com/coldice>

Cold Ice, tamamen yenilenmiş silah sistemine sahip bir deathmatch modu. Half Life'in oynan-



şini daha hızlı ve eğlenceli yapıyor. Bütün silah ve cepheane modelleri (TNT paketleri hariç) buza benzeyen bir görünüğe sahip. Oyna başlar başlamaz ilk farke-deceğiniz, silahlardan ne kadar güçlü olduğu. Güçlü silahlardır, oyunun artırılmış hızıyla da birleşince, reflekslerinizin çok hızlı olmasını gerektiriyor. Geliştirilmiş silahlara ek olarak, tavana atıp etrafa maymun gibi sallanmanza yarayan bir kancanız da bulunuyor. Ama bunu kullanmak için konsola girip şu komutu girme-niz lazım:

## Bind

### [herhangi bir tuş] +hook

Parantez içindeki yazının yerine, parantezleri yazmadan, iste-diğiniz tuşu yazabilirsiniz. Ayrıca, haritada bulunması çok zor olan

yerlere gizlenmiş bir sırt jeti de var. Bunu kullanarak ulaşılması zor noktalara ulaşabiliyorsunuz. Bunu kullanmak için de şu komutu yine konsola girmeniz la-zim:

### Bind [herhangi bir tuş] +jetpack

Cold Ice'da ayrıca Smart HUD Notification System adı verilen bir bilgilendirme sistemi var. Bu sistem size aldığınız silahları, ölümüleri, nesneleri, diğer oyuncuların ne yaptığıni ve puanlarını sesli ve yazılı olarak bildiriyor.

## Silahlar

**Combat Knife** – Levyebe benziyor. Hızlı ama daha az zarar veriyor.

**Crowbar** – Half Life'daki levye.

**Good Wrench** – Yakın dövüşte en güçlü silah.

**PPK** – Yarı otomatik tabanca. Yavaş, ama sağ tuşla susturucu eklenebiliyor.

**Mag 60 Automatic Handgun** – Hızlı, ama isabet oranı iyi değil. İki ateş hızı var.

**M-16** – Her oyuncu bu saldırısıyla başlar. 30 adet 5.56 mm.'lik mermi taşırlı.

**Chaingun** – Tam bir canavar. Mermileri güçsüz olsa da, 5 saniyede 50 mermi sayabiliyor. Sağ tuşla aynı anda altı mermi atabiliyor.

**Sawed off Shotgun** – Çok geniş bir alana hasar verir, ama saçmalari güçsüzdür. İkinci ateş modunda ise patlayıcı saçmalar atar.

**Sniper Rifle** – 7.65 mm.'lik mermiler atar. İkinci ateş modunda, gece görüşü olan dörbünü açar.

**LAW Rocket Launcher** – Gudulu roket atar. İkinci ateş modunda ise lazer güdümlü dört fuze sacar.

**Assault Cannon** – Çok ağır, ama çok güçlü bir silah. 6 top mermisi alır, 2 tam isabet öldürür.

**Grenade Launcher** – Temas edince patlayan bombalar atar. İkinci ateş modunda ise, bomba patlamadan önce 2 saniye bekler.

**USAS-12 Auto Shotgun** – Saniye-

de 10 shotgun mermisi si-kar.

**6-Pack Cluster Grenades** – İçinde altı adet el bombası bulunan bir paket atar. Oyle bir hasar verir ki belli değil.

**Female Assassin Decoy Bombs** – Half Life'daki dar, deri kiyafetli hatun katiller, bu oyunda bomba olarak bulunuyorlar.

**Kamikaze Dynamite Vest** – Cold Ice'daki en manyak silahlı Her tarafı dinamit lokumu kaplı bir ce-ketle ortalıkta dolaştığınızı düşünen. Siz de oleeceksiniz, ama yanınızda beş kişiyi de yanınızda götürürsünüz.

**Chumtoad** – Half Life'daki iğrenç küçük böcekleri hatırlıyor musunuz? İşte bu ondan da iğrenç bir yaratık.

## Science & Industry

<http://www.planethalf-life.com/science-industry>, belki de Half Life için şimdije kadar yapı-



ağırlıkla birlikte kendi fabrikanıza koşmaya başlıyorsunuz

Bu noktada takım arkadaşlarınız siz korumak zorunda. Bilim adamıyla birlikte kendi fabrikanıza ulaşığınız zaman Half Life'da herkesin nefret ettiği siyah çantalı adama gi-dip, bilim adamlının sizin tarafınıza geçmesini sağlamalıñ. Bunu başardığınız zaman, ya yeni bir bilim adamı çalışma operasyonuna katılır veya kendi bilim adamlarınızı korurunuz.

Ölümüne saldınlardan kaçınma-ya çalışsanız iyi olur, çünkü oldugu-nuz zaman Respawn etmiyorsu-nuz. Fabrikanızdaki klonlama makine tarafından geri getirili-yorsunuz, ama bu size yük-lü miktarda paraya malolu-yor. Eğer ki paranız biterse, oyunu da kaybediyorsunuz.

Bir silahın araştırılması bit-iğinde, takımındaki herkes bir sonraki araştırma için oy-kullanıyor. En fazla oyu alan silah geliştiriliyor. Bulu-nan silahları yine fabrikanız-daki silah deposundan para ödeyerek satın alıyorsunuz.

## Action Half Life

<http://www.ahl.action-web.net>

Daha önce Quake 2 için de Action on Quake 2 modunu hazırlayımlar, Half Life'a da gereken önemi verip Action Half Life modunu yapmışlar



mış en tuhaf mod. Takım oyunu üzerine kurulu bir oynamışa sahip. Siz ve takım arkadaşlarınız oyuna bir levye, bir tabanca ve fabrikanızda çalışan dört bilim adamıyla başlıyorsunuz. Bilim adamları sizin için fabrikada yeni silah teknolojileri geliştirmekle yükümlüler. Araştırma hızını artırmak için bilim adamlarınızın sayısını artırmamanız gerekiyor. Rakip takımın üssünü basınca, onların bilim adamlarının yerini bulmalı ve kafasına levye basmalıdır. Bunu başardığınızda, bayılgın bilim adamlını sırtına alı-yorsunuz ve bu ekstra





Bu modun amacı, deathmatch ortamında sıkı bir aksiyon filminin atmosferini verebilmek, bu amaçla Die Hard ve Lethal Weapon'un geçtiği mekanlara benzer haritalara sahip. Şehir blokları, alışveriş merkezleri, depolar gibi gerçek hayatın alınma deathmatch haritaları var. Bircok harita orijinal Quake 2'den Half Life'a dönüştürülmüş. Ama Half Life için yeni oyuncu modelleri de geliştirilmiş ve bu karakterlerin kendine has hareketleri var.

Action Half Life'in diğer deathmatch modlarından en büyük farkı, sağlığınızın iyileştirilemez olması, ama yaralarınızı bandajlamak suretiyle kanamanızı durdurabilirsiniz, yoksa kan kaybindan olibilirsiniz. Hasar modellemesi de orijinal Half Life'dan daha gerçekçi, kafaya sıkılan tek bir kurşun direk ölüm demek.

Action Half Life'a başladığınızda elinizde sadece bıçak oluyor ve Beretta 9mm, Anaconda .44 Magnum veya ekstra atılabilir bıçaklardan birisini seçiyorsunuz. Diğer silahlar ve cephane haritanın çeşitli yerlerine dağılmış durumda. Eğer ikinci bir tabanca bulursanız, iki elinizde tabanca ile John Woo olaylarına girebilirsiniz. Tabancanın haricinde bir tıfek (shotgun, sniper vs.) ve bir eşya (kevlar yeleği vs.) taşıyabiliyorsunuz.

Action Half Life'da klasik deathmatch oyununun haricinde, hayatı kaldığınız süre başına puan aldiğiniz Staying Alive Deathmatch tarzında bir oyun da var.

### Jailbreak

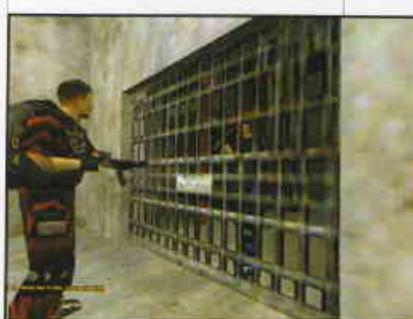
<http://www.planethalfife.com/jailbreak>

Standart Half Life silahları, 2 kale biçiminde yeni harita ve takım arkadaşları arasında bilgi alış-verisi için kullanılan bir radyonun haricinde, Jailbreak'in en ilginç

yani konusu. Amacınız, bütün rakip takımı hapise etmek, ki bunu yapmak için enerjilerini sıfıra indirmeniz gerekiyor. Eğer siz yakalanırsınız, ya bir takım arkadaşınızın hapsine basıp siz kurtarmasını beklersiniz, veya hapsinmeye

yeterli sayıda arkadaşınız düşmesini bekleyip hep beraber garip olanları aşıp kaçmayı deneyebilirsiniz. Eğer bütün takımınız yakalanırsa, idam edilirsiniz ve bir sonraki oyun başlar. Eğer hapse düşen arkadaşlarınızı kurtarmak isterseniz, düşman kaleşine sağlam bir şekilde sızmayı ve hapsinhanenin kapısını açan butonu bulup arkadaşlarınızı serbest bırakmalısınız.

Hapse düştüğünüzde beklemekten sıkılırsanız, kaçmayı deneyebilirsiniz. Ama bunun için sizi birlikte toplam üç tutuklunun olması gerekiyor. Her haps odasında bulunan havalandırma deliğinden kaçmanız gerekiyor, bunun için iki kişi birbirinin omzuna çıkmalı, üçüncü kişi de onların üstünde havalandırma deli-



ğine kadar tırmanmalı. Eğer bu üçüncü kişi kabiliyirse, deli gibi koşup hapsinhanenin kapısını açma düşmesine basmaya çalışmalı.

Her takımın cephane ve silah alabildiği bir cepheanelik var. Normalde düşman takımın buraya girişini engellemek için lazerler veya kapılar vardır. Ama bazı haritalarda bu odalara bir arka giriş bulacaksınız. Eğer cepheaneliğe girebilirseniz, silahsız kalan düşmanlarınızı tavuk gibi avlayabileceksiniz.

### War in Europe

<http://www.planethalfife.com/borderline/mods/wie>

War in Europe'un mantığı çok



basit: 2. Dünya Savaşında Müttefikler veya İttifak Devletleri tarafından birini seçip, çok güçsüz silahlı olan bir piyade olarak başlıyorsunuz. Düşman öldürdükçe, rütbeniz artıyor. 3 fragden sonra hafif makinalılar, 9 fragden sonra sniper tıfekleri ve 11 fragden sonra ise ağır makinalılar alabiliyorsunuz. Her oyun başladığında sizin yanınızda belli sayıda destek birliği veriliyor, yani ekstra can. Eğer ölürseniz, bu canlarınızdan birisini kullanıyorsunuz, ama bütün

canlarınız bitince hayalet olarak oyun bitene kadar etrafta dolayorsunuz. Böylece War in Europe'daki esas amaç, bütün düşmanları temizlemek ve mümkün olan en yüksek rütbeye ulaşmak oluyor.

### Silahlar

**Tıfekler (Rütbe gereklimi)** – M1 Garand, Mavzer

**Hafif Makinalılar (3 Frag)** – Thompson, Sten, MP40, MP44  
**Dürbülü Tıfekler (9 Frag)** – Springfield, Mavser

**Ağır Makinalılar (11 Frag)** – Browning Automatic, MG 42

Oyun sırasında hızlı bir şekilde seçenekler değiştirmek için konsola şu komutları çeşitli tuşlara BIND etseniz iyi olur:

**Changeweapon** – Rütbeniz elverdiğinde silah değiştirebilirsiniz.

**Changeteam** – İttifak veya Müttefik taraflarından birisine geçebilirsiniz.

**Checkplayers** – O an oyundaki

oyuncular hakkında bilgi verir.

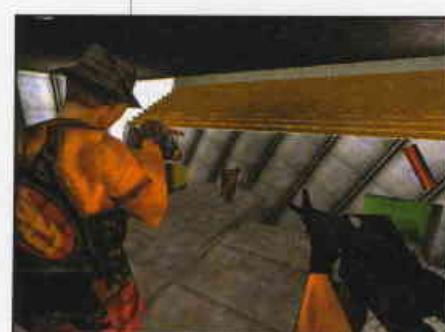
### Checkreinforcements

– Kaç adet canınız kaldığını gösterir.

### Lambda Arena

<http://www.planethalfife.com/la>

Çok ilginç ve bir o kadar da zevkli bir mod. Lambda Arena'nın ana mantığı, küçük bir arenaya giren birçok kişi, ya tek tek, ya da takımlar halinde kışkırtması üzerine kurulu. O an oynamayanlar da seyirci olup arenadaki kışkırtmayı seyrediyorlar. Çok basit ve çok akılçılıcı.



Bir Lambda haritasına girdiğinizde, katılabileceğiniz dört arena olduğunu göreceksiniz. Herbir arena, diğer üçünden tamamen farklıdır, ama oyuncuların skorlarını baktığınızda, diğer arenalardaki oyuncuların skorlarını da görebiliyorsunuz. Olduğunuz zaman ise seyirci olursunuz, kazanan ise dövüşmeye devam eder.

Bir arenaya girdiğinizde elinizde sadece levye bulunur ve her turden bir silah seçmeniz istenir: Tabancalar, tıfekler, denyesel silahlar ve patlayıcılar. Daha sonra da er meydanına çıkarsınız ve rakibinizle kıyasıya mücadele edersiniz. Hepsi bu.

### Snark Wars

<http://www.planethalfife.com/snarkwars/>

Half Life'daki minik yaratıkları hatırlıyor musunuz? Hani şu ortaEGA attığınız anda en yakındaki düşmanın (veya sizin) kafasının etini yiyip bitirene kadar rahat vermeyen minik, sevimsiz yaratığı? İşte, onun adı Snark ve Snark Wars adlı bu mod tamamen Snark'lar üzerinde kurulu silah ve haritalardan oluşmuş. Paniğe hazır olsanız iyi olur.



Snark Wars'a elinizde bir 357 Magnum ile başlıyorsunuz. Daha sonra elde edeceğiniz silahlardan arasında standart bir MP5, bir Snark Tabancası, Snark tüfeği, Snark bombaları, Snark mayını, Snark bazuğu ve vurdugu rakibinizi Snark'a çeviren bir işin silahı var. Bu kadar Snark silahının bir anda patladığı bir ortamda, tahmin edeceğiniz gibi, tam bir panik ve kaos havası hukum sürüyor. Sürüler halinde en yakındaki canlıya saldırın Snarklardan fellik fellik kaçmak zorunda olduğunuz için, düşmanlarınızla ilgilenmeye vakınız kalmıyor. Ama bu sizi soğutmasın, Snark Wars'u Net üzerinden oynarken birçok kez gülmekten yerlere yuvarlanarak, özellikle de peşindeki sürüyle Snark'la nereye kaçacağını şaşırıp böğüre böğüre koşturan Mad-dog'un hareketlerini izlerken...

#### Oz Deathmatch

<http://www.planethalf-life.com/oz/>

Oz Deathmatch, Half Life deathmatch özelliğini enince ayrintısına kadar değiştirebildiğiniz mükemmel bir deathmatch modu. İçinde bulunan birçok cfg dosyasını isteğinize göre ayarlayıp, sadece size özel bir deathmatch ortamı yaratmanız mümkün. Mesela, sadece kafaya isabetlerin öldürmesini mi istiyorsunuz? Kolay, diğer vücut bölümleme isabetlerin verdiği hasarı katpatın yeter.

Oz Deathmatch ayrıca oynanısha kendine has bazı yenilikler de



katıyor. Mesela, Cold Ice'daki gibi bir kanca ve oyuncuya çeşitli güçler kazandıran runeler. Bu rune'ların avantajları görünmezlik, kalkan, sağlığı yeniden kazanma, levyenin tek darbede öldürmesi ve basit tabancanın bir sniper silahına dönümesi gibi özellikler. Ama ne yazık ki bir seferde yanınızda sadece bir rune taşıyabiliyorsunuz, o yüzden seçiminizi iyi yapmanız lazımdır.

#### Team Fortress Classic

<http://www.teamfortressclassic.com>

TFC, Half Life için bir moddan öte, tam anlamıyla yeni bir oyun gibi. Yeni karakterleri yeni silahlar, yeni bir arabirim ve tamamen farklı bir oyun içimi sunuyor. TFC'nin arkasındaki mantık tamamen takım oyununa dayalı ve bir takımın toplam gücünün, onu oluşturan oyuncuların toplam gücünden daha fazla olduğunu bir gerçek.



Oyuna başlarken her oyuncu kendine bir karakter seçiyor. Her karakterin belli zayıf yanları var ve bu zayıflıklar ancak diğer karakterlerin güçlü yanları sayesinde tamamlanabiliyor, yani bireysel oy奴anlar ölümle mahkûmudur. Ağır Makinalılar, Alev Makinası kullananlar, mühendisler beraber çalışırken, sniper, casus ve izci gibi karakterler daha çok yalnız çalışıyorlar. Ama başarı, bir takım halinde çalışmanızına bağlı.

Basit olarak söylemek gereklisse, Team Fortress Classic kadar derin bir oynanışa sahip bir başka mod yok. Seçebileceğiniz karakterlerin çeşitliliği siz aylarca TFC manyağı edebilir. Ayrıca, deathmatch ve Capture the Flag haricinde yeni multiplayer oyunu türleri de getiriyor. Assassination'da, savunmasız bir adamı (başkan) koruyan bir grup askere karşı, başkanı öldürmeye çalışan

bir grup paralı asker olabilir, sırayla belli bölgeleri ele geçirmeye çalışığınız Territorial Control oyunlarına katılabilirsiniz. Ne isterseniz isteyin, Team Fortress Classic bu sıralar oynayabileceğiniz en sağlam multiplay oyunlarından biri ve çok yakında bu ay İlk Bakış'ını yaptığımız Team Fortress 2 de gelecek ve işte o zaman Internet birbirine girecek.

#### Counter Strike

<http://www.counter-strike.net/>

Huyum kursun, en iyi en sona saklamayı severim. Ve təhmin ettiğiniz gibi, Counter Strike'da şu an Half Life için bulup bulabileceğiniz en iyi mod. Aslında bu oyuna "mod" demek yapıcı, dahi genç Minh Le'ye haksızlık etmek olur. Counter Strike, Half Life grafik motorunu kullanan tamamen yeni ve mükemmel bir multiplay oyun. Ve bu lanet oyun geçtiğimiz ay içinde dergideki her insanı bir veba virüsü gibi sardı ve neredeyse bir hafta bu oyuncunun başında sabahladı. Evet dostlar, burada Quake 3'ten, Delta Force'dan ve hatta Unreal Tournament'tan bile daha iyi bir multiplay oyun deneyiminden bahsediyoruz. Tabii zekvler ve renkler tartışılmaz, ama bu bence böyle. Ve oyuncunun tamamının koca bir firma tarafından değil de girişimci, yetenekli ve 22 yaşında bir genç tarafından yapıldığı ve Internet üzerinden ücretsiz olarak dağıtıldığı da gözönünde alınır. Counter Strike'a olan saygınız bir kat daha artacaktır, eminim.

CS'in mantığı çok basit, oyuncular terörist ve anti-terörist olarak iki takıma ayrılır ve bulundukları haritadaki görevleri yerine getirmeye çalışırlar. Bu görevler anti terör timi için rehineleri kurtarmak, hapishaneden kaçanları durdurmak, bir bombayı imha etmek ve bir VIP'yi suikastten korumakken, teröristler için rehinelerin kurtarılmasını önlemek, hapishaneden kaçmak, hedefi bombalamak ve VIP'yi öldürmek olarak değerlendir. Her iki timin de alabildiği çok çeşitli silahlar ve mühimmat var ve bu silah sistemi bir FPS'de şimdide kadar görülenlerin içinde en mantıklı.



Görevi başarıran taraf çok para kazanırken, diğer tarafa da bir miktar para verilir ama başarı oranına göre bu para miktarı değişir. Böylece başarılı olan taraf kısa sürede elde edeceğii mutlulukla silah gücüyle rakibini ezebilir, ama akılçılca kurulan tuzaklar, kişisel beceri ve biraz da şansla kimin güçlü olduğu farketmeden oyunu kazanabilirsiniz.

Şu an Internet üzerinden oyunun 6.0 Beta versiyonunu çekebilirsiniz. Bu versiyonda toplam 18 harita ve otuza yakın silah ve mühimmat var. Butün silahlar gerçek hayatımdan alınma ve mükemmel çizim/animasyonlara sahipler. Ayrıca gerçekçilik açısından sizinle onlarca silah ve bınlara ait topnalar cepheye değil, sadece bir tüfek çeşidi, bir tabanca çeşidi, bir bıçak (ki bunu kalınca öldürünüz demektir) ve üç el bombası taşıyabiliyorsunuz. Beşinci olarak da teröristler yanlarına patlayıcı alabiliyorlar.

Son söz olarak şunu söylemek istiyorum, Counter Strike multiplay oyunları listedimizde birden bir ilk sırada yerlesmiş bile. Tek bir kişinin böyle bir işi ortaya çıkartabilmediğini görünce, insan düşünüyor. BIZ HALA NEDEN OYUN YAPMIYORUUUUZ??!!

Şu ana kadar anlatlığımız Half Life modlarından sadece Action Half Life ve Counter Strike 6.0b Türkiye'de hızlı bir şekilde oynanabiliyor. Bunun için [www.sanane.com](http://www.sanane.com)'dan Sanane'nin Half Life server programını çekmeli ve Half Life klasörünün içinde çalıstırılmasını. Daha sonra Half Life'dan Internet Games seçenekine girip istediğiniz oyuna bağlanabilirsiniz, tabii önce mod'u Internet'ten indirip kurmuş olmanız şartıyla.

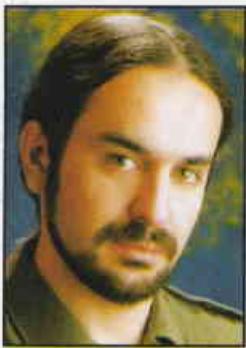
**Sinan Akkol**

# Müşteri Her Zaman Zavallıdır!

**H**ele söz konusu olan ülkemiz bilgisayar piyasası ise zavallı oldukça zayıf kalır. Çünkü pek çok insanın gözünde biz kullanıcılar 1\$lık kar marjı, güdülesi koynular, yolunacak kazalar anlamına geliyoruz. Bşim piyasada kullanıcı memnuniyeti, ticaret ahlaki ve benzer etik değerler genelde 25 cent bile etmez.

Piyasada fiyatlar bir düşüp bir kalkıyor. Sizce ne için? Birileri birilerine oyun yapıp duruyor da ondan. Bunların hepsi ticari oyuncular. Bir gün 280\$'a işlemci alıyoruz diğer gün 400\$ oluyor fiyatı sonra bir bakıyoruz 200\$ olmuş bu sefer. Arada o işlemciye 400\$ verenlerin bu ticari oyuncuların kurbanı olmak dışında günahı ne?

Piyasa günden güne bir teknoloji çöplüğüne dönüyor. Piyasadaki RAM'lere bir bakın. Çoğu üçüncü sınıf, çoğu adı. Her ürünün ancak en düşük kalitesini bulabiliyorsunuz. Mesela piyasada son araştırdığımızda 7200rpm hard-disk yoktu. Bu nasıl bir iştir. Hadi bir markanın bir modelinin bulunmaması anlaşılır ama piyasadan komple bir ürün grubu nasıl olurda çekilebilir.



Tuğbek Ölek

Mesela bilgisayar kasaları. Piyasada satılan kasaların çoğu üçüncü sınıf. Bir iki marka haricinde bırakın bilgisayar kasası çöp tenekesi olmayı bile hak etmiyorlar. Üstelik bilgili olmanız veya bu işlerden anlamanızın size hiçbir karı yok. Çünkü piyasaya oylesine kuşatılmış ki kaliteli ürünler kalitesizlerin önüne geçmeye zorlanıyor. Bulunmaları zor olduğu gibi pek çoğu piyasaya girecek girmez tükeniyor. Çünkü bu piyasada kalite 25 centlik bir indirimden geri planda.

Hele bir de bilinçsiz bir kullanıcı iseniz? Bu işten anlamayan biri olarak gidip toplama bir bilgisayar almaya kalkın. Tüm parçaların kararını satıcıya bırakın. Pek çoğu eline geçirdiği bütün kalitesiz ürünleri dolduracaktır. Ancak burada suçlanması gereken birey olarak satıcılar değil bir bütün olarak kullanıcılar. Kullanıcılar fiyatından çok kaliteye önem vermediği, haklarını aramayı bilmediği ve ortak bir ses yaratmadığı sürece piyasamız bir adım oteye gitmeyecek. Çünkü satıcıları doğru yola sokabilecek tek güç onlara para verenler, yani kullanıcılar yani biziz. Biz ne yapabiliriz? Bunu daha uzun bir vakitte konuşalım.

## LEVEL Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henuz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

## LEVEL Performans

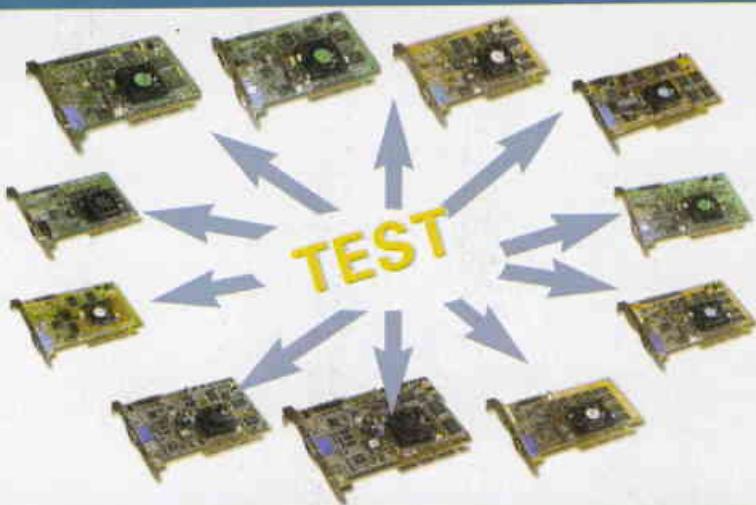
Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almayı hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülüz bırakmaycağız.

## LEVEL Ekonomi

Ekonominin büyük çoğunluğunda rafha karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen新产品lere gidecek.

11 Ekran Kartının

## KARŞILAŞTIRMALI Testi



Bu ay ekran kartlarına doyacağiz. Çünkü tam 11 ekran kartı incelememiz var.

## Haberler

sf 116

## 11 Ekran Kartı Sınavda!

sf 118

## Aynı Ürünleri

TEAC  
**PowerMax 2000** sf 123

NEC  
**FE700** sf 123

DIAMOND  
**SupraMax USB 560** sf 124

LEADTEK  
**WinSurf USB** sf 124

HAUPPAUGE  
**WINTV USB** sf 125

SONY  
**GPD-L150** sf 125

**Ace's Zone** sf 126

**Donanım Pazarı** sf 127

**Mektup** sf 128

## USB 2.0 Geliyor

USB cihazlar bir yandan yaygınlaşadı- sun USB 2.0 standartı geldi kopya da- yındı. Bu ay içinde sekiz büyük mikroçip üreticisi firma USB 2.0'a destek verecek.



lerini ve USB 2.0'ı kontrol eden çipleri üreteceklerini açıkladılar. Ayrıca Tokyo'daki Intel Developers Forum'da USB 2.0 veriyolunu kullanan ilk cihaz olan bir scanner'in gösterimi yapıldı. USB 2.0 şuan mevcut olan USB 1.1'den tam 40 kat daha hızlı. Saniyede 480Megabit (60MB/sn) veri aktarabilen bu veriyolunun USB'nin kullanım alanlarını genişletmesi bekleniyor. USB 2.0'ın hızı neredeyse UDMA 66 IDE veriyoluna denk ve standart T100 network bağlantısından 5 kat daha hızlı.

## nVidia X-BOX'a hayat verecek

nVidia'nın Microsoft'un ses getiren kon- sol cihazı X-BOX'un grafik çipini üreteceği açıklandı. PC pazarının avucunun içine alan nVidia'nın bununla yetinmeyecek konsol piyasasına da göz dikmesi konsol dünyasında ki yeni rakipleri NEC ve SONY'yi oldukça ürküttü. NV10 (GeForce'un teknik adı) çipinin eriştiği büyük başarının keyfini sürekli nVidia bir yandan da yeni çiplerini hazırlıyor. Buna rağmen NV11'in GeForce'ün bir buçuk katı ve NV15'in ise GeForce'ün üç katı performans ile çalışması bekleniyor. X-Box'da kullanılağa olan çip ise NV20 veya daha üst bir model olacak.



## Voodoo 4 ve 5'ler Yaklaşıyor

### Ancak Bir Eksikle

**3**dfx uzun süredir bir sessizlik içinde... Son olarak Voodoo4 ve 5'lere güç verecek olan Napalm (VSA-100) çipini ve bu yeni çiple birlikte kullanılacak olan yeni teknolojileri tanıtan 3dfx'den uzun süredir ses çıkmıyordu. Ancak firma sessizliğini bozarak Game Developers Conference'da sorunsuz olarak çalışan Voodoo5'lerin gösterimini yaptı. 3dfx daha önce Cebit fuarında da aynı şey denemiş ancak Cebit'e getirilen numuneler pek çok sorun çıkarmıştı. Bu sefer 3dfx'ı üzmemen Voodoo5'ler özellikle Full Scene Anti-Aliasing özelliğile göz doldurdu.

Sorunsuz çalışan bir örneğin GDC 2000'de boy göstermesi Voodoo4 ve Voodoo5'lerin bitime yaklaştığını gösteriyor. 3dfx bu kartları Nisan sonunda piyasaya sürmeyi planlıyor. Ancak bu tarih Mayıs ayında kayabilir. 3dfx'in nVidia'nın bir sonraki çiplinden önce çıkmaya çalıştığını tahmin etmek hiç de güç değil. Ancak Voodoo'lardan biri daha piyasaya çıkamadan tarihe karşı 4 VSA-100 çipine ve 128MB RAM'e sa-



hip olan Voodoo5 6000 versiyonunun üretiminden vaz geçildi. Kart oldukça yüksek bir fiyata sahip olmasının yanı sıra anakarttan gelen güç onu beslemeye yetmediğinden external bir adaptöre sahip olacaktı.

Ancak diğer modellerde herhangi bir aksama yok ve fiyatları da şimdiden aşağı yukarı belli oldu. Modellere göre fiyatlar şöyle:

Voodoo4 4500 (32MB RAM; 1XVSA-100)	199\$
Voodoo5 5000 (32MB RAM; 2XVSA-100)	249\$
Voodoo5 5500 (64MB RAM; 2XVSA-100)	310\$

## Cpu Bond 007

### The Gigahertz Is Not Enough

**A**rtık anladınız sanırım. Dergimizin bu köşesi bir süre daha AMD ile Intel arasındaki çalışmaya sahne olacak. Ancak bir daha bu ay ki kadar heyecanlı bir hikaye duyacağınızı sanmıyorum. Bu ay işlemci dünyası kendi tarihinde bir kilometre taşı 1000MHz; diğer adıyla Gigahertz'i geride bıraktı.

Ancak ay başında en az bunun kadar önemli gelişmeler vardı. İlk gelişme iki üreticinin de birbirini ardına fiyatları düşürmesiydi. Bir anda işlemci fiyatları %20 ila %30 arası düştü. Bu arada geçen ay bahsettiğimiz Pentium III darboğazı aşıldı. Kisacısı piyasa kendini biraz toparlayıp geçen ay ki allâh bullâk halinden kurtuldu. Tabii bu gelişmeler beraberinde PC satışlarında hızlanma ve piyasada hareketlilik getirdi.

Bu arada herkes 1GHz'in ilk olarak kimin tarafından çıkarılacağını konuşuyordu ve genel kanı AMD'nin ilk olacağı yönündeydi. Ancak bu arada beklenmeyen bir gelişme oldu ve Mart'ın içinde HP 1GHz'lık Pentium III'ye sahip PC'leri piyasaya suneceğini duyurdu. Bu akılları biraz karıştırdı. Çünkü herkes haber almak için AMD ve Intel'e kulak kabartmıştı. HP'nin bu duyurusunu anlamış çok basit di. Intel Mart ayı içinde 1GHz'lık işlemcileri piyasaya sunabilecek duruma erişmişti. Sınırlar gerildi. Demek ki Intel'de bu ana çok yakındı. Acaba kim bu kilometre ta-



sını yerine koysaktu. Ama bu gergin bekleyiş sadece iki gün sürdü. Martin 5'inde 1GHz'lık Athlon'un duyurusunu yapan AMD 6 Mart 2000 sabahı 1GHz'lık işlemcilerini piyasaya sürdü.

1GHz'lık işlemcileri ilk kullanma şerefi Compaq'a bahsedildi. Herkes AMD'nin bu tarihî anı kutlayan şölenine hazırlanırken Intel üç gün gecikmeyle de olsa 9 Mart günü 1GHz'lık işlemcileri piyasaya sürdü. Kisacısı yarıç ancak burun farkıyla kazanılmıştı ve buna bir zafer demek pek mümkün değildi. Şölen hazırlıkları iptal edildi.

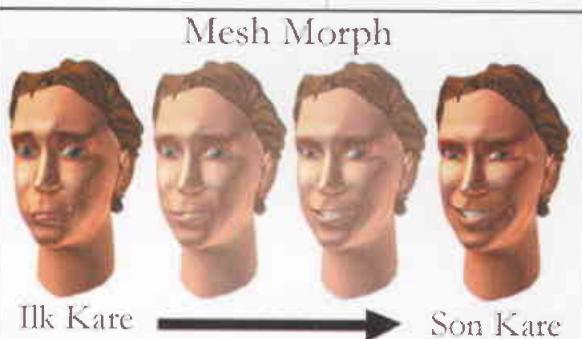
## ATI'ın Karizması

**ATI yeni teknolojileri ile göz dolduruyor**

Bu yıl ki Game Developers Conference'da en çok ses getiren duyuru kuşkusuz X-Box'tı. Ancak onun gölgesinde kalmış olsa bile ATI'nın yeni tanıttığı teknolojilerin bizi oldukça heyecanlandırdı. Geçen sene

hareket eden dudaklar ve gerçek yüz ifadeleri görebileceğiz.

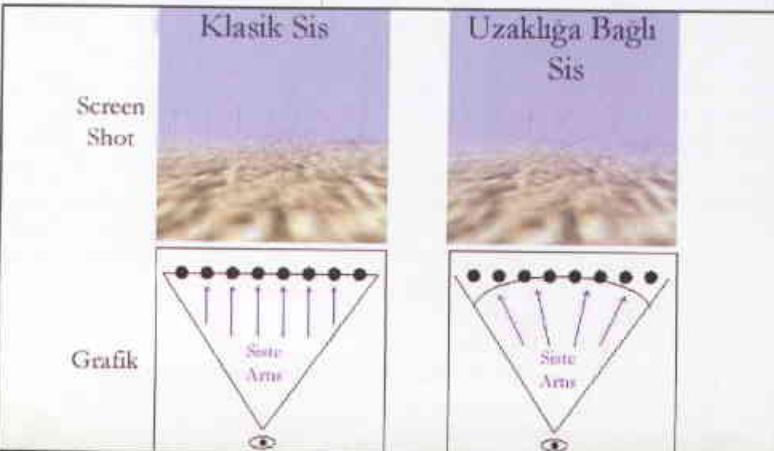
İkinci teknoloji olan Pixel Tapestry ise standart 3D çizim rutinlerini ele alan render motoru. Ancak o da oldukça yükü bir teknolojik özellikler listesi ile geliyor. Cube Environment mapping, Environmental Bump Mapping gibi günümüzün popüler teknolojilerinin yanı sıra Shadow Mapping, Range Based Fog, 3D Textures ve Three Filtered Textures Per Pixel gibi adını yeni duyduğumuz teknolojilere sahip.



ATI Rage 128 ile istenen performansı yakalayamayan firma bu sefer en iynemin peşinde olduğunu açıkça ortaya koydu. Bu yeni teknolojiler iki ana başlığa dayanıyor. Bunlardan biri Charisma Engine diğeri de Pixel Tapestry. Charisma Engine bir geometri işlemci. Yani GeForce'larda ki Transform&Lightning'e denk düşüyor. Ancak peki çok özelliği ile GeForce'ü geride bırakıyor. Bunların başında Skeletal Animation ve Mesh Morph geliyor. Skeletal Animation oyuncılardaki karakterlerin çok daha gerçekçi vücut hareketlerine sahip olmasını sağlıyor. Böylece oyuncılardaki karakterlerin hareketleri takma kol ve ibacaklı ucuz bebeklere değil gerçek insan ve hayvan hareketlerine benzeyecek. Mesh Morph ise bize çok daha gerçekçi yüz hareketleri sağlayacak. Şu an için yüz hareketleri sadece basit poligon hareketleri ve yüzeydeki dokunun değiştirilmesi ile gerçekleştiriliyor. Mesh Morph ile birlikte

Bu özelliklerde kısa açıklama yapılış. Shadow Mapping 3D görüntülerde oluşan gölgelerin ışık kaynağından uzaklaşıkça zayıflamasını sağlıyor. Daha önce bütün gölgeler birbirinin aynısıydı. Ancak bu özelliği sayesinde gölgeler gerçekten olmaları gereki gibi görünebilecekler. 3D Textures ise basit şekillerden oldukça kompleks sonuçlar alabilmenizi sağlıyor. Mesela bir kubu ele alalım. Siz bunun üzerine küçük kürelerden oluşan bir 3D doku yerleştirdiğinizde sonuç küp şeklinde dizilmiş küreler oluyor. Böylece gerçekle çizimi çok zor olan bir nesneyi bu sistem ile kolayca yaratabiliyorsunuz. Three Filtered Textures Per Pixel şu an her seferinde bir piksel için iki doku işleyebilen günümüz kartlarının performansını %50 artırmıyor. Range Based Fog ise 3D çizimlerdeki sis efektinin her bölgenin size uzaklığuna göre çizilmesini sağlıyor. Yani sisler karşınızda bir duvar gibi durmak yerine siz sarmalıyor.

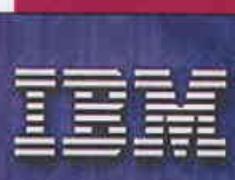
Henüz bu iki motoru kullanacak olan çipin veya kartın ismi belli değil. Ancak ATI vaad ettiklerini kısa sürede gerçekleştirebilirse piyasaya çıktıığı zaman teknolojik özellikler oturak tüm rakiplerinin oldukça önünde olacağı açık. Bekleyip göreceğiz. Bakalım bu sefer ATI rakiplerini kim geçirebilecek mi?



## IBM'den Yeni Teknolojiler

IBM bu ay boş durmadı ve bilim adına yeni buluşlara imzasını attı. Bunlardan ilki yeni bir cip teknolojisidi. CPU'larda da kullanılan mevcut cip teknolojisinin yavaş yavaş sınırlarına gelindi ve yeni bir teknolojinin varlığını ihtiyaç duyuluyordu. Bu yeni buluş ile 2002 yılı içinde 0.08 mikron'luk cipler üretilebilecek. Mevcut işlemciler 0.18 mikron teknolojisini kullanıyor. Bu yeni teknoloji daha sonra 0.05 ve 0.035 mikron'a ilerlenebilecek ve bu bize 4GHzlik işlemcilerin kapısını açacak.

IBM'in ikinci buluşu ise hard-disk'ler konusunda oldu. Bu yeni buluşta nanotechnology ile kimya'yı birlestiren bilim adamları 0.004 mikron'luk, düzenlenebilir partiküler yaratmayı başardı. Bu yeni teknoloji ile ileride hard-disk'lerin 7.5 Terrabyte'ya kadar büyütüleceği öngörelüyor.



## Diamond yeni RIO'yu tanıttı

İlk MP3 Player'larından biri olan RIO'nun yeni modeli tanıtıldı. Geçen ay piyasaya çıkan Rio 500'un ardından gelen RIO 600'un çok farklı olduğunu söylemek mümkün. Zaten siz de yanında ki resimden bunu fark edebilirsiniz. Sanki RIO biraz genleşmiş, spor yapmış, forma girmiş gibi. Bunun ötesinde digital bass, spectrum analyzer ve equalizer gibi yetenekler edinmiş. Ve bir parça daha ahlak kazanmış gibi gözüküyor. Çünkü RIO 600 içinde kullanılan Maverick işlemcisinden bir yeterliği olarak MP3'ler için geliştirilen digital güvenlik sistemini destekleyecek. Yani sadece yasal MP3'ler dinlenebilecek. Bunun ne derece katı bir uygulama olacağını sınırlı bilmiyoruz. Ama kullanıcıların bir MP3'de aradıkları son şey ahlak olsa gerek.



# 11 Ekran Kartı Sınavda!

Bu ay ekran kartlarına doyacağiz. Çünkü tam 11 ekran kartı incelememiz var.

Yolumuz uzun hemen başlayalım

**D**onanım bölümünde grup testlerindense ürün incelemelerine yer vermeyi tercih ediyorum. Çünkü grup testlerini pek sevmiyorum. Grup testleri ürünlerin karşılaştırma açısından oldukça avantajlı olsa da birinden farklı onlarca ürünü bir arada test etmek her birine ayırdığınız zaman ve dikkatizi azaltıyor. Ürün incelemesi yaparken ise her ürünü daha detaylı test etme şansınız oluyor. Ayrıca ürün incelemeleri sayesinde piyasayı gönüne takip edebiliyorum.

Bu ay bu kuralımı bozuyorum. Bu ay incelemelerin 5 sayfasını ekran kartlarının grup testine ayırdım. Çünkü her ekran kartını ayrı ayrı test etmek her geçen gün anlamını yitiriyor. Bunun sebebi kartların bir birinin kopyası olmanın ötesine pek gidememesi. Bu konuya geçen ay ki "GeForce DDR'lar Hakkında Bilmek İstediğiniz Herşey" başlıklı yazida değinmiştim. Fiziksel yapıları ve sürücülerini bir bireinin aynısı olan ekran kartlarını bundan sonra tek tek değil grup halinde incelemeye çalışacağım. Ancak burada atlamanız gereken bir nokta bunun sadece bir birinin aynısı olan kartlar için geçerli olduğunu.

Yani 3dfx, Matrox ve ATI'nın kartlarını yine tek tek inceleyeceğim. Çünkü bu kartlar ve nVidia cipsetlerini kullanan diğer kartlar arasında ciddi farklar var. Kısacası grup testler sadece nVidia cipsetli kartlar için geçerli. Testimizin formattını bir yana bırakıp sonuçlarına gelelim.

Daha sonra her kart için ayrı ayrı yorumlar yapacağım. Ancak baştan sonuçların genel bir değerlendirmesine gitmek daha anlamlı olacak. Testimizde üç tür kart var. Bunlar TNT2 Ultra, GeForce ve DDR RAM'lı GeForce kartları. Testin en belirgin sonucu bu üç tür arasındaki performans

ce'lerla TNT2 Ultra'lar arasındaki performans farkı %120'yi buluyor. Bu bize nVidia'nın 3D grafik performanslarının bir yıldan kısa bir sürede iki kat arttığını gösteriyor.

Peki bundan çıkarmamız gereken pratik sonuçlar ne? Geldiğimiz nokta da TNT2 Ultra'ların fi-

fark. Bu yüzden bir GeForce alacaksanız bunun DDR RAM'lı olması gerektiği de açık.

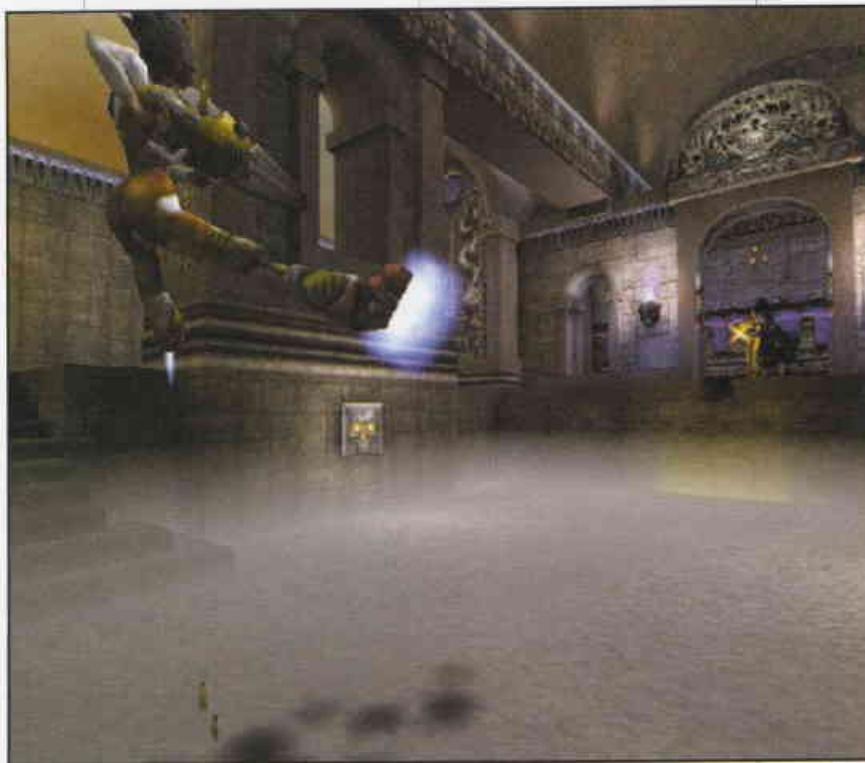
Her grup içindeki skorların dağılımına baktığımızda performans farklarının oldukça düşük olduğunu söyleyoruz. Geçen ay bahsettiğim gibi günümüz ekran kartları arasında performans fark-

ları çok düşük seviyelerde. Bu yüzden performans bizim için seçimde en önemli kriter değil.

Testten çıkan ilginç bir sonuç da Athlon'lar ile Pentium III'lerin farkına dair. Beklentimin tersine Athlon'lar TNT2 Ultra kartlarda Pentium III'lerin çok küçük bir farkla gerisinde kaldı. Ancak GeForce testlerinde Athlonlar ortalama %8 daha hızlıydı. GeForce'lar ile oldukça sorun çıkan Athlon'lar buna rağmen daha hızlı oldukları ispatladılar. Gelecek ay Athlon test sistemimizin anakartını KX133 cipsetli yeni bir ana-

kart ile değiştirince bu fark daha belirgin olacak gibi gözükmüyordu.

Bu arada benchmark sonuçlarını değerlendirirken gözden kaçırılmaman gereken noktalar var. Bunlardan birincisi salt daha hızlı olan bir kartın daha iyi olmadığı. İkinci benchmark skorları içinde bazılarının istisnai olabileceği. Ve son olarak düşük çözünürlüklerde saniyede 160 kare gibi yüksek bir değer ulaştığımızda işlemcilerin performans yetersizlikleri nedeniyle dar boğaz oluşturabileceğii.



farkı. Testin sonuçları gösterdi ki GeForce'lar TNT2 Ultra'lardan %47 daha hızlılar. DDR RAM'lı sahip GeForce'lar ise TNT2 Ultra'lardan %80 daha hızlılar. DDR RAM'lı GeForce'ların SDRAM'lı GeForce'lara performans farkı ise %22.5. Burada unutulmaması gereken bir nokta bu ortalama sonuçlar bularken bütün test sonuçlarını değerlendirdiğimiz Quake2'nin özellikle düşük çözünürlükdeki testlerinde fark işlemci performansındaki darboğaz nedivile azalıyor. Yüksek çözünürlüklerde ise DDR RAM'lı GeFor-

yat performans oranı oldukça düştü. Yani bir GeForce alabiliyorken TNT2 Ultra almak zarar anlamına geliyor. O yüzden yeni ekran kartı alacaklara şiddetle GeForce öneriyorum. Ancak GeForce'ların fiyatı çok da düşük olmadığından ekonomik seçim açısından olantlar TNT2 Ultra ile yeterinmek zorunda kalacak.

İkinci bir nokta DDR RAM'lı GeForce'ların SD-RAM'lılere oranla açık bir fark yaratıyor %22.5'lük performans farkı başta kulağa küçük gelebilir. Ancak oyuncu içinde bu çok ciddi bir



Creative 3D Blaster  
GeForce Pro

İşte Asus oldukça iyi bir tercih olabilir.

#### Creative 3D Blaster GeForce Pro

Creative pek çok rakibinin piyasadan çekilmesi veya başka firmalarca alınması sonucunda en idemli ekran kartı üreticilerinden biri konumuna geldi. Creative sunduğu kalite ile de bu ünvanı hak ediyor. 3D Blaster serisinin son ürünü olan GeForce Pro diğer tüm DDR RAMlı ekran kartlarıyla aynı RAM'e 6ns'lik Infineon'a sahip. Kartın performansı da diğer rakiplerile hemen hemen aynı. DDR cephesindeki Asus V6800, Prophet DDR-DVI

ve GeForce Pro sürekli olarak başa başa paralar ve bu performan mücadeleşinde Prophet'ler

çok küçük bir farkla galip çıktı. Ancak fark gerçekten çok küçük ve bu yüzden üç kartın eş performans da ol-

meraklıları dışında kimseye bir faydası yok. Ancak günümüzde DVD oldukça yaygınlaştı ve TV-Out bu yüzden her geçen gün bir standart haline geliyor. Çünkü Software'e dayalı DVD çözümlerinde filmi TV'ye aktarabilmek için ekran kartının üzerinde TV-Out'a ihtiyacımız var. Tabii sizne TV'den oyunla ne de DVD ile alakam olmaz diyorsanz hiçbir sorun yok.

GeForce Pro'da en çok hoşuma giden özelliklerden biri yanında gelen oyun oldu. Kart ile birlikte gelen Evolution

ve henüz tâhamlanılmış bir oyun. Ancak GeForce'nin en büyük yeteneği olan T&L özelliğini destekliyor. Kart ile birlikte henüz piyasaya çıkmamış GeForce'un hakkını gerçekten verebilecek bir oyun vermek gerçekten ince bir hareket. Hele diğer üreticilerin sadece eskimeye yüz tutmuş ucuz oyunlar verdiği



Guillemot Xentor32

ni düşünce.

GeForce Pro'nın

sizleri asıl mutlu edecek özelliği ise fiyatı. Kartın son kullanıcısı fiyatı sadece 295\$ ve yüksek volumlerde satıldığından bundan daha ucuz da bulunuyorsunuz. Bu yüzden GeForce Pro şu an için en iyi ikinci alternatiften biri olarak gözüküyor. Tabii TV-Out'un yokluğunu akınlardan çıkarmamanız gerekiyor.

#### Guillemot Xentor32

#### Guillemot 3D Prophet

#### Guillemot 3D Prophet DDR-DVI

Guillemot markası ülkemiz piyasasına henüz merhaba dedi. Avrupa'nın en eski ve başarılı ekran kartı üreticilerinden olan Guillemot geçen serie içinde en prestijli ekran kartı üreticilerinden



Guillemot 3D Prophet

diğerini söylemek yanlış olmaz. GeForce Pro'nun tek handikapı TV-Out'a sahip olmaması. Geçen sene bu pek de önemli bir handikap değildi. Sonuçta oyuncular TV-Out ile oynamanın konsol

	Abit Siluro GT2 Ultra	Guillemot Xentor32	PixelView Riva TNT2 Ultra	Abit Siluro GF256	Asus V6600 Deluxe
--	-----------------------	--------------------	---------------------------	-------------------	-------------------

<b>Ithalatçı</b>	Karma, (212) 239 32 00 Tellioglu, (212) 213 34 40	Ufotek, (212) 274 56 60	Multimedya, (212) 216 45 60	Karma, (212) 239 32 00 Tellioglu, (212) 213 34 40	Bogazici, (212) 211 29 29 Orzgi, (212) 273 14 91
------------------	--	-------------------------	-----------------------------	--	---

<b>Ek Özellikler</b>	2165 + %17 KDV 32MB 5ns SDRAM S-Video TV-Out Digital DVI çıkış	1755 + %17 KDV 32MB 6ns SDRAM S-Video TV-Out	1165 + %17 KDV 32MB 5ns SGRAM S-Video TV-Out	2755 + %17 KDV 32 MB 5ns SDRAM S-Video TV-Out Digital DVI çıkış	2875 + %17 KDV 32MB 5ns SGRAM S-Video TV-Out S-Video TV-In 3D Stereo gözlük
----------------------	---	--	--	--	---

<b>Beraberinde Gelen Yazılımlar</b>	Test Drive 5 Shogo WinDVD DVD Player	Xing DVD Player		Test Drive 5 Shogo WinDVD DVD Player	Ulead Video Studio SE Drakan Asus DVD
-------------------------------------	--	-----------------	--	--	---

<b>Teknoloji</b>	4	4	7	7	7
------------------	---	---	---	---	---

<b>Performans</b>	4	5	6	7	7
-------------------	---	---	---	---	---

<b>Üretim Kalitesi</b>	7	7	5	7	7
------------------------	---	---	---	---	---

<b>Fiyat/Performans</b>	6	7	7	6	7
-------------------------	---	---	---	---	---

<b>Yazılım Desteği</b>	7	3	3	7	9
------------------------	---	---	---	---	---

<b>Ganal</b>	5	5	6	7	7
--------------	---	---	---	---	---

**MSI MS-8809**

Hercules'ı satın alarak daha da güçlendi. Bu gelişmeyi Guillemot'un kartlarında da görebiliyoruz. Hercules'ın satın alınmasından önce üretilen Xentor 32 ile birleşmeden sonra üretilen 3D Prophet serisi kartlar aynı üreticiden çıkış gibi gözükmemiyorlar. Kalitede açık bir artış hemen gözle çarpıyor. Her üç kartın performansı da beklenen düzeyde. Yani diğer benzerleri ile hemen hemen aynı. Söylediğimizde dilimizde tuy bitti ama yine de yılmayaca-

ğız. Aynı işlemci ve RAM'e sahip ekran kartlarının da performansı da aynı olacak. Performans farklılaşırabilecek tek faktör sürücüler ve bunun da etkisi oldukça az. Zaten bunu burada görüyoruz. 3D Prophet'in performansı diğer rakiplerinden %1-2 kadar daha düşük. Ancak diğer diğer iki modelde böyle bir şey söz konusu değil.

Her üç kart da S-Video TV çıkışına sahip. 3D Prophet DDR-DVI modeli isminden de anlaşılabileceği gibi DVI çıkışına da sahip. Her üç kartta da yazılım paketi birbirinin aynısı. Bir Xing DVD Player ve oldukça eski 4'üncüün demoları. Bunu hepse sürücü CD'sinden arka kalan yerde sıkıştırılmıştır. Kisacası oldukça yeter-

sizler. Ayrıca kartlar ile birlikte jeden kullanım kılavuzları da başarılı değil.

Üç kartında fiyatları oldukça uygun. Hatta DDR-DVI modeli hem GeForce Pro ile aynı fiyat sahip hem de TV-Out'a sahip. Ancak kartlar henüz piyasaya tam olarak girmis değil (en azından yazının yazıldığı tarihde) ve kartların piyasaya girmesinin ardından fiyatlarında artış ve azalmalar olabilir. Benzer deneyimler daha önce de yaşamıştık.

MSI olsa da diğer hiçbir özelliği rapidementine yaklaşamadı. Bunların başında kartın direkt olarak Nvidia'nın referans sürücülerini kullanması geliyor. İkinci bir hedef ise oldukça yetersiz olan kullanım kılavuzu. Açıkçası buna kullanma kılavuzu demek oldukça zor. Ayrıca kart ile birlikte gelen herhangi bir ek yazılımda yok. Bunun dışında kart TFT monitörler için digital çıkış veya TV-out'da içermiyor.

MSI

**PixelView Riva TNT2 Ultra**

MS-

8809 olandan beklediğimiz son özellik olan düşük bir fiyatla da sahip değil. Bu özelliklerle onu tavsiye etmek mümkün değil.

**MSI****MS-****8809**

Anakart üreticisi olarak tanıdığımız MSI firması da ekran kartı üretimine başladı. Ancak şirket anakartlarında olduğu gibi ekran kartlarında da yüksek bir kalite çizgisi yakalayanamamış gibi gözüküyor. Kart performans olarak oldukça baş-

Guillemot 3D Prophet	MSI MS-8809	Asus V6800 Deluxe	Creative 3DBlastar GeForce Pro	Guillemot 3D Prophet DDR-DVI	Leadtek WinFast GeForce256 DDR Plus
Ufotek, (212) 274.56.60 245\$ + %17 KDV	4K, (212) 859.80.00 270\$ + %17 KDV	Rojazici, (212) 217.29.29 Çügi, (212) 223.16.91 308\$ + %17 KDV	Empa, (212) 599.30.50 Genpatom, (212) 288.10.78 Multimedya, (212) 216.45.68 295\$ + %17 KDV	Ufotek, (212) 274.56.60 295\$ + %17 KDV	Turcom, (216) 330.57.83 310\$ + %17 KDV
32MB 6ns SDRAM S-Video TV-Out	32MB 6ns SDRAM S-Video TV-Out	32MB 6ns DDR RAM S-Video TV-In 3D Stereo gözlük	32MB 6ns DDR RAM 5-Video TV-Out	32MB 6ns DDR RAM 5-Video TV-Out	32MB 6ns DDR RAM 5-Video TV-Out
Power DVD Player	Ulead Video Studio SE Rollcage Drakan	Asus DVD	Evolva Scout Colorific 3Deep	Xing DVD Player	Asymetrix 3DF/X Asymetrix Digital Video Producer Asymetrix Web 3D WinDVD SE
7 6 7 7 3 6	7 6 5 5 1 3	9 8 7 7 9 8	9 8 7 8 10 9	9 8 7 9 3 7	9 10 8 9 6 9



256 DDR Plus

**PixelView Riva TNT2 Ultra**

PixelView'i TV kartları ve Combo kartları ile tanıyoruz. Ancak şirket ekran kartlarındaki hızlı yükseliş karşısında yavaş yavaş bu da kaymaya başladı. PixelView'in TNT2 Ultra kartı pek çok açıdan MSI MS-8809'a benzeyen. Ancak durumu onun kadar kötü değil. MS-8809 gibi referans sürücülerini kullanan PixelView TNT2 Ultra en azından bir kullanım kavuzuna ve Tv-Out'a sahip. PixelView TNT2 Ultra'de kullanılan Tv-Out çipi Asus'larda olduğu gibi Chrontel.

PixelView TNT2 Ultra'nın en başarılı olduğu nokta kuşkusuz fiyat. Son kullanıcı fiyatı sadece

119\$ olan kart performans olarak diğer TNT2 Ultra'lar kadar başarılı.

Aslında PixelView'in yeni bir GeForce modeli de var. Ama ne yazık ki bu kart testimize yetişmedi.

**Leadtek Winfast GeForce****256 DDR Plus**

Leadtek ekran kartı pazarında ki yerini gittikçe geliştirmektedir. Winfast serisi ekran kartlarıyla ülkemizde de oldukça iyi bir çizgi tutturuyor. Leadtek bu sefer bir adım daha ileri giderek DDR RAM'e sahip GeForce kartının özel bir versiyonunu çıkardı. GeForce DDR Plus ismindeki bu özel versiyon aslında Winfast GeForce DDR ile aynı yapıya sahip. Plus'ın tek farklı (daha doğrusu artışı) işlemci'nin üzerinde bulunan fan. Bu fan standart ekran kartı fanlarından oldukça farklı. Bu sayede Plus daha yüksek bir çekirdek hiz

zinda çalışabiliyor. Yani plus GeForce DDR'in overclock edilmiş versiyonu.

Leadtek'in bu cesur atılımı bazı artılar ve eksiler içeriyor. Artıların başında overclock işlemini yapmayı planlayan kullanıcılar için bu işi baştan yapması. İkinci artısı kullanılan daha iyi fan ile overclock'a rağmen kartın stabil çalışabilmesi. Ve en önemlisi kart kendisinden overclock edilmiş olduğu için overclock yüzünden garanti dışı kalıyor. Diğer ekran kartlarını kendiniz overclock ettiğinizde kart garanti kapsamı dışında kalabiliyor.

Eksilere gelince. Her şeyden önce RAM'ler de overclock edilmiş olmasına rağmen RAM'ler için alınmış özel bir önlem göremedim. Kullanılan RAM'ler Winfast DDR'dakilerle aynı ancak çalışma hızı daha yüksek. Bu stabilities açısından sağılıklı değil. Çünkü Winfast DDR'in overclock yete-

Leadtek Winfast GeForce



neğinin düşük olduğunu söylemişik. Gerçi daha önce söylediğim gibi Winfast DDR Plus'ın herhangi bir stabilité sorununa rastlamadım. Ama RAM'ler için de heat sink düşünülmüş olması açıkçası beni mutlu ederdi.

Winfast DDR Plus performans olarak tüm rakiplerinin önünde. Daha doğrusu şu an için piyasadaki en hızlı ekran kartı. Ayrıca fiyatı da çok makul. Bu onu 3D Blaster GeForce Pro ile birlikte en makul iki seçenekten biri yapıyor. Eğer GeForce Pro gibi daha iyi sürücülere ve T&L destekli yeni bir oyuna sahip olsa kuşkusuz tek seçenek olabilir.

**Benchmark**

			<i>Abit Siluro GT2 Ultra</i>	<i>Abit Siluro GF256</i>	<i>Asus V6600 Deluxe</i>	<i>Asus V6800 Deluxe</i>	<i>Creative 3DBlaster Pro</i>	<i>Guillermo Kento32</i>	<i>Guillermo 3D Prophet</i>	<i>Guillermo 3D Prophet DDR-DM</i>	<i>MSI MS-8809</i>	<i>PixelView Riva TNT2 Ultra</i>	<i>Leadtek Winfast GeForce256 DDR Plus</i>
Intel - 3dmark	800x600x16	3dmark	2860	3886	3839	3934	3958	2944	3799	4126	3888	2928	4072
		game 1 medium	37.9	50.6	50.2	50.2	50.4	39.2	50.3	50.8	50.5	39.2	50.5
Intel - 3dmark	1280x1024x16	3dmark	2685	3467	3434	3584	3600	2805	3371	3664	3468	2729	3817
		game 1 medium	37.5	49.2	49	49.9	50.2	38.8	48.3	50.1	23.7	38.6	50.1
Athlon 3dmark	800x600x16	3dmark	2672	4143	4053	4163	4169	3128	4121	4235	4156	2755	4479
		game 1 medium	35.2	58.3	58.6	58.8	58.3	42.8	58.1	58.7	58.6	36.6	58.3
		game 2 medium	34.7	43.6	43.4	44.2	44.3	35.9	43.1	44.8	43.7	35.6	45.7
Athlon 3dmark	1280x1024x16	3dmark	2503	3639	3546	3818	3789	2934	3542	3888	3637	2545	4080
		game 1 medium	35.3	53.6	53.5	58.2	57.3	42.3	52.5	58.3	54.2	36.5	57.9
		game 2 medium	32.5	47	45.6	47.4	47.4	36.7	44.3	48.2	47	33.3	50.2
Intel Quake 2	800x600x16	demo1	97.5	146.8	147.3	147.5	148.9	102.3	144.9	150.9	146.7	98.4	150.4
	1024x768x16	demo1	70	119.2	118.9	125.2	125.5	76.3	116.6	132.3	119.1	70.1	141.6
	800x600x32	demo1	83.4	130.6	132.4	145.5	146.4	93.8	122.9	146.6	130.9	88.5	149.3
Intel Quake3	800x600x16	demo1	60.7	90	89.5	113.6	113.7	69.4	82.8	119.1	90	64.1	130.2
	1024x768x16	demo1	52	77.8	77.7	79.8	79.9	55.6	76.3	80.3	77.8	53.1	80.2
	800x600x32	demo1	38.2	64	63.3	73.3	73.2	43.1	59.6	74.9	64	38.2	77
Athlon Quake 2	800x600x16	demo1	46.7	62.7	63.5	75.9	76.2	49.4	57.2	76.7	62.8	47	78.4
	1024x768x32	demo1	33.6	41.4	40.9	60.4	60.4	36	37.2	61.6	41.4	33.6	65.6
	800x600x32	demo1	80.8	157.1	79.8	158.3	156.6	106	154	158.8	157.1	80.9	163.4
Athlon Quake3	800x600x16	demo1	60.2	120.1	61.1	122.5	122.5	76.1	113.3	129.3	120.4	60.3	117.4
	1024x768x32	demo1	70.2	133.2	60.1	151.8	149.7	95.8	119.6	154.9	133.3	74.4	160.5
	1024x768x32	demo1	52.6	89.9	39.9	110.3	110.3	69.3	80.5	114.9	89.8	55.4	130.8
Athlon Quake3	800x600x16	demo1	49.3	80.4	156.6	84.3	84.5	60.8	77.4	84.2	80.8	60.9	84.7
	1024x768x16	demo1	35.3	63.1	120.8	74	73.9	43.3	57.5	75.7	63.1	42.1	80.1
	800x600x32	demo1	43.3	62.1	127.4	77.6	77.9	50.3	55.3	78.5	62.1	51	81.1
	1024x768x32	demo1	31.4	40.9	86.9	58.4	58.4	36	36.3	59.4	40.9	34.9	65.6

# Teac PowerMax 2000

Bilgi İçin

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 280\$

**P**oweMax 2000 TEAC'ın daha önceki PowerMax 1000 modelinin yerini alan Dolby Digital bir hoparlör. 4 yan hoparlör bir subwoofer ve bir Center'dan oluşuyor. Yani küçük çaplı bir Home Theater sistemi ve bu özellikle DVD film izleyenleri ve oyuncuları hedefliyor. Bu modelde TEAC, PowerMax 1000'den oldukça farklı bir ürün ortaya koymuş. Tüm hoparlörlerin boyu küçülmüş ancak gücü artırılmış. Bu oldukça hoş bir gelişme. Çünkü daha önceki hoparlörler oldukça fazla yer kaplıyordu. Diğer bir iyi gelişme tüm ayarların subwoofer üzerinden alınarak Center'a eklenmiş olması. Böylece ayarlara erişim kolaylaştırılmış. Ayrıca tüm ayarlarla erişmenize olanak veren uzaktan kumanda korunmuş. Ancak çok önemli iki sorun halen giderilmemiş. Buna ilki Center'in halen çok büyük olması. Monitörün üzerinde duramayacak ka-

dar büyük olan Center monitörün yanına konduğunda ise

ses

doğu yerden

yani tam karşınızdan gelmiyor. İkinci sorun ise arka hoparlörler için ayak veya montaj ekipmanı düşünülmemiş olması. Bu yüzden arka hoparlörleri yerleştirmek sorun oluyor.

Hoparlörlerin ses gücü ve frekans aralıkları oldukça iyi. 15Watt'lık yan hoparlörler ve 15Watt'lık Center 7.6cm çapında 45Watt'lık subwoofer ise 16.5cm çapında. Hoparlör bu değerler ile tek rakibi olan Creative DTT2500'ü geride bırakıyor. Ancak ses kalitesi için aynı şey söylemek mümkün değil. Sesler ne yazık ki DTT2500'de olduğu kadar temiz ve kadifemsi değil.



PowerMax 2000'in en önemli sorunu ise ses girişleriyle ilgili.

Subwoofer üzerinde

Dolby

Digi-

tal

SPDIF

ve Optik

giriş ve standart stereo giriş bulunuyor. Tek stereo girişe sahip olması onun günümüzün hemen hemen her ses kartında bulunan çift stereo çıkışından yararlanamaması ve oyunlara pozisyonel sesi desteklememesi anlayışına geliyor. Bu durum

DVD'lerde hiç bir sorun yaratmıyor elbette ancak biz oyunseverler için büyük bir handicap.

bu özellikleriyle daha çok DVD film izlemek isteyenler için cazip gibi gözüküyor. Ancak daha kolay yerleştirilebilin hoparlörler, daha iyi ses kalitesi ve çift stereo giriş ile DTT 2500'ün oyuncular için daha mantıklı bir seçim olacağını söyleyebilirim.

#### Teknik Özellikler

- 16.5cm'lik Subwoofer 45Watt
- 7.6cm'lik Center 15Watt
- 7.6cm'lik yan hoparlörler 15Watt
- Magnitik koruma
- Dolby Digital ve Dolby Pro Logic
- Optik, SPDIF ve stereo girişler
- Uzaktan kumanda

#### LEVEL KARNE'SI

#### Teknoloji

7

#### Performans

8

#### Üretim Kalitesi

6

#### Fiyat/Performans

6

#### Ergonomi

8

#### GENEL

7/10

# NEC FE700

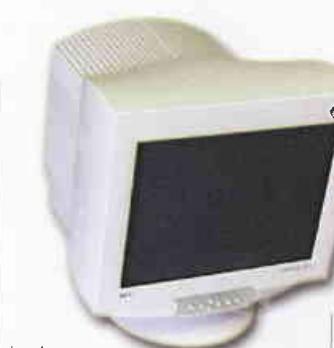
Bilgi İçin

İthalat: Genpacom Telefon: (212) 239 32 00 Fiyatı: 340\$

**N**EC Türkiye piyasasına yeni girmiş olmasına rağmen oldukça atak gözüküyor. Tümü FlatScreen olan CRT ailesinin tümü iddialı. Önce ay incelediğimiz ve Donanım Pazarı'nın Super Sistem'i için seçtiğimiz FP950'nin ardından şidi de FE700 ile orta seviye monitörlerde iddialı olmayı hedefliyor.

FE700 17" bir monitörden isteyebileceğiniz yeteneklerin çoğu sahip. 0.25mm nokta aralığı, başarılı bir anti-glare tabakası ve 16" görülebilir alan gibi. FE700'un bir üst model olan FE750'den tek eksiği daha düşük olan tazeleme oranları.

1024x768 çözünürlükte saniyede 87Hz tazeleme oranı veren FE700, 1280x1024'de 77Hz tazeleme oranını yakalayabiliyor. Bir üst model olan FE750 1280x1024'de 85Hz tazeleme oranını yakalıyor. Bu aradaki 8Hz oldukça önemli. Çünkü monitör-



lerde

sağlıklı taze-

leme oranı 85Hz ve üstür. Bu durumda FE700'yi 1280x1024 çözünürlükte kullanmayı tavsiye etmiyoruz.

Peki bu ne kadar önemli bir sorun. Bence pek değil. Çünkü ben 17" bir monitörde 1280x1024 çözünürlüğü tazeleme oranı ne olursa olsun sağlıklı bulmuyorum. Oldukça küçük menüler ve düğmeler göz için fazla yorucu. Bu yüzden 17" monitörlerde 1024x768'i geçmemek gerekiyor. Ancak bu Windows ortamı için geçerli. Çünkü oyunda Windows ara-

yuzu gibi bir arayüz olmadığı için çözünürlüğünü yükseltmek de pek sakınca yok. Tabii ekran kartınız böyle yüksek bir çözünürlükte günümüz oyunlarını oynatabiliyorsa. Şu an için bunu başaramayan tek ekran kartı GeForce. Başka bir deyişle GeForce sahibi olmayanlar için hiç bir sorun yok. Ancak bir GeForce'ınız varsa oyunlar için bir üst modeli tercih etmelisiniz.

FE700'un menü ayarları ve diğer özellikleri FP950 ile aynı. Yani oldukça başarılı. AccuColor ismindeki yazılım sayesinde monitörün tüm ayarlarını Windows üzerinden yapabiliyorsunuz. Monitörün kasasının ebatı da 17" bir monitör için oldukça iyi ve oldukça az yer kaplıyor.

#### LEVEL'in Yorumu

FE700 üretim kalitesi, teknik özellikleri ve görüntü kalitesi olarak çok iyi. Tek eksiği düşük taze-

leme oranları. Ancak fiyat düşündüğünde bu eksik özelliği gormezden gelebiliriz. Hem iyi bir monitör arıyor hem de fiyatı çok yükseltmek istemiyorsanız FE700 oldukça iyi bir seçenek. Sonuçta geçen ay incelediğimiz Sony GS-200 ile arasında 95\$ fiyat farkı var.

#### URUN ÖZELLİKLERİ

#### Teknik Özellikler

- 0.25mm nokta aralığı
- 1024x768 çözünürlük
- 87Hz tazeleme oranı
- 16" görülebilir alan
- AccuColor yazılımı ile Windows üzerinden monitör ayarlarını yapabilme

#### LEVEL KARNE'SI

#### Teknoloji

8

#### Performans

6

#### Üretim Kalitesi

7

#### Fiyat/Performans

8

#### Ergonomi

8

#### GENEL

8/10

# Diamond SupraMax USB 56e

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya, Karma Telefon: (212) 216 45 68, (212) 239 32 00 Fiyatı: 91\$

**LEVEL**  
Performans

**M**odemler konusunda ki favori firmalarım- dan Diamond nihayet USB veriyolunu kullanan bir model geliştirdi. Aslında USB modemler hiç de yeni sayılmazlar. Ancak nedense pek çok firma USB modemleri oldukça geç sürdü piyasaya. Halbu ki USB modemler pek çok özellikliyle günümüzün COM portundan bağlanan external modemlerinden daha iyi. Oncelikle bir adaptöre ihtiyaçları yok. İhtiyaçları olan bütün gücü USB veriyolu üzerinden alabiliyorlar. Bu da ortalıktan bir adaptör ve bir kablonun azalması anlamına geliyor. İkinci avantaj USB'nin daha yüksek veriyolu ve daha gelişmiş PnP özellikleri sayesinde hem daha kolay kuruluyor hem de daha verimli çalışıyor olması. Bir başka özellikleri Machintosh'lara da bağlanabilmeleri. Ve belki de en önemlisi USB veriyolunu kullandıkları için çakışma yaratmamaları. Genelde



modemler  
en sık çaki-  
şan donanım-  
lardır.

SupraMax USB tüm bu özelliklerini Diamond'ın modemler konusundaki başarısı ve deneyimiyle birleştiriyor. Ortaya çıkan sonuç ise bugüne kadar gördüğümüz en iyi modemlerden biri. SupraMax USB'de beni rahatsız eden tek şey sesinin pek alışıldık çıkmaması oldu. Ancak V90 ve 56Kflex standartlarını destekleyen modem'in bağlantı hızı ve bağlantının kopmaması olarak çok iyi bir performans sergiliyor.

SupraMax USB'nin görünümü ve ebatları da Diamond'ın önce-

ki modellerinden iyi.  
Bu yeni model ta-  
mamen şeffaf.

Bunda aynı  
zamanda  
Mac uyum-  
lu olmasına  
etkisi büyük (za-  
ten Mac'ler yüzünden

donanım dünyası komple trans-  
paran'a döndü). Ancak Laser  
Printer ve hoparlör gibi kötü or-  
neklerin aksine SupraMax  
USB'nin şeffaf görüntüsü çok  
hos. Modemin üzerinde sadece  
dört led bulunuyor. Bunlar pow-  
er, hatta, veri transferi ve veri  
alma ledleri. Üzerinde sadece  
dört led bulunması başta bir dez  
avantaj gibi gözükse de Supra-  
Max USB'yi kullanırken diğer  
led'lere ihtiyaç duymadığımı his-  
settim.

**LEVEL'in Yorumu**

Diamond SupraMax USB be-  
nim için şu an piyasada ki en iyi

modem tercihi. Bu yüzden onu Süper Sistem'e almayı uygun buldum. Ancak bu eski 56K mode-  
mlerini değiştirmeniz gereki-  
ği anlamına gelmiyor. Her ne ka-  
dar SupraMax USB daha iyi olsa  
da modemler için maksimum  
performansı uzun süre önce ya-  
kaladığımızdan eski 56K mode-  
mlerini upgrade etmek 33.6K'dan  
56K'ya olduğu gibi çok net bir  
performans artışı vermeyecektir.

**Teknik Özellikler**

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ  
USB veriyolu  
Telefonačter olarak kullanılabilme  
Fax kullanabilme  
V90 ve 56Kflex standartları

LEVEL KARNESESİ	<b>Teknoloji</b>	8
	<b>Performans</b>	9
	<b>Üretim Kalitesi</b>	9
	<b>Fiyat/Performans</b>	7
	<b>Yazılım Desteği</b>	9
	<b>GENEL</b>	8/10

# Leadtek WinSurf USB

Bilgi İçin

İthalat: Turcom Telefon: (216) 330 57 83 Fiyatı: 65\$

**E**kran kartları konusunda iyi bir çizgi tuturan Leadtek şimdi de modem pazarını zorluyor. Leadtek'in asıl üzerinde durduğu modem WinSurf USB oldukça kompakt bir ürün. Ebatları oldukça küçük. Zaten Leadtek'in ürünler ilgili sloganı bu: "most compact and smartest modem". Dediğim gibi bu- nu kompakt kısmına gönülden katılıyorum. Ancak smartest kısmını aynı şeyi söylemek zor. Soft-modem dediğimiz işlemci desteği ile çalışan WinSurf USB'nin bu yüzden bir iki eksiği var.

Once Soft-modem'i açalım. Modemlerin bir kısmı tüm işlemeleri kendi donanımı üzerinden yapar. Bazı modemler de işlemelerin bir bölümünün yazılım yoluyla işlemci tarafından yapılması yoluyla çalışırlar.

Bu tip modemlere Soft-Modem veya Software Modem diyoruz. Bu tip modemlerin dez avantajı işlemciye ekstra güç bin-

dirmeli-  
ri ve  
arama-  
ların da-  
ha yavaş  
olması. Yani  
Hardware bir  
modem bir nu-  
marayı diylem ki  
10 saniyede çeviriye  
Software modem bu işi 15  
saniyede yapıyor. Faydalı ise  
çok daha hesaplı olmaları. Bu-  
nun dışında önemli bir dez  
avantajları yok.

WinSurf USB'nın küçük tutulabilmesi için üzerindeki fonksiyonlardan bir kısmı sistemin kendisine kaydırılmış. Mesela üzerinde power dışında bir led yok. Ancak Virtual Panel ismindeki yardımcı program üzerinde bu led'ler si- mule edilmiş. İkinci bir değişiklik de modemin hoparlör olmaması. Bunun yerine çevreme ve bağlantı seslerini hoparlörden takip ediyorsunuz. Bu bazı açılardan



iyi bazı açılardan kötü. Me-  
sela analog hatla Inter-  
net'e bağlanmak  
için uğraşırken  
bir yandan  
da müzik  
dinliyor-  
sanız  
bu ol-  
dukça  
can sıkı-  
cı. Diğer yan-  
dan sesler hopar-  
lorden çıktıktı için diğer  
modemlerin vizitlarına göre çok  
daha katlanılabilir.

Bağlantı ve hız konusunda WinSurf USB'nın herhangi bir eksisini gormedik. Oldukça per-  
formanslı olarak çalıştı. Ancak arama süresinin uzun olması analog hatlarda hat düşürme sü-  
renizi bir sure uzatabilir.

**LEVEL'in Yorumu**

WinSurf USB'nin en büyük  
avantajı fiyatı. 65\$ bir USB mo-

dem için oldukça iyi. Aynı sayfa-  
da incelediğim Diamond Supra-  
Max'in teknik özellikleri ve per-  
formansına sahip olmasa da fiyat  
olarak ondan daha cazip olduğu  
kesin. Ayrıca teknik eksikliklerin  
kalitesizlik anlamına gelmediğini  
unutmayın. WinSurf USB, kalite-  
den öden vermeden bir iki teknik  
özellik feda ederek daha all-  
nabilir bir ürün yaratmış.

**Teknik Özellikler**

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ  
USB veriyolu  
Telefonačter olarak kullanılabilme  
Fax kullanabilme  
V90 ve 56Kflex standartları

LEVEL KARNESESİ	<b>Teknoloji</b>	6
	<b>Performans</b>	6
	<b>Üretim Kalitesi</b>	8
	<b>Fiyat/Performans</b>	8
	<b>Ergonomi</b>	7
	<b>GENEL</b>	7/10

# Hauppauge WinTV USB

Bilgi İçin

İthalat: Bilgıtas Telefon: (212) 275 10 70 Fiyat: 134\$



**B**u ay USB cihazlarda bolluk var. Artık bütün çevreler birimlerinin USB'ye geçişine alıştık. Ama bugüne kadar bilgisayarın içinde PCI yuvalarında görmeye alıştığımız bileşenlerin USB veri yolunu kullanarak kasanın dışına çıkması ilginç. Bunlardan sonuncusu TV kartları. Ve TV kartlarını kasanın dışına çıkarın firma ise Hauppauge (Hopak okunuyor. Kender asası gibi).

WinTV USB, kolay kurulan oldukça güzel çalışan bir cihaz. Aslında kullandığı veri yolu dışında standart bir TV kartından bir farkı yok. TV kartlarının sahip olduğu tüm bileşenlere sahip. Sadece opsiyonel olarak düşünülen FM Tuner bizim incelediğimiz modelde yoktu. Şeffaf olması (bu Macintosh'cuların elimden çekeceği var) sebebiyle içini oldukça rahat görebiliyorsunuz.

Peki WinTV USB'nin standart PCI TV kartlarına göre bir üstün-

lüğü

var mı? Elbette... Öncelikle

kasanızın içinden bir PCI yuvasını boşaltmış oluyorsunuz. Ayrıca ekran kartının kasanın dışına çıkması onun kasanın içindeki manyetik alanlardan etkilenmeyeceği anlamına geliyor. Peki bunlar gerçekten önemli kazaşimlar mı? Bence değil. Çünkü USB cihazlar sayesinde PCI slotlarımız zaten hemen hemen boşaldı. Manyetik alanlardan dolayı kazanacağımız görüntü kalitesi ise sözünü etmeye değer bir ciddi değil.

Oyleyse WinTV USB'nin üretim mantığı ne? Sadece kurulum kolaylığı. Eğer PCI bir ekran kartı alırsanız bunun yüklenmesi için ya siz kolları sıvamalısınız ya da bilgisayarınızı sırtlayıp bir bilgisaya-

yarcıya götürmelisiniz.

Ancak WinTV USB ile böyle bir sorunuz yok. İşten eve gelirken bir tane alıp hemen o akşam kullanmaya başlayabilirsiniz. Vidalarla veya alındıktı sistemi bir haftadan önce teslim etmeyen Teknik Servis elemanlarıyla uğraşmanız gereklidir. Bu özellikle donanım bilgisi zayıf olan kullanıcılar için büyük bir kolaylık. Çünkü kimi satıcılar 80-90\$'a sattıkları ekran kartını takmak için 20-30\$ ücret talep ediyor. Ayrıca bilgisayarınızın sorunsuz çalışan parçalarının bilincsiz teknik servis ellişinde heba olması işten bile değil.

## LEVEL'in Yorumu

Hauppauge piyasadaki TV kartı üreticileri içinde en prestijli olanı WinTV USB'de bu kaliteyi kolayca görebiliyorsunuz. Yüksek performanslı ve sorunsuz çalışan bir ürün WinTV USB. Ayrıca berabe-

rinde gelen yazılımlar rakiplerinden çok daha iyi. Ancak onu özel kilan çok kolay kurulabiliyor olması. Eğer yeni bir bilgisayar alırsanız PCI veriyolunu kullanın bir model daha mantıklı olacaktır. Ancak upgrade yapıyorsanız ve kendi kartlarınızı takımıyorsanız WinTV USB size en az sorun yaratacak TV Tuner.

### Teknik Özellikler

USB veriyolu

16 kanal PIP

Stereo Line-out

Teletext

LEVEL KARNESSI

**Teknoloji**

8

**Performans**

8

**Üretim Kalitesi**

8

**Fiyat/Performans**

6

**Yazılım Desteği**

9

**Ergonomi**

9

**GENEL**

8/10

# Sony CPD-L150

Bilgi İçin

İthalat: 4K, Empa, Karma Telefon: (212) 259 38 00, (212) 599 30 50, (212) 239 32 00 Fiyat: 1650\$



**T**FT monitörler konusuna ufak ufak girmemiz gerekiyor. Çünkü şu an için her ne kadar CRT monitörlere göre oldukça dez avantajlı gözükse de monitörlerin geleceği onlar. BUNDAN 10 sene sonra hepimiz TFT monitör kullanıyor olursak hiç şaşmayın.

CPD-L150 Sony'nin oldukça standart bir modeli. 15"lik TFT monitor için orta seviye tanımımasını yapmak hiç de yanlış olmaz. Bu arada dikkatinizi çekmek istiyorum. TFT monitörlerle klasik CRT monitörler arasında boyut hesapları farklı yapıyor. 15" bir TFT monitor tam olarak 15" anlamına gelirken 17"lik bir CRT monitör gerçekte ebatı 15.6" ile 16" arasında değişiyor. Yani 15"lik bir TFT monitor'un ebat olarak karşılığı 16"CRT oluyor.

CPD-L150'nin en büyük avantajı elbette ki az yer kaplaması. Zaten TFT monitörlerin genel mantığı bu. Ayrıca çok daha az

elektrik tüketiyorlar. Ancak pek çok dez avantajında söz konusu. Bunların başında elbette fiyat geliyor. 1650\$'lık fiyatıyla CPD-L150 bu sorunu aşmaktan uzak gözüküyor. Diğer bir sorun monitöre karşılık bakmadığınız zaman görüntünün silikleşerek bozulması. CPD-L150'de bu sorun oldukça aşılmış. Elbette ki halen en güzel görüntü için monitöre tam karşılık bakmanız gerekiyor ancak yaklaşık 120 derecelik bir açıdan görüntüyü sorunsuzca algılamak mümkün.

CPD-L150'nin sol tarafında bulunan ayarlar oldukça kullanışlı. Yine TFT monitörlerin genel bir özelliği olan Autolmage Set yeteneği ile tek bir tuşla monitorun hizalama ve ebat ayarlarını yapmak mümkün.

Ancak CPD-L150'nin bir hatası olarak bu ayarları yaptığınızda Phase etkisi ile karşılaşabiliyorsunuz. Phase görüntü üzerinde faz çalışmaları yüzünden oluşan ve bütün ekrana homojen olarak dağılan küçük dalgalanma hareketleri. Bu yüzden Autolmage Set komutunu verdığınızda ardından Phase ayarını düzeltmeniz gerekiyor. CPD-L150'de gördüğümüz bir diğer eksik yan da oyunlarda Autolmage Set'in başarısız olması.

## LEVEL'in Yorumu

XGA Aktif Matriks ekranı ile CPD-L150'nin görüntüsü üst seviye CRT'leri aratmayacak düzeyde. Ayrıca ergonomik kolaylıklar

insana pozitif enerji aşılıyor. Ancak monitöre verecek 1650\$'ın varsa piyasada sizi bekleyen şahane 21" CRT monitörler var.

Ama geleceğin teknolojisine şimdiden sahip olmak veya stile uygun bir TFT monitöre zorluyorsa CPD-L150 oldukça kaliteli bir ürün.

### Teknik Özellikler

XGA TFT Active Matrix LCD Ekran

15" net görülebilir alan

•1024x768 çözünürlükle aynıde

85Hz hızlaçma oranı

•Digital FlatPanel ve Autolmage

Set teknolojileri

LEVEL KARNESSI

**Teknoloji**

7

**Performans**

7

**Üretim Kalitesi**

7

**Fiyat/Performans**

3

**Ergonomi**

9

**GENEL**

8/10

# System Information'ın Faydaları

**Genelde gözardı edilen bu araç ile gelişmiş kullanıcıların hayatı oldukça kolaylaşıyor.**

**B**u ay Ace's Zone'da Ekran kartı sürücülerinin ince ayarlarına değinmemi planlıyordum. Ancak ekran kartı testleri beni yeterince buntaltığı için başka bir konu işlemeye karar verdim. Ve aklıma Windows'un tüm bileşenleri içinde gelişmiş bir kullanıcıyı en çok mutlu eden, Microsoft System Information (Sistem Bilgisi) geldi. Bu harika araç nedense Windows bileşenleri içinde en az bilinenidir.

Öncelikle SI'nın yerinden başlayalım. SI, Start (Başlat) menüsünden Accessories (Donatılar), System Tools (Sistem Araçları) altında bulunuyor. Eminim ki pek çoğunuz

mak, Device Manager'dan (Aygit Yöneticisi) çok daha kolay, ve üstelik hem daha detaylı, hem de derili toplu. Burada ki asıl önemli bilgilerden biri de o an çalışmaktaki program ve servislerin listesi. Burada bulacağınız liste Ctrl+Alt+Del ile ulaşığınız menüde gözükmemeyen şeyleri gösterdiği gibi her programın kaynak exe'sini ve hangi program grubuna dahil olduğunu da gösteriyor. Ancak unutmayın ki tüm bu anlattıklarım bilgi almak içindir, yanı bu değerlerin hiç biri üzerinde buradan ayarlama yapamazsınız.

SI'ı çapı kılan asıl özelliği ise Tools menüsü altında gizlidir. Bu menü altında Run (Çalıştır) komutu haricinde başka bir yerden erişilemeyen 7 araç bulunuyor. Böylece ana menü de gördüğünüz değerleri değiştirebileceğiniz araçlarda el altınd�다 oluyor. Bu araçlar sırasıyla:

### Dr. Watson

Bu araç sisteminizde o an herhangi bir sorun olup olmadığını denetliyor. Daha sonra çabuklaştıracak sorunlarla ilgili önceden tavsiyelerde bulunabilen bu aracın bu yeteneği ne yazık ki çok zayıf. Ayrıca Dr. Watson yardımcı ile sisteminizin o anı durumunu (çalışan sürücüler vs.) bir log dosyası olarak kaydederek daha öncekiyle karşılaştırılabilirsiniz.

### System File Checker ve Registry Checker

Türkçe adıyla Sistem Dosyası Denetleyicisi ve Kayıt tarayıcı. Bu araçlar sistem dosyalarınızı kontrol edip yedekliyor. Ayrıca bu araçlarla yedekleri restore etmeniz de mümkün.

### DirectX Diagnostics Tool

DirectX dosyaları hakkında bilgi almanızı sağlayan, bir iki küçük ayar sunan bu aracın en büyük yararı kuşkusuz Direct X'den kaynaklanan sorunları tespit edebilmenizi sağlasızdır.

### Automatic Skip Driver

Otomatik sürücü geçme aracı,

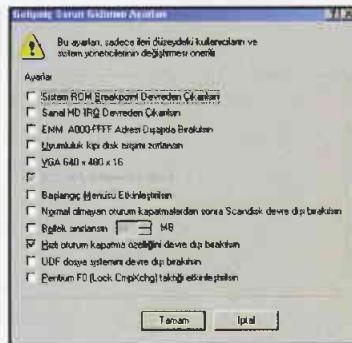
bu araç Windows çakılmalarından bir kısmını tespit edip size ko-nuya ilgili az çok ayrıntılı bilgi verebiliyor. O yuzden sebebini bildiğiniz çakılmaların ardından buraya bilmek fayda var. Ayrıca bu cihaz yardımla Windows'un kitlenmelere sebep olan bu eylemleri bir daha ki sefer otomatik olarak atlamasını sağlayabiliyorsunuz, ancak bu iştevin bugüne kadar işe yaradığına şahit olmadım.

### Version Conflict Manager

Sürüm Çakışma Yöneticisi, bu cihaz da Windows'un farklı sürümler ve dil çeşitlerinden dolayı oluşan sorunları tespit etmeye yarıyor. Ben İngilizce sistem kullanıldığından şu anı dek böyle bir probleme karşılaşımadım. Ama Türkçe işletim sistemi kullanan arkadaşların başına arasıra gelen bir problemdir. Yüklenen yeni bir sürücü veya yazılım, sistem dosyalardan birini diğer bir dildeki sistem dosyasıyla değiştirir ve bu uyumsuzluk sorun çıkarır. İşte bu araç bu dosyaları tespit etmenizi ve işletim sistemi ile aynı dil ve versiyondaki orjinal dosyaları geri yüklemenizi sağlıyor.

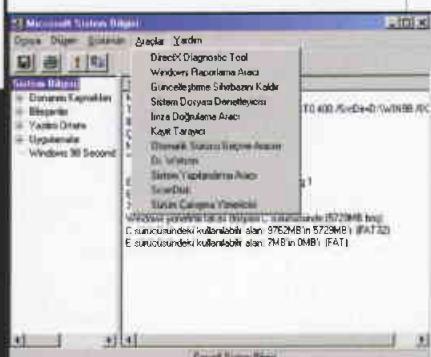
### System Configuration Utility

Sistem Yapılandırma Aracı, en iyisini sonda sakladım. Run'dan "Msconfig" komutu girilerek de kullanılabilen bu araç sizin Windows üzerindeki hükümdarlığınıza sağlıyor. Öncelikle bu aracın birincil görevi Windows'un nasıl açılacağını belirtmek. İlk sekmedeki Start-Up Selection (Başlangıç Seçimi) ile Windows'un nasıl açılacağına karar verebilirsiniz. Benim size tavsiyem Selective Start-up (Seçmeli Başlangıç) seçmeniz. Böylece Windows'un açılışında nelerin yüklenip nelerin yüklenmeyeceğine karar vererek açılışı hızlandırıbilirsiniz. Selective Start-up'u seçtiğinizde sona kesinlikle aşağıdaki seçeneklerden birini Unselect yapmayın. Çünkü bu Windows'un açılışında o sistem dosyasını okumamasına ve hata yap-



masına yol açar. Bunun yerine Selective Start-up'u seçtiğinizde sona tek tek dört sistem dosyasına ait sekmele dolasarak gereksiz ve açılışı yavaşıtlacak komutları bulmak ve yanlarındaki tık işaretini kaldırın. Son olarak da en son sekmeden otomatik olarak Windows ile birlikte çalışan programları denetleyip gereksizlerinin yanında tikları kaldırıbilirsiniz.

İçinizden bir çözümü, ben bunları zaten Sysedit ve Regedit ile yapabiliyorum, demiş olmalısınız. Ancak bunları msconfig'den yapmanın çok büyük bir avantajı var, o da kaldırığınız ayarları geri dönüp tekrar aktif hale getirebilmeniz. Mesela Win.ini'den komple bir komut paragrafini atmak istiyorsunuz. Bu paragrafi ya bir txt dosyasına kopyalamalısınız ya da Win.ini'nin komple bir back-up'ını almalısınız. Ama msconfig sayesinde bu komutları silmeden tek bir tıkla kaldırıbilir ve istemediğiniz bir etki oluşturmuşsa yine bir tıkla geri koymalısınız. Çünkü msconfig komutları silmek yerine Windows'un onları okumaması prensibi ile çalışıyor. Ayrıca msconfig'in General sekmesindeki Advanced ile açılan menü pek çok faydalı ayar taşıyor. Mesela her açılısta Start-up menünü gösterme, her çökmenin ardından ScanDisk yapılmasını engelleme, Fast Shutdown'ı Enable etme gibi. Ancak unutmayın ki bunları tehlikeli ayarlar ve ne olduğunu bilmediğinizizi kurcalamamanız gerekiyor. Ayrıca çok ama çok dikkatli oluyorsunuz. Neyse gelecek ay gelişmiş ekran ayarları ile görüşmek üzere.



bu klasöre Disk Defragmenter veya ScanDisk için girmiş ama bu küçük hazineyi keşfetmemişinizdir.

### Peki SI'ın işi ne?

Açıldığında anlaşılabileceği gibi sisteminizle ilgili size ayrıntılı bilgi vermek. Açıkçası işletim sisteminize ait size gerekli olabilecek hemen hemen tüm bilgilere buradan kolayca ulaşabilirsiniz. Mesela IRQ ve DMA ayarları, yükülü olan audio ve video codec'leri, port, sürücü, bağlantı noktası ve çevre birimlerinizle ait tüm detaylar, o an çalışmaktaki tüm programların ayrıntıları ve bugüne kadar yapmış olduğunuz Windows Update'lerinin (Windows Güncellemeleri) listesi gibi. Mesela yükülü olan Codec ve Windows Update'leri gibi önemli bilgilerin bir çığırınca başka bir yerden erişme şansınız yok. Ayrıca donanımlarınıza ait bilgilere buradan ulaş-

# DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi olduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

## Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

### Ana Bileşenler

<b>İşlemci</b>	<b>Intel Celeron 466</b> Empa/Datagate Fiyatı: 85\$	<b>Intel Pentium III 600</b> Empa/Datagate Fiyatı: 275\$	<b>AMD K7 700</b> 4K/Cizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 310\$
<b>Anakart</b>	<b>ABIT VA6</b> Empa Fiyatı: 78\$	<b>ABIT VA6</b> Empa Fiyatı: 78\$	<b>Asus K7-V</b> Boğaziçi, Çizgi Elektronik Fiyatı: 142\$
<b>Bellek</b>	<b>64MB SDRAM</b> Fiyatı: 55\$	<b>128MB SDRAM</b> Fiyatı: 135\$	<b>256MB SDRAM</b> Fiyatı: 270\$
<b>Hard-disk</b>	<b>10.2GB Quantum Fireball Ict</b> Empa/Karma Fiyatı: 126\$	<b>20.4 GB Seagate Barracuda</b> Datagate/Karma Fiyatı: 215\$	<b>28.4 GB Seagate Barracuda</b> Datagate/Karma Fiyatı: 275\$
<b>Ekran Kartı</b>	<b>PixelView TNT2 Ultra</b> Multimedya Fiyatı: 116\$	<b>Creative 3D Blaster GeForce</b> Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 225\$	<b>Winfast GeForce DDR PLUS</b> Turcom Fiyatı: 310\$
<b>Monitör</b>	<b>15" Hyundai S670</b> Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	<b>17" Nec FE700</b> Genpacom Fiyatı: 340\$	<b>19" Nec FP950</b> Genpacom Fiyatı: 855\$
<b>CD ve DVD-ROM</b>	<b>Toshiba 48X 6702 CD</b> Karma Fiyatı: 55\$	<b>Pioneer 10X DVD</b> Multimedya Fiyatı: 130\$	<b>Creative Encore8X DXR3</b> Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160\$
<b>Ses Kartı</b>	<b>Creative SB Live Value</b> Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	<b>Creative SB Live Player</b> Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	<b>Creative SB Live Platinum</b> Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209\$
<b>Modem</b>	<b>Apache V90 Int.</b> Multimedya Fiyatı: 44\$	<b>Diamond Supra Max</b> Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	<b>Diamond Supra Max</b> Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
<b>Kasa</b>	<b>Genius Venus</b> Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	<b>Elan Vital T-5</b> Çizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	<b>Elan Vital T-10</b> Çizgi Elektronik Fiyatı: 79\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	<b>Genius Venus'e dahil</b>	<b>Microsoft Value Pack</b> Microsoft Fiyatı: 35\$	<b>Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard</b> Microsoft Fiyatı: 90\$
<b>Hoparlör</b>	<b>Genius Venus'e dahil</b>	<b>Creative FPS2000</b> Multimedya Fiyatı: 152\$	<b>Creative DTT2500</b> Multimedya Fiyatı: 295\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam Fiyat</b>	<b>841\$</b>	<b>1833\$</b>	<b>3081\$</b>

### Yan Ürünler

<b>TV kartı</b>	<b>Inca TV Explorer BT 878</b> Pasifik Bilgisayar Fiyatı: 51\$	<b>Avermedia TVPhone 98</b> Multimedya Fiyatı: 87\$	<b>Hauppauge TV</b> Bilgisayar Fiyatı: 141\$
<b>Yazıcı</b>	<b>HP 710C</b> HP Fiyatı: 141\$	<b>Epson Stylus 640</b> Romar Fiyatı: 205\$	<b>Epson Stylus Photo 900</b> Romar Fiyatı: 420\$
<b>Tarayıcı</b>	<b>Mustek I200CU</b> Multimedya, Mascom Fiyatı: 87\$	<b>HP Scanjet 4200CU HP</b> HP Fiyatı: 252\$	<b>Epson GT-7000 C</b> Romar Fiyatı: 289\$
<b>CDRW</b>	<b>Ricoh 6424</b> Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218\$	<b>Yamaha 8424</b> Multimedya Fiyatı: 263\$	<b>Yamaha 8424S</b> Multimedya Fiyatı: 263\$
<b>Web Kamerası</b>	<b>Avermedia</b> Multimedya Fiyatı: 69\$	<b>Philips Vesta Pro</b> Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	<b>Creative Webcam GO</b> Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

### Firma Telefonları

<b>4K</b>	(0212) 259 38 00	<b>Empa</b>	(0212) 599 30 50	<b>Pampa</b>	(0212) 256 65 90
<b>Bilgitaş</b>	(0212) 275 10 70	<b>Genpacom</b>	(0212) 288 10 78	<b>Pasifik</b>	(0212) 212 88 65
<b>Boğaziçi</b>	(0212) 217 29 29	<b>HP</b>	(0212) 224 59 25	<b>Romar</b>	(0212) 252 08 09
<b>Çizgi Elektronik</b>	(0212) 273 14 91	<b>Karma</b>	(0212) 239 32 00	<b>Tellioglu</b>	(0212) 213 34 40
		<b>Multimedya</b>	(0212) 216 45 68	<b>Turcom</b>	(216) 330 57 83

# Teknik Servis

## Selamlar,

Dergide en çok okuduğum yer bir çok arkadaşım gibi donanım bölümüm. Fakat canımızı sıkın bazı yerler var bu bölümde. Mesela donanım pazarında kendimizde görüp bilgisayar aradık. Ama her ne kadar iyi bile olsa bilgisayar alacak birinin tercihi AMD değil %80 Pentium III olur. Diyeceğim şu ki; hadi Süper'i arladık ama bari ideal sisteme söyle güzel ve yaygın bir sistem yazın. Şimdi bana "almak zorunda değilisin" diyeceksin ama bize faydalı olmak istiyorsan bunun böyle olması gerekiyor. Size birkaç küçük sorum olacak:

1) Çoğu insan bilgisayarına Sound Blaster Live! taktırıyor ve bu kartların en iyi olduğunu biliyoruz. Fakat bu kartların yanında aldığımız hoparlörleri bilimsizlik sonucu iyi seçemiyoruz. Jazz GameBeast adlı hoparlörler Live! Player kartının özelliklerini verebilir mi?

2) Bu yaz yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Ekran kartını GeForce mu alsam yoksa TNT 2 Ultra alıp yeni GeForce versiyonları için biraz daha beklesem mi?

3) DVD olarak Pioneer 10X mi daha iyi yoksa Creative 8X mi?

4) Ana kart olarak Abit mi yoksa Asus mu alsam? Tavsiye ettiğiniz markanın hangi modeli en iyisidir?

**LEVEL** Bu ay cevapladiğim mektuplar içinde beni en çok mutlu eden bu oldu. Donanım bölümünü dikkatle takip eden ve eleştiriler getiren birilerini görmek çok güzel. Ama bu mektubu sevmemin asıl sebebi bu değil. Zaten açıklamayı düşündüğüm ve oldukça dolu olduğum bir konuya parmak basması.

Evet geçen ay ideal sistemizden Pentium III'ü çıkarıp yerine Athlon koymayı uygun buldum. Bu bir hatayı. Ama bu hataya düşmemin sebebi giriş yazısında da dediğim piyasamızın içler acısı hali. Ideal sisteme de Pentium III kullanmak istemedim, çünkü o yazımı yazdığını si-

rada Pentium III 500'ler fahiş denilebilecek bir fiyatta satılıyordu. Geçen ay haberler kısmında dediğim gibi işlemci dar boğazı yüzünden Pentium III 500MHz'ler 280\$ seviyesinden 400\$ üzerine çıktı. Halbuki Athlon 500'ün fiyatı 200\$'dır. Yani Pentium III'ler iki kat daha pahalıydı. Böyle bir durumda Pentium III'ü önermem mantıksız olurdu. Kendime bir bilgisayar alacak olsam ben de daha yavaş bir işlemciye iki kat para vermem.

Ama sonra ne oldu? Dergi piyasaya çıkmadan bir iki gün önce işlemci dar boğazı kalktığı gibi

Pentium III'lerin fiya-

hemen hemen bütün PC'lere işlemcisini sokmayı başaran bu büyük dev bugün AMD ile girdiği yarış sonucu hata üstüne hata yapıyor. Eğer Intel gibi büyük bir firma işlemci darboğazı, fiyat dalgalanmaları gibi kullanıcıyı bir etkileyen ciddi sorunların önüne geçemiyorsa durup kendisiinin taşıdığı anlamlı, piyasaya ve kullanıcılar üzerindeki prestiji, taşıdığı ciddi sorumluluklar üzerine bir daha düşünmeli. PC piyasasının bugünlere gelmesinde en büyük paya sahip olan isim kesinlikle Intel'dir. Bunu kimse yadsıyamaz. Ama bu ona hata yapma hakkı tanırmaz, tam tersine hatasız olmaya mecbur eder. İçimizi döküp geçmişmiş ayın sorunlarına açıklama getirdikten sonra diğer sorularına geçelim.

I- Evet SB Li-

vel en çok tutulan ses kartı. Ve başarıyla tespit ettiğin gibi piyasada ki hoparlörlerin %90'ı bu ses kartına yakışacak seviyede değil. Sen hangilerini tavsiye edersin derseniz daha önceki hoparlör incelemelerine ve Donanım Pazarına göz atabilirsiniz. Neyse ki Pazarımız işlemci dışındaki diğer konularda bu denli risk taşıymıyor. Jazz GameBeast'e gelince, Jazz orta seviye hoparlörler konusunda en başarılı marka olsa da bu hoparlöre hangi zihniyetin GameBeast adını verdığını merak ediyorum. Her şeyden önce dört hoparlörden oluşmayan bir sistemin oyuncuların ihtiyacını tam olarak karşılaması söz konusu değil. Ayrıca yan hoparlöre gömülü bir subwoofer oldukça kötü bir fikir.

2- Eğer bu yaz için konuşuyorsak korkarım piyasada bir TNT2 bulman mümkün olmayacak. Ekran kartlarının gelişim hızı artık baş döndürüyor ve nVidia biri bu bahar diğer yaz sonunda olmak üzere yeni iki işlemciyi piyasaya sürmeye planlıyor. Ozetle-

mek gerekirse ekran kartları için bırak 3-4 ayı bir ay önceden plan yapmak bile çok zor.

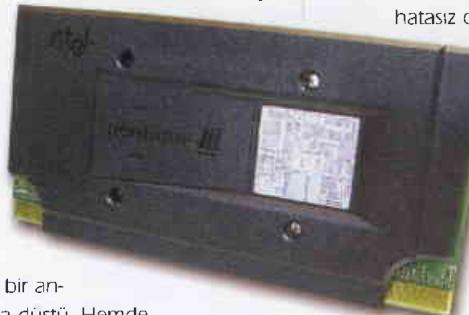
3- Pioneer 10X salt sürücü olarak düşünülüğünde çok daha iyi. Ancak Creative 8X'in yanında gelen Mpeg kartı şu an piyasada bulunabileceklerin en iyi. Eğer bir soft DVD çözümü ariyorsan Pioneer 10X'i tercih etmelisin. Ancak DVD'leri Mpeg kartı ile çözerek daha iyi görüntü kalitesi elde etmeyi hedefliyorsan tercih Creative 8X olmalı. Onu Süper Sistem'e dahil etmemin sebebi de bu.

4- ABIT ve ASUS anakart piyasasını elinde tutan üç firmadan ikisi. Üçüncü firma ise Gigabyte. Bu üç firmadan birini seçmek bennim için mümkün değil. Çünkü üçüncü de işini hakkı ile yapıyor. Ancak modeller söz konusu olunca bir ayrima gidilebilir. Mesela ABIT BE6-II'nin ASUS P3B-F'den iyi olduğunu söyleyebilirim.

## Herkese selam,

Once Level'in geldiği nokta müthiş. Su an elime ilk Level'imi (Kasım 97- Dedektif Fırtına) alıp karşılaşma yaptığında kat ettiğiniz yolu tanımlamaya bir kelime bulamıyorum (biraz fazla abartım galiba). Yeni eklenen donanım kösesi müthiş (bu arada aramiza hoş geldin Tuğbek abicim). Donanım haberleri bölümünün sayfa sayısını artırmalısınız bence. Sonra bir de oyun severleri fazla ilgilendirmeyen donanımları tanıtmazsanız yer kazanabilirsiniz. Kültür sayfaları bence de kalmalı (gerçi artık bunun tartışmasını yapmamalıyız ama) ancak biraz daha çekici, renkli ve çekici hale getirirseniz iyi olur. Önemli Not: "Okur mektupları"ni Cem abinin elinden mutlaka alın.

Bunca güzel sözden sonra pek duymak istemeyeceğiniz şeyler yazacağım. Bu son değişiklikler güzel ama bir şeyler eksik ne olduğunu bende bilmiyorum. Ama o ilk aldığım Level'da var olup da şu son sayıda olmayan önemli bir şeyler var. Bilmiyorum içimden bir his böyle diyor? Ve



ti bir anda düştü. Hemde 500MHz'lık model 200\$ seviyesine yani Athlon 500MHz ile aynı fiyat geriledi. Ardından 500 ve 550MHz'lık modeller piyasadan kalktı ve en düşük hızda ki Pentium III, 600MHz'lık model oldu ve fiyatı sadece 275\$'dır. Üstelik bunlar sadece iki gün içinde yaşandı. Sonuç itibarıyla bizim Donanım Pazarı daha piyasaya çıkmadan geçerliliğini yitirdi. Açıkçası geçen ay içinde bir bilgisayar alacak olsam tercihim Pentium III 600MHz olurdu.

Aslına bakarsanız bunlar bizim piyasada sık sık yaşanan şeyler. Böyle bir durumda kalmamak için Donanım Pazarı hep son güne kadar saklıyorum ve bütün dergide hazırlanan son sayfa o oluyor. Böylece burada ki öneriler tazelijini koruyor. Yani siz dergiye aldığınızda Donanım Pazarı hazırlanmış sadece bir hafta olmuş oluyor. Ve maalesef bundan daha iyisini yapmak mümkün değil. Açık konuşmak gerekiyor ben bu noktada kendimde hata görmüyorum. Peki hata kimde? Elbette Intel'de. Dünyada ki



en sonunda sorular.

1-Tuğbek Abicim Via'nın K7'ler için çıkaracağı yeni chip-setlerde DDR-RAM kullanılan bir modelin olacağından emin misin?

2-Piyasaya yeri girecek olan İşlemciler (Via ve adını hatırlamadığım bir firma daha Celeron'a rakip işlemciler süreçler sanırım piyasaya) hakkında biraz bilgi verir misin? Bu işlemcilerden ne beklemeliyiz ne beklememeliyiz?

3-Son olarak bir upgrade düşünüyorum (gerci anlamışındır ama). Sistemim 200mmx, TX anakart, Voodoo2, SB 16, 24X CD-ROM. Ne tavsiye edersin (büyük ihtiyatla git yeni bir bilgisayar al dicen ama bende zaten soru kalabalığı olsun diye sormuşum). Bu aletle yeni çikan oyuncular çekilemez bir hal alıyor...

Ha bu arada aklıma gelmişken son bir soru daha nickimi nasıl buldunuz

### **Ulaş ÇELEBİ (Powerful) Bursa/Mudanya**

**LEVEL** Normalde mektuplarım giriş bölümlerini atarak teknik sorulara daha fazla yer ayırmaya çalışıyorum. Ama seninkini atmak haksızlık olurdu (Tabii Cem be nimle aynı fikirde olmasa gerek). Cevaplarına gelince:

1- Açıkçası emin değilim. Bu kulağa hoş geliyor. Ama bunlar teknolojiden önce global piyasa ve ekonomi gibi bir noktadan sonra bizi aşan hesaplara dayanıyor. Bu yönde söylentiler var ve bilgisayar piyasasında söylentilerin %80'i doğru çıkar. Ancak henüz kesinleşmiş bir bilgi yok.

2- VIA'nın piyasaya sürüdü Jashua'sı ve Transmeta'nın Crusoe'sunun neler getireceği şimdilik belirsiz. Crusoe düşük performanslı (öyle diyorlar ben hiç test etmedim) ve Transmeta'nın pek güçlü olmaması sebebiyle başarısız olacak gibi görünüyor. Ancak Jashua'nın şansı daha yüksek VIA en büyük iki anakart çipseti üreticisinden biri ayrıca S3'ün ciddi bir bölümne sahip. Yani onu yaygınlaştıracak maddi gü-

cü var VIA'nın. Ayrıca S3 ekran kartı; VIA anakart ve işlemci konusunda düşük seviye pazarı ele geçirecek güçte gözüküyor. Ancak daha fazlasını söylemek için çok erken.

3- Parça parça da olsa yeni bir bilgisayara ihtiyacın olduğu açık. Zaten bunu sen de biliyorsun. Zaten bu soruyu cevap kalabaklı olsun diye yanıtladım.

Nick'in gelince. Bence sıfatlar yanında bir isim olmadan çok yalnız duruyorlar. Nick'in güzel ama eksik. Yani Powerful ama Powerful ne?

### **Merhaba Sinan Abi,**

Ben İstanbul'dan Serhat Benim sana önemli ve acil cevaplanması gereken bi sorum oltu caktı. Ben elimde olan bilgisayarı burada söyleyemeyeceğim, elimde olmayan çeşitli nedenerle istemeyerek de olsa satmak istiyorum. Bilgisayarımlı konfigürasyonu ise PIII 500, 128mb RAM, 6,4 Hard-disk, Voodoo3 3000 16mb tv-out, sound blaster live+sanırım value, US Robotics 56K Modem, 17" Hyundai deluxscan S770, ATX kasa, 6x pioneer DVD ROM, jazz speaker 1 woofer+2 kolon, Mitsumi 1.44 floppy, IBM mouse ve klavye, mikrofon, Windows 98. Bilgisayarın özellikleri bu. Ben bu bilgisayı aralik ayının başında alımıştım. Şimdi bunu kaç dolara satabilirim. Eğer bu önemli soruya yoğun tempo içinde zaman ayırip cevap verebilisen çok sevinceğim. Cevap için şimdiden teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

### **Serhat Avcılar**

**LEVEL** Bilgisayarını satmama üzüldüm. Umaram yakında daha iyisini alırsın. Ama yine de elindeki ucuza satmak zorunda kalabilisin. Bence satmak için öncelikle çevrendeki insanları araştır. Çünkü bilgisayar mağzaları onu ucuza kapalmak isteyecektir. Ama zaten bilgisayar almayı planlayan biri için oldukça avantajlı olan bir fiyat seni de tatmin eder. Fiyata gelince, parçaların tümünün su an ki fiyatlarını bulup topla %65-90 bir indirim yap. Sonuçta kullanılmış ürünler. Ama senden alacak kişi %17-

%25 KDV'den de kurtulduğu için neredeyse 3/2 fiyatına almış olacak ve memnun olacak. Bilgisayarın oldukça iyi ve böyle bir parçaya müşteri bulmak pek zor olmasa gerek. Bu arada Serhat'in e-mail'i serhatavcılar@hotmail.com. İçinizde ilgilenen olursa her halde ona yazabilir.

### **Herkese Selam,**

Benim bilgisayaram ayvayı ye di. Çünkü bilgisayarın ekranı tam 16 renk. Evet yanlış okumadınız. Bana yardım edin. Bilgisayar hiçbir renk ve ekran alanını kabul etmiyor. Bu konuda ne yapabili rım? Başarilar

### **Abdullah Köprüköylü**

**LEVEL** Merhaba Abdullah, Panige gerek yok. Sorunun oldukça basit. Ekran kartının sürücülerini ya yükü değil, ya yanlış yüklenmiş ya da daha sonradan bozulmuş. Diğer ama daha kuşkubur ihtimal de Windows'un bir sorunu yüzünden sürücülerin düzgün çalışmaması. Yapman gereken mevcut sürücülerini kaldırıp ekran kartını baştan tanıtmak. Eğer tüm sürücü yüklemeye çaba ların başarısız olursa Windows'u baştan kumaya den.

bundan sonra bu tip ekşeylerin hepsini burada bulabileceksiniz. Ancak sitenin açılmasında bir aksama olursa biraz beklemen gerekecek. Yine de site açıldığı gün dosyanın orada olacağına söz verebilirim.

### **Selam,**

Bende Creative Ge-force ekran kartı var. Acaba nVidia'nın driverlerini kullandım yoksa Creative'in mi? Lütfen dergide veya e-mail yolu ile cevaplarasınız sevinirim.

**LEVEL** Güzel soru. Bu diğer teknik editörlerle sık sık tartıştığımız bir konu. Né yazık ki pek çok ekran kartı üreticisi sürücüler üzerinde kafa patlatmaya yanaşıyor. Tek yaptıkları nVidia'nın sürücülerini alıp üzerine logolarını basmak. Bu durumda üreticinin lo-



### **Selam ben Eren.**

Mart ayının Level dergisindeki Voodoo3 3000'lerin overclock edilme yazısını okudum ve fan işlemi yaptı. Fakat overclock programını yükleyemedim bunun için bana bu programı yükleyebileceğim başka bir site adresi veya programı e-mail'ime gönderebilir misiniz. Gönderirseniz çok ama çok sevinirim.

**LEVEL** Merhaba Eren, Ne de sen haklısun. Seninde fark etmiş olduğun gibi Voodoo3'leri overclock etmeye yarayan bu araç söz konusu siteden kaldırılmış. Sebebini bilmiyorum. Aslında bu tip dosyaları kendi siteme koymayı istiyorum. Ama bildiğiniz gibi sitemiz yıldızdır kapalı. Ama yetkililerden (ki bu yetkilii bizzat Sinan oluyor) aldığım bilgiye göre sitemiz siz bu satırları okuduğunu sırada açılmış olacak. Ben de dolayısıyla bu aracı sitenin içindeki Donanım kısmının altına yerleştireceğim. Ayrıca

golu sürücüsü yerine nVidia'nın daha yeni olan sürücülerini kullanmak mantıklı. Ancak işin daha ciddi yapan üreticilerin sürücülerini kendi kartları için optimizasyonlar ve ek özellikler taşıyabiliyor. Bu durumda üreticinin sürücüsünü kullanmak doğru olur. Sonuçta bu üreticiler nVidia her yeni sürücü çıkardığında bunun üzerinde oynamalar yapıp kendi sürücülerini çıkarıyor ve bir iki ay geçikmeli de olsa web sitelerinde yayılıyor. Bence Creative bu ikinci tip üreticilerinden. Yani orjinal sürücüler kullanmanın bence daha mantıklı. Ancak her geçen gün kartlar ve sürücüler bir birine daha çok benzeyip ve üreticisinin kendi sürücülerini anlamını daha fazla yitiriyor. Bu yüzden ekran kartına ilgili sorunlar yaşarsan; mesela bazı yeni oyunda hatalar oluşursa, referans sürücülerini deneyerek bu yeni sürücülerin sorunu giderip gidermediğini kontrol etmeni tavsiye ederim.

İste geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı  
(Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Safiye Sultan  
• Ann Chamberlin'in Kılıç Yayınevi
2. Resmi Dünya  
• Neden Gözle? Can Yayınları
3. Çalma Mektup  
• Edgar Allan Poe Dost Yayımları
4. Patasana  
• Ahmet Ümit'ün Yayınevi
5. Trabzon Shandy  
• Laurence Sterne Yapı Kredi Yayınları
6. Füreya  
• Ayşe Külli Rezmi Kitabevi
7. Veronika Ölmek İstiyorum  
• Paulo Coelho'nun Yayınları
8. Marquis de Sade'in Uşağı  
• Nikolaj Frobenius'ün Yayıncılık
9. Proust Yaşamımızı Nasıl Değerlirebilir?  
• Alain de Botton'ün Yayıncılık
10. Yaşı Adam ve Bürokratlar  
• Mircea Eliade İthaki Yayıncılık

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü  
(Kaynak: www.billboard.com)

1. Supernatural • SANTANA
2. Dr. Dre • 2001 • DR. DRE
3. Christina Aguilera • CHRISTINA AGUILERA
4. Devil Without a Cause • KID ROCK
5. Europeop • EIFFEL 65
6. Oh How Life Is? • MACY GRAY
7. All The Way... A Decade Of Song • CELINE DION
8. Fly • DIXIE CHICKS
9. Grammy Nominees 2000 • Çeşitli Sanatçılar
10. And Then There Was X • DMX

Dünyaca ünlü Amerikalı gitar virtüözü Steve Vai'ın Avrupa turnesi İstanbul'da sona eriyor.

Aşırıda

Yunanistan'da

birçok olan turne-

eye son anda

eklenen İstanbul'

dakik kesişti

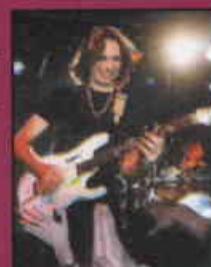
Nisan Cuması

aksami İstanbul

Gösteri

Merkezi'nde

gerçekleşecek...



İletiştirmenlerin 10 Milyon olduğu ve yaşamı bulanmayan konserde Steve Vai'den önce bir de Türk grubu sahneye çıkacak.

Yaptığı müziğe güvenenlerin sevgisi, firmalar ve eleştirmenler ile yüz yüze geldikleri Roxy Müzik günlerinin s. 11'inci giri sayımı başlıyor. Katılmak için son başvuru tarihi 14 Nisan olan organizasyonun finali ise 9-10 Mayıs tarihleri arasında gerçekleştirilecektir. slogan he aynı: Kaliteli Müzik, Kolları Sıvayı! (Bilgi İçin: www.roxy.com.tr)

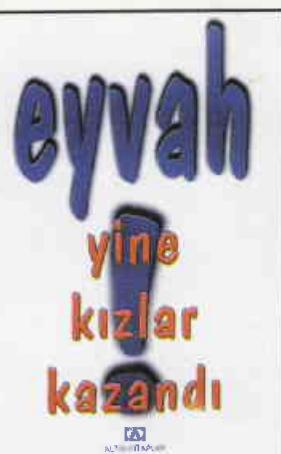
Kültür Sayfalarından sizimizle ilgili öğrenmek isteyebileceğiniz bir haber: Sinan'ın askeri güdüyor ve Cem'in Yazı İşleri Müdürü görevini üstleniyor olmasızdır. Sinan'a hayırlı testekeler. Cem'e de sabır ve sağlık diliyoruz. Umarız bu ikiliyi kısa sürede sonda tekrar birlikte çalışırken görebiliriz.

## Eyvah! Yine Kızlar Kazandı Cem Şancı

**A**y yine gözlerim doldu sa- yın okuyucularım. Aramızdan birinin böylesine ünlü olması beni nasıl duygulandırıyor, nasıl gururlandırıyor anlatamam size. Tabii ki yüce insan Cem'den bahsettiğimi anladınız, öyle değil mi? Bu kişi bir sene sen bir dergimizde yazı yazması yetmiyormuş gibi, bulduğu her boş vakitte kitap yazarak hepimizden daha çalışkan olduğunu ispatlamaya çalışıyordu sanırım. Şimdiye kadar yayınlanan iki kitabı ve yolda olan üçüncü kitabıyla edebi literatürü geçen Cem, şöhret basamaklarını istemediği bir hızla tırmanıyor.

Eyvah! Yine Kızlar Kazandı, Cem'in ilk kitabı. Daha önce ikinci kitabı olan Kızlar Etrafta, Başımız Belada'yı bu sayfalarda incelediğim. O zaman neden ilk kitabını incelemeden zorunda hissediyoruz kendimizi? Bu sayfalarda hep en son kitaplar, filmler ve albümler incelenmemiroydu? Sorun şu ki, bu arkadaşımızın kitapları yok satıyor. Eyvah! Yine Kızlar Kazandı da Türkiye'deki birçok romanın erişe-

mediği bir başarı elde ederek, ikinci basımı yapıyor. Kitabın konusuna gelince... Konuya biliyorsunuz zaten, Cem'den dolayı. Yine kızlarla, ama sadece hakeden kızlarla ölümüne uğraşan zeki bir genç var: Cem Nişancı. Lise günlerinden başlayarak, amatör gazetecilik yaptığı üniversite hayatına deşin geçen olaylarda, kendini bir sey sanan kızların yanı sıra, géri kafallarla, kafası çalışmayanlarla ve hakeden herkesle uğraşır müt- hiş kumpaslar kurmayı ve bu şekilde bu insanlara hakettikleri dersi vermemi kendine görev edinmiş, kendi halinde bir öğrenci. Ama olayların akışı o kadar komik, o kadar kötü rastlantılar en olmadık zamanda gerçekleşiyor ki, romanı okurken bazı anlarında "Pes yani bu kadar da olamaz!" diyesi geliyor insanın. Ama aynı çarkın dışilleri arasından geçmiş insanlar bilirler, bu kadar da olabilirler. Bu arada, gerçek aşkı bulduğuna inanan Cem, araya giren yüzlerce engel, yanlış anlama ve felaket tesadüfler sonucunda bir türlü aşkına tam



anlayıla kavuşamıyor.

Romanın gidişatı çok güzel, eğlenceli ve bitirmeden rahat etmeyorsunuz. Bu adam böyle yazmadı, yakında başbakan olmasına yetecek kadar severi olacak. Zaten yakında piyasaya çıkacak olan üçüncü kitabı Bu Aksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim'de kendi yanında ses getirecek bir eser. Bu üçüncü roman, ilk ikisinden biraz daha ağır, biraz daha az eğlenceli. Ama zamanımızdaki kadın-erkek ilişkilerindeki iç oyunları ve iki yüzülükleri gözler önüne sermesi açısından, takdire değer bir roman olacak. Onu da bekleyin. Her üç roman da Altın Kitabevi'nden çıkıyor.

## Cthulhu'nun Çağrısı

### H.P. Lovecraft

**S**tephen King'den çok çok önceleri bu dünyanın üzerinde yaşayan bazı ustalar vardı. Mesela Lovecraft. Sorunlu ve içine kapanık bir çocukluk devresi geçiren Lovecraft, sonuzda doğru genişleyen hayat gücünü, insanların en derin korkularına dokunup yeniden şekillendiren hikayeler yazmaya adamıştı. Bir arkadaşım, Lovecraft'ın hikayelerindeki tasvirlerin çok yüzeysel olduğunu, "en korkunç hallerin bile ötesinde", "tasvir edilemeyecek kadar korkunç" gibi muamma tanımlamaların romanların anlatımını bayındırttığını iddia etmişti. Kitabı okuduktan sonra, bunun tam tersi olduğunu karar verdim. Gene Stephen King'den örnek vereyim. King bir olayı öyle bir tasvir eder ki, hayal gücünüz tam anlamıyla "yönlendir", sahne beyninizin gözü önünde oluşur. Olayı, King'in yaşamınızı istediği şekilde yaşarsınız. Lovecraft ise, bu teknigi kullanıyor. İnsanın içindeki en bü-

yük korkuyu kullanıyor, bilinmenin korkusunu. Tamamlanmış tasvirler, sanki bir an için görülebilmiş gibi gelen gölgeler canlanıyor insanın zihinde. King'in yaptığına aksine insanın ruhunu ellerine alıp sıkımlıyor, sadece soğuk bir dokunuş söz konusu, ama iliklerinize kadar ürperiyorsunuz.

Cthulhu'nun çağrısında üç büyük toplam sekiz hikaye var. Bu hikayelerden Cthulhu'nun Çağrısı, kitaba da ismini veren ve çok yakında bigisayar oyunu da hazırlanacak bir çalışma. Ama bence kısa bir hikaye olan Erich Zann'ın Müziği ve Inssmouth Üzerindeki Gölge çok daha başarılı. Doğrusu, Lovecraft bilinmeyenin gücünü kullanmasını çok iyi beceriyor. Bu arada, eğer Lovecraft'ın eserlerinden hoşlanıyorsanız size daha önce televizyonda da oynamış olan ve tema olarak Lovecraft hikayeleriyle çok benzeşen bir filmi, başrolünü Sirne Neill'in oy-

nadığı Çılgınlığın Otesinde (In The Mouth of Madness) tavsiye ediyorum. Gerçekten, televizyon ekranlarında seyrettigim en iyi korku filmiydi bu.

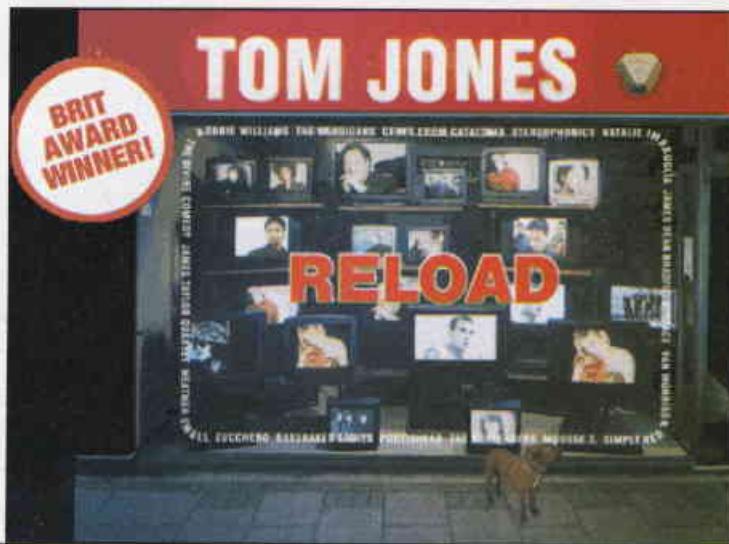




## Tom Jones Reload

**G**aller kaplani olarak adlandırılan Tom Jones uzun süre sonra çıkardığı Reload albümü ile geri döndü ve en iyi İngiliz sanatçı ödülünü aldı. 1940 doğumlu olan Tom Jones şark söylemeye okulda koroya girerek başlamış. Albümün giriş parçası aynı zamanda ilk video parçası olan Burning Down The House'u Cardigans ile beraber seslendiren Tom geçen senelerin sesini hiç etkilemediğini kanıtlıyor. Albümü asıl duyuran parça olan Sex Bomb ise Mousse T kabibi ile tanınan Mustafa (Horny'den hatırlayacağınız) isminde bir Türk DJ'İN imzasını ta-

şıyor. Her parçada başka bir ünlü ile çalışan Tom Jones'un bu albümünde Robbie Williams ile beraber söylediğii Are You Gonna Go My Way dikkatimi ilk çeken parça oldu. Albümdeki diğer isimler de şöyle sıralanıyor: Portishead, Stereophonics, Van Morrison, The Pretenders, Divine Comedy, James Dean Bradfield, Heather Small, James Taylor Quartet, Barenaked Ladies, Simply Red, Zucchero, Natalie Imbruglia, Cerys from Catatonia. Reload kesinlikle çok kaliteli ve hareketli bir albüm. Tom Jones'un gidişi sessiz olmuştu ama dönüşü muhteşem oldu.



## Muse Showbiz

**A**lbümü ilk dinlediğimde akıma hemen Radiohead ve Nirvana geldi. Gitar soloları ve kullanım şekilleri ile Cobain'in Nevermind'ini anımsatan bu üçlü, bunalım melodileri ve güçlü vokali ile de Thom Yorke ve Radiohead'ı anımsatıyor. Ama bu durum benzerlikten oteye geçmiyor. Gruptan Matthew Bellamy ise bu benzerliği "Bir çok kişi bizi Radiohead'e benzetiyor" ve albümleminin Cd Player'ından hiç uzaklaşmadığı bir gerçek" sözleri ile

çıkıyor. Albümün çıkış parçası olan Muscle Museum'dan ve yuvarlak benzerliklerden tahmin edebileceğiniz üzere Showbiz de genel olarak bir bunalım ve hayattan sıkılma havası mahkum. Son zamanlarda çıkan en iyi yeni grup olarak geçen ve eleştirmenler tarafından İngiliz müziğinin geleceği olarak tanıtılan Muse Muscle Museum özellikle Radiohead'den hoşlananlar ve bu türde yeni sesler arayanların kesinlikle edinmeleri gereken bir album.

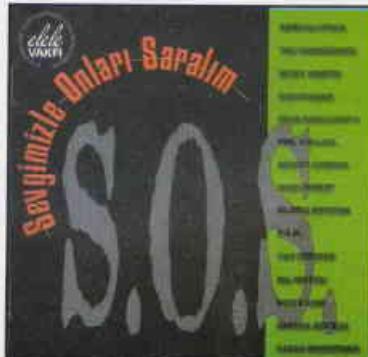


## S.O.S. Sevgimizle Onları Saralım

**B**ır yardım çağrı... S.O.S...Sevgimizle Onları Saralım diye seslenen bir yardım çağrı. Bu çağrıya destek olmak için, dünyanın dört bir yanında milyonlarca müzikseverin müziğin evrensel değerleriyle buluşturan pop müzisyenleri en güzel parçalarının kullanımına izin verdi" Elele Doğal Afetlerle

Birlikte Yaşama Bilincini Geliştirme ve Korunma Vakfı tarafından çıkarılan S.O.S. isimli albümün tüm geliri 17 Ağustos ve 12 Kasım depremlerinde zarar görmüş depremzedelerin yaşam koşullarının daha iyi hale getirilmesi için kullanılacak. Albümde Apocalyptica, The Cranberries, Ricky Martin, Eurythmics, Eros Ramazzotti,

Phil Collins, Secret Garden, Deep Forest, Gloria Estefan, R.E.M., Cat Stevens, Mr. Mister, White Lion, Andrea Bocelli ve Sarah Brightman toplam 15 parça ile yer alıyorlar. Son zamanlarda çıkan en iyi Slow toplama albüm olan S.O.S. sadece amacı için bile alınabilecek bir albüm.



## Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşğini tingir mingir sallar iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...

**B**uradan kalktım, kale kapısına gittim; baktım, mujdeci geldi, dedi "Baban dünyaya geldi." Sökütmeli elimi cebime, vereyim bir hediye, çıkardım üç akçe, birinin dibi yok, birinin ortası yok, birisi hikten yok. Hiçten yokunu mujdeciye verdim., ben de babamı görmeye geldim, baktım ki babam beşte yattı. Dedi : "Hış geldin; baba." Babam kalktı, başını vurdum bir sopa. Ben de kızdım, gittim, vurdum bir kapı, çıktı içinden bir kadı. Dedi : "Ne istersin be adam?" Dedi : "Dünyaya geldi babam." Bakın söyleyeceğim bir yalan.

### Selamlar,

Her "dergi yetişirme döneminde"ndeki gibi bol koşturmaca, üyküsüzlik, panik, kaçan yazarlar, kovalayan yazı işleri müdürlerini hakim buralara, Pazartesi günü daha iki yazım ve yalnızca sıfır saatim kaldı diye düşünürken ve Sinan'dan "Marquez'in Kırmızı Pazartesi" adlı eserini okumus muydun sen?" gibi imali mesajları alırken bir anda koca koca 48 saat kazanıverdi. Nasıl olduğunu hiç sormayın ama şu kadarını söyleyeyim: Bir takvim hatasının bazen insana nasıl mucizeler yaşatabileceğine tanık olduk. Başta askere uğurlayacağımız Sinan (Sevgili Y.I.M.'ımız sağcıkla git, sağcıkla gel, e mi?) olmak üzere hepimiz elimize geçen iki günün değerini bildik. Yazılımızını yetişirdik. Kesinlikle rehavete kapılıp Counter Strike'ları oynamadık. Yok öle bişi, görürseniz de inanmayın, çocukların oyunlarından resim falan alıyorlardı. Cik, olmaz yani.

### Üçüncü Türe Yakın İlişkiler...

Sadece geliyim. Kasım sayısında TSR'ın bu yıl içinde piyasaya sürmeye başlayacağı AD&D, pardon yeni adıyla D&D 3rd Edition hakkında bazı bilgiler vermiş ve yeniliklerden bahsetmiştik. TSR, 2000 yılı başından itibaren 3rd Edition ile ilgili daha detaylı duyurular yapmayı (detaylı dediğim yine de açık açık su söyle, böyle demiyorlar, yalnızca biraz



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünsel

### Bu aralar ne oynuyorlar?

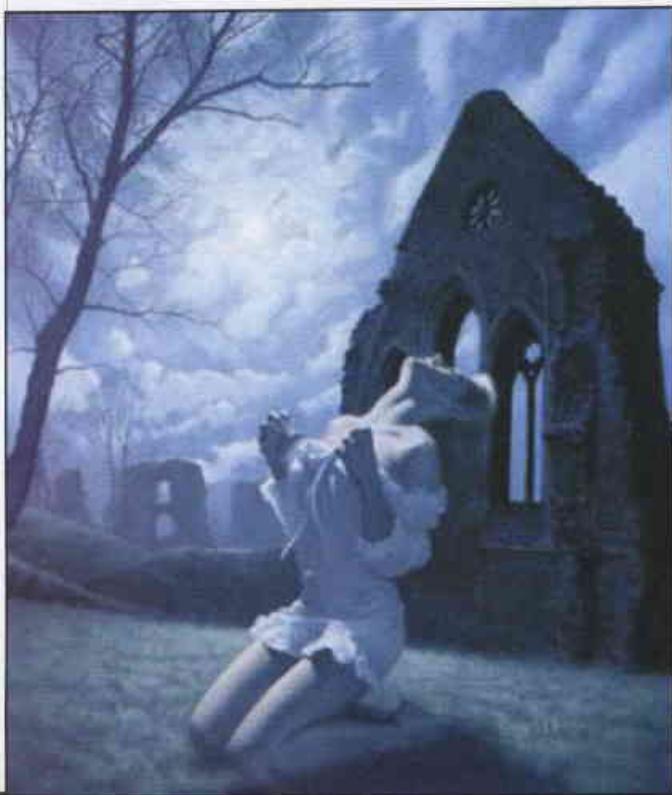
Dracula

Atlantis 2

Amerzone

biraz koklamamıza izin veriyorlar, işe her ay bir meslekle ilgili tasarımcı görüşlerine ve karakter prototiplerine yer vermeye başlıyor. Bakın, edindiğimiz son bilgilere göre 3rd Edition'da bizleri daha neler bekleyecek :

İşe büyütülerden başlayalım, büyütülerin rahipler gibi bonus büyüler almasıyla düşük seviyelerdeki önemli bir açığın kapalılığını söylemişik. Cantrip'ler artık sınıfına seviye büyü olarak sahip oluyorlar ve büyütülerde bol keseden bulunuyorlar. Ayrıca büyü ezber sistemi değiştirerek "büyüyü hazırlama" yöntemini hayatı geçirmiştir. Bunun anlamı da büyütülerin büyü güçlerinin bir kısmını boşta bekletebilmeleri. Yani bir büyüğe aniden gereksinim duydugunda eski gibi daha önce ezberlediğiniz büyüyü harcamak, hemen ardından da yenisini ezberlemek zorunda kalmayacaksınız. Ayrıca specialistler mutlaka seçtikleri büyü okuluna zıt okuldan büyü yapmayacak diye bir kural da yok. Artık bu seçim bazı düzenlemelerle oyuncunun kendisine bırakılmış. Büyü okulları üzerinde de az buçuk oynamış. Bir büyü birden çok büyü okuluna ait olamayacak bundan gari, bazı büyüler de "Universal School" adı altında tüm büyütülerin kullanabileceği





bir sınıfa sokulacak. Büyücülerin yeni bir yeteneği de "Counterspell", yani karşı tarafta yapılan büyüyü nötralize edebilme. Ancak eskisi gibi "Dispel Magic" büyüsü ile değil de başka bir alternatif : Eğer karşı taraftaki büyücü gözler ve (Spellcraft yeteneğiniz varsa) onun hangi büyüyü yaptığıni anlasanız, aynı büyüyü karşısındaki etkisiz hale getirmek için kullanabilirsiniz (Bkz. Metallica-Fight fire with fire).

Rahipler cephesinde de oldukça ilginç değişiklikler var. Örneğin rahiplerin hazırda beklettikleri büyuleri diğer bazı büyülere dönüştürme imkanları bulunuyor. İyi rahipler ellerindeki bir büyüyü istedikleri an eşit ya da daha düşük seviyedeki bir iyileştirme büyüsüne (İçinde "Cure" sözcüğü geçen herhangi bir büyü) dönüştürebilecekler. Kötü güçlere hizmet eden rahipler ise aynı işlemi hasar verici (anahtar kelime "Inflict") büyüler için yapabiliyor. Nötral inançların rahiplerileyse bu yeteneklerden her ikisine de sahipler. Rahipler için de sıfırıncı seviye büyüler var, bunların adları ise "Orison". Orison'lar, "light", "detect ..." gibi etkisi düşük (bence değil, o Light aslında nelere kadırdır!) büyüleri içeriyor.

### Beyazperdede Dans

Şimdilik yalnızca gizli güçlerle arası olanlara çalıştık, önmüzde-

ki ay savaşçı ve hırsızlar(?) da ki-saca değineceğiz (soru işaretinin ne anlamına geldiği gelecek sayıda I). Hazır haberlere başlamışken, Lord of the Rings'in film projesinin ardından yeni bir FRP filmi atağının da TSR'den geldiğini sizlere müjdeleyelim. Dungeons & Dragons'un oyuncu kadrosu ve senaryosu da şimdiden belli: Izmer adlı İmparatorlukta bilimum büyüğü yaşıyor, yaşlarından başlarından utanmamış genç İmparatoriçe Savina'nın memleketindeki halka zulmediyorlar. Ortamın kötü karakteri büyüğü Profion ise adalet isteyen imparatoriçeye karşı turlu kumpaslar çeviriyor. İmparatoriçenin bir asası var ki, altın ejderhalara söz geçiriyor, ancak Profion bu-

Profion rolünde Jeremy Irons babayı seyredeceğiz, yakışır. Damodar ise "benim bir Hollywood filminde gördüğüm en kötü kötü adam" tiplemesini 57 No lu yolcu filminde çiçen Bruce Payne

canlandırmıyor. Savina rolünde ise American Beauty'de evin kızını canlandıran Thora Birch oynuyor.

FRP öğelerine dayalı film yapmak güç, oyuncunun kafasındaki pek çok düşünce, perdeye beklenmediği şekilde yansırsa itici olabili-



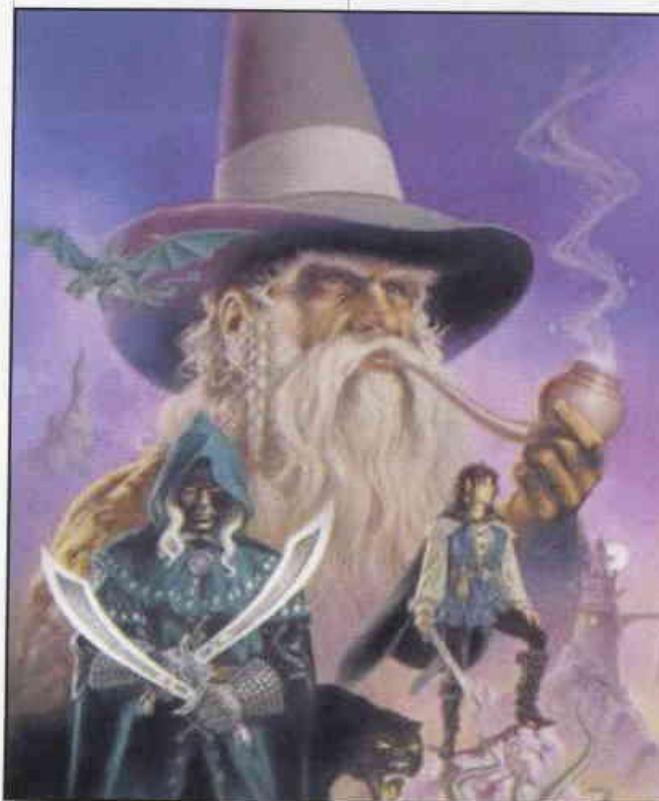
wolf, AD&D, dünyalar hakkında bilgiler içeren sayfalarda, ayrıca bilim kurgu öyküleri, hoş resim galerileri ve hatta yeni yeni Türkçeleştirilen FRP terimlerini içeren bir sozlük dahil bulunuyor. Magic : The Gathering ve warhammer gibi kart ve masaüstü minyatür oyunları ile ilgilenenler için de sitede bir yer var. Tavernada ise gamers.com'a üye olup diğer üyelerle fikir alış verişinde bulunmanız mümkün. İçeriği hızla genişleyen bir site, özellikle kendine grup arayan oyuncu ve oyun yöneticilerine tavsiye ederim.

**Sayfa girişindeki tekerleme**  
1862 doğumlu Macar bilgini Ignácz Kunoş'un Türk Masalları adlı kitabına ait. Masal dendiği zaman hemen aklımıza batı kaynaklı, kökleri Ortaçağ Avrupası'na giden eserler gelir. Oysa çok da uzakta olmayan öyle masallar var ki, hiç duymadığımız. Pekçoğunun da severek okuduğumuz FRP öykülerinden hiç aşağı kalır yanı yoktur. Destanlarımız da büyük benzerlikler taşırlar. Söyler misiniz, bir Robin Hood'un Körögölünden ne farkı vardır ki? Oysa çoğu sırımız döner, "Neden bizim büyük masallarımız yok?" deriz, Eflatun Cem Güney'den habersiz. Bu nedenle girişe eski bir Türk Masalı tekerlemesini almayı uygun gördüm. Belki bir ara sevdilim bir tanesini yayınlıyorum, ne dersiniz?

Gelecek aya kadar hepiniz çok çok iyi bakın kendinize... Onlar muradına ermiş, biz de erelim. Gökten üç elma düşmüş, biri soyleyene, biri yazana, biri de okuya-na.

### Batu & Gökhan

**Batu Hergünsel canlı kurbağalara el sürmemiştir, sürdürmeye de niyetlidir. Gökhan Habiboglu, ise BÜ'deki meda-i iftiharımdır. Teşekkürler Özveri.**



yüçüler konsülune imparatoriçenin asayı elinde tutmak için çok güçsüz olduğunu kabul ettirip kontrolü alıyor. Savina da altının hakkından kızıl gelir diyerek kızıl ejderhalara hukmetmeye sağlanan diğer bir asanın peşine düşüyor. İki hırsız, bir dwarf ve Savina'nın has yardımcısı, elf iz sürücü Norda'nın da katılımıyla tamamlanan grup hem asayı bulmaya, hem de peşlerindeki Profion'un yardımcısı Damodar'ı atlatacaklar.

Oyuncu kadrosunda ise Lord of the Rings'deki kadar çok sayıda olmasa da tanınmış isimler var.

Yökyoku konusunda pek fazla şansları yok, adı D&D olan bir film klasik bir FRP senaryosundan farklı olmasını beklemiyordum zaten, ama umarım oyunculuk ve görsel anlatım başarılı olur da filmi yalnızca dekorlar için izlemekten kurtuluruz.

### Bizim Oralar

Şimdilik yalnızca FRP oyuncularının değil, tüm bilim-kurgu-fantezi literatürü takipçilerinin ilgisini çekebilecek bir site tavsiyesi : www.lostlibrary.org. Geniş kapsamlı ve tasarımı başarılı bir Türkçe site. FRP oyun sistemleri (Chaosium, White

# Bir Hayatın ve Diğer Milyarlarcasının Öyküsü

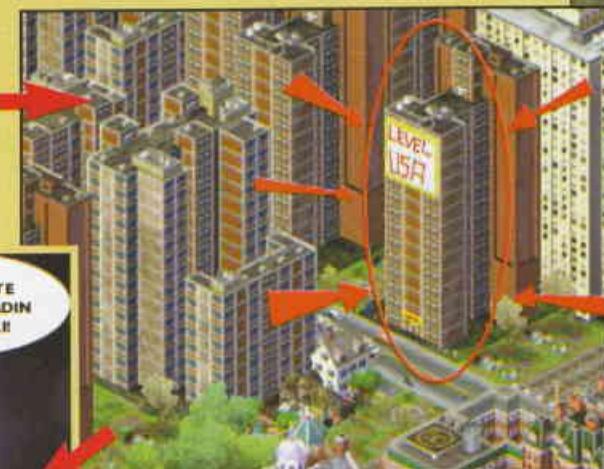
# SİNAN



Elinizde tuttugunuz derginin Yazı İşleri Müdürü Sinan'ın, gizli kişiliği veya kafasının içinde geçenlerle ilgili hiç birinizin fikir sahibi olmadığını biliyorum. Bu öyle bir adam ki, bazı anlarında tüm dünya için büyük bir tehlike oluşturduğundan o bile farkına varamıyor ama onu tehlilkeyen yapan da zaten bu oluyor. Neden bahsettiğimi biraz daha açıklamaya çalışayım.



Ancak Arizona'da uluslararası telefon görüşmelerinde sık sık sorular çıkmaktadır ve Sinan devamlı telefon şirketinde görevli santral memurelerinden biri ile kavga etmek durumunda kalmaktadır. Bu kavgalardan birinde santral memuresi Kristin ile tanışır. Daha sesini duyduğu anda Sinan, Kristin'e aşık olmuştur bile.



Cem Şancı  
**Bu aralar ne oynuyor?**

Rising Sun  
Home World  
Counter Strike

(Bizim Sinan, sizlere orijinal oyunları verebilmek veya siz yeni oyunlar hakkında gelişmelerden haberdar edebilmek için sık sık Amerika'daki ofisimize telefon açarak, uluslararası görüşmeler yapmak zorunda kalır.)



(Ve Sinan dergiyi bile bitirmeden soluğu Amerika'da alır. Arizona caddelerinde avare avare dolaşarak Kristin'i bulmaya çalışmaktadır. Bu sırada derginin bütün yükü de benim üzerine kalmıştır.)



Ancak Arizona sokakları, bir apartman çocuğunun kalabileceğinden daha serttir ve Sinan da belasını bulur çok kısa sürede.)



(Sinan'ın cuzdanında para olmadığından görerken, bir de Sinan'ın Türk olduğunu anlayınca nüfus cuzdanından, basar dipçığı kafasına kafasına. Sinan, iki gün sonra o sokaktan geçen bir çop kamyonu tarafından bulunarak en yakın hastaneyeye kaldırılır. Hastane, eski bir kılıscıda de hemşire tadında rahibeler görev yapmaktadır. Ve bunlardan biri de Sinan'ın yaraları ile ilgilenmektedir. İşte ne olursa o anda olur... İki ateşli ruhun kesişme noktası bakişlarındadır.



Ancak Sinan'ın affetmemeyen cazzibesi karşısında hiç kimse duramayacağı söyleyen ve nitikim, henuz sadece bir rahibeliğ öğrencisi olan Angelika'nın kalbine de aşk ateşi düşmüştür. Bir gece dördümü ayarlayıp, katı ve acımasız baş rahibe çaktırmadan dans etmeye giderler.



Valla, bu işin geri kalan kısmı için yorum yapmak bize düşmez ama bu ikisi ilerleyen günlerde de sık sık kaçamaklar yapıp aşklarıni doyasıya yaşırlar.



(Ve bizim adam tabi ki rahat durmaz ve akşam kızın odasına gider. Gerisi de bizi ilgilemez zaten.



(Neyse, Sinan taburcu olur Angelika da rahişelikten ayrılr böylece evlenebileceklerdir. Ama Angelika, beni babamdan isteyeceksin yoksa evlennem diye tutturur. Ancak Sinan'ın hayatı da tam anlamıyla bir Türk Filmi klasigidir. Babası Angelika'nın rahişelik okulundan ayrıldığını duyunca küplerle biner



Sinan'ın romantik kalbi bu şoka dayanamaz. Babası, Angelika ile evlenmelerine izin vermemiştir. Sinan ne yaptığıni bilmez şekilde Amerikan Deniz Piyadelerine yazılır. Artık liman liman bütün dünyayı dolaşacak ve kalbirdeki Angelika acısını unutamamak için her limanda başka bir sevgili bulmaya çalışacaktır kendisine.



DAHA HIZLI  
ÇAYLAKLAR



Ama hayat Sinan'ın sandığı kadar kolay değildir. Deniz Pi-yadesi olarak limandan limana dolaşmadan önce geçmesi gereken bir eğitim vardır.



Ancak diyorum ya bu adamin hayatı Türk filmi  
çıgidır ve bilin bakalım ne olur???



Ve inanmazsınız ama bunlar bir kariyer boyu mutlu bir beraberlik ya-şarlar. Yıllar geçer, ikisi de rütbe üstüne rütbe kazanıp genearal olurlar. Bu arada bir de oğulları olur (Berkant). Ama sorunlar Berkant yirmi yaşına başlığı gün başlar. Tanrı, Si-nan'dan geçmişin acısını mı alıyordu acaba? On-dan kaldığı bir rahibe karşılığında O da Si-nan'dan oğlunu mu çali-yordur acaba?



Ve Berkant o ince çizgisi geçerek, içindedeki şeytanı çıkarır dağın. O artık yaşayan bir şeytandır, cağdaş Rodriguez kurbanlarından sadece ilki olma şerefini kazanmıştır.



Sinan da elbette her insan gibi ana haber bültenlerini seyretmektedir. Ama işin kötü yanı, haberleri seyrettiği yer, kıtalara arası nükleer füze silolarından biridir.



DERT DİLLİ!  
ONU DA GÖSTERİRİM..  
GEL BENLEN!



Berkant bir hafta içinde Amerikan tarihinin en meşhur seri katili olmuştur. Tüm televizyonlar, tüm gazeteler peşindedir. O da aslında gizliden gizliye bu şöhretten hoşlanmaktadır.

# Bunalım okyanusunda yüzen bir balığım..

Okuyun bakalım bu ay ne yazmışım sevgili okuyucum...

**M**erhaba... Nasılsınız? Bütün bir ay iyi geçti mi? Kiş mevsimini de geride bıraktık artık, değil mi? He he, öyle öyle... Eh, artık bahar geldiğine ve av yasağı bittiğine göre kara güneşi gözlüklerinizi ve diğer ekipmanlarınızı kuşanıp soğğa dökülebileceksiniz... İyi olduğunuzdan eminsiz, değil mi? Ne bileyim, biraz tuhaf bakıyorsunuz, sanki söylemem gerek bir şey varmış gibi. Ne? Ne var? Yoksa konuya girmemi mi bekliyorsunuz? Bu ayın bende derin izler bırakan müthiş oyununu açıklayacağımı ya da oyun dünyasıyla ilgili keşfettiğim eşsiz bir gerçeki sizinle paylaşmak için sabırsızlandığımı filan mı düşündürüyorsunuz? Neyse, bakmayın öyle, itiraf ediyorum.... Bundan utanmamalı miyim bilemiyorum ama bu ay oyun yok! Çok ciddiyim.

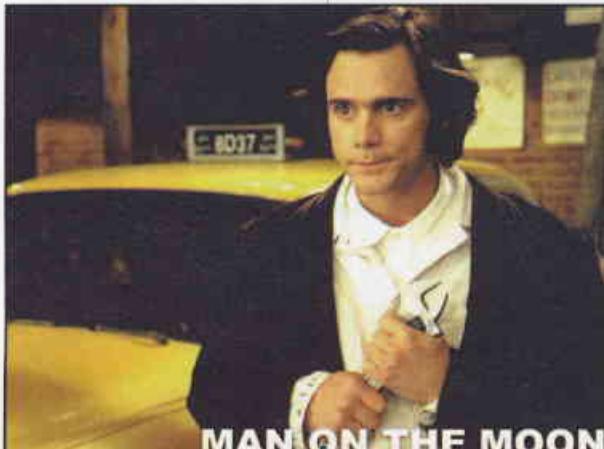
Omrumun geri kalanını The Sims anlatarak geçirmek istemediğim gibi sizin de daha fazla Sims macerası dinlemeye pek hesvesi olduğunuzu sanıyorum. Anlayacağın sevgili okur, bütün bir ayı yine sadece The Sims (artık onları böyle resmi bir şekilde anmak da garip geliyor) gerçi ama...) oynayarak geçirdim, uzgünüm. Gerçekten üzgünüm.

Ama siz hala buraya bakıyor-

sunuz... Hay Allah, eee, size bir fikra anıtsam? Təmam, təmam... Ne yapayım, aynı şey bundan önce Civilization II oynarken de başıma gelmişti. Gerçi o zamanlar sen yoktu. Dolayısıyla, yanı oynadıklarımla ilgili söz söylemek sorumluluğu taşımadığım için, kendimi her bilgisayar açtığında Civil'ye adamaktan rahatsız ya da huzursuz olmuyordum. Tipki şu anda aranızda hala Half-Life ya da Baldur's Gate oynamakta olanların huzursuz olmadığı gibi. Belki de böyle bir köşe yazmanın oyun hayatıma yaptığı tek olumsuz etki bu, bazen sadece yazmak için oynamak zorunda olduğunu hissetmek... Her neye, yazı burada bitiyor. Önümüzdeki aya kadar şu sanal aileciğimin tümünü ateşe vereceğime, hayatma girmış olan ve çıkmamakta ısrar eden bütün Sim'leri hard diskimden kazıyaçığımı ve artık meslek ahlakından ödün vermeyeceğime yemin ediyorum. [Pehl] O zaman koşemle ve tabii sizinle daha fazla ilgilenebileceğim tekrar Ama şimdi... dediğim gibi bitti. BITTI! Güle güle...

Serpil Ulutürk

**Hatta:** "Serpil Ulutürk ev ödevlerini yapmayan sorumlu bir köşe yazarıdır."



MAN ON THE MOON

Eee, tamam işte, artık git din. Önümüzdeki ay dâha iyi olacağımı söz veriyorum ama bu defalı, biliyorsunuz ya, diyeceklerim burada bitti. Ben yazamadım ama siz bana yazmaya devam edin. Gerçi Mart sonu ve Nisan başı itibariyle teknik(l) bir sorun nedeniyle e-mail'lerinizi vaktinde cevaplamamak gibi bir sorunla karşı karşılaşım ama biraz sabredebilecekler için sorun yok. Mesajlarınız cevapsız kalmazlar. Neyse işte, hoşçakalın. Görüşürüz!

**SON**

**THE END**

**FINE**

**ve diğerleri.....**

Serpil Ulutürk

O h be, nihayet gittiler. Size bir sır vereyim mi, aslında yazı yeni başlıyor. Ama bundan sonrası okumasına gerek olmayanlar bir an önce çekip gitsin, gereksiz kalabalık yaşamayalım diye yaptım bunu. Gerçi başından beri söylediğim şey hala geçerli; bu ay oyun yok. Fakat iyi bir oyuncunun en önemli hayat damalarından birinden, sinemadan bahsedeceğiz (gerçi vaktiminin çoğunu ilk bölümme harcadık, bu kötü). Hatta izlemiş olanların çoktan anladığı gibi koşemizi susleyecek olan filmin adı Man On The Moon. Bütün hayatını bir sahne şovu gibi yaşayan ve hatta hayatın bir yanılışma olduğuna karar vermiş bir adamın hikayesi anlatılıyor filmde Bazıları için iyi bir komedyen, bazıları için bir sitcom yıldızı, bazıları için sansasyon peşinde koşan bir soytoru bazıları içinse hiç açılmış bir kutu olan Andy Kaufman bunlardan hiçbirine siğmayan, en yalın vekestürme sözcuğu kullanılacak olursak, "şairîci" bir adam. Belki onunla aynı dönemde yaşayan ve akşamları televizyon izle-



Serpil Ulutürk

**Bu aralar ne oynuyor?**

The Sims  
The Simms  
The Sliimmzzz

## Microsoft'un Gerçekleşmeyen Gazı?

PC'lerin geleceği tehlikede mi? Gelecek de hepimiz konsol oyuncuları mı olacağız? Microsoft'un X-Box'ı ve düşündürdükleri...

**M**icrosoft'un konsol cihazı X-Box pek çok kişi için bir sürpriz olmadı aslında. Uzun süredir böyle bir cihaza ait rivayetler ortalık da dolanıp duruyordu. Ancak rivayetler açıklanan cihazdan oldukça farklıydı. Ortalık da dolanan söylentiler bu cihazın bir konsoldan çok evlerde PC'lerin yerini alacak çok daha kompleks bir parça olacağı yönündeydi. Sağılam bir işletim sistemi olacak (Microsoft ne kadar yapabilişsel), tam bir Internet yeteneği eklenecek, küçük bir ofis programı olacak ve en önemli DirectX desteği sayesinde tüm PC oyunlarını oynatabilecekti. Tabii her söyletinin tabiatına uygun olarak pek çok abartı da vardı. Mesela bu sistem vesilesiyle Intel ve Microsoft'un birleşerek akıl almaz bir güç oluşturacağı gibi.

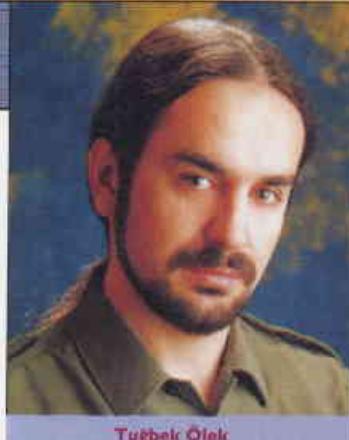
Neyse ki bu söylentiler yanlış çıktı. Çünkü Microsoft X-Box'ın Internet yeteneğinin sadece multiplayer oyunlara sınırlı olacağını, MP3'ün desteklenmeyeceğini, işletim sisteminin oldukça kısıtlı olacağını ve PC oyunlarını desetklemeyeceğini duyurdu. Yani X-Box ev PC'lerine değil Playstation 2 ve Dolphin gibi yeni kuşak konsollara rakip olacak. Ama bunun sebebi Microsoft'un ev PC'lerine ciddi bir rakip olabilecek bir cihazı ürememeyecek seviyede olması değil. Sebebi Microsoft'un yazılım ve donanımları ile zaten oldukça güçlü olduğu. Ev PC pazarında kendine rakip olmak yerine Sony, Sega ve Nintendo'ya rakip olmayı daha karlı bulması. Yani tehlike geçmiş değil. Sadece Microsoft farklı bir yön izlemeyi tercih etti. Bunun anlamı bir gün PC'nin en popüler yeteneklerine sahip bir konsol'un çıkıp Ev PC'lerinin tozunu artırmayı.

Ve bu gerçekleşecek de. Elimizde bu kanyon geliştirecek pek çok veri var. Mesela burlardan biri i-Mac. i-Mac bugüne dek geliştirilmiş en kompakt PC. Şik bir dış görünümün yanı sıra oldukça az bir geliştirilebilirlik sunuyor ve konsollarda olduğu gibi tek bir standarda sahip. Ayrıca uzun zamandır Intel'de benzer projelerini geleceğin bilgisayarları olarak tanıttı. Yani PC sektöründe konsol'a doğru bir kayma söz konusu. Konsolların da PC'lere doğru kaydığını açık bir gerçek. Bunun en güzel göstergesi de Dreamcast'de avuç içi bilgisayarlar için geliştirilen Windows CE'nin kullanılıyor olması. Playstation 2'de de modem ve USB veriyoluna rastlıyoruz.

Tamam köşemi çok fazla Donanım bölümune çevirecek değilim. Ama PC'lerin konsollara, konsollarında PC'lere kaymasının büyük sonucunu öngörmek istiyorum. Sonunda olacak olan iki sistemin avantajlarını üzerinde taşıyan yeni bir türün ortaya çıkacağı. Bu yeni sistem konsollarındaki gibi tek bir konfigürasyona

sahip olacak. Yani hepimizin sistemi aynı olacak. HDTV dediğimiz (o zamana kadar televizyonlarımızın tümü bu sisteme geçecek herhalde) yüksek çözünürlük ve tazeleme oranına sahip televizyonlar ile çalışacak. Yani monitörlerde gülle gülle diyeceğiz. Sisteme parça ekleyip çıkarmak mümkün olmayacak. Sonradan ekleyeceğimiz tüm parçaları USB veya benzeri bir porta takacağız. Sağlam bir işletim sistemi ile birlikte DVD, Internet, MP3 gibi popüler PC uygulamalarının tümü desteklenecek. Ofis ve multimedya uygulamaları çalıştırılabilir. Fiyatı PC'lere göre çok ucuz olacak.

Peki oyunlar. Bu gerçek oyunların geleceğini nasıl etkileyeceler. Oncelikle PC'nin yetenekleri sayesinde konsolların oyun türü darlığı aşılacak. Yani sadece teknik oynamak zorunda kalmayacağiz. Adventure, FRP, Starateji gibi konsolda zayıf olan oyun türleri bu cihazda tam gaz devam edecek. Ancak oyun türleri PC'lere benzerken oynanır ve grafikler konsollara kayacak.



Tuğbek Ölek

### Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike

Sudden Strike

Diablo

Cümlü bu cihaz klavye mouse kombinasyonundan uzak olacak. Oyunlar ağırlıkla gamepad ile oynanacak.

Bu sistemin konsollardan alacağı en büyük miras ise oyunların çok daha kolay programlanabilir olması. Konsolların sabit bir donanım konfigürasyonuna sahip olması konsollar için oyun tasarıyan programcıların işini oldukça kolaylaştırıyor. Ayrıca tek bir sistem için tasarlanan oyunların performansı çok daha yüksek olacak. Ve en güzel artık patch'ler, sürücüler ve bios update'leri tarihe karışacak. Düğmesine bastığımızda oyunları açan bir sistemiz olacak.

Tüm bunlar harika gibi gözüküyor değil mi? Bence değil. PC'lerde yakaladığımız havayı bu süper cihazda

yakalamayacağız. Mesela Photoshop veya 3Dmax kurcalamak gibi zevklerimden olacağiz. Upgrade'lerin saç baş yolduran zevklerini unutup gideceğiz. İçimizde daima PC alabilmek için Amiga'sını satmış o gencin hüznü kalacak. Ama hayatın şartlarından biri bu. Daha doğrusu evimin. Doğanın tabiatı gereği her şey yerini daha iyi olana bırakmak zorunda. Ve yerini bırakıp gittikten sonra onu sevenler ona alışanlar hoş bir nostalji ile onu anacaklar.

**Tuğbek Ölek, PC'lerdeki bin bir türlü parçanın kendisine har ay oynadığı kötü şakalardan hala ders almamıştır. Bu güne kadar bozulan dosyalarında kaybolan yazıları, sağlam kalanlar dan daha fazladır.**



## Had Safhada

Gene tuhaf şeyler olmaya başladı etrafta. Tam birşeylerin yoluna girmeye başladığını inandığında, işler nasıl da biliyor tepe taklak gitmeyi...

**Y**azılımımızı uzun zaman ve beri takip edenler bilirler. Aylardan beri sizleri kopya oyunları ve zararları konusunda bilinçlendirmeye çalışıyorum. Ve bu konuda da sizlerden bizi destekleyen yüzlerce mektup aldı. Tabii, haklı nedenlerden oturrı neden orijinal oyun alamadığınızı açıklayan bir o kadar mektup daha gönderdiniz. Ama bu mektupların toplamından çıkartılan bir sonuç vardı: "Kopya oyunlarının zararlarını biliyoruz, biz de orijinal oyun kullanmak istiyoruz ama şartlar buna elvermiyor." One sürügünüz sebeplerin hepsini ana başlıklar arasında toplamak gereklse, orijinallere olan talebin az olmasının belli başlı sebepleri şunlar:

a- Orijinal oyun almak istiyorum, ama bir orijinal oyun fiyatına 10 tane kopya alabiliyorum.

b- Oynamak istediğim her oyunun orijinali Türkiye'ye gelmiyor.

Ve en acı olanı ise

c- Yaşadığım şehirde değil orijinal, kopya oyun bile bulamıyorum ki...

Her üç nedeni one sürünenlerin de haklı olduğunu kabul etmek lazımdır. Ama daha önce de söylediğim gibi, orijinale yönelmeniz için sizleri asla zorlamıyorum. Doğru ve yanlış arasındaki seçimi yapmak size kalmış, eğer ülkemizde oyun programcılığı, oyun tasarımcılığı üzerine çalışıp dünya çapında oyunlar geliştiren yapımcıların olmasını istiyorsak, bu piyasaya az da olsa destek olmamız lazımdır. Ki, insanlar Türkiye'de oyun yapmaktan ekmek yenebileceğine inansınlar. Oturduğumuz yerden "hadı oyun yapalım" demek kolay, önce belli bir alt yapının olması için on hazırlık yapmamız lazımdır. Eğer sizler (ve bizler) bilinçlenmez isek, şu an tam anlamıyla çamurla batmış olan Türkiye oyun pi-

yasası daha da kötü duruma gelecektir.

Neden bahsettiğimi çok iyi anladınız sanıyorum. Hanginiz son aylarda aldığı bir oyunu zevkle oynayabildi? Çok değil, bir sene önce başladığ hersey. Daha tamamlanmamış betaları tam sürüm oyun gibi onumuze sürdürüler. Yuttuk. Sonra, oyunun bir noktasında mutlaka takip kalmına neden olan ve oyunun yapısını bozan kirilmiş kopyalar çıktıtı piyasaya. Onları da yedik. Baktı-

duymazlık. Sadece sizinkisi değil, aynı zamanda bilgisayar oyularının bir kültür birikimi olduğunu anlamaktan aciz, günübirlik saçımlıklara gömülmüş bir takım yetkisiz(!) insanların vurdumduymazlığı.

Hala anlayamadınız mı? Bilgisayar oyunları bir tutkudur. Dün yanınım tüm pisiğinden, çarpıklığından ve çiruk, kokmuş sistemden kaçmanın en masum yoludur. Hakiki bir bilgisayar oyuncusunun, o dünyada öğ-



lar onumuze oyun diye hangi çöpü atarsa yiyoruz, iyice arsılıştılar ve artık oyuların Internet'ten indirilmesi demolarını CD'ye basıp full oyun gibi raflara koyup satıyorlar. Raf dedim de, oyuların son zamanlarda seyyar satıcı tezgahlarına kadar düşüğünü farkettiniz mi? İki kağıt parçası ve bir naylon torba içine sokulan bir CD'yi alıp, nasıl oluyor da zevkle oynayabiliyorsunuz? Veya oynayabiliyor musunuz? Ama bütün bu saçılık yumağıının tek bir sebebi var. Vurdum-

rendiklerini birleştirme yeteneğine de sahipse, aşırı gelişmiş hatalı gücüyle de hareket ederse, neler yapabileceğini kimse bilmem. Bilgisayar oyunlarının bir kültür meselesi olduğunu, yarışını oynayıp bir kenara atılmak için değil, koleksiyonculuk ruhundan az da olsa sahip olan insanların arasında yer alan her oyunun başı başına bir sanat eseri olduğunu, ve aynı zamanda bilgisayar oyunlarının önemizdeki yüzıyla hükmeyecek muthiş potansiyeli sahip bir endüstri dalı olduğunu.



Sinan Akkol

### Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike

7. Planlı Deniz Kurdu Tatbikatı  
Evcilik

günü anlamaktan hala acızır. Ve bu acız insanların son hareketi bilin bakalım ne oldu?

### Çocuk Oyunu Değil Bu!!!

Daha önceden yazdığım bir yazida, Türkiye'ye orijinal oyun getiren firmaların Kültür Bakanlığı ile ortaklaşa bir çalışma içinde girdiğini, yakın bir zamanda da oyun kaçakçılığından haksız kazanç elde edenlerin önünü kesecek sert yaptırımlara gidileceğini duydum. Aylardır bu "sert yaptırımların" gerçeğleşmesini beklerken, gitgide batağa saplandı. Ve bardağı taşıran son damla da, kopya oyunlarının fiyatlarının artması ile birlikte, üzerlerinelaştırılan "Kültür Bakanlığı" bandrolleri oldu. Bunun ne demek olduğu hakkında henüz bir yorumda bulunmak istemiyorum, çünkü ulaşmaya çalıştığımız yetkililer her konuda olduğu gibi bu olayda da "yorum yok"un arkasına sığınmayı tercih ettiler. Ama eğer bu ka-

sılı olarak yapılmış bir hareket ise, ki bunu düşünmek bile beni sinirden çıldırtıyor, bu resmen kaçakçılığa ve hırsızlığa prim verilmesi demek.

Sanıyorum, benimle aynı duyguları hem bizim dergidekiler, hem de aynı mesleği paylaştığımız bütün diğer dergilerin editörleri paylaşıyorlardır. Ve inanıyorum ki, şu anda bunlara benzer satırları onlarca kişi yazıyor ve onümüzdeki ay tüm dergiler bu konu üzerine nefret kusatacak. Bunu üzerine gidilmesi lazımdır, hem



de acilen. Eğer gerekli kişiler ip-lerini ellişine böyle tersten alacak-larsa, gerçekten önemseyen baş-kalarının bu konuya el atmasının zamanı gelmiş demektir. Ne bu ya, iyice suyunu çıkardınız bu işin!!!

### Bir Diğer Konu

Sizinle ne kadar zamandan beridir beraberiz? Kendi adıma geriye baktığında, hayatımın son 2-5 seneşinin neredeyse tamamını "Level" ile başlayan cum-lelerle özetleyebilirmiş gibi ge-lijor. Uykusuz geçen onlarca ge-ce, bilimum insanların kaprisleri, her ayın son on gününde nor-mal insanların kaldırabileceğinden çok daha ağır bir stres... Ve geriye dönüp baktığında kendi kendime soruyorum: "Yahu, ney-di beni bu sayfalar yumağına bu kadar bağlayan? Neden ben de herkes gibi normal bir hayat sü-rebileceğim, normal bir iş bul-maktansa hayatı iyiyip bitiryo-rum burada..." Ve içimden bana yansyan tek, gümbür gümbür cevap şu oluyor: "Saçmalama!!!"

Level benim çocuğum gibi ol-du. Her ayın başında dergiyi eli-me aldığı zaman hissettiklerimi sizlere anlatabilmem mümkün değil. Açı tatlı anılarla dolu 2-5 yıl, beni sizlere fazlaıyla bağladı. Ama bir süreliğine buralardan ayrılmam gerekiyor, çünkü vata-nı görev beni çağırıyor. Ben yok iken Cem yürütecek işleri, emi-nim birçok şeyi benden çok da-ha iyi yapacaktır. Ama sizleri kiz-dırırsa bana mal atın, izin alıp gelir doverim adamı :))) Bu ara-da hanımlar, Cem'in söylekleri-ne de kafanızı fazla takmayın, ne derse desin tüm kadınlara saygı-sı sonsuzdur. Onun davası, düny-a-nın kendi etrafında döndüğüne inanan ve normal olan herkesin nefretini kazanmış olanlar. Diğer-lerinin üzülmesine gerek yok, ya-raşı olan gocunur diye bir laf var

ya hani, onu hatırlatıym dedim sizlere.

Bir Bitiş Mi? Hiç Sanmıyorum...

Konu değişir. İnsanların birbiri-ni kısıtladığından bahsettiğim ge-çen ayı yazımı hatırlıyor mu-su-nuz? Bu konuda birçok mail gel-di, görüldüğü kadaryla hepiniz benimle aynı fikirdesiniz. Ama is-teseniz de istemeseniz de birileri hayatına grip onu sizler için bir

"Baba" der. "Savaş bitti. Geri döndüm. Ama size söylemem gereken bir şey var. Bir ar-kadaşımı da yanında getiriyorum, bizimle birlikte kalması için."

"Tabii evlat" der babası "Ar-kadaşın için de yerimiz var, buyursun gelsin."

"Ama baba, bilmemiş bir şey var. Arkadaşım savaşta yaralandı. Bir mayına bastı. Bir bacağı ve kolu yok artık."



hapishane getiriyor. Size son bir nasihat daha geçeyim de, gö-züm arkada kalmasın: Hiçkimse-nin sizin için bir hayat çizgisi be-lirlemesine izin vermeyin. HAYA-TININ KURALLARINI BAŞKALARI-NA GÖRE BELİRLİYENLER ASLA MUTLU OLAMAZLAR. Bunu akli-nızdan çıkartmayın, çevrenizi sa-ranların hayallerinizi kısıtlamasına da fırsat vermeyin. Bir kere diz-ginleri kaybettiniz mi, tekrar ele alamazsınız.

### Vietnam

(Aşağıdaki satırlar için teşek-kürler Emin...)

Vietnam savaşı sona ermey-i-le, Amerikan askerleri evlerine dönmeye başlamıştır. Viet-nam'da savaşan bir askerlerden birisi, New York'taki ailesine tele-fon eder.

güçlüklər atlattık bilemezsin, nasıl bir cehennemden çıktıktı. Onu bu halde bırakamam"

"Hayır!" diyerek kestirip atan yaşılı adam. "Arkadaşına baka-mayız, buna yetecek gücümüz yok..."

"Pekala" der ve telefonu kapatır oğlu.

Aradan haftalar geçer ama oğullarından bir daha haber alamazlar. Baba meraktan çıl-dırır, oğluna bu kadar ters dav-randığı için pişman da olmuştur biraz. Bir ay sonra, telefon çalar. Heyecanla telefona sanılır adam, ama arayan oğlu değil, bir polis memurudur. Oğullarının bir binanın çatısından atlayıp intihar ettiğini söyler adama.

Adam, oğlunu teşhis etmek için polis merkezine geldiğinde, yıkıcı gerçekle karşı karşıya gelir. Oğlunun ölü bedenine üç saniye baktıktan sonra, durdurulamaz hıçkırıklara boğulur...

Oğlunun bir bacağı ve bir kolu yoktur...

Ben gelene kadar kendinize çok iyi bakın haaa, gözüm üs-tünüzde olacak :)))

*Sinan Akkol, giderayak böyle aylak hikayelerle insanları arkasından aqlatabileceğini düşünmüştür. Ama çok yanılmıştır. Önümüzdeki ay gitmesi şerefine parti bile düzenliyoruz...*



Babanın sesi değişir birden "O zaman çok şey değişir. Biz ken-dimize zor yetiyoruz zaten, bir de sakat arkadaşınla nasıl uğ-raşırız, ona nasıl bakanz?"

"Baba, ondan ay-riamam ben ar-tık. Birlikte nasıl

# POSTA KUTUSU

Allahım, ne alacağım yanımı? Hey canına yandığım, bir de askere giderken ne götürüller broşürü verseler ya. Neyse, elime geleni atayım içeri. Temiz çamaşır, havlu, ayakkabı gereklir mi? Yok yok, postala talim ederim. Bu arada bir şey unuttum ben, bütün yazılarımı yazmış mıydım bu ay? Yazdım yazdım, ne unutmuş olabilirim ki? Hepsini yazdım tabii. Ama bir şey unutmuşum gibi geliyor bana, bu his varsa, mutlaka unutmuşum demektir. Ne unuttum? Çorap mı, yok hayır. Ne öyleyse, Allahım, ne unuttum? Ne? N...! Hünnnnnnnnnn!!!!

## Kültür Karmaşası

### Merhabalar,

Oncelikle tüm Level çalışanlarının bayramını kutularım. Ve ardından hemen konuya dalarım:

Bak Sinan abi yal Katayı yemek elde değil! Ben şimdî bir Internet Cafe'deyim ve burada oyun da satılıyor. Buraya kadar herşey normal ama bu oyunların üzerinde T.C.KULTUR BAKANLIĞI'nın bandrolü var!!! Adama sorдум orijinal dedi. Bende sevdim netten Q3 oynıcam diye. Ama bunların diğer korsan kopyalardan hiç farkı yok!!! Yani ne CD key, nede bisiylll Hepside var bu bandollerden. İşte sorular:

1) Bu bandrol işi de ne?

2) Orijinal (kutulu) oyun alsam, Net'ten Cafe ortamında oynayabilir miyim?

3) Yoksas bunlar bandrolü de mi korsantadılar? (ne demekse) Yada T.C.K.B.'ğı ançak bu yolla mı çözüm buldu?

Hepsi bu kadar. Cevaplarsan sevinirim. Şimdilik bye&cry but don't forget the magic has already got you

Harun "GANDALF-X" İçöz

ye'deki kopya oyun piyasasını平衡lamak için önemli bir çalışma içinde oldukları biliyoruz. Ama bu son olay karşısında biz de şatik kaldık, çünkü bu resmen kaçaklığa yasal olarak prim vermek anlamına geliyor. Tabii işin perde arkasında bizim duymadığımız birleşiler olabilir, bu yüzden Kültür Bakanlığıyla birebir teması girmeden önce herhangi detaylı bir yorumda bulunamıyorum.

1) Bu bandrol işinin (hepimizin iyiliği açısından) bir türlü durdurulamayan kopya oyun akışından devlete gelir sağlanması ve elde edilen kaynakla boylesi sanat eseri kaçaklılığı kapsamına giren bir olaya karşı daha ciddi tedbirler alınması için bir fon oluşturulmasına yardımcı bir ilk adım olmasına ümit ediyorum. Aksini ise düşünmek dahi istemiyorum.

2) Orijinal, yani kutulu ve içinde kullanıcı lisansı olan bir oyun alındığında, istersen Netten, ister sen evden, ister sen Venüs'ten oyun oynayabilirsin (sonuncusu olmuyabilir). Netten sadece içinde son kullanıcı lisansı ve şifresi olmayan oyunlar oynamamaz.

3) Az önce de söylediğim gibi, bunun bulunmuş bir çözüm değil, sadece geçici olarak başvurulmuş ve doğru olan birleşilerin ilk adımı olmasını ümit ediyorum.

Umuyorum bir daha arayı bu kadar acmazsun. Senin su "milyon-surprizi" de ben askerden donene kadar yetişir inşallah, ha, ne dersin? :)))

## Son Bir Fantezi?

Abi derginiz mükemmel fazla söyle gerek yok. Benim sorum Final Fantasy 8larındaki yazın içindir.

Once PSX versiyonunda yere goge siğdırmadınız sonra PC versiyonu çıkışınca burun kıvrıdır. Sebep?

Omer Zeren



rin hepsinde bir adım daha ileri gittiniz. Aldığınız paranın hakkını tam olarak veren az sayıda dergilerden birisiniz. Uzatmadan sorularıma geçiyorum:

1- Şu an piyasada box olmayan ama orijinal kalitede baskıya sahip, kitapçılık ve üstünde T.C. Kültür Bakanlığı hologramı olan ve kopya olmadıkları iddia edilen CD'ler var. Bunlar gerçekten orijinal mi?

2- Strateji Ustası bölümünde Sims'in ayrıntılı bir açıklamasını verseniz nasıl olur? (Bence iyi olur). Bence bu oyunda simimiz işe gittiğinde de onu kontrol edebilmeliydi.

3- Kultur sayfalarında ki sinema bölümune n'oldu?

4- Ses kaydedicisi adlı sınır programla 60sn. den fazla kayıt yapmanın bir yolu var mı?

Barış Tarcan

**LEVEL** Sebebi şu Omer'digim, Playstation'ın sınırlarını zorlayan bu mükemmel oyun, çatır çatır yüzlerce doların satıcının eline satıp da aldığımız PC'lerimizi kapasitesini tam kullanamıyor. Ne kadar mükemmel bir senaryoya, karmaşık ve doyurucu bir oynanışa sahip olursa olsun, eğer 1024'e 768 çözünürlüğün alt standart kabul edildiği bir zamanda hala 320'e 200 çözünürlükte arkaplanlarında, 20-25 poligondan oluşan karakterlerle ye-



tinmemizi bekliyorsa, biz bu pilvi yemeyiz dostum. Sorun şu ki, bir PC bir Playstation'dan çok daha güçlündür ve bu gücü sonuna kadar sömuren oyunlar is temek de en doğal hakkımız. Hem, o kadar da kötü bir puan almadı PC'de de, ne de olsa her oyun Level Hit odulu ile layık olmaz, oyle değil mi?

## Yine Bandrol

### Sevgili Level,

Ben dergin(m)izi 2 yıldır takip ediyorum. Yapıığınız değişiklikle-

**LEVEL** 1- Ne yazık ki değil. Az önce de söylediğim gibi, bu bandrollü oyunların yıllardır bize yutturulan kopyalardan tek farkı, biraz daha pahalı olmaları ve devletin bunlardan vergi alıyor olması. Hatta ibretialem olmasından satın aldığım Force Commander'in beta versiyonda bile Kültür Bakanlığı bandrolü vardı. Sakın kanmayın, tekrar ediyorum, bandrollü de olsa bunlar korsan kopyalar. Saha fazla bilgiyi edindikçe sizlere bildireceğiz.

2 - Bence de iyi olur. Nete-



**LEVEL** Ooo, beyim. Kaç zamanızın soluğuınız çıkmıyordu, öldüğünüzü sandık buralarda, hatta Banu helva pişirmeyi bile öğrendi (ee, ne olur ne olmaz, dünyanın bin türlü hali var).

Bu bandrol olayı bizim de kafamızı fazla karıştırdı. Türkiye'ye orijinal oyun ithal eden bazı firmaların Kültür Bakanlığı ile ortak çalışma içinde olduğunu ve Türkî-

kim, iyi oldu da. Ne diyeyim, kaynanan seviyorum.

3 – Ne oldu, ne oldu... Hah, bu aralar çalışmaktan sinemaya gitmeye vaktimiz kalmıyor, o yüzden yok.

4 – Bence Windows'un saçma sapan standart ses kaydedicisiyle cebelleşeceğine, söyle profesyonel bir ses düzenleme programı al. Mesela Goldwave. Eski CD'lerimizden birisinde mutlaka vardır.

## Ne Yaptık Biz?

### Size kızgınım,

Önce şunu ifade edeyim. Level piyasadaki en iyi oyun dergisidir. Ancak bu durum siz insanların (okuyucularınızın) size olan güvenini sarsma hakkını vermez. Bayilden son sayınızı (Mart 2000) aldığında...

çok mutlu idim. Çünkü içinde 3 adet CD vardı. Biri son derece kaliteli olarak hazırlanmış olan Level CD'si diğer ikisi ise tam sürüm bir oyuna aitti. Ancak daha yolda dolandırıldığımı anladım. Ben Level'in tüm sayılarını almak zorunda değilim. Ama siz vermiş olduğunuz oyuncunun aslında toplam 6 CD'den olduğunu ve bu ay 3. ve 4. CD'lerin verilmekte olduğunu BEYAN etmek zorundasınız. Derginin arkasına eklenmiş olan bilgilendirme kağıdında ise buna dair bir açıklama gözükmemiştir. Anlamak için mutlaka almak

zorundayınız. Problem belki ambalajlama şıklından oluşmuş olabilir. Ama bu kadar çok okuyucusu olan bir derginin böyle bir duruma imkan tanımadığı gereklidir.

Sizden acil olarak cevap bekliyorum. Lütfen beni aydınlatın. Tesekkürler.

Özgün Özdemir

**LEVEL** Güveninizi sarstoğumuz için üzgünüm. Ama burada ufak da olsa bir yanlış anlamaya olduğumu düşünüyorum. Senin söylediğine göre derginin poşeti açılmadan önce hiçbir şekilde Mart sayısındaki Byzantine CD'lerinin 3. ve 4. CD'ler olduğu gözükmüyor. İşte bu yanlış, çünkü derginin hem önünden, hem de arkasından gözükecek şekilde ayarladığımız CD içeriği kartonun üst kısmında Byzantine 3. ve 4. CD'ler yazıyor. Ve sanıyorum bu yazı, dergiyle birlikte verilen tam sürüm oyuncu CD'lerinin, toplamı iki CD'den fazla sayıda CD'den oluşan bir oyuna ait ol-

duğunu açıklamak için yeterli. Yine de, yanlış anlaşılma için üzgünüm.

### Level,

Size birçok eleştirim var, tabii sorum da. Nereden başlasam önce diyorum ve akıma ilk gelen (ki çoğu zaman şikayet ettiğim, sadece sizin değil okuyucularında genelde yaptığı birsey) derginizdeki editörler BLX, Mad Dog gibi Türkçe'mizde olmayan kelimelerden oluşan lakaplar kullanıyor olması. (Kendimden örneğin verirsem, IRC serverlarında kullandığım lakabım gercekçe mi ve acemi, aynı şekilde ICO'da da acemi lakabını kullanıyorum). Fakat Türkçe'miz gibi çok kökü ve zengin bir dil varken neden İngilizce? Bunu anlayamıyorum, lütfen bir açıklama...

Derginizde Cem Şancı adında bir editör var. O sahîs acaba neden karşı cins ile (en azından dergideki yazılarında) bu kadar çok uğraşıyor. Binlerce okuyucusu olan bir yayında bunu yapma hakkı olduğunu sanmıyorum; çünkü bu dergi sizin emeğiniz fakat daha önemlisi bu dergi okuyucu coğuluğundur. Eğer ilgi çekmek istiyorsa, bunu daha değişik şekillerde yapabilir. Mesela kendisi bir oyun programlaşın ve dergide demosunu yayınlayın siz de, bu hem okuyucunun hem de oyun yarışıcıları olan firmaların çok ilgisini çekecektir. (Aslında bu paragrafi yazmayacaktım çünkü onunda istediği reklamın iyişi kotüsü olmazmış- yazılarını eleştirmemiz sanırım)

Yazılardan dikkat ediyorum da samimi bir ortam oluşturmayı çalışıyorsunuz. Bu çok güzel birsey, zaten bende böyle olmasını isterim. Ama bazı şeyler var ki... Bence iyi bir şeyi yanlış şekilde yapmaya çalışıyorsunuz. Hemen örnekle açıklamaya çalışıyorum. Bu ay Teknik Servis bölümünde Fırat Çakiroğlu'na verdığınız yanıtta söyle bir cümle var: "... Eğer sorun senin kartına ozelse başka bir deyişle kartın bozuksa satın aldığın yere götürüp değiştirmelerini istemisin. Değiştirmek istemezlerse bağır çağır hakkını ara ve hatta çingar çıkar... işi terbiyesizliğe vururlarsa beni ara birlikte dövelim..." Şimdi bu ne demek, eğer latife yapmışsa bu editör arkadaş yukarıda söylediğim gibi bu dergiyi binlerce kişi okuyor, kimi bundan hoşlanabilir ama ben hiç hoşlanmadım ve bu gibi şey-

leri derginizde görmek istemiyorum. Bu tarz cümleler kurmadan da samimi bir hava olusabilir diye düşünüyorum. Bu konuya da dikkat etmenizi istiyorum bir okuyucunuz olarak.

Terfi konusunda da söylemek istedigim bir kaç şey var.

Eğer bir bilgisayar almışsanız onu bir amaç için almışsınızdır, oyun oynamak için de olabilir derslerinize yardımcı olsun diye de... Benim görüşüm bunların çoğu için PII 300 işlemcinin bile yeterli olduğunu. Yazı yazmak, resim yapmak, müzik dinlemek, video seyretmek, Internet'e bağlanmak gibi çoğu işlemi bu işlemci rahatlıkla yerine getirebilir kısaca çoğu programı bu işlemci ile rahatça kullanabilirsiniz, ama oyunlara meraklı iseniz o başka. Bunları söylememin sebebi teknolojiyi çok çabuk TÜKETMEMİZ. Şu sıralar yoğun olan kampanyalarla bile PIII 600 işlemcili bilgisayarlar satılıyor, bu kadar işlem gücüğe kimin ihtiyacı var, neden kimse kullanıcıyı bilinçlendirmek ve onlara tüm seçenekleri sunmak yerine onlara ihtiyaçlarının çok üstünde olan teknolojiyi dağıtıyor. Tamam sistemleri güçlü işlemcilere sahip ama PIII 500-600 işlemcili bir bilgisayara 8 MBlık bir ekran kartı koymaman MANTIĞI ne kullanamayacağım günde neden para vereyim; eğer yukarıda bahsettiğim işlemler için kullanılacaksak söylediğim gibi PII 300 yeterli, eğer oyun içinse neden oyuna yönelik bir ekran kartları yok? Biz hala basitinden bir işlemci bile üretmemiş bir sanayiye sahibken neden son teknolojiyi kullanmaya çabaliyoruz? Yakın zamanda bizim teknolojiyi değil teknolojinin bizi tükettiğini acı bir şekilde anlayacağımızı düşünüyorum.

Oyun dergisine e-mail atıp da oyuncularla ilgili birşeyler istememek olmaz. Botlar ve Counter Strike ile ilgili bir yazı yazmanızı ve mümkünse Half Life eklentilerine CD'lerinizde yer vermenizi (dağıtımlı için yasal bir engel yoksa tabii) istesem çok fazla şey mi istemiş olurum acaba, çünkü Counter Strike çok iyi bir Half Life eklentisi. Botlar da Half Life Multiplayer haritalarını hem LAN üz-



rinde hem de Internet bağlantısı olmadan oynamak için çok güzel

ilk E-mailim olduğu için biraz dolu sanırım. Sizin de bu konulardaki görüşlerinizi öğrenmek istерim

Yasin Ustaoğlu

**LEVEL** Merhaba Yasin. Gerçektin seni takdir ettim, çünkü Türkçe'mizin giderek yozlaştırıldığı bir zamanda, böyle bir detaya dikkat edip, tepkisini açıkça belirtmekten çekinmemen çok güzel bir şey. Dikkat edersen, biz de yazımızda mümkün oldukça Türkçe kelimeleri kullanmaya dikkat ediyoruz. Eğer bir kelimenin, özellikle de bilgisayar terimlerinin Türkçe karşılığı yoksa, o zaman İngilizce'sini kullanmaktan başka şansımız kalmıyor. Ama bilmem dikkat ettin mi, sen bile "IRC server'larında..." demişsin. Neden sunucu değil de, server? Yoksa kendimi kurtarmak için üstte mi çıkmaya çalışıyorum? Asla bilemeyeceğiz. Ama şu da bir gerçek ki Blaxis (bunu da ilk defa resmen burada açıklıyorum) bennin neredeyse 8 yıldır kullandığım takma adım. Şu zamandan sonra da değiştirmeye niyetim yok.

Cem Şancı'nın kadınlarla alıp veremediği yok. Aslında kendi halinde, sessiz, sakin, efendi bir arkadaşımızdır. Ama bir Kadınlar Günü kutlaması sırasında Mecidiyeköy'de otobüsten düşüp de yürüyüş yapan kadınlar tarafından ezildikten sonra kendisi biraz, nasıl desem, biraz hassas olduğunu. Nerede bir kadın görse önce boğazına sarılıp yüzü morarana kadar sıkiyor, sonra da "Allahım, bu ben değilim!!" diyerek kaçmaya çalışıyor. Yanı kısacası, canını seven uzak dursun!!! (Aslında ona o yazıları ben zorta yazdım. Kendisi ateşli bir feministtir.)

Vay inek!!! Demek öyle bir kelimeleri sarf etmiş ha? Boş bir anima



denk gelmiş demek ki, altın makasım ve ben uyuyorduk o me- lun satırlar yazılrıken herhalde. Yazanı çok iyi tanıyorum, ben şimdî onun aazını yüzünü... (Tuğbek'in notu: Yukarıdaki bir iki satırı okuduktan sonra "muduru" bunu diyorsa koordinatörü neler demez ki" diyerek odaydan kurtulmak basit olurdu. Ama her hangi bir bilgisayar firmasının sa- tıcı veya teknik servis kadrosuyla burun buruna gelip de hüngr hüngr ağlamayı ya da karşısındakine fili şiddet eylemi uygula- mayı içinden geçmiş her hangi bir son kullanıcı olarak halen böyle bir eylemi gerçekleştirecek her okurumuzun yanında filen bulunmayı vaat ediyorum.) (Sinanın notu: Henüz kirdığım o ağızla herhangi bir şeyi nasıl va- at ediyorsun, anlamakta güçlük çekiyorum...) (Tuğbek'in notu: Annem zamanında müdürlere karşı saygılı ol. Onları Counter Strike'da benzetme, acısını başka yerden çıkarırlar demişti... Ühü ühü...) (Sinanın Notu: Her zaman derim, herkes annesinin sözünü

dinlese bu dünya cennet olurdu diye...)

Teknolojinin fazla hızlı tüketili- diği konusunda sana canı gönü- den katılıyorum. Beş-altı sene öncesi- nin teknolojisini kullanan Playstation'ın hala müthiş oyun- lara gebe olduğunu gordükçe, biz PC kullanıcınının altı ay önceli teknolojiyi çöpe atmaktı ne kadar hevesli olduğumuzu görü- yorum da, suç bizde herhalde. Maymun İstahlıyız demışım ya bir keresinde, bu bir gerçek. Eğer biz istemesek, her yeni tek- nolojiye süzülmüş sazanlar gibi atlayarak, adamlar da altı ayda bir yeni teknoloji geliştirmelerdi. Bazi konularda koyunluktan kurtulmayı başaran, gerçekten insan olmayı becerdiğimiz gün, çok kutlu bir gün olacak.

Soru: Counter Strike hakkında- ki isteğin, mailin gelmeden bir hafta önce gerçekleşmiş olması

- A- Senin çok ileri görüşlü bir okuyucu olduğunu gösteriyor.
- B- Sen çok şanslı bir insansın. Güvercin bekleme, koş bilet al hemen!!!

- C- Ben kendi çapımda bir mü- necclim
- D- Hepsi
- E- Hangisi?
- F- Eşeğin suyunu fazla kaçırdık...

### Başımız Kel Mi? Selamlar,

I- Ben de sizin gibi kopya oyunlara karşıyım ama Türkiye'ye tüm oyunlar gelmiyorrsa bu bi- zim suçumuz mu? Kimse beni kopya Diablo oynamaktan aliko- yamaz... Ha, bu arada Aral itha- lat Blizzard'in sponsorluğunu al- sin da Diablo 2'yi Cracklı oynamak zorunda kalmayalım...

2- Bilgisayarım Intel Celeron 333MHz, 64MB RAM, 2GB Hard Disk, Voodoo 3 2000, 24 Hızlı CDRom size neleri upgrade et- melyim? (Harddisk dışında)

3- Heroes 3'ü ve Armaged- dons Blade'i bitirdim, Heroes of Might and Magic 4 çıkacak mı? Çıkacaksı ne zaman, hiç resmi var mı?

4- Diablo 2 Posteri verir misi- niz?

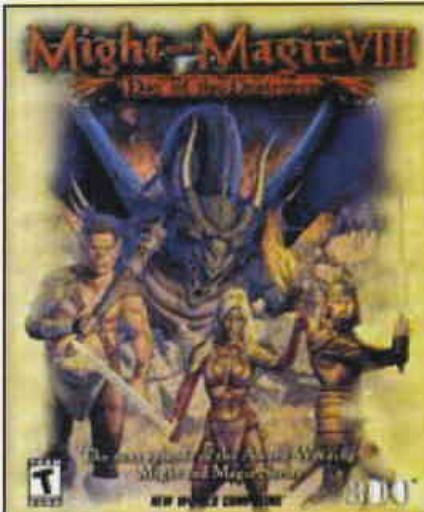
5- Maddog kim yaaa? Bi açık- layıñ da aydınlanalım.

Gelecek sayınızı merakla bekli- yorum, ve Kurban bayramınızı kutularım!

Angel Of Death

**LEVEL** Meraba, cart diye konu- ya girmişsin. Öyle olsun bakalım, al sana cevap.

1- Kimse seni, beni, hatta Cem'i bile Diablo oynamaktan alikoymaz. Çünkü Türkiye'de orjinali yooook. YOOOOOK. YOK. Yok, yok, yok (siz görümü-



yorsunuz, şu an bulduğum yerde tepiniyorum, sebepleri az sonra...) Daha önce en az yüz kere söyledim, biz sizleri orijinal oyun almak konusunda sadece teşvik ediyoruz, kafaniza silah da- yamıyoruz, ümüğünüzü de sık- miyoruz. Sizleri kopya oyunların zararları karşısında bilinçlendir- meye çalışıyoruz. Seçim sizin, he- pinizin vicdanı ve aklı var, iyi ve kötüün ayrımlı da yapabiliyor- sunuz. Ayrıca başka şansınız yok- sa kopya oyun almak da en do- ğal hakkınız, çünkü

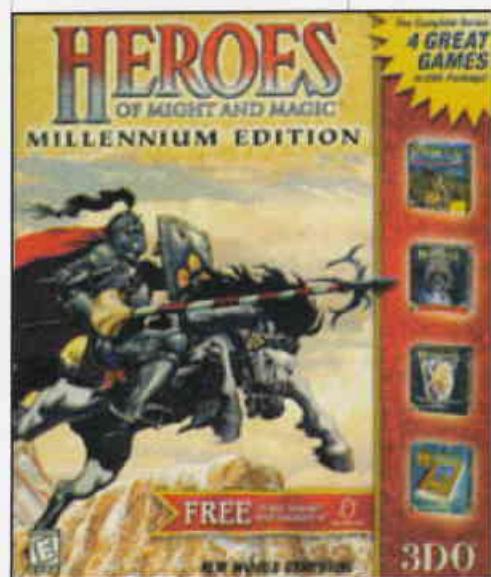
Ülkemizde hala yasalar. Yetti- gayrı yav, bunu en az yüz milyon kez yazdım daha önce.

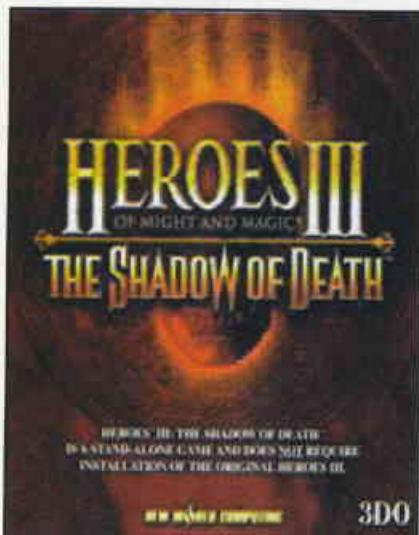
2 - Tabii ki Donanım bolu- mündeki Tuğbek beyimizin soy- lediklerini. Ama sen üşenirsin şimdî, ben sorup gelelim baka- lım ne tavsiye ediyor şana...

Adama sordum, direkt olarak "Harddisk" dedi. Seçim senin. Ay- rica ekstra Ram de iyi bir se- nekmiş, ama mutlaka PC 133

Ram al ki, bir sonraki ana kart-ında karta kulla- nabileşin. Tabii Vo- oodoo'yu bir Ge- Force ile değişt- rip Celeron'un handikaplarından da kurtula- bilmişsin. Seçim senin, ama ben- ce de Harddisk gitmeli...

3 - Heroes of Might & Magic 4 değil ama, Heroes of Might & Magic 3: Sha- dows of Death isminden bir pa- ket var. İçinde





orijinal HoMaM 3, Armageddon's Blade ve yedi yeni senaryo var. Dört kahramanı, ölüler ordusunu durdurabilecek tek silah olan Angelic Alliance isimli kılıçın peşinden koşturduğunuz bu paket, çok büyük bir yenilikmiş gibi gelmedi bana. Ayrıca, Might & Magic 9 ve Heroes of Might & Magic Millennium Edition da var tabii. Ama, üzgündüm, Heroes 4'ten henüz haber yok.

4 - Veririz.

5 - Maddog kim değil, ne diyecektin. O bir ekol, o bir dost, o bir canavar, o bir insan (sanırım), o çok korkunç ama babaçan biri, ve o şu an tam yanındallı! Hoş... Hoş dedim!!! Bugün kafama odun vurmayaçağım, atıyorum bak oraya, koş getir... (HART)

Biz de senin geçmiş bayramını kutlarız. Mutlu ol ve öylece kal...

#### **AMD, Pentium, Bandrol... Sevgili Level Çalışanları,**

Size bu bilmem kaçıncı e-mail'im diye yazmıyorum çünkü pek fayda etmediği açıkça ortada, o yüzden söyle başlıyorum.

1- Geçen gün bir bilgisayarçıya girdim ve ne göreyim (tek gözle belki iyi görememiş olabilirim) bu bilgisayarçı kopya CD'leme bıraza zam yapmış. Ne diye zam yaptığıni sorunca bana CD kapaklarının üzerinde bulunan bandrolleri gösterdi. Bunları Kültür Bakanlığı koymuş ve artık bu kopya CD piyasası

kontrol altına alınıp hep böyle bandrolü satılıp yasal hale gelecekmiş. Sizin bundan haberiniz

olup olmadığını sora- caktım.

2- Siz olsanız AMD'yi mi Pentium III'ü mü tercih ederdiniz?

3- Bu biraz özel bir soru olacak ama yine de sormak istiyorum. Gerçekten dergide bu kadar (yanı sabahlaya- cak kadar) yoğun mu çalışıyoysunuz Yoksa...aaa vaktinizin çoğunu oyun oynayıp eğlene- rek mi geçiriyorsunuz?

4- Artık izninizle bir kaç oyun sorusu sor- mak istiyorum. Mesela Oddworld ile başlaya- lim.

Oddworld Munch's Odyssey bilgisayara çıkacak mı? Sadece PS2 için yapıldığını duydum da.

5- Byzantine oyununun CD'le- rini vermemi bitirdiğinizde ve tekrar 2 CD verdiğiniz günlerde döndüğünüzde derginizin fiyatı da düşecek mi?

6- Verdiğiniz oyunların yanın- da birde o oyunları koyduğumuz CD kutularının önüm koya- bileceğimiz ufak resimleri de ve- remez misiniz?

Sorularım nihayet bitti lütfen yanıtlayın yoksa (tehdit etmek gi- bi olmasın ama ) Boğaz Köprü- sune çıkar ve üzerinde "YAŞASIN BANU VE BANU'YU DESTEKLE- YENLER KURUMU" yazan pan-

boyunca... Amaan, kimi kandi- rıyorum, evet, hepimiz genelikle ayın 15'ine kadar dergide eşek- ler gibi oyun oynayıp sabahlıyo- ruz. Ayın 15'inden sonra da der- gide eşekler gibi çalışıp sabahlı- yoruz, sonra da böyle zombi oluyoruz işte. Askerde bana me- zarlık nöbeti verirlerse hiç şas- mamm...

4- Maalesef, Munch's Odyssey sadece Playstation 2 için geliyor. Oyunda kullanılan teknoloji (ger- ci bir çok PSX 2 oyunlarında kullanılan teknoloji oyle ya) şu an için sadece en güçlü PC'lerin kaldırı- bileceği düzeyde. Buralarda bir yerde olması gereken ekran gö- rüntüsüne bakın!!! Yanlış anla- ma, bu ara demo değil, oyunun içinden bir görüntü!!!!

5- İki kere iki beş mi?

6- Vay! Şaka mاكا, çok iyi bir fikir verdin darduk yere gecenin bu ilerleyen vaktinde. Tebrik edi- yorum. Benden sonraki arkada- şın bu işe yakından ilgilenebilmesini sağlayacağım.



kart asar, bununla da yetinmeyeip www.banufans.com adında site açar yandaş toplarım...

Serdar Beşiktaşlı

**LEVEL** 1- Bu konuda daha de- taylı bilgiye ulaşmadan daha başka bir şey söyleyemeyeceğim. Bizim de kafamız sizin kadar kar- sıksı.

2- Tuğbeeeeek!!!

3- Ehöml! Bak şimdi, mesela biz bu ay o kadar çok, yani, ca- liştık ki... Yani, diyeceğim o ki, geceler boyu, yani tam bir hafta

#### **Keçiler**

#### **Merhaba Sevgili Level!**

"Nasılınız?" diye sormuyorum, çünkü performansınızdan nasıl olduğunuz belli oluyor... (yorgunluk değil canım...) Ben sizin yaklaşık 1.5 yıllık okuyucunuzu... (Hayır bağımlınızı demek daha doğru) Bu

gidişatınız çok iyi. İnanın sizin iyi yöndeği değişikliğinizde o kadar çok alıştım ki her ay derginizi (dersimi) alırken acaba bu ay ne değişiklik var diye merak ediyorum... Şunu yürekten söyleyorum ki siz gerçekten Türkiedeki oyun dergiciliğinde bir kilometre taşısınız. Bu iltifat değil, ta- mamiyle gerçek. Zaten bunu diğer

okuyucu mektuplarından da anlayabilirsiniz, Neyse gerçekleri bir kenara bırakıp benim sanal gerçeklige girelim. Ne dersiniz? :) Ben kelimenin tam manasıyla bir oyun manyaşıyım... (manıka kelimesi benim oyun İl- gimi karşılayamıyor ama ne yazık ki Türkçe kısıtlı) Biliyorum az son- ra soracağım bazı soruların eski olacağını düşüneceksiniz ama ne yapalım. Benim için oyunların zamanı asla asla geçmez :) Sorularıma geçiyorum. Kemerle-

rinizi bağlayın...

1- Broken Sword 1'de şu keçili bölüm bir türlü geçemiyorum. Lütfen derginizdeki adventure oyunlardan sorumlu editor abi- miden ricam bu konuyu açık- lığa kavuştursun. Yoksa en kısa zamanda kafayı yiyeceğim.

2- Bugün gidip Half Life Opposing Force'u aldım. Ama daha Half Life'i oynamadım. Acaba çok şey kaçırıcam mı? Yoksa Opposing Force aynı işi görür mü? (Aldığım oyun orijinal ve bunu söylemekten gurur duyuyorum)

3- (Eğer çıkışsa) Diablo 2'nin orijinalini nereden bulabili- rim? ne zaman çıkacağını sormu- yorum çünkü hep erteleniyor)

4- Bu soru değil öneri. Lütfen hep böyle kalın ve benim gibi yüksek matematik ve mukavemet finalerine bile yarı saat geç gi- den birini daha ayın 28'inde bâ- yiye gönderecek bir sebep olma- ya devam edin... :)

Tüm söyleyeceklerim bu ka- dar... Umarım başınızı ağırtma- misımdır...

Yılmaz Dilek

**LEVEL** 1- Keçi. Keçi olayı benim başımı bayağı ağırttı. Bu konuda daha önce de yüzlerce soru gel- di (abarttim). Ama bunu da gi- dererek ittifat ediyorum ki, ben Broken Sword 1 oynamış birisi değilim. Ofiste bulunan herkese sordum, onlar da oynamamış. Bir kişi biraz oynamış ama o da keçiyi hatırlıyor. Ve sanıyorum benim yakında o keçeye ihtiyacım olacak (benimkiler ufakta ufak- tan tıymeye başladırlar da)

2- Geçen gün ben kahvaltı et- miştim. Sence o kahvaltı iki gün- dür yemediğim yemeklerin yerini tutmuş olabilir mi? Yani bu kadar saçma bir benzetme yapabilir- dim, ama sanırım ana fikri kap- tin. Half Life oynamadan Oppos- ing Force'a girersen bir şey kay- betmezsin, ama "ne oluyor, ne- den burdayım, bu kaçan turuncu kıyafetli gözlükli amca kim?" der durursun. Yani: Önce Half Life, sonra Op Force.

3- Ne yazık ki sanıyorum sade- ce Internet üzerinden. Ben öyle yaptım. Askerden gelince baba- lar gibi Diablo 2 Collector's Editi- on'ım beni bekliyor olacak. Ağı- min suları, size emrediyorum, ak- mayın!!!

4- Elbette, de, böyle "amaaan

bu vizeye girmeyim, mazeret olan filan"ayağına az daha başım yanıyordu benim, söyleyiyorum. Yani dikkat et kendine, özellikle işsizat bölümü böyle işleri pek kaldırılmaz.

### Diablo 2 ve Biz Sevgili Level,

Derginiz 4 aydır alıyorum. Şu aralar mukemmelle çok yaklaştığınızı düşünüyorum. Ben hem PC hem de PSX sahibi olan bir okuyucunuzum ve Şubat ayında sizinle yaptığınız yenilikten dolayı sizi kutluyorum. En sevindiğim olay ise ay başına verdi-

da 4 sayıya ayrıarak neden incelemediğiniz?

3- Hile sayfalarında daha fazla oyun hilesi verseniz olmaz mı?

4- Sims ve NFS Porsche 2000'in PSX versiyonları çıkacak mı?

5- Orijinal oyunlar hakkındaki görüşlerinize katılıyorum. Fakat sevgili abilerim, ablalarım; bunların fiyatlarından haberiniz var mı? Hesapladım. 6 tane orijinal hit oyun (Quake, Unreal, AO-E2...) fiyatına tam olarak en kralından(Geforce) bir tane ekran kartı alabiliyorum. Yaptığım anket'e göre (aslında yapmadım, işin esprisi, fakat 4 ya da 5 kişiye

la yakın olmak bence diğer şeylelerden daha önemli. Yoksa sallaşın oyunları. Oynamışın oynamamışın ne fark eder. Hepinize başarılar dileyerek Medal of Honor'da biraz Alman öldürmek için PSX'imin yanına gidiyorum

Can Yabansu  
Zonguldak

**LEVEL** 1- Bence doğru. Hepimizde (en azında birçoğumuz) da irade denilen bir şey var. Eğer kullanmasını bilerseniz, oldukça güçlüler kendileri. Bakmayın, ama bakanı da fazla ilşemeyin. Adam oyunda ufacık bir noktada takılıp kafayı mı yesin aylarca?

2- Allahımlı AL-LAHIM! Benim soyağacında kesin muneccimler var! Al sana başka hiçbir yerde bulamayacağın kadar detaylı bir Diablo II ön incelemesi. Okuyucularım, canlarımla, sizler bir şey istemediğinizde yine getirebilmek nasıl güzel bir şey bilebilir misiniz?

3- Olur

4- Sims'i bilemem ama NFS Porsche 2000 kesin çıkacak. Hem de bu aylar.

5- Ne düşündüğümü yuzelli-milyonbir kere söyledim.

6- Evet.

7- Onu Cem düşünsün.

Medal of Honor dedin de, ben de artık şu mektuplara bir nokta koyup gideyim diyorum. Kendinize çok iyi bakın. Arada sırada bana da mail atın. Oralarda bir bilgisayar bulabilirsem, hepşini okuyup cevap yazacağım, söz Asker mektup bekler.

Sımdıllı, bakalım daha ne alacağız. Beş çift çorap. Izine geliken giymek için kısa kollu gömlek ve şu resim...

Sinan Akkol



giniz 2 CD sayısını 3'e çıkarmanız. Fakat hala neden PSX CD'si vermediğinizi anlayamıyorum.

1- Sizin her zaman söylediğiniz gibi adventure oyunlarının tekrar oynanabilirlik özelliğinin olmaması fikrine katılıyorum. Bir çok kişi sizin verdığınız adventure oyunlarının tam çözümleryle bir oyunu 2 ya da 3 saatte yakın bitiriyor. Kesinlikle hiç bir çaba harcamıyor. Sizce adventure'ların çözümlerini vermek doğru mu?

2- Bir çok oyunu tamamlamam yuzdesi 40-50 iken inceliyorsunuz. Diablo II'ye de söyle 3 ya-

de sormadım değil) çoğu kişi ekran kartını seçti. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

6- Siz de benim gibi Diablo II çıktığında dünyadaki bütün oyunları ayakları altına alacağımı düşünüyor musunuz?

7- Okuyucu mektuplarına biraz daha fazla sayfa ayırlıbilir misiniz?

Yazacaklarımı son verirken sizin yaptığınız yeniliklerden dolayı kutluyorum. Bu kadar çok soru sorup fazla eleştiri aldığınızı düşünmeyin. Bence sizin diğer derülerden farkınız bu. Okuyucular-

## NURCAN TİCARET BİLGİSAYAR-YAZILIM-DONANIM

Intel 820 ATX Anakart

64 MB PC 100 sdram

8 GB HDD, 8 MB Agp Ekran Kartı, ATX Kasa

1.44 Fdd, Ps/2 Klavye, Ps/2 Mouse, 50X CD Rom

Creative PCI 128 Ses Kartı, 120 Wlt Hop+Mik-

TV Radyo Kartı Uzaktan Kumandalı

56 K V90 PCI Modem, 1 ay sınırsız internet

15" Digital Ekran, Windows 98 CD-Lisans

**P III 550 1120\$**

**P III 550 DVD'li 1199\$**

**P III 600 1170\$**

**P III 600DVD'li 1250\$**

### BU İLANLA GELİP 3 OYUN CD'Sİ ALANA 1 CD OYUN HEDİYE.

Türkiye'nin her yerine kargo ile siparişleriniz gönderilir. (Kargo ücreti müsteriye olur.) Fiyatlar %17 KDV ile edilecektir. Yukarıdaki markalar altı oldukça firmalarla tesadüflidir. Ürünler 1 yıl garantilidir. Diğer modellerimizi sorunuz.

Eminipaşa cad. No:10/3 SUADIYE-İST. TEL:0 216 463 40 27

### Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gina mi geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içnizi kemiren, ortaklığa hakim olmak istedığınız bir şey mi var kafanızda? Yazın bize...

### Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

**LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları**  
Piyelepşa Bulvarı  
Zincirlikuyu Caddesi 231/3  
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya  
mektup@level.com.tr

### Level Editörlerine Ulaşmak İçin

**Sinan Akkol**  
sakkol@level.com.tr

**Berker Güngör**  
gberker@level.com.tr

**Cem Şancı**  
cemsanci@level.com.tr

**Ozan Simitçiler**  
ozans@level.com.tr

**Gökhan Habiboglu**  
gokhab@level.com.tr

**Batu Hergünel**  
batuher@level.com.tr

**Emin Barış**  
megaemin@level.com.tr

**Kağan Ünalı**  
kunaldi@level.com.tr

**Ozan Ali Dönmez**  
ozand@level.com.tr

**Tuğbek Ölek**  
tuğbek@level.com.tr

**Serpil Ulutürk**  
serpil@level.com.tr

**Eser Güven**  
eser@level.com.tr

## TAM SÜRÜM OYUN Conflict: Freespace

Uzay Simülasyonlarında çığır açan oyun Freespace'de kendinizi gerçekten BÜYÜK bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Artık fighter'lar fighter, Destroyerler Destroyer, ana gemiler ana gemi gibi. BÜYÜK olması gereken gemiler BÜYÜK, küçük olması gereken gemiler KÜÇÜK ve da da güzeli oyunun senaryosu ve videoları harika. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağitalım şu kalabalığı.



## DEV MULTIPLAYER OYUNLAR

### SANAL YAŞAMLARIMIZA ADIM ATIYORUZ!!!

Kısa bir süre önce Ultima Online gibi oyuncularla başlayan ve gittikçe yaygınlaşan sanal yaşamlarınızı inanılmaz alternatifler gelmeye hazırlanıyor. Dev boyutlu bu online oyuncular, siz bağlı olmadığınız zaman bile çalışacaklar ve üsleriniz saldırıya uğradığında cep telefonlarınızna mesaj çekecekler. ATEŞ ALTINDAYIZ! TEKRAR EDİYORUM ATEŞ ALTINDAYIZ!!!

Hazır olun, çünkü bu tür mesajlar, en belki öğretmenlerinizden birinin dersinde veya önemli bir toplantıının ortasında da gelebilir. IRC veya ICQ'da olduğu gibi gibi insanların tanışmalarına, dost olmalarına imkan verecek bu yeni oyunda azılı düşmanlar olup devamlı savaşan ama gerçek hayatı tanışıklarında birbirlerine aşık olup evlenecek pek çok çiftle karşılaşacağımıza şimdiden bahse girebilir. Hazır olun, dünya düzeni değişiyor.

### KAPAK KONUSU



## Incelemeler VEE,

Metal Fatigue

Star Lancer

Star Wars Force Commander

Gunship!

Soldier of Fortune

Thief II

Imperium Galactica II

daha dahaa dahaaaa diyenler  
için sakladığımız birkaç  
kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER  
MIGHT & MAGIC VIII

Planescape Torment - 3. Bölüm

Tomb Rider 4 - 4. Bölüm

Byzantine: Sırlar Labirenti - 4.Bölüm

Ve ve ve, daha da  
istiyorsanız,  
önümüzdeki ay  
fotoromanı kaçırma  
istemeyeceksiniz  
çünkü Cem Şancı  
sonunda MAD DOG'un  
sırını açıklamaya  
karar verdi.